

CORIOLIS

A sci-fi scene set in a dark, cavernous environment. In the foreground, a character in a dark, tactical suit with a rifle stands on a rocky ledge, looking towards a hovering vehicle. The vehicle is a small, boxy craft with a canopy and glowing lights, positioned in the middle ground. The background is filled with dark, layered rock formations and several glowing, spherical objects that resemble alien eggs or pods, some with intricate patterns and small lights. The overall atmosphere is mysterious and futuristic.

ARAMS GEHEIMNIS

ARAMS GEHEIMNIS

AUTOREN

Mattias Lilja, Kosta Kostulas, Adam Palmquist, Christian Granath

REDAKTEURE

Nils Karlén, Tomas Härenstam

GRAFIKDESIGN

Christian Granath, Cristoffer Wiker

ÜBERSETZUNG

Tim Persson

TITELBILD

Gustaf Ekelund

LEKTORAT

John Marron, John M. Kahane, Kosta Kostulas

ILLUSTRATIONEN

*Martin Grip, Gustaf Ekelund,
Joakim Ericsson, Ylva Ljungqvist*

KARTEN

Gustaf Ekelund, Christian Granath

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

DEUTSCHE REDAKTION

Friederike Bold

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

*Friederike Bold, Jan Gravert, Marco
Lembke, Giulia Pellegrino*

ÜBERSETZUNG

Friederike Bold, Daniel Mayer

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Bettina Hanisch

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Michael Masberg

EINFÜHRUNG

Zwischen den tiefen Wäldern von Kua und dem schwelend heißen Ödland von Lubau findet man Jina, ein gelb-grünes Höhlenloch. Es gibt nur eine einzige Kolonie: Arams Kluft, wo Salz und Bauxit abgebaut werden. In der Umlaufbahn um den Planeten befindet sich sein Juwel – der Mond Cala Duriha mit seinem Luxusresort, der viel häufiger besucht wird als Arams Kluft.

AUCH WENN SIE formell unabhängig von den Fraktionen im Kua-System ist, ist Arams Kluft voller Intrigen. Selbsternannte Kleinherrscher kämpfen um die Macht durch hinterlistige Machenschaften, Täuschung und den Einsatz nützlicher Idioten – wie reisende Abenteurer! Zur gleichen Zeit verbirgt sich eine dunkle Macht in der Kluft. Eine Macht, die aus den Portalkriegen stammt, die mit der Zeit die Zukunft der Kluft gefährden kann ...

Arams Geheimnis stellt den Säureplaneten Jina und seine einzige größere Siedlung, Arams Kluft, vor. Hier findest du alles, was du brauchst, um spannende Szenarien auf der säuregeschwängerten Oberfläche Jinas zu schaffen, aber auch Details über den fruchtbaren Mond Cala Duriha. Das Heft ist in drei Teile aufgeteilt: Der erste Teil bietet mögliche

Gründe für die Spielercharaktere, Jina zu besuchen, daneben wird die Salz- und Bauxitkolonie Arams Kluft beschrieben. Danach machen wir die Bekanntschaft mit den Intriganten des Mondes Cala Duriha. Das Buch endet mit dem Abenteuer *Arams Geheimnis*.

EINLEITUNG

Arams Kluft ist dem Wesen nach ein Szenarioschauplatz (siehe Seite 342 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Ein Szenarioschauplatz besteht nicht aus Szenen, sondern aus Orten und den Motiven verschiedener Personen. Die Szenen ereignen sich, wann und wo sie passen, es gibt keine Akte, und die Dramaturgie ist unvorhersehbarer.

Der SL muss gut vorbereitet sein auf diese Art von Aufbau, denn es ist wichtig, die Motive und Fähigkeiten der verschiedenen

Parteien klar zu verstehen. Das Drei-Akte-Modell bietet den SC eine begrenzte Anzahl an Optionen und drängt sie stärker in eine bestimmte Richtung. Das Szenarioschauplatz-Modell ermöglicht den SC dagegen, sich frei zu bewegen, und der Bedarf an Improvisation seitens der SL ist deutlich größer.

Arams Kluft bietet für die SC eine spannende Umgebung für Entdeckungen und Erlebnisse. An seiner Fläche gemessen ist es kein großer Schauplatz, aber der SL wird feststellen, dass es gar nicht so viel Platz braucht. Die Handlungen der SC führen bald zu einem dichten Netz aus Beziehungen und Ereignissen. Ein letzter Hinweis für die SL: Lies dir den Schauplatz sorgfältig durch, überlege, wonach die verschiedenen Akteure streben wollen und was sie bereit sind für die Erlangung ihrer Ziele zu tun. Überlege dir eine mögliche Kette von Ereignissen sowie spannende Szenen, die passieren können.

Und vergiss nicht, die Unberechenbarkeit zu genießen!

WARUM NACH ARAMS KLUFT REISEN?

Coriolis setzt genau wie dieses Abenteuer voraus, dass die SCs ein Schiff miteinander teilen. Vielleicht haben sie schon gemeinsam Abenteuer erlebt, oder es ist ihre erste Reise auf dem Schiff. Arams Kluft ist kein Ort, an dem Kreuzer landen, nicht einmal Freihändler besuchen die Kolonie in regelmäßigen Abständen. Die Kolonie ist der Gnade eines zufälligen Zuflusses an Gütern und Post ausgeliefert, wenn kleinere Schiffe den Planeten auf ihrem Weg von Coriolis zu den Portalen in der Mitte des Systems passieren. Nur wenige Schiffe haben Arams Kluft tatsächlich als Ziel. Es ist häufig das Luxusresort auf dem Mond Cala Duriha, das sie anzieht.

Manche Frachterpiloten erkennen, dass es einen Umweg über den Planeten wert sein könnte, um zusätzliche Fracht (Bauxit, Salz) aufzunehmen oder Güter von minderer Qualität loszuwerden, nachdem sie Luxusgüter auf den Mond geliefert haben. Auf diese Weise erhält Arams Kluft seine dringend benötigten Vorräte.

Die SC könnten eine ganze Bandbreite an Gründen haben, um nach Arams Kluft zu reisen, aber sie müssen mindestens ein ausdrückliches Ziel für ihren Besuch haben. Ein Überfall, um neue Fracht aufzunehmen, ist eine mögliche Idee, eine Notlandung eine andere. Eine weitere Möglichkeit ist, dass die SC eine persönliche Verbindung zur Kluft haben, dort aufgewachsen sind oder Verwandte haben, die dort hingezogen sind. Nur wenige Leute würden aus reiner Neugier auf dem Planeten landen. Etwa jene, die sich aussuchen können, die farbenfrohen Säurestürme auf der Oberfläche des Planeten zum Vergnügen anzusehen und dabei ein Glas verdünnten Wein hinter einem der riesigen Panoramafenster des Luxusresorts zu genießen. Mehrere der unten aufgeführten Gründe, um bei Arams Kluft zu landen, können als Deckmantel für andere, geheime Missionen dienen. Mehrere Parteien in der Kluft haben gute Gründe, die SC zu bitten, undercover zu arbeiten (Freihandel, Sich bedeckt halten, Notlandung), während sie eigentlich auf andere Ziele hinarbeiten (Forschungsunterstützung, Söldner, Sondieren, Den Kolonialbüro-Agenten unter die Lupe nehmen).

Unten findet sich eine Auflistung von plausiblen Gründen für die SC, nach Arams Kluft zu kommen, und warum sie bleiben müssen, mehr oder weniger freiwillig.



☸ NOTLANDUNG

Das Schiff der SC gibt den Geist auf und sie sind gezwungen, eine Notlandung auf Jina zu machen. Arams Kluft liegt in direkter Verbindung zum einzigen Raumhafen des Planeten. Das Problem mit dem Schiff kann gutartig sein (wild blinkende Warnleuchten, unklar, was wirklich los ist) oder dramatischer (instabile Schwerkraftgeneratoren). Vielleicht kollidiert ihr Schiff mit Schrott, der um Jina kreist, wenn sie gerade auf dem Luxusmond Cala Duriha starten oder landen wollen, und sie sind gezwungen, ihre Reise mit einem Boxenstopp auf dem Planeten zu unterbrechen. Trotzdem setzt das Schiff unter relativ kontrollierten Bedingungen auf, in dem einst so beeindruckenden, aber nun so heruntergekommenen Raumhafen von Arams Kluft. Während die Reparaturen im Gang sind, werden die SC in die Intrigen der Kluft hineingezogen. Dies ist auch das Vorspiel zu dem Szenario *Arams Geheimnis* auf Seite 21.

☸ SABOTAGE

Eine aufregende Möglichkeit ist, dass Piraten in der Kluft sich mit einem Agenten auf dem Luxusmond verschworen haben. Der Agent hat heimlich Teile am Schiff der SC beschädigt, sodass sie gezwungen sind, in Arams Kluft zu landen. Die Reparatur könnte teuer werden, und natürlich benötigen die SC ein besonderes Ersatzteil, das eine bestimmte Person in der Kluft besitzt. Vielleicht ist die Sabotage ein Akt purer Verzweiflung. Die Situation in der Kolonie Arams Kluft ist bedauernswert, und bestimmte Personen suchen ängstlich nach Hilfe oder Schutz. Eine Möglichkeit ist natürlich, „Freihandel“ mit „Sabotage“ zu kombinieren. Das bedeutet, dass eine der Parteien in der Kluft einen Agenten hat, der an Bord herumschleicht und eine wichtige Komponente vom Schiff entfernt. Dann bietet er den SC an, es zurückzukaufen, und verlangt als Gegenleistung gefährliche Gefälligkeiten.

☸ FREIHANDEL

Vorräte und Briefe in der Kolonie abliefern ist natürlich ein möglicher Grund für einen Besuch, weil Freihändler sich selten leisten können, Nein zu sagen, nicht einmal zu kleineren Missionen. Ein Schiff, das Delikatessen und Luxusgüter auf den Mond Cala Duriha liefert, hat mit Sicherheit Platz für Güter des täglichen Bedarfs, die mit Gewinn in Arams Kluft verkauft werden können. Es besteht außerdem die Möglichkeit, vor Ort Güter für den Rückflug zu laden. Einmal auf dem Planeten können die SC von örtlichen Interessenten kontaktiert werden. Einige bieten ihnen Birr, während andere auf die feineren Antennen der SC einwirken.

☸ SICH BEDECKT HALTEN

Arams Kluft ist bestens geeignet für SC, die den Zorn der Coriolis-Garde auf sich gezogen haben oder die einen guten

Grund haben, sich von den Hauptverkehrswegen fernzuhalten. Die Nähe zum Luxusmond könnte einen Risikofaktor darstellen, aber auch eine Gelegenheit, den Funkverkehr anderer Schiffe abzufangen und so auf dem Laufenden zu bleiben, was aktuelle Angelegenheiten im System angeht.

☸ DEN KOLONIALAGENTEN UNTER DIE LUPE NEHMEN

Das Kolonialbüro hat Zweifel daran, dass die Handlungen des vor Ort stationierten Agenten besonders einfallsreich sind und möchte einen Lagebericht. Vielleicht sehen sie es sogar als nötig an, direktere Maßnahmen zu ergreifen. Das Büro hat einen Spion in der Kluft (den Arzt Salim Nasser). Vielleicht ist das Büro sich auch seiner nicht sicher oder vielleicht will es den Doktor nicht bloßstellen. Stattdessen schickt man die SC, die bei ihren Ermittlungen größere Risiken auf sich nehmen und verschwinden können, wenn die Sache zu heiß wird. Es ist möglich, dass die SC angewiesen werden, Nasser zu kontaktieren, um einen aktuellen Lagebericht zu bekommen. In diesem Fall ist es wahrscheinlich ein erster Schritt, um direkt gegen den Agenten vorzugehen. Ungeachtet der Ermittlungsmethode wird dies aller Wahrscheinlichkeit nach undercover ausgeführt.

☸ SÖLDNER

Zwischen den Parteien der Kluft gibt es einen schwelenden Konflikt, und eine von ihnen beauftragt Söldner, genauer die SC. Der Vertrag kann auf Coriolis oder dem Luxusmond Cala Duriha unterzeichnet werden, oder aber wenn die SC aus anderen Gründen in der Kluft gelandet sind. Der Minenfürst, die Salzwitwe und der Kolonialagent besitzen die Mittel, um Söldner einzustellen. Die Volksmiliz kann ebenfalls das Kapital für Verstärkungen aufbringen. Ganz gleich, für welche Fraktion die SC arbeiten, sie werden bald in die Konflikte der Kluft hineingezogen. Sie könnten erkennen, dass sie für Arbeitgeber mit zweifelhaftem Ruf arbeiten und beschließen, die Seite zu wechseln. Vielleicht sehen die SC schnell, dass sie die einmalige Gelegenheit haben, sich von mehreren örtlichen Fürsten anheuern zu lassen und versuchen dann, diese gegeneinander auszuspielen, um eine Chance zu haben, mehr Birr zu verdienen.

☸ FORSCHUNGSUNTERSTÜTZUNG

Durch ihre Kontakte haben die SC erfahren, dass der Wissenschaftler Hommar Lannah denjenigen Birr bietet, die ihm bei seinem neuesten Projekt helfen wollen. Es ist möglich, dass sich später herausstellt, dass Lannah eigentlich meinte, dass die Bezahlung dann getätigt wird, wenn er seine Forschungsarbeit veröffentlicht hat und er selbst mit Birr überschüttet wird.

⚙️ SONDIEREN

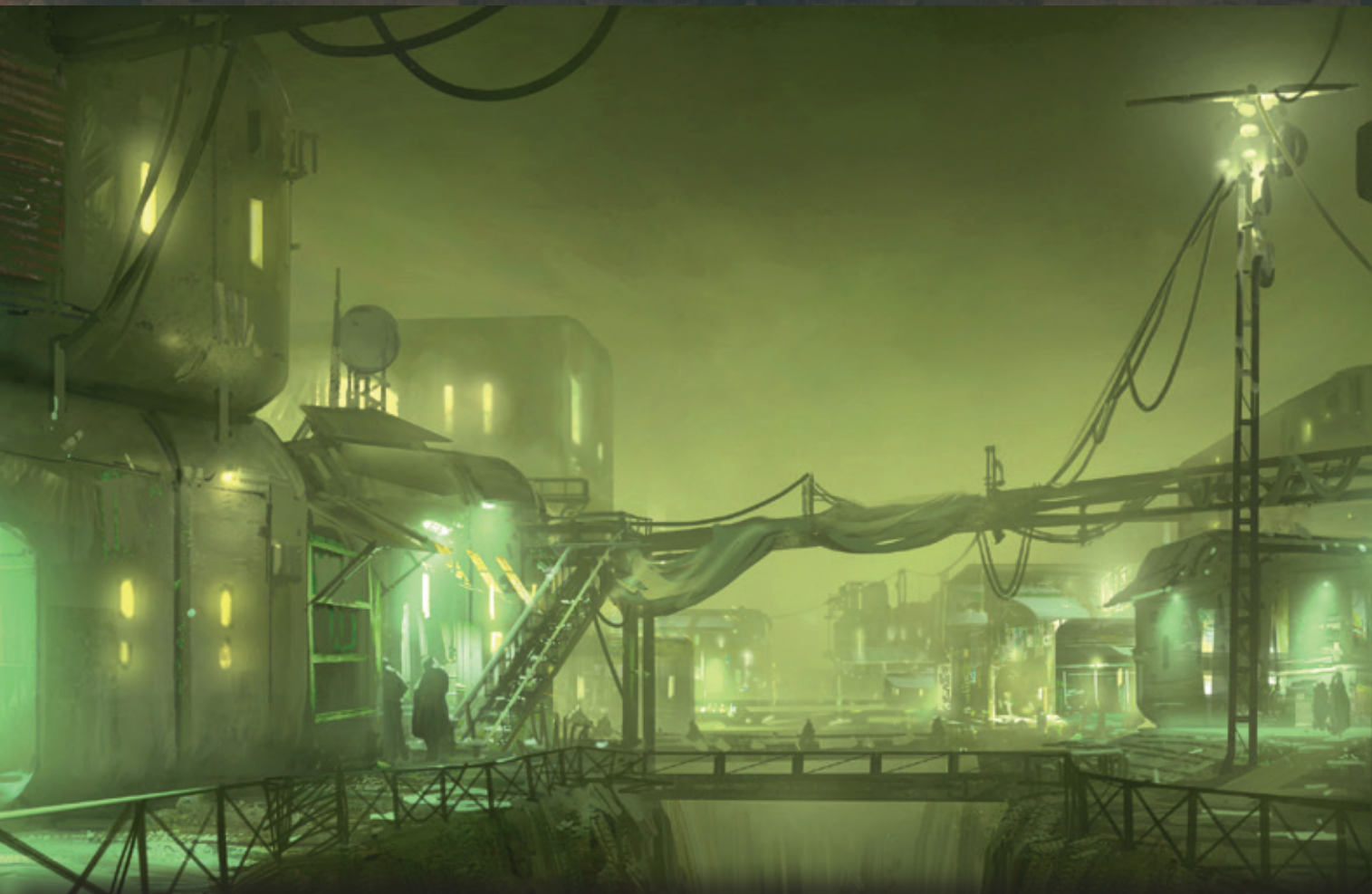
Jina wurde früher als reich an Ressourcen eingestuft, und Arams Kluft ist ein Überbleibsel dieses erlahmten Optimismus. Übereifrige Prospektoren (vielleicht Kontakte des örtlichen Unternehmers Torilan) ersuchen die Unterstützung der SC, um notwendige Überprüfungen durchzuführen. Die Bezahlung ist natürlich schlecht, dafür werden Anteile an späterem Reichtum in Aussicht gestellt.

Eine weitere Version ist, dass zynische Parteien auf Coriolis den SC „geheime“ Informationen angeboten haben, die sie reich machen. Die Berichte über Lager, die den SC angeboten werden, waren nicht unbedingt falsch, als sie fast zwei Jahrzehnte zuvor geschrieben wurden. Sobald sie in der Kluft ankommen, stellt sich natürlich heraus, dass bereits jemand anderes die vorgeblichen Lager beansprucht hat oder dass die erwarteten Funde auf der anderen Seite der Tafelberge liegen, in unmittelbarer Nähe zur heiligen Mesa der aggressiven Stämme (siehe Seite 13).

ANKUNFT DER SC

SC, die in Arams Kluft aufsetzen, versuchen höchstwahrscheinlich, im alten Raumhafen zu landen. Die verlassenen

und heruntergekommenen Docks bieten guten Schutz vor den Säurestürmen. Ein kundiger SC kann den Aufzug aktivieren, der das Schiff im Boden versenkt und die Schilde oberhalb des Docks versiegelt (mehr dazu unter der Überschrift „Der Raumhafen“). Wenn die SC ihre Ankunft über Funk angekündigt haben, wird der Kolonialagent herbeieilen, um sie zu treffen. Mit ihm zusammen erscheinen mit großer Wahrscheinlichkeit eine ganze Reihe der prominenteren Charakter der Kluft. Eine geheimere Ankunft macht es wahrscheinlicher, dass die erste Begegnung der SC mit der neugierigen Technikerin Niniack ist, und wahrscheinlich auch mit dem alten Lomar, der sich mit seiner mechanischen Werkstatt in unmittelbarer Nähe zum Raumhafen befindet. Wenn die SC einen Termin mit einer der Parteien in der Kluft ausgemacht haben, wird diese sie wie vereinbart begrüßen – außer der SL findet es spannender, dass die SC ein Treffen im Raumhafen erwarten, nur um dann allein in dem verlassenen Dock zu stehen, mit einem aufziehenden Säuresturm am Horizont und den bleichen Lichtern von Arams Kluft, die durch den Nebel flackern.



ARAMS KLUFT

Zwischen den tiefen Wäldern von Kua und dem schwelend heißen Ödland von Lubau findet man Jina, ein übersäuertes Höhlenloch mit nur einer Kolonie, Arams Kluft. Die Kolonie ist eine Bergbaustation für Bauxit und andere Mineralsalze, voller gegeneinander intrigierender Bergbaufürsten, die um Macht und Einfluss ringen.

DER SZENARIOSCHAUPLATZ Arams Kluft ist die einzige größere Siedlung auf Jina. Nur wenige besuchen die Kolonie häufiger, mit Ausnahme von Frachterbesatzungen, die die Mineralien abtransportieren. Mehr über Jina kannst du auf Seite 284 des Grundregelwerks lesen, ehe du Arams Kluft in dein Spiel aufnimmst.

ÜBERSICHT

Arams Kluft liegt am Rande des Lamka-Plateaus. Der Fluss Desera hat sich langsam durch den porösen Stein gefressen, der die Kolonie umgibt, und eine seltsame Landschaft mit hohen, schlanken Säulen aus hartem Felsen hinterlassen. Die Kolonie ruht auf diesen hohen Säulen und dünne Seilbrücken verbinden die verschiedenen Säulenseln. Die Siedlung ist von ständigem, die Sicht behindernden Nebel verhangen, der seinen Ursprung in Jinas säurehaltiger Atmosphäre hat. Bewohner, die nicht in den Minen oder auf den Salzschleppern arbeiten, versuchen drinnen zu bleiben und den Nebel zu meiden. Die Kolonie wird ab und zu von starken Säurestürmen verwüstet. Diese zwingen alle, sich ins Innere zu flüchten, mit Ausnahme der Kaliten, der örtlichen Nomaden.

Methangas aus den Sümpfen ist die Hauptenergiequelle der Kluft. Lange Rohre klettern wie Ranken den Kamm empor und winden sich zwischen den Häusern auf den Säulen. Es gibt ein größeres Kraftwerk in der Kolonie, das die Bewohner mit Strom versorgt. Das Wasser auf Jina ist sehr sauer und muss aufbereitet werden, ehe Menschen es zu sich nehmen können. Das geht am einfachsten durch Verdampfung und Kondensation oder alternativ durch chemische Reinigung.

Arams Kluft ist von den Wüsten des Lamka-Plateaus umgeben. Hier lebt nichts au-

ßer der Lamka-Echse (siehe Grundregelwerk Seite 323) und eine überraschend große Population von Schmetterlingen, die widerstandsfähig gegen die Atmosphäre sind.

✿ DER RAUMHAFEN

Die Landeplattformen, groß genug für mittelgroße Frachter, sind normalerweise vom Staub und Sand des Plateaus bedeckt. Die Plattformen können in unterirdische Silos abgesenkt und versiegelt werden, um die gelandeten Schiffe zu schützen. Dies wird von einer kleinen Steuereinheit neben jeder Plattform aus durchgeführt. Wenn ein gelandetes Schiff nicht auf diese Weise vor dem ätzenden Nebel geschützt wird, werden die Wartungskosten verdoppelt (siehe Grundregelwerk, Seite 155). Der Raumhafen verfügt über einen Fusionsreaktor, doch ist er aufgrund mangelnder Ressourcen außer Betrieb.

✿ DIE BÜROS DES KOLONIALBÜROS

Ein ausgefallenes, halbmondförmiges und einstöckiges Gebäude aus weißem, lackiertem Stein, das für den Verwalter des Planeten ausgelegt ist. Kolonialagent Moro verwendet nur einen kleinen Teil des Westflügels. Der Rest des Gebäudes ist leer, staubige Laken decken die teuren Möbel ab. Der geschlossene Haupteingang mit den abgenutzten, mosaikbedeckten Säulen wird schon seit Jahrzehnten nicht mehr genutzt. Agent Moro und seine Leibwächter benutzen den Seiteneingang, da dieser den bewohnten Teilen der Siedlungen näher ist.

✿ DAS BADEHAUS

Das Badehaus, auch Hammam genannt, ist das Juwel der Kluft. Es wurde für eine Elite gebaut, die niemals kam. Heute dient es den einfachen Leuten der Kolonie sowie

SÄURESTÜRME

Die Säurestürme verwenden die Regeln für Feuer (Grundregelwerk, Seite 97). Die Stürme haben einen Angriffswert von 3 gegen Personen mit Masken und Panzerung und einen Angriffswert von 6 gegen alle, die nicht so ausgerüstet sind. Dicke Kleidung schützt die Haut während der Stürme, wird dabei aber zerstört. Charaktere mit dem Talent Widerstandsfähig sind von den Stürmen weniger betroffen: Angriffswert 3, wenn sie ungeschützt sind, und 1, wenn sie eine Maske tragen.

ARAMS KLUFF

- ◆ **DURCHSCHNITTSTEMPERATUR:** 25-40 Grad Celsius während des Tages, um 10 Grad in der Nacht.
- ◆ **BEVÖLKERUNG:** Etwa 3.000, von denen 900 in Arams Kluff leben. Der Rest lebt in kleinen Minen an der Verwerfungslinie oder auf Salzscheppern im Deseradelta.
- ◆ **REGIERUNG:** Formell eine unabhängige Kolonie unter dem Schutz des Kolonialbüros. In Wirklichkeit gibt es starke Spannungen, da lokale Oligarchen um Macht ringen (das Kolonialbüro, der Minenfürst, die Salzwitwe).
- ◆ **RECHT UND ORDNUNG:** Eine Volksmiliz mit hundert Mitgliedern wahrt den Frieden. Die Miliz steht offiziell unter der Kontrolle des Kolonialbüros, steht aber in Wahrheit der Salzwitwe viel näher. Die Miliz wird von der Rothandtruppe herausgefordert, die mit dem Minenfürsten verbündet ist und etwa fünfzig Mitglieder hat. Sie haben auch Probleme mit widerspenstigen Bergleuten auf Urlaub. Das Kolonialbüro versucht, diese verschiedenen Gruppen gegeneinander auszuspielen.
- ◆ **IMPORTE:** Vieh, Gewürze, Lebensmittel, Medizin, Metalle, Ersatzteile, Überlebensausrüstung.
- ◆ **EXPORTE:** Bauxiterz, Salze



ARAMS KLUFT

NOHAKS CANTINA



Eine einfache, aber angenehme Atmosphäre begrüßt Nohaks Besucher. Die Kundschaft besteht normalerweise aus Arbeitern aus den Bergwerken und Salzschleppern sowie einigen Mitgliedern der Rothandtruppe.



DAS BADEHAUS



Das Badehaus, auch Hamam genannt, ist das Juwel der Kluft. Es wurde für eine Elite gebaut, die niemals kam. Heute dient es den einfachen Leuten der Kolonie sowie als eigentliches Büro des Kolonialagenten Moro.

ARAMS KLUFT

1. Die Büros des Kolonialbüros
2. Das Badehaus
3. Nohaks Cantina
4. Die Kapelle der Ikonen
5. Die Arztpraxis
6. Das Versteck des Hexendoktors
7. Der Palast des Minenfürsten
8. Larvenseidenfarmen
9. Cantina „Oase“
10. Das Haus der Salzwitwe



DER PALAST DES MINENFÜRSTEN



Ein großes Hauptgebäude steht in einem ummauerten Hof mit Brunnen und etwas, das ein schöner Garten wäre – wenn dies nicht Jina wäre.

DIE GEGEND UM ARAMS KLUFT



DIE GEGEND UM ARAMS KLUFT

- A. Arams Kluft
- B. Lomars Werkstatt
- C. Der Raumhafen
- D. Bauxitminen



ARAMS KÜCHE

Einheimische Schmetterlingslarven sind ein Grundpfeiler der lokalen Küche. Die Larven sind essbar, der entwickelte Schmetterling ist es aber nicht. Die Larven werden zu einem eiweißreichen Brei zerstoßen und dann mariniert, gegrillt, in dünne Scheiben geschnitten und gegessen. Couscous, Bohnen und Kichererbsen müssen alle importiert werden und sind daher ziemlich teuer. Einige Formen von Algen aus dem Flussdelta sind ebenfalls Teil der lokalen Küche.

als eigentliches Büro des Kolonialagenten Moro. Kostbare Mosaik, wunderschöne Beleuchtung und das beruhigende Plätschern des Wassers machen das Hammam zu einem dringend benötigten Ort der Ruhe vor den Plagen des Lebens auf Jina. Agent Moro hält von einem Podest im hinteren Bereich aus Hof. Wenn er sich nicht auf seinem Diwan ausruht, findet man ihn normalerweise in der Dampfsauna oder im Warmwasserbecken mit einem Tablett voller importierter Delikatessen an seiner Seite.

NOHAKS CANTINA

Eine einfache, aber angenehme Atmosphäre begrüßt Nohaks Besucher. Robuste Säulen stützen die niedrige Decke und die Gäste sitzen oder liegen auf Matten und Kissen auf dem Boden. Das Klientel besteht normalerweise aus Arbeitern der Minen und Salzschleppern außerhalb des Dienst sowie einigen Mitgliedern der Rothandtruppe. Der Kohöl fließt in Strömen und die Wasserpfeifen werden selten mit Tabak gestopft. Nohak führt die Cantina zusammen mit den drei Kurtisanen Lhirra, Omon und Zelena und dem Dorftrötel Amil, der ebenfalls vorgibt, ein Kurtisan zu sein.

DIE KAPELLE DER IKONEN

Ein einfaches und streng wirkendes Gebäude – und somit architektonischer Ausdruck der Auslegung des Willens der Ikonen durch die örtliche Priesterin. Die Ikonenstatuen sind dunkel und wunderschön. Die Predigerin Aravak Poho selbst hat sie aus einem alten Tempel auf Algol mitgebracht. Beliebte Ziele für ihren rechtschaffenen Zorn sind die Fixierung des Badehauses auf den Tänzer und der Hexendoktor des Dorfes.

DIE ARZTPRAXIS

Die Praxis von Salim Nasser ist einfach, aber gut geführt. Der Untersuchungsraum ist sauber und riecht nach Antiseptika. Der Rest des Hauses, der hinter Vorhängen und Tüchern versteckt ist, ist das genaue Gegenteil: unordentlich, schmutzig und stinkend. Der Arzt kann die eine oder andere M-Dosis anbieten, wenn die erlittenen Verletzungen wirklich schwerwiegend sind, arbeitet aber ansonsten vor allem mit primitiver medikurgischer Ausrüstung.

DAS VERSTECK DES HEXENDOKTORS

Hinter der rostigen Tür rasselt ein Vorhang aus Rattenschädeln und getrockneten Insekten im giftigen Wind. Der Raum im Inneren ist dunkel, schmutzige Teppiche bedecken den Boden, und seltsame Talismane und Totems übersäen die Wände sowie die Decke. Dies ist die Heimat von Ekbian, dem ältesten Einwohner der Kluft. Er ist wohlvertraut mit der Welt der Kräuterheilmittel und mystischen Talismane.



⚙️ DER PALAST DES MINENFÜRSTEN

Neben den Büros des Kolonialbüros ist der Palast das imposanteste Gebäude der Kolonie. Ein großes Hauptgebäude steht in einem ummauerten Hof mit Brunnen und etwas, das ein schöner Garten wäre – wenn dies nicht Jina wäre. Säurebeständige Flechten und Algen haben längst die Skulpturen erobert und sind auf dem besten Weg, die Mosaikböden des Hofes zu überdecken. Der gewalttätige Barhan, Anführer der Rothandtruppe, lungert hier oft mit einigen seiner Untergebenen herum.

⚙️ LARVENSEIDENFARMEN

Ein fehlgeschlagener Versuch der Seidenzucht. Die Larven spinnen ihre Seide ungefähr so schnell wie der saure Nebel sie zerstört, und das Ergebnis sind klumpige Büschel aus schwarzem, zähem Schleim. Die Larven ernähren sich von den Flechten, die an Böden, Wänden und Decken wachsen. Sie entwickeln sich und leben eine kurze Zeit als Schmetterlinge, ehe die ätzende Atmosphäre ihre Flügel zersetzt.

⚙️ CANTINA „OASE“

Das inoffizielle Hauptquartier der Volksmiliz. Ein einfaches Bauwerk mit schlanken Säulen, die eine Kuppeldecke tragen. Die Stimmung hier ist meistens gut. Wasserpfeifen schnurren und Soldaten schlürfen laut ihren würzigen Tee, während sie ihr bescheidenes Einkommen in Schah-Spielen verwetten.

JINAS SCHWARZE LUNGE

SC, die einen längeren Zeitraum auf Jina verbringen, gehen das Risiko ein, sich mit der Krankheit Schwarze Lunge zu infizieren. Lebewesen mit dem Talent Widerstandsfähig (wie zum Beispiel Kaliter und Lamkas) sind gegen die Krankheit immun. SC, die Schutzmasken nutzen, sind ebenfalls nicht betroffen. Erkrankte entwickeln einen schmerzhaften Husten und erleiden einen Abzug von -1 auf Stärke, bis jemand sie behandelt, indem ihm ein schwieriger (-2) Wurf auf **MEDIKURGIE** gelingt.



DIE KALITER

Tief in der Schlucht unter der Kolonie und an den Rändern des Lamka-Plateaus gibt es eine beachtliche Bevölkerung von Humaniten, die als Kaliter bekannt sind. Sie zeichnen sich durch ihre Widerstandsfähigkeit gegen die Säure und ihre extreme Fremdenfeindlichkeit aus. Die Kaliter leben in Stammesgemeinschaften auf Mesas und in Klüften auf der Lamka und verlassen ihre Dörfer nur, um nach Flechten und Larven zu suchen. Technologisch sind die Kaliter primitiv, besitzen aber auch einige Stücke gewöhnlicher Technologie. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass sie diese unvorsichtigen Prospektoren abgenommen haben, doch die Menge an Technik lässt bei den gebildeteren Bewohnern Zweifel aufkommen. Gerüchten zufolge haben die Kaliter die Lamka-Echsen domestiziert und verwenden sie als Wachtiere. Es heißt auch, dass einige der Tiere entkommen sind und sich in Arams Kluft verstecken. Die Herkunft der Lamka-Echse ist unbekannt, da es auf Jina mit Ausnahme der Menschen keine einheimischen Beutetiere für sie gibt.

LOMARS WERKSTATT

Ein umzäuntes Feld voller technologischer Geräte, die langsam im Säurenebel zersetzt werden. Das Chaos geht in der Maschinenhalle weiter, aber die Dinge hier drin sind in der Regel in einem besserem Zustand. Lange Reihen von unfertigen Projekten teilen sich den Raum mit der aktuellen Arbeit der Maschinistin Niniack. Der alte Lomar hat es schwer, sich lange genug zu konzentrieren, um etwas fertigzustellen. Und so bewegt er sich in einem Dschungel vielversprechender Träume und verlorener Hoffnungen. Wenn Niniack wirklich Unterstützung braucht, steht Lomar bereit, aber nur für kurze Zeit.

DAS HAUS DER SALZWITWE

Ein einfaches Haus, das bis auf die Salzwitwe selbst und ihre rechte Hand, den Leibwächter Bhofass, unbewohnt ist. Manchmal kommen Arbeiter von den vielen Salzschleppern der Witwe im Delta vorbei, aber sie bleiben nie lange. Nicht einmal die edlen Weine und das luxuriöse Essen machen die intensive, unbehagliche Atmosphäre des Hauses wett.

BAUXITMINEN

Minen in vielen Größen und Formen sind entlang der Verwerfungslinie verstreut. Die Leute des Minenfürsten leiten die meisten davon, da die Mehrheit der sogenannten unabhängigen Bergleute ihm etwas schuldet. Arbeiter in Masken

und abgenutzten Exos bauen das Bauxiterz ab, reinigen es und transportieren es in die Kluft. Von dort aus wird es vom Planeten transportiert.

☸ KALITERGEBIET

Ein hoher Tafelberg, dessen Hänge sich steil aus der Wüste erheben. Dies ist die Heimat der Kaliter. Ihre Lebensweise ist für Außenstehende ein Rätsel, und die Kaliter selbst sind nicht sonderlich an Besuchern interessiert.

☸ DER JAMSASTURZ

Eine tiefe Grube unterbricht das sonst endlose Plateau. Die Hänge des Lochs bestehen aus losem Kies und Erde, sodass es schwierig ist, an ihnen zu klettern (-2 auf **BEWEGLICHKEIT**). Wie die Grube entstanden ist, ist unklar, aber es heißt, dass ein Frachter vor langer Zeit dort abgestürzt ist.

☸ DIE DREI WÄCHTER

Drei hohe Säulen aus hartem, schwarzem Fels erheben sich über den Kies der Lamka. Alle drei sind von Höhlen und Tunneln durchzogen, in denen Kaliter leben sollen.

☸ DAS SAVRADELTA

Unterhalb der Lamka fächert sich der langsame Fluss Desera zu einem breiten Delta auf. Die in den Bergen abgetragenen Mineralien landen hier, und hohe Ufer aus braunem, schwarzem und gelbem Sand brechen den schlammigen Fluss in immer kleinere Arme auf. Salzschlepper reisen das Delta hinauf und hinab, in der Hoffnung, ein Flussbett zu finden, das reich an seltenen Mineralien ist. Einige bleiben in der heimtückischen Sumpflandschaft stecken und werden nie wieder gesehen.

☸ SALZSEE MOKHBA

Der Salzsee Mokhba liegt in der Nähe des Savradeltas. Es gibt viele Salzkähne hier, die mit Netzen, Sieben und Filtern arbeiten, um Salz aus dem dunklen, flachen See abzubauen. Die Salze werden in großen Salzöfen auf den Kähnen verarbeitet und gereinigt und dann auf Bodenladern zum Raumhafen in Arams Kluft transportiert.

DIE SITUATION

Arams Kluft steht schon lange am Rand eines offenen Konflikts zwischen den drei aufstrebenden Herrschern: Kolonialagent Shulan Moro, Minenfürst Lhorac Ignazu und Salzwitwe Shana. Mit ihren jeweiligen Marionetten – der Miliz, der Rothandtruppe und dem Leibwächter Bhofass – versuchen sie, die jeweils anderen beiden auszumanövrieren. Ihr Machtkampf ist weitgehend frei von Einmischungen von außen, doch wenn es zu einem Fund seltener Mineralien oder Metalle kommt (wie dem Ereignis „Tritium!“ unten), dann kann die Lage sehr schnell kompliziert werden. Die SC können in

all dem als gedungene Muskeln, Infiltratoren oder Freihändler dienen, die nach einer wertvollen Fracht suchen.

CHARAKTERE UND KREATUREN

Einige wichtige NSC sind unten beschrieben. Die generischen NSC auf Seite 343 des Grundregelwerks können für die Rothandtruppe, die Miliz und andere Bewohner der Kluft verwendet werden.

SHULAN MORO, KORRUPTER KOLONIALAGENT

Der Zenither Shulan Moro überwacht die Verkäufe der Schürfrechte auf Jina für das Kolonialbüro. Er hat bei allen großen Transaktionen in Arams Kluft seine Finger im Spiel und hält im Badehaus der Siedlung Hof. Das Hammam ist perfekt für den paranoiden Agenten, da es nicht viele Waffen gibt, die man mit nichts als einem Handtuch um die Hüfte verstecken könnte. Die Bäder bieten zudem die einfachen Freuden im Leben, die streng genommen das einzige sind, was Moro dazu bringen kann, ein Risiko einzugehen: edle Weine, duftende Bäder, Massagen und bewegliche Kurtisanenknaben.

AUSSEHEN: Shulan ist ein massiger Mann, mit breiten Schultern und einem breiten Gesicht. Seine Nase nimmt einen beträchtlichen Teil seines flachen Gesichts ein, und seine oberen



Schneidezähne scheinen sich zu den Seiten zurückzuziehen, um Platz für die Nase zu machen. Seine blassgrauen Augen sind wässrig, seine Hände überraschend weich.

CHARAKTERMERKMALE: Übermäßig freundlich, aber überzeugend, redet viel über die Notwendigkeit von „Ko-op-er-a-tion“.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: Kultur 2, Manipulation 3

TALENT: Menschenkenntnis, Fraktionsstatus

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: Seine drei Leibwächter Houda, Greshla und Pokh, persönlicher Kommunikator, Orbitalkommunikator, zwei Bodenlader, Transaktor mit 4.000 Birr, 450 Birr in bar.



LHORAC IGNAZ, SELBSTERNANNTER MINENFÜRST

Lhorac Ignazu soll ein sadaalischer Theokrat im Exil sein, ein Gerücht, das er am Leben hält, indem er immer eine ausdruckslose Maske über dem Gesicht trägt. Einige Leute behaupten, sein Körper sei unter seiner Maske und Kleidung grässlich deformiert, während andere sagen, dass seine unglaubliche Schönheit die Ikonen verärgere und er die Maske trage, um die, die ihn umgeben, vor der Verlockung seiner Grazie zu bewahren. Die Wahrheit ist allerdings viel banaler: Lhorac ist ein Mann mittleren Alters mit schwindendem Haar und einer Schwäche für Drama, die er damit schürt, seine stilvolle Schutzmaske auch im Inneren zu tragen. Seine engsten Verbündeten und obersten Leutnants in der Rothandtruppe kennen sein Geheimnis, aber sie halten den Mund, da der Mythos auch ihnen nützt. Die Schergen des Minenfürsten kennen ihn als „Abya Farras“, den sadaalischen Namen für den weißen Ritter im beliebten Shahspiel.

AUSSEHEN: Trägt stets seine Keramik-Kampfpanzerung, fließende, weiße Gewänder und eine ausdruckslose Maske über dem Gesicht. Seine Stimme ist dunkel und rau.

CHARAKTERMERKMALE: Gemäßigt, eloquent und höflich, sogar, wenn er Drohungen ausspricht.



ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Beweglichkeit 3, Fernkampf 3

TALENT: Börsartig, Kampferfahren

PANZERUNG: Schwer (6)

WAFFEN: Thermalpistole

AUSRÜSTUNG: Sensorvisier (im Helm seiner Panzerung), 169 Birr in bar.



SHANA, DIE SALZWITWE

Shana wurde früher als missmutiger Schatten ihres geselligen und umgänglichen Partners Harbil gesehen. Als Harbil bei einem verdächtigen Unfall starb, wurde klar, dass Shana das Salzgeschäft die ganze Zeit über geleitet hatte. Shana macht Lhorac, den Grubenfürsten, für den Tod ihres Partners verantwortlich. Und diese Meinung teilen die meisten Leute, die es wagen, etwas über die Angelegenheit zu sagen. Nach dem Tod ihres Partners hat Shana das Salzgeschäft weiter geleitet und sich dabei bemerkenswert gut angestellt.



Ihr übermäßig korrekter Diener und Leibwächter Bhofass ist für all ihre Geschäfte in Arams Klufft verantwortlich, da die Witwe die Stille ihres Hauses oder die Salzschepper in der Savra vorzieht. Shana unterstützt offen die Volksmiliz und ihre gewählteAnführerin Desree.

AUSSEHEN: Dünn, graues Haar und dunkle, stechende Augen. Vernarbte Wangen. Normalerweise in eine graue Djelleba mit schlichten Stickereien gekleidet, um ihre Rüstung zu verbergen, wenn sie ihr Haus verlässt.

CHARAKTERMERKMALE: Still und streng, aber immer an neuen Gesichtern interessiert.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 1, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Fernkampf 2, Beobachtung 2, Überleben 2

TALENT: Menschenkenntnis

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion (auf Bhofass eingestimmt), Filtermaske, Tag mit 2.000 Birr, 110 Birr in bar.

BHOFASS, RECHTE HAND DER WITWE

Wenn der hochgewachsene Bhofass spricht, hören die Leute der Klufft die Stimme der Witwe. Bhofass ist übermäßig korrekt und makellos gekleidet. Sein Bart ist immer perfekt gestutzt. Er ist der erweiterte Arm der Witwe in der Klufft. Mehrere Zeugen können Bhofass' Kampfgeschick bezeugen. Das hat zu vielen Spekulationen darüber geführt, was der geheimnisvolle Mann vor seiner Ankunft in der Klufft getan hat.

Bhofass hat starke, leidenschaftliche Gefühle für seine Arbeitgeberin, und er würde alles tun, um zu beweisen, dass er würdig ist, den leeren Platz als ihr Lebenspartner einzunehmen.

AUSSEHEN: Blasses Gesicht mit schwarzem, perfekt gestutztem Bart. Trägt einen strengen, schwarzen Kaftan mit Goldstickereien und offener Seite (um seine Kampfkünste verwenden zu können)

CHARAKTERMERKMALE: Bleibt im Hintergrund, geduldig, beherrscht.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 10

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 4

FERTIGKEITEN: Nahkampf 5, Fernkampf 4, Infiltration 4, Beobachtung 4, Technologie 4, Beweglichkeit 3

TALENT: Neun Leben, Kampferfahren, Zäh

PANZERUNG: Schutzkleidung 3

WAFFEN: Beschleunigerpistole, Merkuriumschwert, Kampfbogen

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion (auf die Salzwitwe eingestimmt), Filtermaske, persönlicher Sensor am Handgelenk, Tag mit 1.200 Birr, 93 Birr in bar.

◆ **LEGIONÄRSRINGEN:** Eine Kampfkunst, die den Legionären beigebracht wird. Gibt +1 auf **NAHKAMPF** und +1 auf waffenlosen Schaden, aber -1 beim Parieren.

**TYPISCHER KALITER**

Männer und Frauen, die auf Missionen in die Lamka ausgesandt werden, normalerweise um Larven oder Flechten zu sammeln, wenn die Vorräte im Dorf knapp werden. Vermeiden Kontakt mit Leuten aus der Klufft, es sei denn, die Chancen stehen wirklich gut für sie (wie fünf gegen eins). In einem solchen Fall könnten die Kaliter die Gelegenheit ergreifen, neue Sklaven und Ausrüstung für ihr Dorf zu erbeuten.

AUSSEHEN: Kaliter tragen normalerweise lange Kaftane, ihre Waffen sowie Schmuck aus heimischen Juwelen und Zähnen der Lamka-Echsen.

CHARAKTERMERKMALE: Vorsichtig und nervös oder siegesgewiss aggressiv.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Beobachtung 3, Überleben 3, Nahkampf 2, Fernkampf 2

TALENT: Widerstandsfähig

PANZERUNG: Leichte primitive Panzerung (2)

WAFFEN: Pfeil und Bogen oder Beschleunigerpistole, Streitkolben oder Säbel (Schwert).

AUSRÜSTUNG: Zahme Lamka-Echse



TECHNOLOGIE UND ARTEFAKTE

Arams Kluft ist kein wohlhabender Ort. Die Kluft ist technologisch primitiv, mit einigen wenigen Aspekten gewöhnlicher Technologie. Lomars Werkstatt verkauft gewöhnliche Ersatzteile und Ausrüstung, aber ansonsten haben nur die drei lokalen Herrscher Zugriff auf Waffen oder andere Spezialausrüstung.

Lomars Werkstatt verkauft gewöhnliche Ersatzteile und Ausrüstung, aber ansonsten haben nur die drei lokalen Herrscher Zugriff auf Waffen oder andere Spezialausrüstung. Einzig Agent Moro verkauft Ausrüstung an Außenstehende.

EREIGNISSE

Arams Kluft bietet dem SL viele Möglichkeiten, wenn er die Siedlung zum Mittelpunkt einer längeren Kampagne machen will. Sobald die SC eintreffen, werden sie in die gefährlichen Intrigen und Machenschaften der Salzwitwe, des Minenfürsten und des Kolonialbüros hineingezogen.

☠ EIN MÖRDER AUF DER FLUCHT!

Kurz nach Ankunft der SC verschwinden Leute aus der Kolonie und werden vielleicht Tage später tot und verstümmelt aufgefunden. Es gibt viele Verdächtigungen: Ist es eine Lamka-Echse mit Gier nach Menschenfleisch oder ein verrückter ehemaliger Bergmann, der sich für sein Pech an den Leuten der Kluft rächen will? Könnte es einer der örtlichen Herrscher sein, der sich eine Lamka-Echse als Haustier angeschafft hat und sie benutzt, um Unruhestifter loszuwerden? Die SC werden als unabhängige Ermittler angestellt, weil die Salzwitwe, der Grubenfürst und Agent Moro sich auf keinen geeigneten Ortsansässigen einigen können.

Egal, wie es beginnt, die Angelegenheit wird zu einer komplizierten Ermittlung für die SC, weil die Jagd auf den Mörder von Geheimtreffen mit den örtlichen Herrschern unterbrochen wird, die wollen, dass die SC ihre Gegner der Morde beschuldigen– unter der Drohung, ihnen selbst die Morde anzuhängen!

☠ TRITIUM!

Der Prospektor Torilan hatte recht: Es gibt Tritium auf Jina – sogar nahe der Kluft. Tritium ist ein wichtiger Bestandteil von Fusionsreaktoren und somit im Dritten Horizont sehr wertvoll. Unglücklicherweise verlaufen die Tritiumadern durch das Revier der Kaliter, und wenn man sie ausbeuten will, muss man unter ihrem heiligen Tafelberg graben.

Sobald Torilan ausreichende Bohrproben hat (mit oder ohne Hilfe der SC), werden die großen Fische im Horizont aufwachen und ihren Blick in Richtung Arams Kluft wenden. Die örtlichen Herrscher werden versuchen, es so geräuschlos wie möglich zu halten, doch die Neuigkeit eines großen Tritiumfundes wird früher oder später die Welt verlassen. Der korrupte Agent Moro ist verantwortlich für den Verkauf und die Registrierung der Minen auf Jina – ein Geschäft, das schon blutig wird, bevor die Agentur, die anderen Firmen des Konsortiums, die Legion und die Freie Liga auftauchen. Wenn die SC keine Fraktionskontakte haben, wird die aufregendste Zeit vermutlich zwischen der Entdeckung der Ader und dem Auftauchen des ersten Schiffs des Kolonialbüros im Raumhafen sein. Wenn die SC allerdings Fraktionskontakte haben (wie das Talent Fraktionsstatus), könnte ihre Situation sogar noch interessanter werden, wenn die großen Spieler eintreffen. Ein Vertreter einer der interessierten Fraktionen könnte die SC kontaktieren und sie anwerben, um die Interessen der Fraktion in der Kluft oder den Randgebieten der Lamka zu schützen.

CALA DURIHA

Gemeinsam mit der wachsenden Macht und dem Einfluss von Coriolis und dem Konzil der Fraktionen im Dritten Horizont erfuhr auch der Mond Cala Duriha mit seiner glücklichen Lage großen Wohlstand. Die Station, die den gleichen Namen trägt wie der Mond, hat wunderschöne Kuppeln und riesige Panoramafenster, und erstreckt sich wie eine Seerose über die Oberfläche des Himmelskörpers. Unter den Kuppeln erstrecken sich eindrucksvoll eingerichtete Räume, die weit in die Tiefen des Monds hineinreichen – Hallen, die einst einem anderen Zweck dienten.

CALA DURIHA WURDE nicht durch Luxus erschaffen, sondern durch Schweiß und Schmutz. Die Station wurde während der Erstsiedler-Welle der Kolonisierung gegründet, als der Mond reich an Mineralien und Metallen war. Die erste Kolonisierung des Bergbaumondes endete jedoch jäh. Während der Portalkriege verlor der Mond viele Handelspartner, und die Zahl der Kolonisten schrumpfte. Die riesigen Stollen standen schließlich leer und die Bergbaumaschinerie stoppte, als die Stürme des Krieges über die drei Horizonte fegten.

Die Gründung von Coriolis führte zu einer Wiedererweckung von Cala Duriha. Der ehemalige Bergbaumond profitierte von seiner großen Nähe zu dem Dreh- und Angelpunkt, um den sich der ganze Horizont drehen sollte. Ein Mann erkannte diese Tatsache bereits früh und nahm die Gelegenheit wahr, Cala Duriha als Alternative zu Coriolis neu zu erfinden. Dieser Mann war Eferat Doukas, allgemein bekannt als „Der Zauberer“.

Doukas lud die Unternehmen ein, die keinen Sitz am Tisch des Konsortiums erhalten hatten. Auf Cala Duriha konnten die Unternehmen auch ohne die Überprüfung des Konzils der Fraktionen operieren. Hier konnten sie wachsen, ohne dass sie teuer dafür bezahlen mussten, dass man ihre Stimmen hörte. Die alten Stollen wurden erneuert und auf der Oberfläche des Monds wurden die wunderschönen Kuppeln gebaut.

DIE KONZERNE

Die Konzerne sind das Rückgrat von Cala Duriha. Durch die strategische Lage des

Mondes im Dritten Horizont haben sie unglaubliche Summen angehäuft und zögern nicht, sie einzusetzen. Das ist auf viele Arten ersichtlich, nicht zuletzt in der Eitelkeit, dem Flair und den teuren Spektakeln der Station.

Die vielen Konzerne auf Cala Duriha sind eine Mischung verschiedener Geschäftszweige aus allen Ecken des Horizonts. Angeblich ist der Grund dafür, dass sie keinen Sitz im Vorsitz des Konsortiums bekommen haben, dass sie entweder zu klein oder zu zwielichtig für den Geschmack des Konsortiums waren.

Als die Konzerne von Eferat Doukas eingeladen wurden, betrachteten viele das Angebot mit Vorsicht. Sich auf dem ehemaligen Bergbaumond zu etablieren, war mit Risiken verbunden, trotz der gewinnversprechenden Lage. Aber das Angebot des Zauberers war verlockend: Wenn die Unternehmen ihm dabei halfen, die wenigen Einwohner des Mondes zu deportieren, würden sie im Gegenzug einen Ort bekommen, an dem sie ohne Einschränkung arbeiten konnten. Und so geschah es. Die Einwohner wurden auf den lebensfeindlichen Säureplaneten Jina deportiert und ein gemeinsamer Rat, Hakümdar, wurde gebildet. Der neue Cala Duriha wurde gegründet.

Heute beherbergt die Station ein Dutzend großer Konzerne wie Chena BioMedicurgy, Unsala Kyber, Tariq und etwa vierzig kleinere Firmen, unter ihnen das Auktionshaus Kalzar, Neshif Beautysculpt, Urduaar und Zofhor. Für gewöhnlich befinden sich die Firmenzentralen auf dem Mond, während die Produktion in Industrieanlagen überall im Hori-

zont durchgeführt wird. Die sensibelsten Forschungen werden jedoch in den alten Stollen von Cala Duriha durchgeführt, die inzwischen in geheime Labore umgewandelt wurden.

DIE AZURITEN DES FLÜSTERERS

Die Azuriten bilden die äußere Verteidigung von Cala Duriha. Sie sind eine Gruppe von Kampfpiloten und durch Tradition daran gebunden, in ihrer eigenen Zone außerhalb der Kuppeln von Cala Duriha zu bleiben. Seit ihrem Sieg über eine örtliche Korsarenflotte haben die Azuriten den strengen Kodex eines Orden der Ikonen angenommen. Dies geschah auf Veranlassung der einzigen Überlebenden des großen Siegs, Azahed Haataria. Haataria ist jetzt die Matriarchin der Azuriten. Sie besteht darauf, dass alle Söldnerpiloten in ihrer Flotte einem strengen Ehrenkodex folgen, der der Ikone des Flüsterers gewidmet ist, einer Inkarnation des Boten. Der Kriegerorden ist bei den Predigern auf Cala Duriha anerkannt, aber nirgendwo sonst – besonders nicht von der Kirche der Ikonen, die die Azuriten als ketzerische Verehrer einer falschen Ikone verurteilt.

Die Azuriten haben eine gewisse Sonderstellung auf Cala Duriha aufgrund ihres Sieges über die Korsarenflotte. Seit dem Ereignis haben sie große finanzielle Zuwendungen erhalten, Zuwendungen, die sie klug investiert und ausgegeben haben. Ihre Kämpfer und Waffen sind hochentwickelt, und ihre Fähigkeiten sind vergleichbar mit den Kampfpiloten der Zenithischen Hegemonie, auch wenn ihre Zahl geringer ist.

Die Azuriten sind Gegenstand von Kritik, genau wie Hakümdar. Der Orden, der vollständig von den Konzernen auf dem Luxusmond gefördert wird, kostet riesige Unmengen an Birr. Das hat zu der Forderung geführt, vermehrt Einsicht darüber zu erhalten, wohin das Geld fließt, da keine fühlbare äußere Bedrohung des Mondes zu existieren scheint.

DAS ALLSEHENDE AUGE

Unter der glänzenden Fassade des Vergnügens herrschen strikte Sicherheitsvorkehrungen auf Cala Duriha. Das Bulletin bezeichnet die Mondstation als das „Allsehende Auge“, und sie ist wahrscheinlich der am strengsten überwachte Ort im ganzen Horizont. Die Sicherheit wird gewährleistet durch den Einsatz von winzigen Sensoren, die in der Struktur der Bauwerke verborgen sind, um Spionage und andere Intrigen gegen Hakümdar zu verhindern.

Feuerwaffen sind auf der Station strengstens verboten. Der Grund für diese strikte Regelung ist die Zerbrechlichkeit der vielen Kuppeln und Panoramafenster mit Ausblick in den kalten, dunklen Weltraum außerhalb. Sogar die Angehörigen der Aodhayana, der Sicherheitsorganisation der Station, kommen ihren Pflichten ohne Feuerwaffen nach. Stattdessen unterziehen sie sich einer umfassenden Ausbildung in verschiedenen Kampfkünsten.

HEIMAT DER HERRLICHKEIT

„Cala Duriha sehen und sterben“ ist ein Sprichwort, das dem Poeten Walid Rushd zugeschrieben wird. Es heißt, dass er es in einem Brief an seinen Fürsten auf Dabaran geschrieben hat. Diese Worte haben angeblich auch sein lebenslanges Exil durch das Fürstentum zur Folge gehabt.

Die Station floriert durch die Reichtümer der Unternehmen. Was Besuchern als erstes auffällt, wenn sie die Station zum ersten Mal besuchen, sind die unendliche Herrlichkeit der vergoldeten Details, wunderschöne Basreliefs, feingearbeitete Arabesken, Brunnen, sagenhafte Architektur und Straßen mit begrünten Spalieren und herrlicher Kalligraphie entlang der Promenaden. Der Luxus scheint unendlich zu sein.

Aber nicht alle Bewohner können sich an diesem Paradies erfreuen. Um Eintritt in die Haupthallen der Station zu erhalten, muss ein Besucher einen Gegenstand von großem Wert besitzen, etwa ein Raumschiff – anderenfalls werden sie in die kleineren Nebengebäude weitergeleitet. Diese Nebengebäude beherbergen Plebejer auf der Suche nach dem Glück, das sie unter den Kuppeln zu finden hoffen. Wenige erreichen ihre Träume.

Die Konzerne haben nicht nur Kapital und Wissen auf die Station gebracht, sondern auch Kultur und Kunst aus allen Ecken des Horizonts. Der Import von Luxusgütern ist der Weg der Konzerne, sich miteinander zu messen – Prestige ist eine tödliche Waffe auf Cala Duriha. Die teuren und spektakulären Shows in den vielen Theatern, Galerien und Festhallen auf dem Mond enden niemals. Die Esplanade der Tausendund-einen Vergnügen ist ein bekannter Ort, der allen bekannt ist, die auch nur entfernt an Kultur und Kunst interessiert sind. Lyriker und Künstler sagen, dass „sobald eine deiner Arbeiten auf der Esplanade gezeigt wurde, bist du unsterblich.“

Aber nicht nur für Kunstkenner werden auf dem Mond Träume wahr. Man kann hier Speisen, Getränke und die exklusivsten Dinge von überall im Horizont finden: Antha-Gewürze von Mira, Eiswein von Algol, Flusskrebse von Ordana, Dschinngas von Dabaran.

Alle diese Delikatessen kann man in den vielen Restaurants der Station finden, mit ihren Panoramafenstern direkt gegenüber des tödlichen und wunderschönen Jina. Zusätzlich liegen zahlreiche Restaurants an der Grenze zu den geheimnisvollen Timur Abbas' wundersame Gärten, in denen exotische Wildtiere die Gäste unterhalten.

Die wahren Schätze von Cala Duriha können jedoch nicht leicht gesehen oder probiert werden. Der Reichtum der Station stammt aus ihrer Arbeit in wegweisender Forschung, die in den geheimen, geschützten Laboratorien tief unter der Station durchgeführt wird. Tief in den geheimen Höhlen werden Medizin, Nanotechnologie und Biomechanik erforscht und hergestellt. Manche behaupten, dass die Erzeugnisse von Cala Duriha vergleichbar mit Fraktionstech-

nologie sind. Es ist schwierig zu sagen, ob das der Wahrheit entspricht, aber eine Sache ist sicher – die Technologie von Cala Duriha steht für einen hohen Preis zum Verkauf, anders als die Fraktionstechnologie.

❁ ANTIQUITÄTENHÄNDLER DES LUXUS

Cala Duriha ist auch der Dreh- und Angelpunkt für alle Arten von Antiquitätensammlern. Freihändler werden von verschiedenen Auktionshäusern damit beauftragt, den Horizont nach einzigartigen Wasserkristallen oder Artefakten ausgestorbener Zivilisationen abzusuchen. Die Reisen sind oft kostspielig, aber als solches sind sie Gegenstand ruhmreicher Geschichten, die für viele akademische Dispute auf der Station sorgen.

Die berühmten Sammler der Station hüllen sich in Geheimnisse. Es wird gemunkelt, dass einige geheime Klüngel rund um besondere Gegenstände gebildet haben, wie heilige Texte, die von der inneren Essenz der Ikonen und Artefakten der Portalbauer sprechen. Einige fanatische Prediger behaupten, dass die Finsternis zwischen den Sternen Cala Duriha durchdrungen hat. Diese Gerüchte sind höchstwahrscheinlich riesige Übertreibungen, aber es befindet sich immer ein Funken Wahrheit in jeder Geschichte.

❁ DIE JAGD NACH DEM EWIGEN LEBEN

Viele Unternehmen auf Cala Duriha führen Forschung an Lebenserhaltungssystemen durch, die ein Markenzeichen des Mondes geworden sind. Die Leute kommen hierher, um durch die neuesten technischen Wunder „geheilt“ zu werden. Die Asklepiaden von Cala Duriha besitzen nicht nur großes Wissen in allgemeiner Medizin, sondern auch in der Stammzellenforschung und in der Kybernetik. Das hat der Station den Ruf eingebracht, dass sie Leuten ein unnatürlich langes Leben gewähren kann, wenn sie dafür bezahlen können. Dieser Markt ist auch anderen Konzernen auf Cala Duriha zugute gekommen und hat zu ihrem gesamten Wachstum beigetragen.

Auch die Freihändler haben diese Gelegenheiten ergriffen und fungieren manchmal als Begleitdienst für verschiedene reiche Personen von überall aus dem Horizont, die ihr Leben wenigstens für einige Jahrzehnte verlängern wollen. Das gewinnbringende Geschäft hat die Aufmerksamkeit von Korsaren und Schwindlern erregt, die auf die eine oder andere Weise versuchen, aus den reichen Leuten, die zum Mond reisen, Kapital zu schlagen.

Die Kirche der Ikonen hat vor kurzem Stellung gegen die Lebensverlängerung bezogen. „Man sollte mit dem Leben zufrieden sein, dass einem die Ikonen gegeben haben“ oder „Den Tod betrügen ist das Schicksal belügen“ sind kryptische Sätze, die oft von der Fraktion abgegeben werden, aber wie immer sind diese Sätze offen für Interpretationen.

Die ungehemmte Jagd der Konzerne nach Prestige hat dazu geführt, dass eine Forschungsakademie in der Hauptkuppel der Station gegründet wurde. Die Forschungsabteilungen der Akademie können mit denen auf Coriolis größentechnisch nicht mithalten, aber die Akademie hat einige bahnbrechende wissenschaftsübergreifende Projekte, die die wissenschaftliche Gemeinschaft, wenn nicht sogar das Institut sowohl bestürzen wie auch verblüffen. Viele Gelehrte der Fraktion haben sich vollständig von der Forschung, die in der Akademie auf Cala Duriha durchgeführt wird, distanziert, aber einige haben die Forschung als Gegengewicht zu konventionellerer Forschung gebilligt.

❁ DIE FORMER

Eine umstrittene Organisation, die sich auf dem Luxus-Mond niedergelassen hat, sind Naginas Bioformer, oder einfach „die Former“. Die Former sind eine zwielichtige Gruppierung, die versucht, durch den Einsatz von Bionik den perfekten genetischen Code der Schöpfung zu finden. All dies geschieht gemäß der These ihres toten Sehers, des Philosophen Nagina. Die Suche nach dem Code schreitet unaufhörlich voran in ihren Laboren, genau wie in Feldstudien. Wenige wissen, wie lange die Organisation existiert oder wer Nagina wirklich war. Die Former haben an verschiedenen Orten im Horizont gewirkt, aber sie sind aufgrund ihrer radikalen Forschungsmethoden fast ausschließlich verbannt worden. Auf Cala Duriha scheint die Organisation eine Zuflucht gefunden zu haben, und unter dem Obersten Wissenschaftler Erzana Axum scheint eine Wiedererschaffung von Naginas perfekter genetischer Linie nicht mehr ganz so fern.

ABENTEURER AUF CALA DURIHA

Es gibt immer eine große Nachfrage nach Freihändlern auf Cala Duriha, auch wenn die Konzerne das niemals zugeben würden. Der Mond hat sich selbst von den Freihändlern abhängig gemacht, die einen Großteil der Import- und Export-Logistik betreiben. Es hat sich als vorteilhaft für beide Parteien herausgestellt. Die Konzerne von Cala Duriha bezahlen jene gut, die dafür sorgen, dass ihre geheimen Geschäfte geheim bleiben, und Freihändler sind für gewöhnlich gut darin, für die richtige Summe Birr zu schweigen.

Unangenehme ethische Fragen sind nicht die Sache der Geschäfte des Mondes, und so wird es bleiben. Aufgrund des Hangs der Station zu exklusiven Waren ist sie auf Luxusartikel wie Ambra, Balsamgewächse, Henna, Myrrhe und Moschus, und ebenso auf seltene Parfüms und Seifen angewiesen. Neben dem Transport solcher Gegenstände zum Mond können Abenteurer mit der Begleitung wichtiger Personen, dem Auffinden wertvoller Artefakte für reiche Sammler oder dem Sammeln von Informationen für zwielichtige Unternehmen beauftragt werden.





ARAMS GEHEIMNIS

Die Ursprünge der Kaliter sind im Dunkeln verborgen. Trotz wissenschaftlicher Bemühungen, die Sache aufzuklären, bleibt ein Großteil der Frühgeschichte der Volksgruppe im Dunkeln. Vorläufige Daten legen nahe, dass die Gruppe sehr jung ist, da keine Anzeichen für ihre Existenz vor den Portalkriegen gefunden wurde. Sollte sich das bewahrheiten, würde es die Kaliter zu der jüngsten Humaniten-Gruppe im Horizont machen und als solches weitere Studien rechtfertigen.

FELDBERICHT, JINA - Hommar Lannah

EINLEITUNG

Arams Geheimnis ist ein kurzes Szenario, das geschrieben wurde, um es in wenigen Sitzungen durchzuspielen. Es spielt in und rund um den Szenarioschauplatz Arams Kluft auf Jina im Kua-System. Wenn du als SL das Abenteuer gerne in eine Mini-Kampagne ausweiten möchtest, findest du zusätzliche Aufhänger am Ende des Abenteuers.

DIE SC TREFFEN gegen ihren Willen in der Kluft ein. Eine Fehlfunktion des Schiffs (aufgrund von Sabotage, bevor sie Cala Durriha verlassen haben) zwingt sie dazu, im verlassenen Raumhafen in der Nähe zu landen. Ihre oberste Priorität ist es, Ersatzteile zu finden, um Reparaturen durchzuführen, aber sie werden schnell in eine Kette dunkler Ereignisse hineingezogen, die seit den letzten verzweifelten Tagen der Portalkriege gären.

HINTERGRUND

Die wahre Geschichte, wie es zur Gründung der Siedlung kam, die man heute als Arams Kluft kennt, ist den meisten heutigen Bewohnern der Kluft unbekannt – und niemand spricht davon. Die Siedlung wurde von den verzweifelten Überlebenden der verbannten Nazareems Opfer gegründet (Seite 189 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

Die Fraktion wurde am Ende der Kriege von den anderen Erstsiedler-Fraktionen gejagt und beinahe ausgelöscht, ihre Hauptquartiere im Odacon-System wurden zerstört. Hier und da verblieben vereinzelt Zellen, und einige der heutigen Bewohner der Kluft stammen von den Überlebenden dieser blutigen Säuberungen ab. Aram selbst, nach dem die Siedlung benannt wurde, war ein Agent der Nazareem.

Eine Gruppe der Nazareem, die von Odacon floh, überlebte den Angriff auf die Fraktion dank ihres niedrigen Rangs. Die Gruppe – ein Unterdiplomat der Nazareem und sein Gefolge – hatten inkognito eine Passage auf verschiedenen Frachtern gebucht und wurden daher verschont. Als sie im Kua-System eintrafen, erreichten sie die Neuigkeiten über den Angriff auf ihre Fraktion, und Aram, der Diplomat, ergriff eine verzweifelte und entschlossene Maßnahme, um seine

Leute zu retten. Die Nazareem-Gruppe entführte das Nomadenschiff, auf dem sie reiste und gab einen Kurs auf Jina ein. Ingeheim war Aram eine verehrte Reliquie anvertraut worden, die unter keinen Umständen in die Hände des Feindes fallen durfte. Jetzt, wo die Anführer der Fraktion tot waren, sah er keine andere Möglichkeit als sie und sich selbst zu verstecken, während er auf neue Befehle wartete.

Heute leben die Nachfahren von Aram immer noch in der Kluft und sind ihrem alten Eid treu geblieben – die uralte Reliquie der Nazareem zu beschützen. Sie geben sich nach außen hin natürlich als normale Leute und führen normale Leben. Sie verehren den Tänzer statt seines dunkleren Aspekts, der Bestie. Die Bemühungen des neugierigen Hommar Lannah, die Geschichte der Kluft zu studieren, indem er im salzigen Schlamm herumstochert, gefährdet ihre Mission jedoch, und es muss etwas getan werden. Zu Anfang fürchten die Nachfahren der Nazareem, ihre Tarnung auffliegen zu lassen, und sie zögern, offen gegen Lannah vorzugehen. Auch wenn wenige in der Kluft sich ihrer versteckten Absicht bewusst sind oder keinen Pfifferling auf Lannahs „Forschung“ geben, würde ein plötzliches Verschwinden jedoch unausweichlich Ermittler mit Fragen in die Siedlung bringen. Eine weitere Sache sind die hartnäckigen Gerüchte über einen verborgenen Schatz unter dem Tempel der Kluft. Es besteht das Risiko, dass dadurch ein Goldrausch unter den weniger wohlhabenden Bewohnern der Siedlung ausbrechen könnte. Wenn es zum Schlimmsten kommt und jemand über die vergrabene Reliquie stolpert, würde ihre zweifelhafte religiöse Beschaffenheit mit Sicherheit den heiligen Zorn des örtlichen Predigers entfachen.

Schließlich wurden Pläne in Bewegung gesetzt, um einen „Unfall“ für Hommar Lannah zu arrangieren, aber die Dinge wurden schnell kompliziert. Lannah beleidigt den örtlichen Minenfürsten, Lhorac Ignazu, und bekommt von Shana, der Salzwitwe – einer wohlhabenden Rivalin Ignazus – eine bewaffnete Eskorte zur Seite gestellt. Rate, wen Shana anheuert, um Lannahs neue Leibwächter zu werden?

ÜBERSICHT

Die SC sind gezwungen, in dem verlassenen Raumhafen zu landen, um Reparaturen durchzuführen (Ort C auf der Karte der Kluft). Sie stellen bald fest, dass sie eine fortschrittliche und seltene Komponente benötigen, um wieder abheben zu können. Ihre missliche Lage ist bald allen in der Kluft bekannt, und sie werden zu einem Treffen mit Shana der Salzwitwe eingeladen. Sie hat einen Vorschlag für sie: Wenn sie einen ihrer Wissenschaftler beschützen, während er in der Nähe eine Ausgrabung macht, wird sie es einrichten, dass das Schiff der SC umsonst repariert wird. Der Wissenschaftler ist ein Mann namens Hommar Lannah, der kurz vor dem Durchbruch in seiner Erforschung der örtlichen Humanitenbevölkerung der Kaliter steht. Kurz nach ihrem Treffen mit Shana macht der Erzfeind der Salzwitwe, Lhorac Ignazu, den SC ein Gegenangebot. Wem sie letztendlich ihre Hilfe gewähren, wird den Ausgang des Szenarios beeinflussen. Allerdings steht den SC noch mehr Ärger bevor: Die Nazareem in der Kluft versuchen, einen „Unfall“ zu inszenieren, um die SC abzuschrecken, und verlegen sich, falls das fehlschlägt, auf einen direkteren Angriff auf ihr Leben. Die SC müssen um ihr Leben kämpfen, aber sie können unerwartete Hilfe von Bhofass, einem Drakoniter, bekommen. Schließlich hat Hommar seinen Durchbruch und entdeckt einen blasphemischen Tempel unter der Siedlung. Die Spur führt vom Tempel zu Nohak, dem Cantina-Besitzer, und über das Plateau zum Tafelberg der Kaliter und Arams Grab zu einer endgültigen, letzten Auseinandersetzung.

CHARAKTERE IM SZENARIO

Einige der Charaktere aus dem Szenarioschauplatz Arams Kluft sind in diesem Szenario vertreten. Sie sind unter den Szenen beschrieben, in denen sie eingeführt werden. Zwei Charaktere spielen allerdings eine größere Rolle und können im Laufe des Szenarios deutlicher hervortreten. Diese beiden sind im nächsten Abschnitt beschrieben, danach folgt eine Liste der anderen Charaktere.

⚙️ BHOFASS, DER DRAGONITER

Bhofass ist ein Drakoniter mittleren Rangs, der dank einer Kombination aus sozialen Fertigkeiten und Mordlust schnell in der Hierarchie aufgestiegen ist. Er wurde von seiner Mentorin Ngozi Ohale entsandt, überlebende Agenten der Nazareem zu jagen und ist der Spur zur Kluft gefolgt. Bhofass hat die Arbeit

REPUTATION

Der Reputationswert, der im NSC-Abschnitt unten aufgelistet ist, gibt den Status des NSCs in der Kluft an. Sollten die SC ihnen irgendwo anders im Horizont begegnen, kann ihr Reputationswert anders sein.

ANMERKUNGEN FÜR DEN SL

Lies den Text über die Kluft auf Seite 6, bevor ihr das Abenteuer spielt. Mach dich mit der Umgebung und den Charakteren vertraut und lies dir zumindest einmal das Abenteuer durch. Das Abenteuer kann sehr leicht in eine Mini-Kampagne umgewandelt werden, und das Kapitel über Cala Duriha kann dir helfen, dir einen Prolog auszudenken, bevor du die SC in der Kluft platzierst. Die Aufhänger auf den Seiten 4-5 können zum Einsatz kommen, wenn die SC mehr von den Intrigen in der Gegend aufdecken wollen als nur die Hauptgeschichte.



bei der Salzwitwe angenommen, um in Ruhe seine nächsten Schritte planen zu können und weil sogar die Krieger der Drakoniter essen müssen. Seine Arbeit begann, seiner Mission im Weg zu stehen, und er stellte sehr zu seiner eigenen Überraschung fest, dass er Gefühle für die verbitterte und rachsüchtige Witwe entwickelt hatte. Die Spur, der er gefolgt war, wurde kälter, aber er beschloss, nicht aufzugeben. Als Hommar Lannahs Arbeit Widerstand vor Ort auslöste, kam Bhofass folgerichtig zum dem Schluss, dass das bedeutete, dass der Forscher an etwas dran war, und er drängte seine Arbeitgeberin, die Bemühungen des Wissenschaftlers zu unterstützen. Er erkannte, dass er Verstärkung brauchen könnte und plante die Sabotage des Schiffs einer kompetent aussehenden Gruppe von Raumfahrern – den SC – auf Cala Duriha, um sie zur Landung in der Kluft zu zwingen. Bhofass wird sich durch das Abenteuer hindurch als Beobachter in den Schatten halten. Stelle ihn als eine geheimnisvoller Person mit einer verborgenen Agenda dar – ziemlich wahrscheinlich einer ruchlosen.

Falls du glaubst, dass deine Gruppe keine geheimnisvolle Person mögen würde, die sie aus den Schatten heraus manipuliert, kannst du Bhofass' Wichtigkeit etwas herunterschrauben und ihn bloß den ergebenen Diener der Salzwitwe sein lassen statt eines furchteinflößenden Drakoniterkriegers.

BHOFASS, DRAKONITER UND RECHTE HAND DER SALZWITWE

Bhofass ist die Stimme und das Gesicht der Salzwitwe in der Gemeinschaft. Er wurde bei vielen Gelegenheiten gesehen, wie er gewalttätige Situationen gemeistert hat, was Gerüchte

über die Zeit vor seiner Ankunft in der Kluft ausgelöst hat. Er hat seine Gefühle gut unter Kontrolle, aber seine Gebieterin muss mittlerweile gespürt haben, worüber die Scharfsinnigen unter den Einwohnern schon länger flüstern – dass Bhofass in seine Arbeitgeberin verliebt ist.

CHARAKTERMERKMALE: Streicht seine Tunika glatt. Wählt seine Worte mit Bedacht. Grüßt Leute, die er kennt, mit einem leichten Nicken.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 11

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 4

FERTIGKEITEN: Beobachtung 4, Nahkampf 4, Fernkampf 4, Kraftakt 3, Technologie 3, Infiltration 2, Überleben 2

TALENT: Einschüchternd, Zäh

PANZERUNG: Schutzkleidung 3

WAFFEN: Beschleunigerpistole, Merkuriumschwert

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator (auf die Salzwitwe eingestimmt), Umgebungssensor am Handgelenk

- ◆ In einem versteckten Fach unter seinem Bett in Shanas Haus bewahrt Bhofass außerdem seine Ausrüstung für seine Mission auf: Beschleunigergewehr, Mesonenpistole, eine Umhängetasche mit Sprengstoff, Chamäleonanzug, Kommunikator (Orbit), säurebeständiges Druckzelt, Atemmaske, 30 Überlebensrationen, Tag mit 2.000 Birr.



NOHAK, HÜTER DES BLUTES

Arams Schicksal ist ein gut gehütetes Geheimnis auf Jina, es ist fast nur seinen Nachkommen bekannt. Nohak, der Besitzer der Cantina, ist der aktuelle Hüter, der höchste örtliche Wächter der Weisheit der Bestie. Der Kult ist auf Nohaks unmittelbare Familie beschränkt und hat sich mit der Zeit in etwas gänzlich anderes gewandelt als ursprünglich gedacht. Die Reinheit des Blutes wurde immer wichtiger und wird als ein Zeichen von Frömmigkeit angesehen. Die ursprüngliche Gründung von Nazareems Opfer, die „göttliche Erfahrung“, ist immer noch der Kern der Praktiken des Kults, jetzt jedoch in Form von ekstatischen Orgien, bei denen es manchmal zu Kannibalismus kommt.

Die Opfer für die Rituale werden von den Kalitern geliefert – häufig sorglose Prospektoren oder einsame Wanderer. Es wird von den Kalitern erwartet, dem Kult im Austausch für Hilfe und Schutz zu dienen. Die Zahl der Mitglieder des Kults schwindet, da es zu wenige Geburten innerhalb der Familie gibt, und Nohak hat begonnen, unter den Minenarbeitern und Prospektoren Leute außerhalb seines Blutes anzuwerben, aber



das Vorhaben läuft schleppend. Viele im Kult haben das Gefühl, dass ein Anwerben außerhalb der heiligen Grenzen des Bluts ein leichtsinniger Schritt ist.

NOHAK, CANTINABESITZER

Nohak ist in der Cantina geboren und aufgewachsen, er ist der Sohn des ursprünglichen Nohak und so eng mit seinem Geschäft verbunden, dass sich niemand daran erinnert, ob er jemals einen anderen Namen gehabt hat. An einem Ort voller Fremdenhass und zerbrochener Träume sticht Nohak aus der Masse heraus, ein leuchtendes Beispiel für Toleranz und Freundlichkeit. „Wenn Nohak seine gute Laune verliert“ ist ein Sprichwort in der Kluft, ein Hinweis auf ein Ereignis, das wahrscheinlich niemals eintreten wird.

CHARAKTERMERKMALE: Schielt und reibt sich seinen kahlen Kopf. Legt seinen Arm um die Person, mit der er spricht.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: Beobachtung 3, Infiltration 3, Manipulation 3

TALENT: Ein Gespür für Birr

PANZERUNG: –

WAFFEN: Keine

AUSRÜSTUNG: Was immer man benötigt – zumindest behauptet er das.

CHARAKTERE IN DER KLUFT

- ◆ **NINIACK:** Techdschinn, die unbedingt helfen will. Nichte der Salzwitwe. Siehe Seite 27.
- ◆ **SALZWITWE:** Eigentümerin der Salzmine, sinnt auf Rache. Siehe Seite 14.
- ◆ **DIE ROTE HAND:** Örtliche Gang von Schlägern, führen meisten Schutzgeld- und andere Erpressungen aus. Verbündet mit dem Minenfürst. Siehe Seite 14 und 29.
- ◆ **LHORAC IGNAZU:** Machthungriger, selbsternannter örtlicher Minenfürst. Siehe Seite 14.
- ◆ **HOMMAR LANNAH:** Exzentrischer Professor, der die Ursprünge der Kaliter untersucht. Siehe Seite 31.
- ◆ **DIE KALITER:** Gegen Säure resistente, xenophobe Humaniten, die auf dem Lamka-Plateau leben. Siehe Seite 33.
- ◆ **EKBIAN:** Hexendoktor mit einigem Wissen über die Geschichte der Kluft. Siehe Seite 39.

Die SC sind gezwungen, auf dem ikonenvergessenen Planeten Jina zu landen, wo sie augenblicklich in eine Schlangengrube aus den örtlichen Intrigen geworfen werden. Um den Planeten wieder verlassen zu können, müssen sie sich mit einem der Akbars vor Ort verbünden.

DIE SC MÜSSEN sich schnell zurechtfinden und herausfinden, was zu tun ist, um die Ersatzteile zu finden, die sie brauchen. Sie werden gezwungen, einem örtlichen hohen Tier zu helfen und finden bald heraus, dass ein Navigieren durch diese tiefsten kolonialen Provinzen wie das Balancieren auf einer Rasierklinge ist. Hommar Lannah wird ihrer Aufsicht anvertraut, er erleidet jedoch einen „Unfall“, was darauf hindeutet, dass jemand ihn tot sehen will.

ÜBERSICHT

Das Abenteuer beginnt mit Rauch und Feuer an Bord des Schiffs der SC, und sie können kaum verschlafen, bevor sie die nächste Krise trifft.

- ◆ **Startszene:** Notlandung: Die SC sind gezwungen, auf Jina zu landen und erkennen, dass ein lebenswichtiges Bordsystem durchgeschmort ist. Sie treffen auf Niniack, die Techdschinn.
- ◆ **Gegensätzliche Angebote:** Den SC wird das benötigte Ersatzteil angeboten, wenn sie der Salzwitwe helfen, einen in der Kluft umstrittenen Wissenschaftler zu beschützen.

- ◆ **Die Kluft erkunden:** Die SC bekommen einen ersten Einblick in die Spannungen unter der ruhigen Oberfläche der Siedlung.
- ◆ **Der widerspenstige Kunde:** Hommar Lannah will mit seiner Arbeit alleine gelassen werden, was die SC in eine schwierige Situation bringt. Ein Mordanschlag auf Lannah wird in den Schatten vorbereitet.

WICHTIGE FAKTEN

Wenn der erste Akt endet, haben sowohl der Minenfürst wie auch die Nazareem zum Schlag gegen den unglücklichen Wissenschaftler ausgeholt. Im anschließenden Chaos wird etwas Unerwartetes enthüllt – unter der Kluft ist ein geheimer Tempel verborgen.

FINSTERNISPUNKTE

Zu Beginn des Abenteuers erhält der SL FP in Höhe der Anzahl der Spieler. Setze sie mit Bedacht ein.

ANFANGSSZENE: NOTLANDUNG

Ein lauter Knall, gefolgt von heftigen Vibrationen. Licht blitzt auf und das hohe Wimmern des Kollisionsalarms erfüllt die Brücke. Ihr stürzt durch die grün-gelbe Atmosphäre von Jina, gefangen in einer Sturzspirale. Die Schubdüsen sind bis zum Anschlag ausgereizt beim Versuch, die Kontrolle über das Schiff zurückzuerlangen. Schwerer Regen beginnt auf das Cockpitfenster zu prasseln. Der Rumpf ächzt auf zermürbende Weise, aber ihr

schafft es schließlich, euren Fall auszugleichen und das Trudeln zu beenden. Das Schlimmste scheint hinter euch zu liegen, und der Alarm klingt ab. Das Rasen eures Herzschlags verlangsamt sich wieder, und in der Dunkelheit der Brücke schickt ihr ein Gebet an den Reisenden, nur unterbrochen vom stärker werdenden Regen gegen die Fenster. Ihr habt es geschafft – aber der Schadensbericht zeigt, dass euer Schiff schon bessere Zeiten gesehen hat.

DIE SITUATION

Kurz nach dem Abflug vom Luxus-Mond Cala Duriha beginnt das Schiff verrückt zu spielen. Es ist keine Zeit, das fehlerhafte System zu identifizieren, und die SC sind gezwungen, eine Notlandung auf Jina zu machen. Das Abenteuer beginnt in dem Moment, wo sie den Boden berühren, außer du willst, dass sie ein wenig schwitzen und sie den dramatischen Sturz durch die Atmosphäre ausspielen lassen.

WICHTIGE FAKTEN

Die SC untersuchen ihr Schiff und die Umgebung. Sie treffen auf Niniack, die Techdschinn, die gerade dabei ist, einige Lichtleiter aus ihrem Schiff zu holen – eine völlig „rechtmäßige Bergung“, wenn man sie fragt. Ein Wurf auf **TECHNOLOGIE +1**, um herauszufinden, was mit ihrem Schiff nicht stimmt, enthüllt das Folgende:

- ◆ **Fehlschlag:** Sie schaffen es nicht, den Defekt zu finden und brauchen Hilfe bei der Reparatur. Der Wurf kann mit Hilfe wiederholt werden, zum Beispiel von Niniack.
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Der Schaden scheint in der Energieverteilung zu sein, aber welche Komponente genau ausgetauscht werden muss, ist unklar. Alle Komponenten ersetzen, würde das Problem mit Sicherheit lösen, wäre aber kostspielig. Eine eingehende Untersuchung, um die betroffene Komponente zu finden, erfordert ein frisches Paar Augen. Der Wurf kann mit Hilfe wiederholt werden, zum Beispiel von Niniack.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Sie finden die beschädigte Komponente und bemerken den klug versteckten Beweis für Pfuscheri – das war kein Unfall, das war Sabotage!

DER RAUMHAFEN

Der Raumhafen ist auf Seite 6 beschrieben.

NSC

In der Startszene taucht nur Niniack auf.

NINIACK, TECHDSCHINN

Niniack ist die Nichte von Shana der Salzwitwe und ist in Lomars Werkstatt angestellt. Sie ist bei weitem die talentierteste Mechanikerin der Kluft, ihr wurden bereits verschiedene Arbeitsstellen von den örtlichen Akbars angeboten. Ihr Haupteinkommen stammt allerdings aus ihrer Anstellung als Laderfahrerin für das Kolonialbüro. Wenn Lomar schließlich zu den Ikonen gehen wird, muss sie eine harte Entscheidung treffen. Entweder führt sie die unabhängige Werkstatt auf ei-

gene Verantwortung oder nimmt das Angebot eines der Akbars der Kluft an. Der Mangel an gewöhnlicher und fortschrittlicher Technik in der Kluft lässt Niniack jedesmal sehr neugierig werden, wenn ein neues Schiff ankommt. Ihre Fertigkeiten als Ingenieur sind einwandfrei.

CHARAKTERMERKMALE: Setzt ihre Kappe wieder auf den Kopf, sie rutscht jedoch immer wieder herunter. Stemmt die Hände in die Hüften und betrachtet die Situation. Summt sich selbst Kabbah-Lieder vor.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Technologie 4, Beobachtung 2, Überleben 2

TALENT: Schrauber

PANZERUNG: Keine

WAFFEN: Keine

AUSRÜSTUNG: Schutzmaske, Schneidbrenner, gewöhnliche Werkzeuge



EREIGNISSE

Sobald die SC aus ihrem Schiff aussteigen, ruft Niniack ihnen etwas aus der Nähe zu. Sie tritt mit erhobenen Händen hinter einem Felsen hervor und nähert sich ihnen in einer freundlichen Weise. Sie trägt ein Bündel Lichtleiter auf dem Rücken und einen Werkzeuggürtel um die Taille. Sie kann ihnen dabei helfen, die fehlerhafte Komponente auf dem Schiff zu identifizieren (das kann einen erneuten Wurf auf **TECHNOLOGIE** erfordern, mit +1 durch Niniacks Unterstützung). Alternativ können die SC Niniack allein arbeiten lassen, aber einen Fremden unbeaufsichtigt an Bord durch den Maschinenraum stöbern zu lassen, ist eher unüblich.

Wenn die SC die zerstörte Komponente finden, sagt Niniack, dass sie ein Ersatzteil in ihrer Werkstatt habe. Es ist jedoch instabil und sie braucht ein paar Tage, um es zu stabilisieren. Der Preis für die Komponente ist hoch – Niniack hat kein Interesse an Birr, stattdessen fragt sie die SC, ob sie ihrer Tante Shana in der nahegelegenen Siedlung Arams Kluft helfen können. Niniack kann die meisten Fragen über die Kluft beantworten, sie warnt die SC jedoch davor, dem Minenfürsten oder dem Kolonialagenten zu vertrauen. Wenn sie ihr Angebot annehmen, begleitet sie sie in die Kluft und führt sie zu Shanas Haus.

GEGENSÄTZLICHE ANGEBOTE

Nach einer kurzen Unterhaltung mit ihrer Nichte empfängt Shana die SC in ihrem Büro. Bhofass steht als Wache im Hintergrund. Shana nickt, wenn die SC erzählen, wie sie hier gestrandet sind, während der hünenhafte Leibwächter ihnen Chai oder Kawah serviert. Nachdem sie ihre Geschichte gehört hat, räuspert Shana sich und sagt, dass sie ein Geschäft anzubieten hat.

DIE SITUATION

Die Salzwitwe hat einen Protegé unter ihre Fittiche genommen – Hommar Lannah –, der Schutz braucht. Er ist ein Wissenschaftler, der es geschafft hat, dass in der Kluft durch seine archäologischen Arbeiten auf dem örtlichen Friedhof die Emotionen hochkochen. Shana kann für Hommar Lannahs Rechtschaffenheit bürgen, aber nicht jeder scheint ihr zuzustimmen. Von einem geschichtlichen Standpunkt ist seine Arbeit wichtig, und Lannah behauptet, dass er kurz vor dem Durchbruch steht in der Frage nach dem Ursprung der vor Ort ansässigen Kaliterbevölkerung. Da die SC verlässlich zu sein scheinen, schlägt Shana vor, dass sie ein Auge auf Lan-

nah haben, während er die letzte Woche seiner Forschung abschließt. Im Austausch dafür wird sie die Reparatur des Schiffes arrangieren. Diskretion ist in dieser Angelegenheit von höchster Wichtigkeit – die örtlichen Traditionalisten müssen nicht noch mehr in Aufruhr versetzt werden. Shana kann die meisten Fragen über die Situation und die Kluft beantworten, aber sie scheint voreingenommen in ihren Ansichten über den Minenfürsten und den Kolonialagenten Moro (siehe Seite 13). Sie beschreibt den Weg zu Lannahs Grabung. Auf ihrem Weg zum Treffen laufen die SC geradewegs in Ibra, Dhorak und Jubal, drei von Lhorac Ignazus Schlägern.

ORTE

Die Residenz der Salzwitwe wird auf Seite 12 beschrieben. Das Haus des Minenfürsten wird auf Seite 11 beschrieben.

NSC

Shana und Lhorac werden auf Seite 14 beschrieben. Bhofass wird auf Seite 15 beschrieben.

WECHSELNDE ARBEITGEBER

Wenn die SC das Angebot des Minenfürsten annehmen, werden sie angewiesen, dabei zu helfen, einen Unfall für Hommar Lannah zu arrangieren. Lhorac schlägt einen Erdbeben an der Grabungsstelle vor (siehe unten). In diesem Fall wird sich der geheimnisvolle Beschützer des Wissenschaftlers (Bhofass) eher gegen die SC wenden als sie vor den Nazareem zu beschützen. Lass das Treffen mit Lannah aus und Bhofass das Feuer eröffnen, da sie dabei sind, den Zusammenbruch auszulösen. Danach kommen die Nazareem durch die Schatten geschlichen, um sich mit jeglichen Überlebenden zu befassen, genau wie wenn die SCs Shana gegenüber loyal bleiben. Sollten die SC all das überleben, kann der Rest des Abenteuers wie beschrieben gespielt werden, mit ein paar Änderungen. Lhorac will das Geheimnis hinter Arams Grab ergünden und weigert sich, seinen Teil der Abmachung einzuhalten, bis die SC das für ihn tun. Wenn Bhofass überlebt, verfolgt er die SC über das Lamka-Plateau und in das Grab, aber sein Hauptziel ist es, das Alchem zu zerstören.



JUBAL, IBRA UND DHORAK, ROTHAND-SCHLÄGER

Drei ehemalige Minenarbeiter mit einem Talent für die zwei Hauptbestandteile einer erfolgreichen Schutzgelderpressung – subtile Drohungen und sorgfältig kontrollierte Gewalt. Sie folgen den Anordnungen des Ganganführers Barhan und des Minenfürsten. Dhorak ist normalerweise der, der denjenigen wehtut, die es verdient haben, da es ihm Spaß zu machen scheint, andere zu verletzen. Wie der Rest der Gang färbt auch das Trio seine linke Hand mit Henna rot, so hinterlassen sie blutige Handabdrücke auf ihren Opfern oder deren Habseligkeiten. Wenn sie auf unerwarteten Widerstand stoßen, ziehen sie sich unter eine Salve aus Flüchen zurück, um Sprengstoff zu holen (Taschen mit Sprengladungen) und einen späteren Hinterhalt vorzubereiten.

ERSCHEINUNG: Jubal ist klein und dick, er hat eine Sehschwäche. Ibra ist sein komplettes Gegenteil – groß, schlank und gut aussehend. Seit einem Minenunfall hat er eine lange Narbe auf seiner linken Wange, wie ein hinterhältiges Lächeln. Dhorak ist ein unscheinbarer, scheuer Mann mit seltsamen Benehmen.

CHARAKTERMERKMALE: Kaut Arrash. Betrachtet Neuankömmlinge eindringlich mit arrogantem Lächeln.

ATTRIBUTE:**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2****TREFFERPUNKTE: 7****WILLENSKRAFTPUNKTE: 4****REPUTATION: 2****FERTIGKEITEN:** Krafttakt 4, Nahkampf 3, Fernkampf 2, Beobachtung 1**PANZERUNG:** Keine**WAFFEN:** Abgesägtes Langgewehr, Messer**AUSRÜSTUNG:** Schutzmaske, Arrash**EREIGNISSE**

Die Ereignisse in der Szene werden unten beschrieben.

⚙️ BHOFASS' VORGESCHOBENES INTERESSE

Bhofass bleibt während des Treffens der SC mit Shana im Hintergrund und wird ihnen keine Aufmerksamkeit schenken, aber ein aufmerksamer SC (**BEOBSACHTUNG**) sieht, wie er sie intensiv beobachtet, wenn er glaubt, dass niemand hinsieht.

⚙️ DAS GEGENANGEBOT

Nachdem sie Shanas Haus verlassen haben, treffen die SC drei von Lhorac Ignazus Schlägern. Der gesprächigste von ihnen, Ibra, lädt sie ein zu einer „Audienz bei Fürst Lhorac dem Weißen“.

Dhorak und Jubal bleiben ein paar Schritte dahinter zurück, bereit, ihre Waffen zu ziehen, um deutlich zu machen, dass die Einladung eher ein Befehl als ein Angebot ist. Sollten die SC ablehnen, versuchen die Schläger, sie zu bedrohen, damit sie mitkommen. Die SC sollten jedoch kein Problem haben, sie in einem vergleichenden Wurf auf **MANIPULATION** zu schlagen, danach hauen die Schläger ab. Ibra verbeugt sich und sagt düster: „Der Weiße Ritter erinnert sich.“

Ein Fehlschlag beim **MANIPULATION**-Wurf resultiert darin, dass die Schläger ihre Waffen ziehen und die SC zwingen, mit ihnen mitzugehen, nachdem sie ihnen einige Schläge verpasst haben, wenn sie versuchen, sich zu widersetzen – das drei Rothände sind abgebrühte Verbrecher, in deren Anweisung nicht genau festgelegt ist, in welcher Verfassung sie die Eingeladenen abzuliefern haben. Wenn die SC die Einladung annehmen (mit oder ohne einen Kampf anzuzetteln), werden sie in die Villa des Minenfürsten gebracht. Nachdem sie längere Zeit gewartet haben, werden sie schließlich zu Lhorac vorgelassen, der sie von einem Diwan aus begrüßt. Er sieht aus wie eine Marmorstatue, die in voller alabasterweißer Rüstung umgefallen ist. Trotz der Tatsache, dass er sich im Haus befindet, behält Lhorac die ganze Zeit seine weiße Maske auf und trägt einen bodenlangen schweren Umhang. Die Pracht des „Thronsaals“ überrascht die SC nach allem, was sie bisher in der Kluft gesehen haben, und es der mit Abstand am großzügigsten eingerichtete Raum im Haus. Die drei Schläger positionieren sich links, rechts und hinter den SC.

Lhorac scheint gelangweilt und redet von sich im Pluralis Majestatis. Er behauptet, alles über die Mission der „Sumpfwitwe“ zu wissen und will den SC ein Gegenangebot machen: Sie spielen mit und tun so, als ob sie Hommar Lannah bewachen würden, schauen aber in die andere Richtung wenn das, was unausweichlich geschehen muss, geschieht. Der Wissenschaftler soll einen kleinen „Unfall“ erleiden, denn „wir“ sind nicht allzu glücklich darüber, dass er in der heiligen Grabstätte herumstochert – die verstorbenen Minenarbeiter haben es verdient, in Frieden zu ruhen. Wenn er vom heiligen Boden spricht, murmelt einer der Schläger „Bei der allergnädigsten Herrin“, während die anderen in respektvollem Schweigen nicken.

Lhorac macht mit der linken Hand das Zeichen der Herrin in der Luft und fährt fort. Er verspricht, ihnen die Ersatzteile zu besorgen, die sie für ihr Schiff benötigen und sagt, dass der „Unfall“ sehr bald geschieht – sie sollten noch nicht allzu weit von der Kluft entfernt sein. SC mit einem Händchen für das Interpretieren von Körpersprache können auf **MANIPULATION** würfeln, um zu sehen, dass Lhorac das Zeichen der Herrin scheinbar fast ironisch macht, als würde er für seine Untergebenen die Frömmigkeit mehr vorspielen als dass es ihn wirklich kümmert.



DIE KLUFT ERFORSCHEN

Vielleicht wollen die SC sich irgendwann ein wenig mit der Kluft vertraut machen, aber das Treffen mit Lhorac weckt höchstwahrscheinlich ihr Interesse.

DIE SITUATION

Die Details der Erkundung der Kluft durch die SC sind nicht wichtig. Wenn dir danach ist, lass sie eine kurze Montage aus Cantinas, Straßenszenen und Treffen mit wichtigen Bürgern spielen, aber eine allgemeine Beschreibung dessen, was sie herausfinden, reicht auch vollkommen aus. Die Informationen unten sind aufgeteilt in allgemeine Fakten über die Kluft und besondere Details über die Hommar Lannah-Angelegenheit. Nutze den Abschnitt unten zusammen mit dem Abschnitt über die Kluft auf Seite 6, um die Siedlung zu beschreiben. Behalte im Hinterkopf, dass die meisten Einwohner gegenüber Neuankömmlingen misstrauisch sind und sogar zentrale Personen in der Gemeinschaft Würfe auf **MANIPULATION** und Bestechungen brauchen, um sich zu öffnen.

WICHTIGE FAKTEN

Lass auf **MANIPULATION** würfeln, um zu bestimmen, wie viele Informationen die SC finden können. Abhängig davon, welche Fragen sie stellen, finden sie unterschiedliche Dinge heraus.

◆ **Fehlschlag: (Allgemeine Information)** Die Siedlung scheint voller Leben und Aktivität, aber das meiste ist für jemanden von außerhalb unverständlich. Es scheint drei wichtige Akbars vor Ort zu geben: den Kolonialagenten, den Minenfürst und die Salzwitwe.

(**Die Lannah-Angelegenheit**) Der Hauptgrund für die feindlichen Ansichten über Lannah und seine Grabung scheint der zu sein, dass er den örtlichen Friedhof stört.

◆ **Eingeschränkter Erfolg: (Allgemeine Information)** Die drei Akbars haben Verbündete – die Salzwitwe ist mit der Miliz verbündet, und sowohl der Minenfürst wie auch der Kolonialagent stecken mit der Rothand unter einer Decke. Das wirkt seltsam, da der Minenfürst und Agent Moro nicht unbedingt Freunde zu sein scheinen.

(**Die Lannah-Angelegenheit**) Die Salzwitwe hat die Ausgrabungsstätte finanziert. Sie gibt dem Minenfürst die Schuld am Tod ihres Ehemanns und legt Wert darauf, in allem gegensätzlicher Meinung zu Lhorac zu sein – ein Standpunkt, den er von ganzem Herzen teilt.

◆ **Kritischer Erfolg: (Allgemeine Information)** Die Bevölkerung ist müde von den Machtkämpfen zwischen den Akbars und der Unfähigkeit der Miliz, den Frieden zu wahren. Mehr und mehr strömen zum Prediger Aravak Poho, ein Mann mit einem guten Herzen, aber einer etwas fanati-

schen Rhetorik. Sein neuester Angriff richtet sich gegen die „Kurtisanerei“ in Nohaks Cantina und im Badehaus. Religion ist eine vergleichsweise neue Zutat in den Konflikten der Kluft, eingeführt durch das harte Urteil, das der Prediger über Hexendoktor Ekbian gefällt hat, und die nachfolgende Unterstützung des Minenfürsten von Pohos Rufen nach einer moralischen Säuberung der Siedlung.

(Die Lannah-Angelegenheit) Prediger Poho hat sich gegen Lannahs Grabung ausgesprochen, indem er das Vorrecht der Herrin der Tränen über die letzten Ruhestätten der Toten verteidigt. Unter den älteren Einwohnern wird jedoch eine tiefere Angst geschürt – eine Erinnerung an etwas, das besser unangetastet bleibt. Niemand scheint gewillt, darüber zu sprechen, aber ein altes Sprichwort hat seinen Weg zurück in den Wortschatz der Leute gefunden: „Der Weise achtet darauf, keine schlafende Lamka-Echse zu wecken.“

DER WIDERSPENSTIGE KUNDE

Die SC finden den Wissenschaftler tief in der Kluft (Platz 11 auf der Karte) wo er gerade eifrig beschäftigt ist, einen Felsvorsprung auf halbem Weg nach unten zu untersuchen. Er wühlt sich durch einen Haufen Kieselsteine, gebannt von seiner Arbeit, und bemerkt die SC erst, wenn sie anfangen zu reden.

DIE SITUATION

Hommar ist überrascht über die Ankunft der SC, kommt aber schnell auf sie zu und ist sehr aufgeregt angesichts ihrer Anwesenheit – sind sie gekommen, um etwas über seine faszinierenden Entdeckungen zu hören? Nein? Sein Enthusiasmus ebbt ab, wenn sie erklären, warum sie gekommen sind, da er nicht sieht, warum er Beschützer braucht. Er kann jedoch kaum ablehnen, da Shana für einen wichtigen Teil seiner Forschung zahlt, aber er besteht darauf, dass man ihm aus dem Weg bleibt, vorzugsweise zurück in der Siedlung (ihn wirksam zu beschützen, ist dann unmöglich).

WICHTIGE FAKTEN

Damit der Wissenschaftler eine nähere Beteiligung der SC toleriert, müssen sie einen Wurf auf **MANIPULATION** schaffen. Wenn der Wurf fehlschlägt, sie aber darauf bestehen, nahe bei ihrem Kunden zu bleiben, wird er sich bei Shana beschweren, die im Gegenzug die SC anweist, weiter zurückzubleiben. Wenn sie das Angebot des Minenfürsten angenommen haben, müssen sie in Lommars Nähe bleiben, um den Unfall inszenieren zu können.



DER FELSVORSPRUNG

Siehe die Karte auf Seite 35.

NSC

Die NSC, die in dieser Szene auftauchen, sind unten beschrieben.

HOMMAR LANNAH, FREIBERUFLICHER WISSENSCHAFTLER

Hommar Lannah ist ein exzentrischer Wissenschaftler ohne Kapital oder Unterstützung, der davon träumt, seine große Entdeckung im Dreck von Jina zu machen. Er glaubt, dass er eine bisher unentdeckte Humanitenart gefunden hat, die säureresistenten Kaliter-Stämme, die auf dem Lamka-Plateau leben. Laut Hommar sind die Kaliter noch recht neu auf Jina, wahrscheinlich wurden sie aus einer anderen Welt importiert. Hommar plant, der Erste in seinem Fachgebiet zu sein, der die Biokultur der Kaliter aufzeichnet und versucht, ihre Heimatwelt zu finden. Ohne Kapital, vernünftige Ausrüstung oder Unterstützung der Bevölkerung wird es allerdings schwer, seine Theorie auf einer so feindseligen Welt wie Jina zu beweisen.

ERSCHEINUNG: Ungekämmte, buschige Haare und Bart. Ein Gesicht gezeichnet vom rauen Klima.

CHARAKTERMERKMALE: Tief in Gedanken versunken. Gestikuliert wild und wird sehr aufgeregt, wenn er über seine Ausgrabung spricht. Nett und freundlich zu Leuten, die seine Arbeit respektieren.

BHOFASS DER DRAGONITER

Bhofass versteckt sich auf der anderen Seite der Kluft und wird jede Nazareem-Bedrohung für den Wissenschaftler ausschalten. Ob die SC diesen Kampf überleben oder nicht, fällt für ihn nicht ins Gewicht. Bhofass entdecken erfordert einen aktiven Wurf -3 auf **BEOBSACHTUNG**. Nachdem er begonnen hat, seine mit Schalldämpfer ausgerüstete Beschleunigerpistole abzufeuern, sinkt die Schwierigkeit auf -2.

„ASHRA“

Iria und Khorak haben ihren Auftraggeber, eine Person namens Ashra, nur einmal in einem Schuppen hinter Nohaks Cantina getroffen. Diese Information offenbart sich den SC erst, wenn sie einen der Beiden fangen und einen vergleichenden Wurf auf **MANIPULATION** gewinnen. Sie wurden angewiesen, Ashra dort wiederzutreffen, nachdem sie ihren Auftrag erfüllt haben.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Kultur 4, Wissenschaft 4, Manipulation 1, Beobachtung 1

PANZERUNG: Keine

WAFFEN: Keine

AUSRÜSTUNG: Schutzmaske, gewöhnliche Werkzeuge, ausgesuchte unglaublich interessante Teile des Beweises, die er mehr als eifrig bereit ist, jedem zu zeigen, der fragt.

**IRIA UND KHORAK, NOVIZEN DES KULTS**

Die beiden Novizen, die damit beauftragt wurden, Hommars Unfall zu inszenieren, wurden aufgrund ihres aggressiven Wesens aus der Gemeinschaft der Minenarbeiter angeworben. Nohak sieht die Mission als einen Initiationsritus, um zu sehen, ob Iria und Khorak haben, was es braucht. Das Duo hat keine Ahnung, was die Nazareem wirklich sind oder dass Nohak sie als bloße Arbeitstiere sieht (siehe Kasten „Ashra“). Alles, was sie wissen, ist, dass ekstatische Rituale und Orgien in den Höhlen unterhalb der Kluft stattfinden, und dass sie beinahe alles dafür tun würden, um wieder dorthin eingeladen zu werden.

Alle Teilnehmer trugen Masken und wurden mit verbundenen Augen durch die Halle geführt, aber das Erlebnis war anders als alles, was sie jemals gefühlt haben: „... Ikonisches Vergnügen, als sei der Tänzer tatsächlich mit uns im Raum. Sogar der Schmerz war fantastisch“.

Iria und Khorak sind impulsiv und kreativ im Kampf, aber sie gehen sicher, dass sie sich gegenseitig den Rücken freigehalten. Wenn einer von ihnen fallen sollte, überkommt den anderen eine blinde Wut, und er wird den Mörder mit derartiger Inbrunst angreifen, dass nur noch Kugeln ihn stoppen können. Wenn jedoch beide verletzt sind, verlässt sie der Mut, und sie versuchen, sich zurückzuziehen.

ERSCHEINUNG: Schals um ihre Gesichter, sie tragen schwere Minenarbeiter-Overalls. Schwerer Körperbau.

CHARAKTERMERKMALE: Huschen von Deckung zu Deckung. Sprechen so wenig wie möglich.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4

REPUTATION: 1

FERTIGKEITEN: Kraftakt 4, Nahkampf 3, Infiltration 2, Fernkampf 1

PANZERUNG: Keine

WAFFEN: Hydraulikhammer, abgesägtes Langgewehr

AUSRÜSTUNG: Einfache Schutzmaske



KALITER, JINAS HUMANITEN-BEVÖLKERUNG

Ein kleiner Stamm aus Kalitern lebt in den Höhlen unter der Kluft. Die Tradition befiehlt ihnen, dass sie Arams Nachfahren dienen, und deshalb wurden sie beauftragt, Iria und Khorak bei ihrer Mission zu helfen. Sie sind stolz und kämpfen bis zum Tod. Wenn die SC versuchen, einen von ihnen zu fangen, wird er oder sie sich sofort von der Seite der Klippe stürzen. Mit den Kalitern zu kommunizieren, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **KULTUR**. Siehe Seite 12 für mehr Informationen.

ERSCHEINUNG: Kahl. Bleiche, fast gelbe Haut.

CHARAKTERMERKMALE: Vorsichtig und in Alarmbereitschaft.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4

REPUTATION: 0

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Beobachtung 3, Fernkampf 3, Überleben 3, Kraftakt 2, Infiltration 2

TALENT: Widerstandsfähig

PANZERUNG: Keine

WAFFEN: Speerwerfer, Keule

AUSRÜSTUNG: Keine



EREIGNISSE

Es wird von den SC erwartet, dass sie Lannah beschützen, sowohl in Form von „Unfällen“ – wie der Erdbeben, der von den Unterebenen des Minenfürsten losgetreten wird – als auch vor offenen Angriffen der Nazareem, die nichts mit dem Minenfürsten zu tun haben, ungeachtet dessen, wie die Dinge aussehen mögen. Bhofass versteckt sich in einer Höhle unter der Arztpraxis (siehe Seite 10) auf der gegenüberliegenden Seite der Kluft. Er wird sicherstellen, dass Lannah den Angriff der Nazareem überlebt, er kümmert sich jedoch wenig um die SC. Wenn irgendeiner der Nazareem es an den SC vorbei geschafft hat, lass Bhofass es zu Ende bringen – genau wie die SC für sich selbst kämpfen müssen. Das sollte sich für die Spieler nicht so sehr nach einem Deus

ex machina anfühlen. Die oberste Priorität der SC sollte es sein, das Risiko zu identifizieren, dass durch den möglichen Zusammenbruch und Erdbeben des Überhangs besteht, und dann Lannah in Sicherheit bringen (alles unterhalb der gepunkteten Linie auf der Karte wird als sicheres Gebiet angesehen, siehe Seite 35).

⚙️ DROHENDES UNHEIL

Falls die SC Lannah erfolgreich überzeugt haben, dass er ihnen erlaubt in seiner Nähe zu bleiben, sollten sie auf **BE-OBACHTUNG** würfeln (oder **WISSENSCHAFT**, wenn sie im Vorhinein die Grabungsstelle untersuchen wollen) mit +1, um den bevorstehenden Zusammenbruch zu entdecken.

- ◆ **Fehlschlag:** Der Überhang stürzt ein und Lannah wird schwer verletzt (eine kritische Wunde). Der Erdbeben bringt den Tempel darunter zu Tage, aber ohne Lannahs Hilfe verstehen die SC nicht, was sie da gefunden haben, bis er sich wieder erholt. Mitten in der Verwirrung schleichen sich die Nazareem an die SC an, was es schwieriger macht, sie zu entdecken (**BE-OBACHTUNG -2**).
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Die SC bemerken gerade noch rechtzeitig, was bevorsteht, um den Wissenschaftler in Sicherheit zu ziehen. Das Chaos erschwert es, die Ankunft der Nazareem zu entdecken (**BE-OBACHTUNG -1**).
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Die SC bemerken die Gefahr rechtzeitig und bringen Lannah in sicheres Gebiet. Der Überhang stürzt genau dann zusammen, wenn die Nazareem eintreffen, aber die SC sind in akuter Alarmbereitschaft und bekommen keine Abzüge auf ihren **BE-OBACHTUNG**-Wurf, um die Angreifer zu entdecken.

⚙️ DIE NAZAREEM-TODESPATROUILLE

Die Attentäter – vier Kaliter plus Iria und Khorak – versuchen, die SC zu überrumpeln. Iria und Khorak kommen vom Weg aus der Siedlung, die Kaliter klettern aus der unteren Kluft nach oben. Ein SC, der Wache steht, kann auf **BE-OBACHTUNG** würfeln, um die Angreifer zu entdecken und seine/ihre Kameraden warnen, wenn er/sie den Test besteht, was ihnen mehr Zeit zum Vorbereiten gibt. Wenn er den Wurf nicht schafft, könnte er/sie von allen sechs Angreifern aus dem Hinterhalt angegriffen werden. Bhofass wird abwarten, ob es irgendwelchen Angreifern gelingt, an den SC vorbeizukommen. In diesem Fall schaltet er sie mit sorgfältig platzierten Schüssen aus. Wenn die SC fähige Krieger sind, kannst du nach Belieben mehr Angreifer hinzufügen. Die Nazareem machen einen heimtückischen Angriff (Seite 85 im *Coriolis*-Grundregelwerk), wenn sie einen vergleichenden Wurf auf **BE-OBACHTUNG** gegen die SC gewinnen (modifiziert durch das Wurfresultat oben und dadurch, ob die SC Sensorenausrüstung haben).

Nachdem sie Lannah vor dem Erdbeben gerettet haben und die Angreifer abgewehrt haben, steht es den SC frei, den verborgenen Tempel zu erkunden, der durch den Zusammenbruch freigelegt wurde. Seine dunklen Kammern bergen Geheimnisse, die in die Tiefen der Kluft führen.

AKT 2 STELLT den verborgenen Tempel vor, von dem aus Spuren die SC zu einer Hütte hinter der Cantina führen. Wird es ihnen gelingen, das Geheimnis hinter dem ikonolästerlichen Tempel aufzudecken?

ÜBERSICHT

Der wichtigste Hinweis, der im Tempel zu finden ist, ist eine uralte Chiffre, die die SC zur Lösung des Abenteuers führen könnte – Arams Grab. Der einzige Einwohner, der alt genug ist, um sich daran zu erinnern, wie der Tempel errichtet wurde, ist Ekbian der Hexendoktor, von dem die SC mehr über die dunkle Geschichte der Kluft lernen können und über den bevorstehenden Kampf mit den bösen Mächten, die dort gären.

◆ **Der Tempel des Tänzers:** Die SC untersuchen den Tempel und stellen fest, dass er noch genutzt wird! Sie finden eine

seltsame Chiffre, die sie in Richtung von Arams Grab führt.

- ◆ **Ashras Gesicht:** Die SC erfahren die wahre Identität des Kultanführers.
- ◆ **Ekbian Tanz:** Ekbian der Hexendoktor ist der einzige, der ihnen helfen kann, die Wahrheit über den Tempel und seine dunkle Gemeinde zu erfahren.

WICHTIGE FAKTEN

Am Ende von Akt 2 sollten die SC herausgefunden haben, dass es einen zweiten Nazareem-Tempel auf der anderen Seite des Lamka-Plateaus gibt, der ein Geheimnis verbirgt, dass die Existenz der gesamten Siedlung bedroht.

FINSTERNINSPUNKTE

Der SL bekommt zu Beginn von Akt 2 weitere 2 FP für seinen Pool.

DER TEMPEL DES TÄNZERS

Wenn sich der Staub legt, bemerken die SC eine kreisförmige Kammer, die durch den Zusammensturz freigelegt wurde. Die Kammer ist eine natürliche Höhle, die von den Nazareem in einen Tempel umgewandelt wurde.

DIE SITUATION

Der Tempel unterhalb der Kluft ist ein Schwestertempel von Arams Grab auf der anderen Seite des Lamka-Plateaus. Der Tempel dient nicht nur als geheimer Ort für rituelle Orgien, sondern enthält auch einen Mosaikkode in Form eines Shahbretts, das den Weg zum zweiten Tempel beschreibt. Nur Nohak kann die Chiffre lesen, aber noch nicht einmal er hat jemals das Grab besucht. Ein paar der anderen Kultmitglieder wissen, dass das Shahspiel *Arams Geheimnis* enthält,

aber sie wissen nicht, was das genau heißt oder wie das Mosaik zu deuten ist.

WICHTIGE FAKTEN

Den Tempel zu durchsuchen deckt für die SC vier interessante Dinge auf:

1. Der Ritualdolch
2. Der Shah-Mosaikkode
3. Das Beinhaus
4. Der Weg in die Siedlung

DER TEMPEL

Die natürliche Höhle wurde umgebaut, um wie eine Kapelle auszusehen, aber ohne irgendwelche Ikonenstatuen oder -abbildungen. Die Steinwände wurden blank wie Glas poliert, sie werfen das Licht eurer Kugeln und Fackeln zurück, wodurch seltsame

TEMPEL DER NAZAREEM

1. Der Fluss Desera
2. Weg nach Arams Kluft
3. Felsvorsprung
4. Höhle, die sich nach dem Felssturz geöffnet hat.
Vorher war hier Hommar Lannahs Grabungsstätte.
5. Ritualkammer
6. Treppe zu Nohaks Cantina
7. Ritualwerkzeuge
8. Shahbrett
9. Beinhaus

1x1 Meter



DAS SHAH-SPIEL ENTSCHLÜSSELN



DEUS EX?

Wenn die SC es nicht schaffen, die Shah-Chiffre zu entschlüsseln, müssen sie stattdessen Nohak stellen und ihn zwingen, ihnen die Wahrheit zu sagen. Wenn das ebenfalls fehlschlägt, kommt der Moment für eine wichtige Entscheidung auf Seiten der SL – wird ein NSC den SC helfen, das Rätsel zu lösen? Lannah könnte zum Beispiel kommen, um ihnen zu helfen, oder es könnte jemand anderes sein, der plötzlich einen scharfen Verstand besitzt. Wenn nicht, endet das Abenteuer mit der Enthüllung des Tempels und möglicherweise mit der Verhaftung Nohaks. In diesem Fall bleibt *Arams Geheimnis* vorerst sicher – bis die Weltuntergangsuhr im Grab die letzte Stunde schlägt und das nagende Alchem Aram erneut in die Welt bringt ...

DAS SHAH-SPIEL ENTSCHLÜSSELN

Um das Rätsel zu lösen, müssen die SC zwei Linien über das Brett ziehen – eine durch die roten Spielsteine und eine durch die grünen – und sie über den Boden ausdehnen, bis sie sich kreuzen.

Die Linien kreuzen sich über einer schmalen Schlucht in der Kaliter-Mesa auf der anderen Seite des Lamka-Plateaus und markieren so den Ort von Arams Grab. Siehe Spieler-Handout #1 in der Mitte des Hefts.

Schatten erscheinen, die durch den Raum huschen. Auf einem runden Teppich in der Mitte liegen ein paar Schüsseln und ein Dolch, und ihr seht weiter weg ein Podium mit etwas, das wie ein Shabbrett aussieht. Ein großer Wandteppich bedeckt einen Großteil der Wand gegenüber einem schmalen Gang mit nach oben führenden Stufen.

☸ DER RITUALDOLCH

Der Teppich, der den Mosaikboden bedeckt, ist mit Ruß und dunklen Flecken übersät. Leere Steinkelche und Schalen sind ringsum angeordnet, zusammen mit einem geschwungenen Dolch, der mit seltsamen Gravuren bedeckt ist. Das Steingut und der Teppich sehen recht gewöhnlich aus, aber der Dolch ist gut verarbeitet und vorzüglich graviert. Der Teppich ist steif und dunkel mit etwas, das sogar für einen Novizen stark getrocknetem Blut ähneln dürfte. Der Dolch kann im Detail mit einem Wurf auf **KULTUR** untersucht werden.

- ◆ **Fehlschlag:** Der Dolch sieht aus wie ein gewöhnliches Schlachtermesser, aber die Gravuren sind seltsam und unverständlich. Die SC müssen Lannah oder irgendeinen anderen Gelehrten um Hilfe bitten, um sie zu entschlüsseln.
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Die Gravuren sind archaisch, aber ihr könnt genug erkennen um zu verstehen, dass es sich um ein Gnadengebet im uralten Miri-Dialekt handelt, den man mit ähnlichen Funden aus der ersten Kolonisationswelle des Odacon-Systems in Verbindung bringt.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Das Wort für „Gnade“ auf der Klinge des Dolches, „Ashra“, ist auch ein Name. In einem alten Odacon-Mythos war Ashra eine Heldin, die ihr Volk rettete, indem sie es mit Hilfe des Tänzers unter dem ewigen Eis verbarg, um es vor einem nahenden Krieg zu bewahren.

☸ DER SHAH-MOSAIKCODE

Die SC sollten kein Problem haben, den verzierten Boden unter dem Geröll und dem Teppich zu entdecken. Sie können sich Besen von Lannah leihen und den Boden saubermachen, um ein wunderschönes Mosaik sichtbar zu machen, das die Kluft und ihre Umgebung aus der Vogelperspektive abzubilden scheint. Das Lamka-Plateau und die Mesa dahinter sind klar zu erkennen, genau wie der Fluss Desera und der Mokhba-See. Der Raumhafen ist nicht auf der Karte, und Arams Kluft wird durch den Sockel dargestellt, der das Shabbrett hält, das mitten im Spiel verlassen wurde. Die Spielsteine und das Brett sind aus demselben Fels geschnitzt, was es unmöglich macht, sie zu bewegen oder das Spiel tatsächlich zu spielen.

Verschiedene Fertigkeiten können eingesetzt werden, um Hinweise von dem Shabbrett zu erhalten:

- ◆ **WISSENSCHAFT (Eingeschränkter Erfolg):** Die Kluft sieht zu klein aus, als wäre die Abbildung sehr alt, noch vor der

Zeit, als der Desera sich seinen Weg so tief gegraben hat wie er heute fließt. Das genaue Alter ist schwer zu bestimmen, aber wenn man die durchschnittliche Erosionsgeschwindigkeit in der Gegend bedenkt, ist es nicht jünger als 50 Jahre und wahrscheinlich nicht älter als 100 Jahre.

(Kritischer Erfolg): Die vier verfärbten Spielsteine auf dem Brett markieren deutlich etwas, aber ihre Position erinnert euch nicht an irgendwelche bekannten Chiffren oder Codes. Könnten sie Markierungen für etwas außerhalb der Ränder des Bretts sein?

- ◆ **KULTUR:** Die Spielsteine sind seltsam gefärbt. In manchen älteren Odacon-Versionen sind ein paar der ansonsten schwarzen Ashuras rot gefärbt, und ein Teil der weißen Devas grün, aber normalerweise die Ecksteine. Der rote und der grüne Spielstein scheinen hier fehl am Platz.

ASHRAS GESICHT

Die SC erreichen die Hütte hinter Nohaks Cantina, indem sie die Treppen aus der Ritualkammer hinaufklettern.

DIE SITUATION

Die SC werden höchstwahrscheinlich die Stufen untersuchen wollen, die vom Tempel nach oben führen. Wenn sie es geschafft haben, die Novizen Iria und Khorak zu befragen, wissen sie, dass der geheimnisvolle „Ashra“ die Meuchelmörder hier später am Abend treffen soll. Kluge SC werden diese Gelegenheit ausnutzen, um Ashra festzusetzen und zu befragen.

WICHTIGE FAKTEN

Die SC könnten Nohak eine Falle stellen und ihn festhalten, es sei denn, die Neuigkeiten des freigelegten Tempels haben die Kluft zuerst erreicht. Falls die SC Lannah nicht angewiesen haben, niemandem zu erzählen, was passiert ist, wird er die Neuigkeit über seinen wunderbaren Fund soweit es geht verbreiten. Wenn der Kult darauf aufmerksam geworden ist, dass sein Tempel gefunden wurde, wird niemand zu dem Treffen in der Hütte erscheinen.

NOHAKS CANTINA

Die Cantina wird auf Seite 10 im Abschnitt Arams Kluft beschrieben.

NSC

Nohak wird auf Seite 24 beschrieben.

EREIGNISSE

Eine mögliche Abfolge der Ereignisse ist unten beschrieben.

☼ DAS BEINHAUS

Der Wandteppich verbirgt ein Beinhaus, was früher in Kapellen durchaus üblich war. **MEDIKURGIE** kann den SC dabei helfen, zu einigen beunruhigenden Ergebnissen zu kommen – die Knochen stammen von Menschen aller Altersgruppen, die meisten haben Dolchspuren an ihren Halswirbeln (als ob man ihnen die Kehle durchgeschnitten hat), und auf einigen sind sogar Gebissabdrücke zu sehen – menschliche Gebissabdrücke.

☼ DER WEG IN DIE SIEDLUNG

Eine schmale Treppe, die aus dem Fels gehauen wurde, führt zu einer Hütte hinter Nohaks Cantina. Die Hütte wäre ein guter Ort, um den Kultisten eine Falle zu stellen, siehe nachfolgend Ashras Gesicht.

☼ ASHRA EINE FALLE STELLEN

Um einen Hinterhalt für Ashra vorzubereiten, müssen die SC einen vergleichenden Wurf **INFILTRATION** gegen **BE-OBACHTUNG** gegen Nohak gewinnen.

- ◆ **Fehlschlag:** Die SC verstecken sich und warten vergebens. Ein paar Leute gehen draußen auf ihrem Weg von der Arbeit nach Hause vorbei.
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Ein Mann nähert sich der Hütte, nur um umzudrehen und zurück zum Hintereingang der Cantina zu laufen. Die SC können ihre Falle zuschnappen lassen und ihn fassen, wenn sie schnell sind. Der Mann ist Nohak, und er streitet alles ab.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Ein Mann nähert sich der Hütte, schließt die Tür auf und geht hinein. Es ist Nohak. Wenn die SC aus den Schatten hervorspringen, läuft er nicht weg, sondern gibt vor, nach Nachschub für die Bar in einem Schränkchen zu suchen.

☼ NOHAK BEFRAGEN

MANIPULATION ist erforderlich, um Nohak zu dem Geständnis zu bringen, dass er in der Hütte ist, um Iria und Khorak zu treffen. Damit er das Geheimnis um Arams Kinder in der Kluft mit ihnen teilt, müssen die SC ihn so bedrängen, dass er einen Zusammenbruch erleidet (siehe Seite 92 im *Coriolis*-Grundregelwerk). In diesem Fall kann er die meisten Informationen preisgeben, die unter „Hintergrund“ und „Nohak, Bewahrer des Bluts“ (Seite 22 und 24), zu finden sind. Er hat jedoch keine Kenntnis über die Verwicklung des Minenfürsten in den Mordversuch auf Lannah. Er kann zudem die Position von Arams Grab enthüllen.



⚙️ WAS GESCHIEHT, WENN DER KULT ENTHÜLLT WIRD?

Was genau passiert, wenn der Tempel der Öffentlichkeit bekannt wird und ob Nohak als Ashra enttarnt wird, liegt in der Hand des SL. Die Machtspiele in der Kluft sind nicht der Fokus dieses Abenteuers, aber sie sind es irgendwie schon wert, erkundet zu werden! Die SC können plötzlich im Zentrum dramatischer Entwicklungen stehen, und in dem Fall kannst du die traditionelle Abenteuerform von *Arams Geheimnis* hinter dir lassen und stattdessen die erweiterten Abenteuer in der Kluft als Szenarioschauplatz nutzen.

⚙️ KOMPLIKATIONEN

Keiner der Akbars vor Ort (Kolonialagent Moro, Lhorac Ignazu oder Shana) ist Mitglied des Nazareem-Kults, und daher haben sie kein Interesse, seine Existenz geheim zu halten.

Wenn der Kult in der Öffentlichkeit bloßgestellt wird, ist es sehr wahrscheinlich, dass der Prediger Aravak die Gelegenheit ergreifen wird, die Kluft von ihrem moralischen Verfall zu befreien – ein Kreuzzug, den viele seiner Gemeindemitglieder unterstützen. Die Ziele seiner Säuberung sind in erster Linie seine alten Feinde – zum Beispiel Nohaks „Kurtisanen“ und Ekbian.

Er ist klug genug, dass er nicht versucht, es auch mit einem der drei Akbars aufzunehmen (die Knaben aus dem Badehaus müssen noch unbehelligt bleiben – für den Moment). Wenn er sich bei seiner Queste jedoch erfolgreich fühlt und keiner der drei versucht, ihn aufzuhalten, könnte sein rechtschaffener Zorn sich auch auf das Bad und andere unmoralische Etablissements ausweiten. Die Akbars haben Truppen zur Verfügung, aber sie werden wahrscheinlich

nicht eingreifen, um beschuldigte Kultisten vor der öffentlichen Steinigung zu retten, außer, die Beschuldigten sind für sie oder ihre Verbündeten wichtig. Mit der Zeit steigt das Risiko einer größeren und organisierteren Konfrontation zwischen den lokalen Fraktionen. Der Minenfürst wird schließlich seine Soldaten zum Prediger schicken, was die

Miliz (die für Shana arbeitet) mit Gewalt beantwortet. Agent Moro wird abwarten und sich mit demjenigen verbünden, der zu gewinnen scheint. Die Loyalität der Rothand ist unklar, aber sie sind wahrscheinlich die, deren Handlungen den Kämpfen ein Ende bereitet, so oder so.

EKBIANS TANZ

Der Hexendoktor Ekbian ist der Einzige außerhalb des Kults, der sich an die Wahrheit über den Ursprung der Kluft erinnert.

DIE SITUATION

Wenn die SC in der Kluft nach dem Tempel fragen, werden die Leute sofort vorschlagen, dass sie Ekbian aufsuchen, allerdings verbunden mit einer Warnung: Der Doktor ist ein guter Mann, aber ein wenig verrückt – manche sagen, dass er von Dämonen verfolgt wird, andere, dass er zu viele seiner seltsamen Tränke probiert hat. Ekbian empfängt die SC mit einer altertümlichen Höflichkeit, schüttelt nervenaufreibend seine Knochenrassel und bietet ihnen einen dampfenden Algentrank an (harmlos, aber sehr bitter).

WICHTIGE FAKTEN

Ein SC kann einen Wurf auf **KULTUR** machen. Wenn er Ekbi-ans Trank angenommen hat, bekommt sie oder er +1.

- ◆ **Fehlschlag:** Der alte Mann redet wirr und unzusammenhängend über das „Duell mit der Dunkelheit“ und schüttelt heftig seine Rassel.
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Ekbian nickt und kichert: „Aus den Himmeln, wie ein Fels, dann versteckt es sich vor dem Sturm, wartet, wächst.“ Er beginnt, durch den Raum zu tanzen und sagt: „Sie wollen tanzen, warten und träumen vom Tanzen, dem Totentanz“ (ein Hinweis auf die blasphemische Verehrung des Tänzers durch die Nazareem). Ekbian gibt den SC einen Talisman, um die Finsternis zwischen den Sternen abzuwehren (einmalige Anwendung, gibt einen Modifikator von +1 auf einen beliebigen Fertigkeitswurf).
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Ekbian nickt ruhig und sagt: „Ihr sucht Arams Grab. Passt auf, es verlangt ihn so sehr, zu tanzen, er träumt davon, und er braucht einen Tanzpartner. Nehmt dies, es wird euch vor der Finsternis beschützen.“ Die SC bekommen jeder einen gesegneten Talisman (einmalige Anwendung, gibt einen Modifikator von +1 auf einen beliebigen Fertigkeitswurf).

NSC

Die NSC, die in dieser Szene auftauchen, sind unten beschrieben.

EKBIAN, HEXENDOKTOR

Ekbian ist der älteste Bewohner in der Kluft, er dient als ihr Hexendoktor. Er ist kalitischer Abstammung und versucht nicht, das zu verbergen – er läuft ohne Maske und Schutzbrille in der Kluft herum und hat sehr deutlich gemacht, dass er keine Diskussion darüber duldet. Niemand will sich mit einem Hexendoktor anlegen, und so lässt man Ekbian in Ruhe. Neugierigen Neuankömmlingen (und SC), die ihn damit belästigen, werden vage Referenzen auf die Ikonen und beharrliches Rasseln entgegengebracht.

ERSCHEINUNG: Ein drahtiger alter Mann, in graue Kleidung gehüllt. Dunkle Augen, in denen manchmal Wärme und Humor schimmern.

CHARAKTERMERKMALE: Einzelgängerisch, geheimnisvoll und lächelt manchmal über Dinge, die niemand sonst versteht.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: Medikurgie 3, Beobachtung 2

TALENT: Widerstandsfähig

PANZERUNG: Keine

WAFFEN: Keine

AUSRÜSTUNG: Knochenrassel, fünf Kräuterheilmittel



Die Weltuntergangsuhr schlägt ein letztes Mal und das Schicksal der Kluft hängt in der Schweben.

DIE SC MÜSSEN eine gefährliche Reise machen, sich harten Gegnern stellen und ein Wesen aus der Finsternis zwischen den Sternen besiegen. Die SC erkennen, dass Nohak und der Kult nur die Spitze des Eisbergs waren – das wahre Geheimnis ist in einer Schlucht auf der anderen Seite des Plateaus verborgen, auf der Kaliter-Mesa.

ÜBERSICHT

Um das Plateau zu überqueren, müssen die SC ein Fahrzeug erwerben. Bei ihrer Ankunft auf der Mesa blockieren heilige Krieger der Kaliter mit gezähmten Lamka-Echsen den Weg. Wenn die SC diese Herausforderung überleben, können sie sich einiges an Wissen aneignen. Arams Schiff ist tief in der Mesa begraben, und das Grab selbst liegt nicht weit von dort.

- ◆ **Durch das Ödland:** Auf ihrem Weg über das Lamka-Plateau lauern in den Säurenebeln viele Gefahren auf die SC.
- ◆ **Das Schiff:** Die SC müssen zwei Herausforderungen überleben, wenn sie das Schiff auf der Mesa finden – die verborgenen Kaliter-Krieger entdecken und sie besiegen.
- ◆ **Arams Grab:** Der letzte Kampf und das Ende des Abenteuers finden im Grab statt, in dem die SC gegen Aram selbst in Form eines furchterregenden Dunkelmorphs antreten.

WICHTIGE FAKTEN

Die Schlucht auf der Mesa enthält zwei wichtige Artefakte: Das Alchem – eine Umformungstechnologie, die die Anwesenheit der Kaliter auf Jina erklärt – und die Weltuntergangsuhr, die unbarmherzig auf ein unbekanntes Grauen herunterzählt. Wenn sie das Grab betreten, begegnen die SC wieder Bhofass dem Drakoniter, der besessen davon ist, die Artefakte der Nazareem zu zerstören.

Das Finale des Abenteuers zeigt höchstwahrscheinlich Aram, der als untotes und abstoßendes Wesen zurückkehrt und die SC

drängt, ihn wieder zur Ruhe zu betten, diesmal für immer. Wenn sie dies alles überleben, sind ihre Prüfungen endgültig vorbei – fürs Erste.

FINSTERNISPUNKTE

Füge deinem Pool so viele neue FP hinzu, wie Spieler anwesend sind. Diese Punkte könnten gerade recht kommen, wenn du die widrigen Umstände verstärken willst, während die SC dem Ende des Abenteuers näher kommen.

SCHWANKENDE HERZEN

Es besteht natürlich die Möglichkeit, dass deine Gruppe beschließt, nicht über das Plateau zu gehen, um nach dem zweiten Tempel zu suchen – sie könnten sich einfach mit den Ersatzteilen begnügen, die sie nach Akt 2 brauchen und die Kluft verlassen. Falls sie das tun, ist das Abenteuer keineswegs im Eimer – ihr hattet hoffentlich eine tolle Zeit beim Spielen der ersten beiden Akte –, aber wenn du das Gefühl hast, dass deine Spieler zwischen den Stühlen sitzen und du sie motivieren willst, ihre Leben in Akt 3 zu riskieren, sind hier eine paar Tipps:

Hommar Lannah bietet an, die Schätze zu teilen, die mit Sicherheit im Grab liegen, und auch Ruhm und Ehre in der Folge, wenn sie ihn begleiten und bei seiner Untersuchung helfen.

Die Salzwitwe drängt sie, weiterzumachen, entweder als Leibwächter für Lannah (der versessen darauf ist, zu gehen, und sei es auf einer Trage) oder weil der weitere Bestand der Kluft davon abhängt, sich mit ihrer dunklen Vergangenheit auseinanderzusetzen. Sie ist gewillt, sie zu bezahlen, wenn es darauf ankommt – in diesem Fall übernimmt sie die Miete für den Crawler und bietet jedem SC ein Gehalt von 100 Birr pro Tag, plus weitere 1.000 Birr für jeden, der es lebendig zurückschafft. Bhofass bleibt im Hintergrund, um zu sehen, ob die SC dazu tendieren, schließlich doch das Grab zu plündern – er würde es vorziehen, wenn sie zuerst hineingehen, um den Weg für ihn freizumachen. Wenn die SC Shanas Ange-

bot ablehnen, wird Bhofass seine wahre Identität und Mission enthüllen. Er setzt sich dafür ein, dass sie den Nazareem-Makel ein für alle Mal aufspüren und auslöschen. Wenn SC darauf bestehen, nicht zu gehen, wird Bhofass schließlich alleine

weitermachen (oder mit Lannah, wenn er gesund genug ist, um zu reisen). Wenn die SC einen Handel mit Minenfürst Lhorac abgeschlossen haben, weigert er sich einfach, die Ersatzteile herauszugeben, bis sie das Grab untersucht haben.

DURCH DAS ÖDLAND

Das Lamka-Plateau überquert man vorzugsweise in einer Form von überdachtem Transportmittel, wie einem der vielen achtradrigen Steincrawler der Kluft.

DIE SITUATION

Es wird sich herausstellen, dass jedoch nur sehr wenige gewillt sind, sich von ihrem Crawler zu trennen, und nur Shana bietet ihnen einen umsonst an, da sie wirklich sehr gerne sehen würde, wie sich die Dinge entwickeln. Der Minenfürst und der Kolonialagent sind ebenfalls neugierig, sie ziehen jedoch nur in Betracht, den SC einen Crawler zu vermieten (100 Birr pro Tag plus 1.000 Birr Kautio). Um den Preis auf die Hälfte zu reduzieren, kann **MANIPULATION** genutzt werden, in dem Fall bekommen die SC einen sehr heruntergekommenen Crawler.

WICHTIGE FAKTEN

In einem Crawler dauert der Weg über das Lamka-Plateau drei Tage, zu Fuß mindestens neun Tage. Viele Gefahren lauern auf dem Weg.

DAS LAMKA-PLATEAU

Die Wüste rund um Arams Kluft ist bekannt als Lamka-Plateau – ein Ödland bar jeden Lebens, außer den Lamka-Echsen (Seite 323 im *Coriolis*-Grundregelwerk) und überraschenderweise großen Schwärmen einer säureresistenten Schmetterlingsart.

EREIGNISSE

Der Crawlerfahrer muss auf **PILOT** würfeln, um die Begegnungen für die Gruppe unterwegs festzulegen.

- ◆ **Fehlschlag:** Verstecktes Lamka-Nest (siehe unten).
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Unerwarteter Säuresturm (wie auf Seite 7 beschrieben). Solange die SC im Crawler bleiben, sind sie der Säure nur minimal ausgesetzt.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Die verletzte Prospektorin (siehe unten).

🌀 VERSTECKTES LAMKANEST

Der Crawler rutscht in eine verborgene Felsspalte und erleidet eine Panne. Die Felsspalte ist zufällig ein Lamkanest. Zwei Echsen greifen die Gruppe an (Seite 323 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Nachdem sie die Echsen besiegt haben, müssen die SC den Crawler reparieren, bevor sie weiterfahren.

Den Crawler reparieren

Würfle auf **TECHNOLOGIE** (mit Bonuswürfeln für das richtige Werkzeug).

- ◆ **Fehlschlag:** Trotz eines ganzen Tags mit Reparaturversuchen weigert der Crawler sich, zu starten. Die SC könnten es nicht noch einmal versuchen und sind daher gezwungen, den Rest des Wegs zu laufen. Während ihres Marschs wandern sie in einen Säuresturm (Seite 7).
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Nach einem langen Tag harter Arbeit fährt der Crawler schließlich aus dem Loch. Er ist immer noch stark beschädigt und zieht stark nach links. -1 auf alle weiteren **PILOT**-Würfe.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Die Reparaturen werden fachmännisch durchgeführt und die Reisezeit verlängert sich nicht.

🌀 DIE VERLETZTE PROSPEKTORIN

Ein Licht flackert in der Ferne auf. Eine leichte (+1) **BEOBSCHTUNG**-Probe ermöglicht den SC, das Licht als Notsignal zu erkennen. Wenn die SC in Richtung des Lichts fahren (eine Stunde Fahrt), finden sie Jeila Dor, eine erschöpfte und verwundete Prospektorin, die durch die Wüste in Richtung Kluft wandert. Sie hat in der Nähe der Mesa nach Tritium gesucht, als sie von Kalitern angegriffen wurde. Sie hat es geschafft, zu überleben, und versucht jetzt, es zurück in die Siedlung zu schaffen. Sie stützt sich auf ihr leeres Beschleunigergewehr, und ihr sind die Vorräte ausgegangen.

Wenn die SC ihre Wunden behandeln, gibt sie ihnen ein paar gute Ratschläge.

Jeilas Wunden behandeln

Würfle auf **MEDIKURGIE** (mit Bonuswürfeln für die richtige Ausrüstung)

- ◆ **Fehlschlag:** Jeila sieht, dass sie die SC nicht davon abhalten kann, weiterzuziehen, ist aber dankbar für die Hilfe und geht weiter Richtung Kluft.
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Jeila warnt die SC vor den Kalitern auf der Mesa: Ihre heiligen Krieger sind besonders gefährlich, da sie irgendwie Beschleunigergewehre in die Hände bekommen haben. Sie scheinen zudem eine spirituelle Verbindung mit ihren Vertrautentieren, den Lamka-Echsen, zu haben. Jeder Krieger hat eine gezähmte Echse, die ihm beim Auskundschaften und im Kampf hilft.

- ◆ **Kritischer Erfolg:** Jeila teilt ein Geheimnis mit den SC: Sie weiß von einem abgestürzten Schiff in einer engen Schlucht in der Mesa. Es wird von den heiligen Kriegern der Kaliter und ihren Echsen bewacht, und es war ihr nicht möglich, nahe genug für eine Untersuchung heranzukommen. Sie zeichnet die grobe Skizze der Mesa für die SC und kennzeichnet einen weiteren interessanten Ort – eine Höhle, die noch weiter drin liegt und aus der ein schwaches, seltsames Licht heraus scheint. Die Gegend scheint reich an Tritium zu sein.

BHOFASS' EINGREIFEN

Wenn Bhofass den SC über das Plateau folgt, ist es sein Ziel, hinter ihnen in das Grab zu schleichen. Abhängig davon, wie man den Charakter spielt, wird er auf zwei verschiedene Arten

DAS SCHIFF

Die Kaliter-Mesa liegt auf der anderen Seite des Plateaus. Arams Grab befindet sich in einer schmalen Schlucht an der Seite der Mesa.

DIE SITUATION

Ein paar besondere ausgewählte Kaliter-Krieger dienen als Grabwache und stellen die SC vor zwei Herausforderungen: Sie zu entdecken und zu besiegen. Bhofass der Drakoniter bleibt im Hintergrund, bis die SC den Eingang des Grabs erreicht haben. Er kann eingesetzt werden, um die SC zu retten, wenn sich herausstellt, dass der Kampf mit den Kalitern zuviel für sie ist.

WICHTIGE FAKTEN

Der Beobachtungsposten auf dem Plateau macht es schwer, sich den Wachen zu nähern und sie ungesehen zu entdecken (**BEOBACHTUNG -2**). Zwei Wachen bewachen immer das Schiff und vier weitere ruhen im Inneren (zwei von ihnen schlafend). Die schlafenden Wachen brauchen drei Runden, um kampfbereit zu sein, die ruhenden Wachen und ihre Echsen nur eine. Der SC mit dem höchsten Wert in **BEOBACHTUNG** würfelt. Aram und sein Gefolge kamen in einem seit langem verrosteten Klasse III-Frachter auf Jina an. Das Skelett des Schiffs ist jetzt die Basis für die Kaliter, die mit der Bewachung des Grabs betraut sind.

☠ DIE WACHEN ENTDECKEN

Würfle auf **BEOBACHTUNG**.

handeln. Er kann sich dafür entscheiden, dass die SC lebendig für ihn wertvoller sind als tot. In diesem Fall wird er im Kampf gegen die Kaliter Feuerunterstützung geben, wenn die Situation schlecht aussieht (aber nicht notwendigerweise, um das Leben einzelner SC zu schützen). Wenn er beschließt, den SC zu helfen, wird er sich ihnen nach dem Kampf zu erkennen geben und erklären, wer er ist – er trägt gut sichtbar das Drakonitersiegel auf der Brust und besitzt eine Mesonenpistole. Er wird sie dann in das Grab begleiten.

Alternativ lässt er die SC alleine gegen die Kaliter kämpfen und schleicht in das Grab, während draußen der Kampf tobt. Ein Wurf auf **BEOBACHTUNG** mit einem Modifikator von -2 ermöglicht den SC, ihn zu entdecken, wenn er vorbeischleicht. Bhofass ist nicht daran interessiert, im Kampf gefangen zu werden, und wird alle seine Aktionen verwenden, um es ins Grab zu schaffen, außer er wird mit Gewalt davon abgehalten.

- ◆ **Fehlschlag:** Die SC sehen nur ein völlig zerstörtes Schiff. Die Wachen entdecken sie auf eine Entfernung von hundert Metern und eröffnen das Feuer (heimtückischer Angriff).
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Die SC und die Wachen entdecken einander auf eine Entfernung von fünfzig Metern.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Die SC entdecken die Wachen auf eine Entfernung von hundert Metern, ohne gesehen zu werden.

DIE SCHLUCHT UND DAS SCHIFF

Ein tiefer Riss, der sich durch die Mesa zieht, verbirgt ein uraltes Schiff und den Eingang zu Arams Grab.

☠ WACHEN

Zwei Wachen außerhalb des Schiffs, versteckt hinter Felsen (Deckung 4).

☠ AUSSICHTSPUNKT

BEWEGLICHKEIT ermöglicht den SC, hochzuklettern, um eine bessere Aussicht zu haben. Positioniere eine zusätzliche Wache hier, wenn du gemein sein willst.

☠ ZERSTÖRTES SCHIFF

Der rostige Rumpf eines Klasse III-Frachters. Eine Untersuchung zeigt, dass es von Erstsiedler-Bauart ist. Die SC finden leere Waffenschränke, die erklären, warum die Kaliter Beschleunigerwaffen haben.

10 x 10 Meter

DIE SCHLUCHT UND DAS SCHIFF

- 1. Wachen
- 2. Aussichtspunkt
- 3. Zerstörtes Schiff
- 4. Arams Grab





☸ ARAMS GRAB

Der Eingang zum Grab ist klug hinter einer Klippe versteckt und kann von Weitem nicht gesehen werden.

NSC

Die heiligen Krieger der Kaliter und ihre Lamka-Echsen sind auf Seite 33 beschrieben.

ARAMS GRUFT

Die Gruft liegt in der Nähe des abgestürzten Schiffs.

DIE SITUATION

Wenn die SC um das Schiff herumgehen, finden sie eine dunkle Höhle. Die Gruft liegt in einer ovalen natürlichen Höhle, die über Äonen von giftigem Wasser herausgewaschen wurde und fast die Form einer schmalen Kapelle mit hoher Decke hat. Die Überreste dessen, was einst eine Person namens Aram war, ruhen in der Gruft. Wenn die SC den Dunkelmorph nicht wecken, stehen die Chancen gut, dass Bhofass es tut (siehe unten).

WICHTIGE FAKTEN

Die Gruft enthält drei wichtige Objekte, von denen zwei mit Röhren und Drähten verbunden sind.

1. Arams Sarkophag
2. Das Alchem
3. Weltuntergangsuhr

ARAMS GRAB

Ein schwaches Licht kommt aus dem Inneren der Höhle, was es sehr leicht macht, sie zu finden, sobald die SC nahe genug sind. Ein tiefes, brummendes Geräusch scheint von unten auszugehen. Innen ist die Kammer trocken und warm, und das pulsierende Licht kommt vom größten der drei Objekte – dem Alchem.

☸ ARAMS SARKOPHAG

Ein Sarkophag mit vielen Verzierungen in der Form einer menschlichen Gestalt. Röhren und Drähte verbinden den Sarkophag mit dem seltsamen, geheimnisvoll aussehenden Würfel neben ihm.



1x1 Meter

ARAMS GRUFT

- 1. Arams Sarkophag
- 2. Das Alchem
- 3. Weltuntergangsuhr
- 4. Klippe
- 5. Felsblock

BHOFASS BETRITT DIE GRUFT

Wenn Bhofass die Gruft betritt – ungeachtet dessen, wann er ankommt und ob die SC schon dort sind oder nicht –, wird er versuchen, die Weltuntergangsuhr und das Alchem zu zerstören. Er wird den SC Zeit geben, die Objekte zuerst zu untersuchen, wenn sie das wollen. Wenn Lannah anwesend ist, wird er laut protestieren und sich sogar zwischen Bhofass und die wertvollen Gegenstände stellen.

ARAM DEN DUNKELMORPH VERWUNDEN

Als Dunkelmorph blutet Aram nicht. Stattdessen tritt eine dunkle Substanz – nicht ganz flüssig, nicht ganz rauchförmig – aus, wenn er verletzt wird. Arams Körper wurde zum Gefäß für die Seele des Dunkelmorphs, und wenn das Gefäß zu stark beschädigt wird, kollabiert es, und die dunkle Seele wird von Jinas unnachgiebigen Winden davon geweht.

⚙️ **DAS ALCHEM**

Ein schwarzer Würfel, ungefähr so groß wie ein erwachsener Mann, der mit einer Energiequelle verbunden ist. Er brummt und rumpelt und ist mit dem Sarkophag verbunden.

- ◆ **TECHNOLOGIE +1:** Der Kubus sammelt Regenwasser, aus dem er den Wasserstoff für einen unbekanntem Zweck extrahiert. Die Technologie sieht uralte aus.
- ◆ **WISSENSCHAFT:** Die Maschine ist ein Bioumformer, ein Gerät, das gebaut wurde, um den genetischen Code organischer Lebensformen zu verändern. Es ist die Antwort auf Hommar Lannahs Frage nach dem Ursprung der Kaliter – sie sind die genetisch veränderten Nachkommen von Arams Gefolgschaft.

⚙️ **WELTUNTERGANGSUHR**

Ein kurioser Apparat, der einer mechanischen Uhr gleicht. Wölkchen aus duftendem Rauch steigen aus kleinen Röhren an ihrer Oberseite auf. Sie scheint auf etwas herunterzuzählen – aber auf was?

- ◆ **+1:** Ein SC erinnert sich an die heiligen aiwazianischen Weihrauchuhren, die gebaut werden, um die Segmente und die Myriaden religiöser Feiertage nachzuverfolgen.
- ◆ **TECHNOLOGIE +1:** Die Uhr scheint von langen Bündeln von langsam verbrennendem Weihrauch angetrieben zu werden, die gerade genug Wärme erzeugen, um die Uhr ticken zu lassen.

⚙️ **KLIPPE**

Eine große Klippe, die den Eingang zur Höhle verdeckt.

⚙️ **FELSBLOCK**

Ein großer Felsen bietet gute Deckung in einem Kampf (Deckung 6).

⚙️ **NSC**

Die Überreste von Aram ruhen in der Gruft. Wenn der Sarkophag geöffnet, bewegt oder beschädigt wird, erwacht Aram.

ARAM, DUNKELMORPH

Der einst stolze und starke Nazareem Aram ist jetzt der verzerrte Schatten eines Mannes. Ein paar Flecken weißer Haare sind auf seinem Kopf verblieben, sein irrer Blick ist von brennendem Hass erfüllt und seine Fingernägel haben sich in lange Klauen verwandelt. Er bewegt sich mit rasender Geschwindigkeit und springt die SC an, um mit übernatürlicher Stärke seine Klauen in ihnen zu versenken. Wenn durch einen Klauenangriff Blut fließt, erfährt das Opfer eine sofortige, starke Vision der Finsternis zwischen den Sternen und riskiert, seine nächste Aktion durch ein überwältigendes Gefühl von Sinnlosigkeit zu verlieren. Wenn die SC die Kreatur besiegt haben, scheint die



bemitleidenswerte, gebrochene Hülle nicht annähernd das höllische Wesen zu sein, das sie gerade bekämpft haben.

ERSCHEINUNG: Eine gebrochene Erinnerung an sein früheres Ich. Groß und dünn, das Gesicht verzerrt von dunklen und mörderischen Gedanken.

CHARAKTERMERKMALE: Stößt einen Schrei aus, der das Blut in den Adern gefrieren lässt. Die SC haben noch nie zuvor dergleichen gehört.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 14

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 0

FERTIGKEITEN: Kraftakt 5, Mystik 5, Beweglichkeit 4, Nahkampf 4

TALENT: Widerstandsfähig

PANZERUNG: 6

WAFFEN: Klauen (Waffenschaden 3, KRIT 1)

AUSRÜSTUNG: Ein Medaillon mit dem geschwärzten holographischen Bild eines kleinen fröhlichen Jungen, der einen traditionellen odaconischen Tanz aufführt (sein lange verstorbener Sohn).

- ◆ **NACHTSCHLEIER:** Aram kann den Verstand von Personen in der Nähe mit seiner eigenen Dunkelheit beeinflussen. Dies funktioniert wie ein Angriff mit mystischen Kräften, der Stress verursacht. Jeder Einsatz kostet 1 FP pro Ziel. Die Opfer nehmen die Welt als dunkel, kalt und surreal wahr. Werden mehrere SC ins Visier genommen, kann dieser Angriff unglaublich gefährlich sein.



EREIGNISSE

Als SL hast du erheblichen Einfluss darauf, den finalen Showdown deinem Geschmack anzupassen. Bhofass kann als Katalysator für Arams verhängnisvolle Erweckung dienen.

⚙️ BHOFASS

Bhofass wirft eine Sprengladung in das Alchem und wendet sich an die SC: „Ihr habt dreißig Sekunden, um zu entkommen. Dies ist Arams Grab – macht es nicht auch zu eurem!“ Er macht kehrt und rennt hinaus.

Die SC haben einen Zug, bevor die Ladung explodiert:

- ◆ Aus der Höhle zu gelangen, erfordert eine schnelle Bewegungsaktion.

- ◆ Das Alchem zu erreichen, erfordert eine schnelle Bewegungsaktion und die Sprengladung zu entschärfen (**TECHNOLOGIE**) erfordert eine schnelle Aktion pro Versuch.

⚙️ MÖGLICHES ENDE

Die SC schaffen es aus der Gruft, gerade als die Ladung explodiert. Staub, Felssplitter und Teile des Sarkophags schießen aus der Höhle, aber niemand wird verletzt.

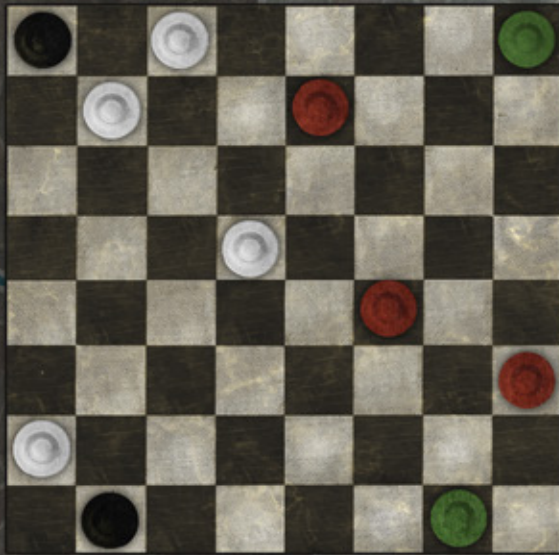
- ◆ Bhofass steht auf und wischt mit einem trockenen One-liner den Staub vom Hemd: „Vielleicht wäre volle Deckung angebracht gewesen.“
- ◆ Die SC sammeln sich für die Wanderung zurück, als sich plötzlich etwas unter dem Geröll bewegt!
- ◆ Der Himmel scheint sich zu verdunkeln, und die Taschenlampen der Gruppe werden schwächer – Arams Nachtschleier hat ihren Verstand unter seine Kontrolle gebracht.
- ◆ Eine verzerrte Gestalt entsteigt dem Geröll und stürzt sich auf Bhofass. Der Drakoniter ist überrumpelt, feuert jedoch einen Mesonenstrahl auf seinen Angreifer ab. Der Schuss trifft, und Aram weint wie ein verlassenes Kind, bevor er seine Klauen in Bhofass versenkt, um ihn in Stücke zu reißen!
- ◆ Die SC werden wahrscheinlich das Ziel von Arams Nachtschleier-Fähigkeit, wonach die letzte Schlacht beginnt – der Nazareem Aram gegen die Verteidiger der Kluft!

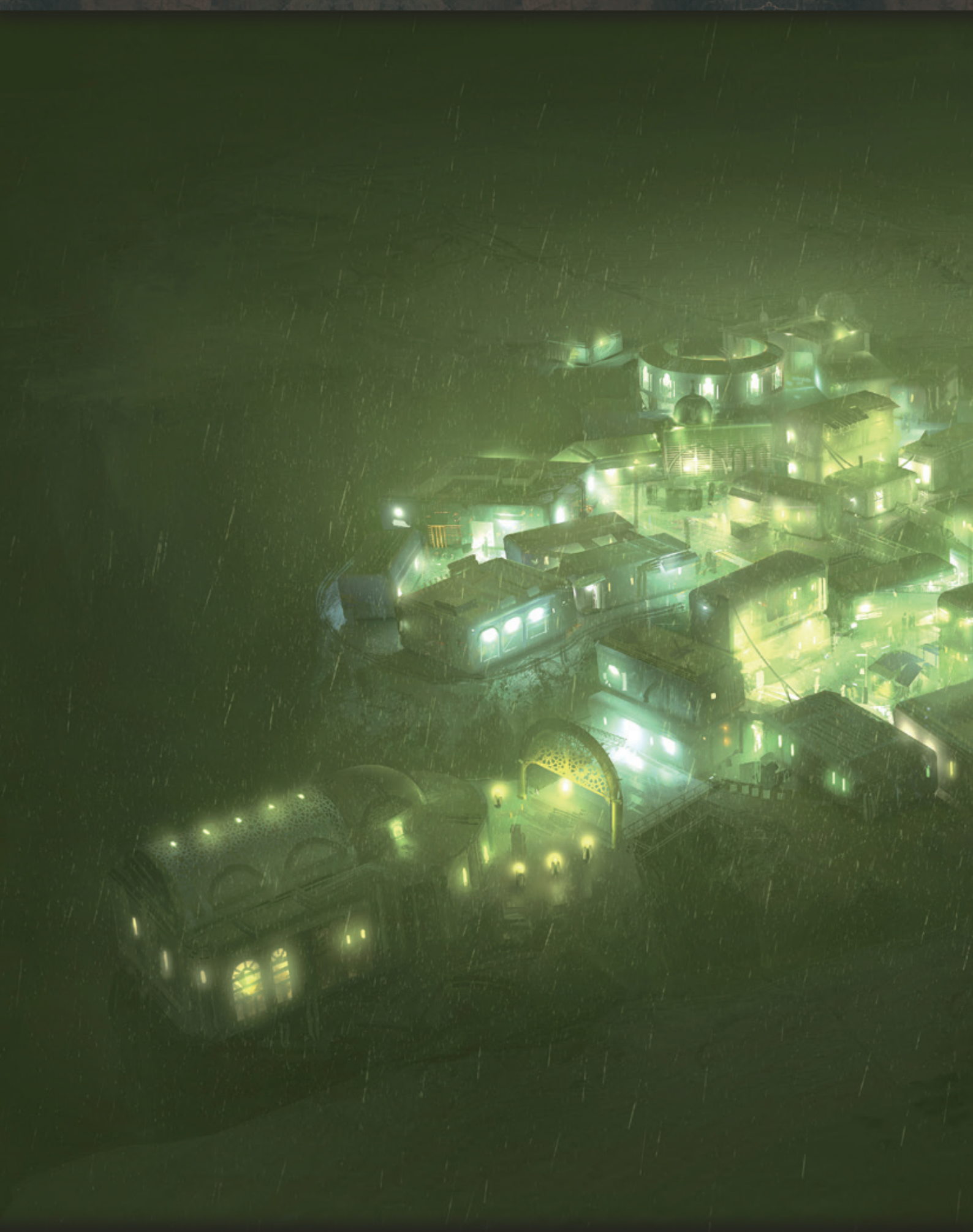
⚙️ ARAMS WIEDERAUFERSTEHUNG

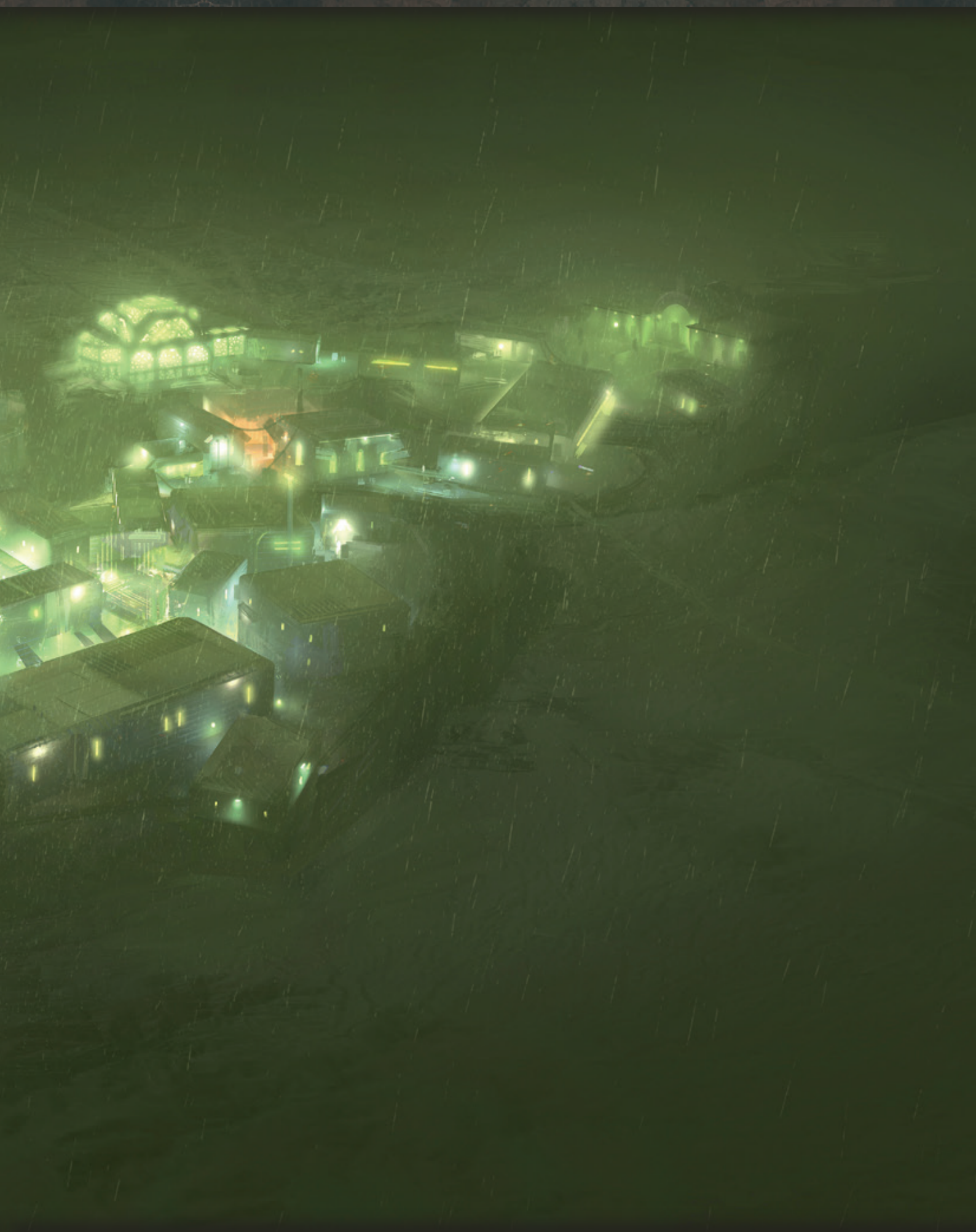
Wenn entweder das Alchem oder die Weltuntergangsuhr von ihren Sockeln entfernt werden (oder von einer vierfachen Sprengladung zerstört werden), entweicht der Dunkelmorph Aram seinem dunklen Kokon als hohler Schatten, der etwas aus den Tiefen der Leere verbirgt. Aram wird gegenwärtig langsam vom Menschen in etwas anderes umgewandelt, und die Aktionen der SC (oder Bhofass' oder jemand anderer) unterbrechen den Vorgang. Der abgebrochene Zyklus schränkt die Kräfte der Kreatur ein, verursacht jedoch einen unstillbaren Hunger, und sie sollte für die SC ein fordernder Gegner sein, auch in seiner gegenwärtigen schwächeren Form. Sie kämpft gut und nutzt Kräfte, die seit den Portalkriegen niemand gesehen hat.

NACHSPIEL

Die SC kehren über das Plateau zurück zur Kluft, wo man sie mit beharrlichen Fragen nach den Kalitern und der Mesa überhäuft. Wenige – wenn überhaupt jemand – glauben ihnen, wenn sie wahrheitsgemäß antworten, mit Ausnahme von Ekbian. Er nickt langsam mit traurigem Blick in Richtung der SC und zeichnet das Zeichen des Lichts in die Luft zwischen sich und die SC – als ob er einen dunklen Makel abwehren will, der unbeabsichtigt mit ihnen aus dem Grab getragen wurde ...









DER JAMSA-STURZ

DER FLUSS DESERA

DIE SALZ-EBENEN

ARAMS KLUFT

DER FLUSS DESERA

DAS SAVRA-DELTA

DIE DREI WÄCHTER

DAS LAMKA-PLATEAU

KALTIERGEBIET (DIE MESA)

SALZSEE MOKHBA

Amali verfluchte seine Arroganz und seine Dummheit – er hätte nicht so tief gehen dürfen. Nur die Kaliter gingen so nahe an den Grund der Kluft heran, und selbst sie zogen es vor, weiter oben zu wohnen. Es hatte alles so einfach geklungen vorher in der Cantina: Ein kurzer Umweg in die untere Kluft, um das Schmugglerschiff zu treffen und Güter zu laden.

Aber nichts ist jemals einfach auf Jina.

Ein schwaches Licht durchdrang den grünen Nebel in der Luft – ein Gravfahrzeug, endlich! Dann hörte er, wie der Schotter sich ein paar Schritte tiefer im Nebel bewegte und er wurde starr vor Angst. Was, wenn die Geschichten wahr sind? Was, wenn der Grund der Kluft wirklich die Heimat von Dschinn ist? Er wappnete sich und sah nach unten – nichts. Er atmete erleichtert aus und versuchte, das Zittern zu beenden. Vielleicht konnte das schließlich doch funktionieren.

Aber nichts ist jemals einfach auf Jina.

Der Säureplanet Jina wird gemeinhin als ein unbewohnbares Höllenloch angesehen. Trotz allem hat eine tapfere Bergbaukolonie, die als Arams Kluft bekannt ist, unter den schweren Wolken überdauert. Die meisten Reisenden und Händler in diesen Teilen wählen eher den Luxus-Mond Cala Duriha, und nur die Verzweifeltsten begeben sich durch die giftige Atmosphäre nach unten, um die Kluft zu besuchen. Das Schicksal zwingt die SC, auf dem Planeten zu landen, wo sich die Lage schnell um sie herum zuspitzt.

In diesem Buch enthalten sind:

- ◆ Der Szenario-Schauplatz Arams Kluft, komplett mit Karte, NSC und Aufhänger für Geschichten.
- ◆ Das Einzel-Abenteuer *Arams Geheimnis*, in dem die dunkle Vergangenheit der Siedlung aufgedeckt wird.
- ◆ Ein Überblick über den Luxus-Mond Cala Duriha in all seiner Pracht und Dekadenz.



FREE LEAGUE

freeleaguepublishing.com/coriolis
CORIOLIS™ Copyright© 2019

Paradox Interactive AB. All rights reserved.
www.paradoxplaza.com



www.uhrwerk-verlag.de
6110P