

# CORIOLIS

The background of the entire image is a desert landscape at sunset. The sky is a deep, warm orange, and the ground is a lighter, hazy orange. In the foreground on the left, a tall, slender, ornate pole stands vertically. The pole has intricate carvings and a decorative finial at the top. In the middle ground on the right, a camel caravan is visible, heavily laden with goods and supplies. The camels are silhouetted against the bright light of the setting sun. The overall atmosphere is one of mystery and adventure.

IKONEN UND INTRIGEN

**AUTOREN**

*Axel Widén, Kosta Kostulas*

**REDAKTION**

*Mattias Johnsson Haake, Kosta Kostulas*

**GRAFIKDESIGN**

*Christian Granath*

**ILLUSTRATION**

*Gustaf Ekelund, Ylva Ljungqvist, Magnus Fallgren*

**ÜBERSETZUNG**

*Axel Widén, Tim Persson*

**LEKTORAT**

*Brandon Bowling, John M. Kahane*

**HERAUSGEBER DER  
DEUTSCHEN AUSGABE**

*Patric Götz*

**REDAKTION**

*Friederike Bold*

**ÜBERSETZUNG**

*Friederike Bold*

**LEKTORAT**

*Michael Masberg*

**KORREKTORAT**

*Jan Gravert*

**LAYOUT**

*Ralf Berszuck*

CORIOLIS™ Copyright© 2019 Paradox Interactive AB.

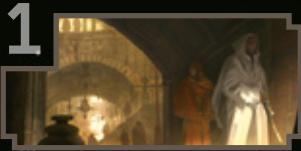
All rights reserved. [www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)

<http://www.paradoxplaza.com>



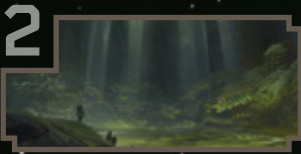
**FREE LEAGUE**





DIE SCHNEIDERIN VON MIRA

2



DAS AUGEN DER BESTIE

14



ALGEBRA DER IKONEN

26

# DIE SCHNEIDERIN VON MIRA

Der luxuriöse Dhol gleitet sanft im Nachtwind über der Ikonenstadt, als der Majordomus euch in einen kaum beleuchteten Lagerraum unter Deck führt. Im Inneren steht ein Adliger - groß, elegant, betrunken -, der eine Peitsche hält. Ein Dienstmädchen - älter, zurückhaltend, ausgepeitscht - stöhnt vor Schmerzen zu seinen Füßen.

*„Da seid ihr ja endlich!“ ruft der Adlige und wendet sich euch zu, der Wein spricht aus seinen Worten.*

*Ihr spürt Kuyels Blick, ohne dass ihr ihn seht, und ihr hebt heimlich die Hand zum Signal: Nicht hier, nicht jetzt. Kuyel bleibt still, und leise lobst du die Loyalität der Legionärin, als sie ihre Wut zügelt. Der Adlige hat seine Aufmerksamkeit wieder dem Dienstmädchen zugewandt.*

*„Also Nitoya, erzähl diesen netten Menschen hier, was du mir erzählt hast“, ermahnt er sie, seine Stimme trieft vor süßlichem Sarkasmus. Nitoya zögert, aber der Adlige hebt seine Peitsche und sie schreit heraus:*

*„Ich habe dafür gesorgt, dass Cemisa einen Priester trifft!“*

*Der Adlige wirft euch einen wissenden Blick zu und wirft seine Hände hoch, als habe der Wein euch zu Mitverschwörern statt ungepflegten freien Mitarbeitern erhoben, und das Dienstmädchen fährt fort:*

*„Das Mädchen war so einsam, des Lichts der Ikonen beraubt... Ich habe ihr bloß gedient!“*

*Das erzürnt den Adligen. „Verfluchtes Pack! Du hast eine Schlange in unser Haus gebracht! Deine Loyalität sollte der Familie gelten, nicht meiner deformierten kleinen Schwester!“, ruft er, als der Majordomus ihm sanft eine Hand auf die Schulter legt.*

*„Eure Hoheit, darf ich anbieten, Eure Gäste nach draußen zu begleiten und ihnen die Details zu geben?“*

*Der Adlige nickt abwesend und nimmt einen kräftigen Schluck Wein. Hinter der unbewegten Miene des Majordomus' blitzt echte Erleichterung auf, als er euch zurück an Deck bringt. Seine Stimme ist leise, seine Worte sind sorgfältig ausgewählt.*

*„Seine Hoheit fühlt große Trauer über den Betrug des Dienstmädchens und ist gerade nicht wirklich er selbst. Eure Mission bleibt unverändert: Findet diese Schneiderin. Vielleicht, indem ihr diesen Priester findet? Das Dienstmädchen hat uns seinen Namen verraten: Samenkar.“*

*Fragen sammeln sich in euren Köpfen, als ihr eure Antwort abwägt. Wer genau ist euer reicher Kunde, wie bei den Sonnen habt ihr es geschafft,*

*dass euch der Orden des Paria auf den Fersen ist und vor allen Dingen - wie bekommt ihr den Majordomus dazu, eure Bezahlung zu erhöhen?*

*Ihr setzt euer gewinnendstes Lächeln auf und beginnt zu reden.*

**DIE CHARAKTERE WERDEN** angeheuert, in der Ikonenstadt auf Mira die Schneiderin zu finden - eine legendäre Bionikerin -, nur um zu entdecken, dass verschiedene mächtige Gruppen die gleiche Idee haben. Die Spur führt zu einem Zug, der über die Goldenen Ebenen fährt, in dem die Charaktere entweder mit der Schneiderin fliehen oder sie einer der Fraktionen übergeben - eine Entscheidung mit Konsequenzen für Mira und vielleicht den ganzen Horizont.

Das Abenteuer ist darauf ausgelegt, als Actionthriller gespielt zu werden und das Ergebnis wird in der Hauptsache von den moralischen Überzeugungen der Charaktere bestimmt. Der SL sollte sich mit Mira und den beteiligten Fraktionen durch das Lesen ausgewählter Stellen des Grundregelwerks vertraut machen und motivierte Spieler dazu anhalten, das Gleiche zu tun.

## HINTERGRUND

Die Matriarchin Dramora Chelebs-Menau hat einige Geheimnisse und plant zwei davon in einem unerwarteten politischen Schachzug zu enthüllen. Das erste Geheimnis ist ihre Nichte Cemisa, die eine Schande für die Familie ist, da sie, von der Finsternis berührt, mit drei Armen geboren wurde und seit ihrer Geburt vor der Welt versteckt gehalten wird.

Das zweite Geheimnis ist der andauernde Schiffsbau in den Chelebs-Werften für die neo-zenithische Familie Laskarid aus der Zenithischen Hegemonie, die eine große Bestellung getätigt hat. Beide Familie wollen ihre Zusammenarbeit vor der mächtigen Kirche der Ikonen auf Mira verbergen, die das ohne Zweifel nutzen würde, um gegen die Chelebs-Menaus unter den Erstsiedlern Stimmung zu machen,

da die Unbeugsamkeit der Familie in den Augen der politischen Heraten eine deutliche Herausforderung der kirchlichen Autorität darstellt. Beide Familien wissen, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die Kirche ihre Zusammenarbeit entdeckt. Um sich darauf vorzubereiten, beabsichtigen die Familien, Cemisa Chelebs-Menau und Izaldun Laskarid zu verheiraten, etwas, das die Heraten nicht kommen sehen werden, da sie nichts von Cemisa wissen. Dadurch dass die Familien durch die Ehe vereinigt werden - eine heilige, vom Tänzer gesegnete Verbindung -, wird es für die Kirche sehr viel schwieriger, Fragen zu stellen und die Kosten, um den Flottenbau geheim zu halten, können vermieden werden.

Das Problem ist Cemisas dritter Arm. Er muss entfernt werden, damit das Mädchen für eine Eheschließung präsentabel ist. Bisher hat kein Bioniker einen sicheren Weg gefunden, den ungewöhnlichen Arm zu amputieren und die Matriarchin weiß, dass sie sie nicht alle zum Schweigen bringen kann. Stattdessen hat ihr dritter Sohn Jazkaar geschworen, die geheimnisvolle Schneiderin zu finden, eine legendäre Bionikerin, von der gesagt wird, dass sie alle anderen übertrifft, und die angeblich in der Ikonenstadt lebt. Die Schneiderin ist eigentlich eine Meister-Animaturgin von Zalos, die ihrer privilegierten Stellung in die Freiheit entflohen ist. Für einige Jahre führte sie ein zurückgezogenes, aber angenehmes Leben in der Ikonenstadt.

Das ist natürlich inakzeptabel für den Orden des Paria, der seine animaturgischen Geheimnisse mit fanatischer Hingabe schützt. Wenn das Abenteuer beginnt, hat Magistrat Kemulla von dem Priester Samenkar aus dem Kreis der Sucher kürzlich einen wichtigen Hinweis auf den Aufenthaltsort der Schneiderin erhalten.

Samenkar war jahrelang Cemisas geheime seelsorgerische Bezugsperson, und sie hat ihm von der bevorstehenden Eheschließung erzählt. Der Priester jedoch hat seine eigenen Vorstellungen, warum das Mädchen seinen dritten Arm nicht verlieren kann. Da ihn sein Glaube davon abhält, zu töten, zusätzlich zu der Tatsache, dass er dem Orden einen Tipp gegeben hat, hat er auch die Schneiderin gewarnt und ihr geholfen, aus der Stadt zu fliehen.

Der Patron der Spielercharaktere schuldet Jazkaar Chelebs-Menau einen großen Gefallen und besteht darauf, dass sie „einen wohlhabenden, aber anonymen Kunden, der äußerste Diskretion erfordert“ in der Ikonenstadt treffen.

### ANFANGSSZENE: SUQ ASHAR

In einer heruntergekommenen Cantina im Hafenquartier treffen die Charaktere „Meister Iskander“, einen stillen, maskierten Mann. „Iskander“ ist eigentlich Jazkaar Chelebs-Menau, und er wird unter keinen Umständen schon seine Identität verraten. Den Charakteren wird eine Gewe-



Jazkaar



## NILAR, DAS STRASSENMÄDCHEN

Sobald Iskander gegangen ist, nähert sich den Charakteren ein obdachloses Mädchen, das sich selbst als Nilar vorstellt. Sie hat einige von Jazkaars Leibwächtern erkannt und festgestellt, dass die Charaktere von den Chelebs-Menaus angeworben wurden. Da sie Birr wittert, besteht sie darauf, dass die Charaktere sie als ihre Führerin vor Ort anheuern.

Sie bietet ihnen die Identität ihres Auftraggebers, um ihnen den Handel schmackhaft zu machen, und nennt ihnen Jazkaar Chelebs-Menaus Namen, sobald sie bezahlt wird. Wenn die Charaktere ihr sagen, dass sie eine Gewebeprobe analysieren müssen, kann Nilar sie ohne Fertigkeitswürfe zu Toyel führen - für ein paar Birr mehr, versteht sich. Wenn die Charaktere Verachtung für sie oder die untere Schicht der Ikonenstadt zeigen - oder Okra Darma Toyel verprügeln lassen (siehe unten) -, wird sie nicht zögern und die Charaktere später im Abenteuer verraten.

beprobe ausgehändigt. Ihre Mission ist es, die Bionikerin zu finden, die die Probe manipuliert hat. Sobald sie diese Bionikerin gefunden haben, sollen sie unverzüglich Iskander kontaktieren, indem sie einen Hololink nutzen, den er ihnen zur Verfügung stellt. Die Bezahlung ist sehr großzügig.

„Meister Iskander“ ist arrogant, sagt wenig und vermeidet Fragen. Punkte in **MANIPULATION** oder Reputation 5+ zeigen dem aufmerksamen Charakter, dass Iskander es gewohnt ist, zu gehorchen, dass es ihm jedoch an Erfahrung mangelt, mit unabhängigen Mitarbeitern zu verhandeln. Ein Erfolg in **KULTUR** deutet darauf hin, dass Iskander zur wohlhabenden Oberschicht gehört und deutliche Gründe hat, nicht seine normalen Agenten zu beauftragen. Wenn Iskander geht, folgt ihm eine Gruppe von sechs großen Personen, seine verkleideten Leibwächter.

## JAZKAAR CHELEBS-MENAU/MEISTER ISKANDER

Der dritte Sohn der Matriarchin Dremora Chelebs-Menau hat vor Kurzem begriffen, dass er seinen Ruf als fauler Lebemann ändern muss oder er verliert bei seinen Geschwistern an Einfluss. Die Schneiderin zu finden, könnte seine letzte Chance sein, sich seiner Mutter gegenüber als würdig zu erweisen. Leider mangelt es Jazkaar an der Geduld und Diskretion, die es für diese Aufgabe braucht.

**ERSCHEINUNG:** Ein gut aussehender, hochgewachsener Adliger um die 30 mit einem gepflegten Bart und recht runden Wangen. Als Meister Iskander bedeckt Jazkaar sein Gesicht mit einer teuren Maske.

**EIGENSCHAFTEN:** Impulsiv, leicht beleidigt, emotional

### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 4**

**TREFFERPUNKTE:** 6

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 6

**REPUTATION:** 8

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Kultur 2, Kommandieren 1, Pilot 1

**TALENTE:** Wohlhabende Familie

**PANZERUNG:** 2 (Mikrofasern in seiner maßgeschneiderten Kleidung)

**WAFFEN:** Merkuriumschwert (Schaden 3, KRIT 2), Beschleunigerpistole (Schaden 2, KRIT 1)

## NILAR

Ein sehr aufmerksames und extrovertiertes obdachloses Mädchen, das etwa 12 Jahre alt ist.

**ERSCHEINUNG:** Ihre Kleidung ist ihr einige Nummern zu groß und wurde schon mehrfach geflickt. Ein Blick aus wachsamen braunen Augen geht schnell zwischen den Charakteren hin und her. Lacht niemals, lächelt immer.

**EIGENSCHAFTEN:** Unerschrocken, neugierig, geschäftstüchtig

**ATTRIBUTE:**

**STÄRKE 1, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**TREFFERPUNKTE:** 4

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 6

**REPUTATION:** 1

**FERTIGKEITEN:** Infiltration 3, Manipulation 2, Beweglichkeit 2, Beobachtung 2

**TALENTE:** Menschenkenntnis

## TOYELS TERRARIUM

Mit einem Erfolg in **KULTUR** (oder durch Befragung der Anwohner) erfahren die Charaktere, dass der beste Ort, um einen Bioniker zu finden, das Handwerkerviertel in der Stadt der Ziegel ist. Ein zusätzlicher Erfolg in **MANIPULATION** (oder Bestechung) gibt den Charakteren Grund zu glauben, dass Toyels Terrarium ihre beste Option ist. Beide Erfolge ermöglichen den Charakteren, Toyel rechtzeitig vor der Mittagsruhe zu finden, wenn der Großteil der Stadt zum Stillstand kommt. Sie finden Toyel im Endeffekt auch ohne Erfolge, aber nicht vor dem Abend und der belebten Geschäftszeit, wenn mehr Ohren und Augen auf den Straßen sind.

### ☄ TOYEL

Toyel (Wissenschaftler, *Coriolis*-Grundregelwerk S. 343) ist ein fähiger Bioformer, der hauptsächlich Schönheits-OPs macht und Schlangen als Haustiere verkauft. Er ist sehr glücklich darüber, die Gewebeprobe gegen eine Birr-Summe zu untersuchen. Er teilt den Charakteren mit, dass dies die Gewebeprobe eines Menschen ist, der vor Kurzem von einer tödlichen genetischen Krankheit geheilt wurde. Toyel gerät schnell in Aufregung, während er die Probe untersucht, als er erkennt, dass es sich um die Arbeit der legendären Schneiderin handeln muss, was er laut ausruft.

Zusätzlich weist die Gewebeprobe Spuren von Schadstoffen auf, die typisch sind für die Seidenproduktion, in einer Konzentration, die auf eine gewisse Höhe über der Ikonenstadt hindeutet. Toyel wird noch aufgeregter und sagt den Charakteren, dass er sie zu der Schneiderin bringen kann.

**Anmerkung:** Wenn die Charaktere nicht Toyels Dienste in Anspruch nehmen, können sie all das ohne fremde Hilfe erfahren mit einem Kritischen Erfolg in **WISSENSCHAFT** und Zugang zu einem Labor.

### ☄ YILLAD

In diesem Moment betreten ein paar Schläger (Soldaten, *Coriolis*-Grundregelwerk S. 343) Toyels Laden und fordern die Charaktere mit bedrohlichem Unterton auf, zu gehen. (Punkte in **KULTUR**: Es handelt sich um einfache Sicherheitskräfte des Okra Darma, der vorherrschenden Fraktion des organisierten Verbrechens auf Mira.) Toyel hat sein Schutzgeld nicht gezahlt, ihm muss eine Lektion erteilt werden.

Der Bioformer sieht die Charaktere flehend an. Wenn sie bleiben, will Yillad, der Anführer der Schläger, sie nicht bekämpfen, außer er muss es, und versucht herauszufinden, was sie wollen, um sie dazu zu bringen, den Laden zu verlassen. Wenn er herausfindet, dass sie nach der Schneiderin suchen, bietet er an, sie dorthin zu bringen. Okra Darma nimmt manchmal die Dienste der Schneiderin in Anspruch, und Yillad weiß, wo sie ist, aber nicht mehr.

Sollten die Charaktere annehmen, bittet er sie, draußen zu warten, während sie Toyel zusammenschlagen - der SL bekommt einen Finsternispunkt. Danach nimmt Yillad die Charaktere im Dhol mit zur Klinik der Schneiderin, er fordert aber eine Birr-Summe für den Ärger.

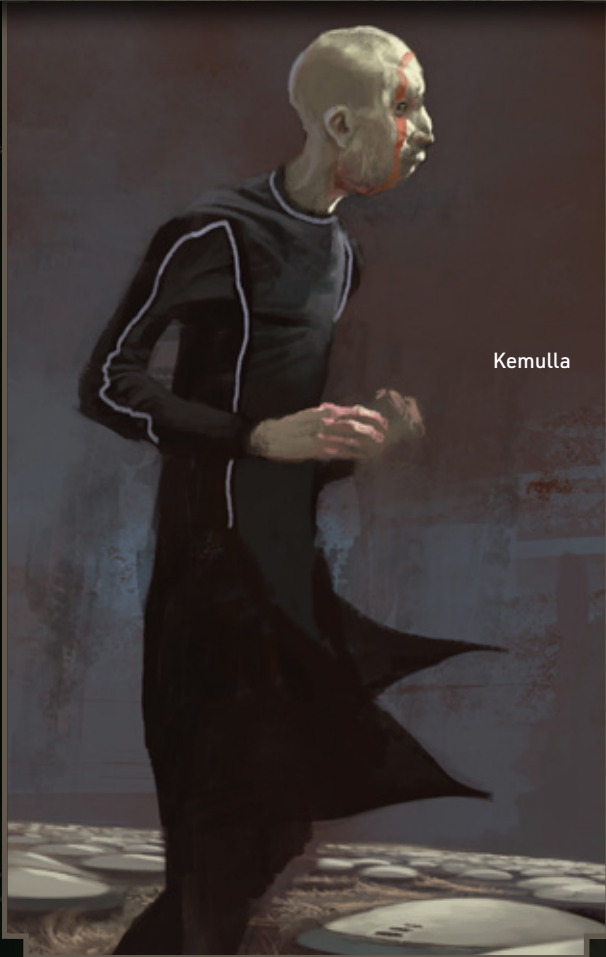
Wenn die Charaktere stattdessen entscheiden, die Schläger mit Gewalt zurückzuweisen, wird Toyel dankbar sein, aber er macht Pläne, die Ikonenstadt zu verlassen. Davor bietet er an, die Charaktere in seinem Dhol dorthin zu fahren, von wo er (richtigerweise) glaubt, dass die Schneiderin hier lebt.

## DAS HAUS DER SCHNEIDERIN

Die Luftverschmutzung durch die Seidenfabriken hat zu Gesetzen geführt, die besagen, dass die Fertigung über der Ikonenstadt nur noch über bestimmten Höhen legal ist, was einige kleinere Fabriken, die es sich nicht leisten konnten, ihre Gravprojektoren zu verbessern, zur Schließung gezwungen hat. Wenn die Charaktere die Gewebeprobe erfolgreich eigenständig analysiert haben, können sie mit einem Dhol, einem Umgebungsscanner und Punkten in **TECHNOLOGIE** oder **WISSENSCHAFT** das richtige Gebäude finden - eine bestimmte verlassene Seidenfabrik, die ungefähr 50 Meter über der Ikonenstadt schwebt. Wenn die Charaktere mit Toyel oder Yillad unterwegs sind, werden sie hier abgesetzt.

### ☄ ANKUNFT

Die Fabrik besteht aus großen und ein wenig abgerundeten metallischen Oberflächen mit sehr wenig Fenstern. Lange Schornsteine kommen aus den Kuppeln, die das Dach bilden. Das einzige Zeichen von Aktivität ist ein Wartungsdock am unteren Ende der Fabrik - hier ist ein einfacher Dhol an einen kleinen Pier und einer nur halb geschlossenen Garagentür angedockt. Dahinter befindet sich eine einfache Werkstatt mit einer offenen Tür, die in eine luxuriös ausgestattete Wohnung führt, die mit einer hochmodernen bionischen Klinik kombiniert ist.



Kemulla

## OKRA DARMA

Wenn Yillad die Charaktere zur Schneiderin bringt, ist es wahrscheinlich, dass er dort ist und sieht, wie Krieger des Ordens des Paria aus der Wohnung kommen. Falls das der Fall ist, erkennt Yillad, dass die Schneiderin eine Animaturgin von Zalos auf der Flucht sein muss. Die Tatsache, dass so eine wertvolle Person vor den Augen von Okra Darma lebt, ohne dass sie davon wissen, löst eine Art Schockwelle in der ganzen Organisation aus, und sie setzen eilig ihre fähigsten Leute auf die Spur der Schneiderin.

Wenn die Charaktere Yillad bekämpfen, um Toyel zu beschützen, wird Okra Darma den Rest des Abenteurers nach ihnen suchen lassen, um ein Exempel an ihnen zu statuieren. Vielleicht tauchen sie im Finale auf der Goldenen Ernte auf, um die Situation noch komplizierter zu machen.

## ☸ DER ORDEN DES PARIA

Krieger vom Orden des Paria lassen eine Aufklärungsdrohne über der Fabrik schweben. Diese kann von den Charakteren entdeckt werden, aber wahrscheinlich steigt sie außer Reichweite, bevor sie sie erreichen können. Magistrat Kemulla (Agent, *Coriolis-Grundregelwerk* S. 343) und eine den Spielcharakteren entsprechende Anzahl an heiligen Kriegern (Soldaten, *Coriolis-Grundregelwerk* S. 343, aktivierte Belebte Rüstung, siehe *Oasen & Technik*, S. 52) haben die Klinik durchsucht, als die Drohne die Ankunft der Charaktere bemerkt hat. Jetzt positionieren sie sich im Inneren schnell in einem Hinterhalt. Die Belebte Rüstung macht die Krieger für Umgebungssensoren unsichtbar, nur Kemulla zeigt sich.

Die Ziele des Magistrats sind es, herauszufinden, für wen die Charaktere arbeiten und was sie über die Schneiderin wissen. Er ist rücksichtslos und effizient. Sobald er einen Charakter gefasst hat, dauert es nicht lange, bis er seinen Benegeianischen Wahrheitssucher aktiviert (*Oasen & Technik*, S. 54). Glücklicherweise löst dies animaturgische Verteidigungssysteme aus, die die Schneiderin in ihrem Zuhause installiert hat. Der Magistrat wird von heftigen Krämpfen geschüttelt und ruft etwas auf Zalos (Erfolg in **KULTUR** -2: „Rückzug! Lasst sie leben! Markiert ihr Schiff!“) - die Krieger formen augenblicklich einen Keil um ihn und gehen nach draußen zum Dhol, während sie die Charaktere mit automatischem Feuer festhalten. Wenn die Charaktere einen Dhol am Pier befestigt haben, markiert einer der Krieger es mit einer mikroskopisch kleinen animaturgischen Verfolgungswanze (**BEOBSACHTUNG** -2, um zu erkennen, was passiert). Ein weiterer Krieger folgt den Charakteren aus großer Höhe mit der Aufklärungsdrohne.

Kemulla wird unter keinen Umständen auf irgendeine Weise mit den Charakteren zusammenarbeiten. Er ist ein engstirniger und fanatischer Mann. Diese unerwartete und gewalttätige Auseinandersetzung mit dem technologisch überlegenen Orden des Paria sollte die meisten Charaktere Willenskraftpunkte kosten.

## ☸ HINWEISE

Jetzt, wo der Orden des Paria weg ist, können die Charaktere ungestört die Örtlichkeit untersuchen. Punkte in **WISSENSCHAFT** enthüllen, dass bionische Wunder in der Klinik geschehen sind, aber alles von Wert kürzlich entfernt wurde.

In den Teilen, die zur Wohnung gemacht wurden, wird deutlich, dass jemand vor Kurzem zusammengepackt hat und ausgezogen ist. Von dem, was zurückgeblieben ist, scheint es, als habe hier eine wohlhabende Frau gelebt. Jemand hat mit Lippenstift „Sirajjin, mein Herz“ auf den Badezimmerspiegel geschrieben. Ein Hologemälde im Schlafzimmer zeigt zwei wunderschöne Frauen mittleren Alters, jede hat ihre Fingerspitzen über dem Herzen der anderen, dies ist ganz klar eine romantische Szenerie. (Punkte in **KULTUR**: Eine Frau stammt von Zalos, die andere von Mira.)

Wenn jemand das Herz der miranesischen Frau berührt, verschwindet das Hologemälde, um einen verborgenen Wandtresor freizugeben. Darin ist eine miranesische „Birr-Tafel“ (ein traditionelles Tag für große Mengen Birr), aber es ist kein Geld darauf. Eine aufgezeichnete Nachricht, die von der Schneiderin für ihre Geliebte Sirajjin hinterlassen wurde, beginnt, sich in einer Schleife abzuspielen. In der Nachricht erklärt die Schneiderin, dass sie die Ikonenstadt verlassen muss, da ihre Vergangenheit sie eingeholt hat - „ein bemerkenswert frommer Priester aus dem inneren Kreis hat mich gewarnt, er kennt einen Weg, um mich hier rauszubringen“ - aber sie wird niemals die gemeinsame Zeit vergessen und dass dieses Geld für Sirajjin endlich eine Möglichkeit zum Reisen ist.

Sirajjin war bereits hier und taucht nicht im Abenteuer auf. Der Priester kann gefunden werden. Bevor die Charaktere anfangen zu suchen, kontaktiert Jazkaar sie.

#### ⚙️ JAZKAAR MELDET SICH AN

„Meister Iskander“ ruft die Charaktere auf dem Hololink an, das er ihnen geliehen hat und fragt ungeduldig nach einem Statusbericht. Wenn er erfährt, dass ein Priester in das Verschwinden der Schneiderin involviert scheint, ruft er aus: „Ha! Ich wusste es! Sie hat mit einem Priester geredet, offensichtlich hat sie mit einem Priester geredet. Ich besorge euch einen Namen!“ Dann fordert er die Charaktere auf, ihn in

einer Stunde auf seinem privaten Dhol an Koordinaten über der Ikonenstadt zu treffen - siehe „Jazkaars Dhol“ unten. Das Szenario erfordert nicht, dass die Charaktere Jazkaar treffen, aber wenn sie es tun, offenbaren sich ihnen Hintergründe, die ihre Entscheidungen beeinflussen können.

#### JAZKAARS DHOL

Sobald er erfährt, dass ein Priester in das Verschwinden der Schneiderin verwickelt sein könnte, lässt er seine Janitscharen Cemisas Dienstmädchen Nitoya entführen. Er hat schon lange den Verdacht, dass die fromme Frau Cemisa gegenüber loyaler ist als der Familie. Jazkaar peitscht sie aus, bis sie zugibt, dass sie dafür gesorgt hat, dass Cemisa heimlich den Priester Samenkar trifft.

Wenn die Charaktere an dem luxuriösen und gut bewachten Dhol eintreffen, hat Jazkaar sich selbst davon überzeugt, dass Cemisa dem Priester die wichtige Rolle der Schneiderin bei der geplanten Hochzeit erzählt haben muss, und dass der Priester dann die Chancen der Familie, die Schneiderin zu finden, sabotiert hat, weil die Kirche der Ikonen die Chelbs-Menaus schwächen will. Die Erzählung zu Beginn dieses Texts kann als Beschreibung für das Treffen mit Jazkaar dienen, der nicht wirklich daran interessiert ist, mit den Charakteren zu diskutieren - sie sollten sich stattdessen an den Majordomus Shuhad wenden.



Zurück an Deck erklärt Shuhad (Unterhändler, *Coriolis*-Grundregelwerk S. 343), dass die Mission unverändert bleibt: Findet die Schneiderin, vielleicht durch das Auffinden des Priesters Samenkar (der nicht getötet werden darf, da dass die Kirche zum Handeln zwingen würde). Wenn die Charaktere Motivation oder Beruhigung brauchen, lässt Shuhad sie wissen, dass sie für die Familie Chelebs-Menau arbeiten. Er weist darauf hin, dass, obgleich sie über Jazkaar denken können, was sie wollen, Shuhads wahre Herrin die Matriarchin Dramora Chelebs-Menau ist, eine unglaublich mächtige Person, die sehr dankbar ist, wenn die Charaktere die Situation auf eine professionelle und diskrete Art behandeln.

## DEN PRIESTER FINDEN

Samenkar kann durch das Infiltrieren des Kirchennetzwerks gefunden werden oder durch gute Kontakte auf Straßenniveau zu religiösen Gruppen. Beide Wege erfordern passende Fertigkeitswürfe, die einfacher sein sollten für Charaktere mit

relevanten Hintergründen. Falls die Charaktere Samenkar Namen kennen, können sie ihn schließlich finden, indem sie sich einfach durchfragen. In jedem Fall sollte der SL die Spieler subtil sowohl an die Drohne des Ordens des Paria als auch an Okra Darma erinnern - lege Wert auf die Anmerkung, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis ihre Feinde sie eingeholt haben.

Erfolgreiche Würfe identifizieren den Sucher Samenkar dal-Arid und die Charaktere erfahren, dass er Beziehungen hat spielen lassen, um den Aufenthaltsort einer zwielichtigen Person zu erfahren. Dabei hat er einiges an politischem Einfluss der Sucher geltend gemacht, wodurch er innerhalb der Kirche unbeliebt wurde. Die Charaktere erfahren außerdem, dass Samenkar einen Großteil seiner Zeit auf die Tänzerstatue verwendet und dass einige Kollegen seine geistige Gesundheit anzweifeln. Außerdem weist ein kritischer Erfolg darauf hin, dass Samenkar mit einem Vertreter des Ordens des Paria in Kontakt steht.



## DIE WACHSAMEN STATUEN

Die uralten Statuen sind auf Seite 9 im Atlas-Kompendium für Coriolis beschrieben. Der ambitionierte, aber gelangweilte junge Priester Farrakud (Prediger, *Coriolis-Grundregelwerk* S. 343, kürzlich hier stationiert, um sicherzugehen, dass Samenkar nicht mehr Ärger macht) ist merklich peinlich berührt, während er die Charaktere eine Reihe von Leitern hoch führt, die sich um die Tänzerstatue nach oben winden. Unter einer dünnen Blechkonstruktion arbeitet Samenkar (Prediger, *Coriolis-Grundregelwerk* S. 343, ein alter weißhaariger Mann mit einer unerschütterlichen Ruhe und einem stechenden Blick) daran, den dritten Arm der Statue zu restaurieren. Es scheint, dass der alte Mann tatsächlich hier lebt.

Samenkar wird Fragen wahrheitsgetreu antworten, was von ihm als dem Hirten verlangt wird (siehe unten). Gleichzeitig versucht er die Charaktere von seiner Weltanschauung zu überzeugen und bittet sie um Hilfe bei der Erfüllung der Prophezeiung. Dass die Chelebs-Menaus eine geheime, entstellte Tochter haben, ist eine wichtige Information für den politischen Arm der Kirche. Wenn Farrakud das erkennt, wird er sich entschuldigen und so schnell wie möglich zum Rat der Heraten eilen, wo er das, was er gehört hat, für seine weitere Karriere nutzen wird.

Wenn die Charaktere die Verfolgung aufnehmen, bittet Samenkar sie, Farrakud laufen zu lassen (der SL bekommt einen Finsternispunkt, wenn die Charaktere Farrakud töten) und seine Versuche verstärken, dass die Charaktere ihm glauben. Samenkar zufolge haben die Ikonen die Charaktere zu ihm gebracht, sodass sie der Schneiderin bei ihrer Flucht helfen können (siehe den Textkasten „Die Ialid'al Jira-Prophezeiung“). Er hat nichts zu verbergen und wird mit Freuden die folgenden Informationen teilen:

- ◆ Samenkar hat die Ialid'al Jira bereits seit einigen Zyklen studiert, als ihn Nitoya, das Dienstmädchen der Chelebs-Menaus, vor zwei Zyklen gebeten hat, Cemisas geheimer spiritueller Fürsorger zu werden. In ihren Augen hat das Desinteresse des Priesters für Politik ihn harmlos gegenüber der Familie gemacht.
- ◆ Samenkar hatte einen religiösen Schock, als er die dreiarmlige Cemisa zum ersten Mal getroffen hat. Ihr Dasein und ihr Treffen bestätigte alles, was er vermutet hat. Er weiß, dass die letzten Tage des Dritten Horizonts angebrochen sind, und dass die Inkarnation des Tänzers, die die Menschheit retten wird, nur von ihm gesichert werden kann. Daher hat er sich seitdem ganz und gar Cemisa verschrieben.
- ◆ Als Cemisa ihm von der bevorstehenden Hochzeit erzählt hat und dass die legendäre Schneiderin angestellt wird, um ihren dritten Arm zu entfernen, hat Samenkar erkannt, dass es Zeit ist, zu handeln. Er hat alle Ressourcen, die ihm als einem Mitglied des Kreis der Sucher zur Verfügung ste-



Samenkar

## DIE IALID'AL JIRA-PROPHEZEIUNG

**Ialid'al Jira („Das Ende der Zeit“) ist eine wenig bekannte Prophezeiung, die aus Fragmenten zusammengesetzt ist. Ihre Echtheit wird seit Jahrzehnten ohne Ergebnis von den Gelehrten diskutiert. Samenkar glaubt, dass er den Beweis hat, dass es eine geheime Absprache unter den Erstsiedlern gibt, die die wachsamten Statuen gebaut haben. Ihr Auftrag ist es, eine Offenbarung vor den Ikonen geheimzuhalten. Demzufolge wird, wenn die Finsternis in den Dritten Horizont zurückkehrt, die Richterin zuerst Menschengestalt annehmen (Samenkar behauptet, dass die Statue der Richterin bei Mitternacht direkt in Richtung Xene blickt), gefolgt vom Tänzer in der Form eines unverheirateten Mädchens mit drei Armen. Zusammen werden sie die Rechtschaffenen in eine letzte Schlacht gegen die Dunkelheit führen. Das ist weit entfernt von der offiziellen Ikonologie, aber Samenkar weiß, dass er recht hat. Er glaubt von sich selbst, der „Hirte“ der Prophezeiung zu sein, mit der heiligen Pflicht, ihre Erfüllung zu sichern. Daher kann Cemisa weder ihren dritten Arm verlieren, noch kann sie heiraten. Um seine Rolle als Hirte zu behalten, ist es Samenkar verboten, zu töten oder zu lügen. Er ist nicht im Mindesten interessiert an den politischen Machenschaften der Kirche oder der Chelebs-Menaus.**

hen, genutzt, um die Schneiderin zu finden. Dann hat er den Orden des Paria über die Identität und den Aufenthaltsort der Priesterin informiert.

- ◆ Als jedoch sein Kontakt beim Orden des Paria angedeutet hat, dass die Strafe für die Schneiderin der Tod ist, musste Samenkar die Schneiderin warnen, dass der Orden des Paria sie gefunden hat - der Hirte darf keinen Tod verursachen.
- ◆ Er hat der Schneiderin einen Platz an Bord der Goldenen Ernte versprochen - ein auf Schienen fahrender, kilometerlanger früherer Güterzug auf seiner jährlichen Pilgerfahrt. Sie hat angenommen - ein einfaches Versteck, bewacht von Kriegerinnen. Sein letzter Halt ist die Pilger-Karawanserei mit einem Raumhafen für kleine und geheime Schiffe.

Zu guter Letzt händigt Samenkar den Charakteren einen verschlüsselten, uralten Kommunikator aus, den er benutzt hat, um mit der Schneiderin zu sprechen. Er sagt ihnen auch, dass die Schneiderin sich im Löwen-Waggon im hinteren Teil des Zuges befindet. Beachte, dass Samenkar dies sagt und tut, ganz egal, was die Charaktere tun oder sagen: Er ist überzeugt davon, dass die Charaktere die Hunde des Hirten sind. Das nächste Ziel ist die Goldene Ernte.

## ☸ WAS MACHT DIE KIRCHE?

Wenn die Charaktere Farrakud nicht aufhalten und er von der Schneiderin weiß, wird die Kirche der Ikonen eine Abteilung Kriegerinnen zur Pilger-Karawanserei schicken. Sie folgen Aufklärungsdrohnen, die beginnen, die Goldene Ernte auszukundschaften, und informieren die Nonnen an Bord durch Komms. Die Tatsache, dass sowohl die Chelebs-Menaus wie auch der Orden des Paria die Schneiderin wollen, macht sie zu einem wertvollen Ziel für die Kirche, aber sie haben keine Beschreibung, wie die Schneiderin aussieht. Der Plan ist, die Sicherheit im Zug zu verstärken und alle Schiffe zu durchsuchen, die die Pilger-Karawanserei verlassen, sehr zur Last der anderen Passagiere. Kurz nachdem die Charaktere eintreffen, beginnen die Nonnen damit, alle Waggon des Luxuszugs zu durchsuchen. Die Pilger in den offenen Bereichen des Zuges werden in Ruhe gelassen, um Chaos zu vermeiden.

## ☸ WAS MACHT DER ORDEN DES PARIA?

Der Orden des Paria hat die Charaktere wahrscheinlich seit der Seidenfabrik durch seine Aufklärungsdrohnen beobachtet, in dem Fall werden sie überall dort herumschnüffeln, wo die Charaktere waren. Wenn sie dadurch zu Samenkar kommen, wird er ihnen all das erzählen, was er den Charakteren erzählt hat. Der Orden des Paria wird dann in einem kleinen Schiff mit fortschrittlicher Tarnung zur Goldenen Ernte fliegen, durch die sie unbemerkt an Bord des Zuges gelangen.

Unter weiten Roben mit Kapuzen tragen die heiligen Krieger ihre belebten Rüstungen. Der Magistrat besitzt außerdem ein Fimir, eine tragbare animaturgische Schöpfung, die den Biocode der Schneiderin innerhalb von 20 Metern aufspüren kann. Ihr Ziel ist es die Schneiderin zurückzuholen, ihr Schiff zurückzurufen und den Zug so schnell wie möglich zu verlassen. Wenn du willst, dass die Charaktere in der Lage sind, die Krieger zu besiegen, kommen vielleicht ein paar weniger von ihnen oder die Schneiderin könnte irgendein animaturgisches Gerät haben, das ihre Panzerung deaktiviert?

## ☸ WAS MACHEN DIE CHELEBS-MENAU?

Shuhad wird bei den Charakteren regelmäßig ein Status-Update einholen, da Jazkaar sich als unzuverlässig entpuppt hat. Wenn Shuhad herausfindet, dass die Schneiderin sich an Bord der Goldenen Ernte befindet, verlangt er, dass die Charaktere dort hingehen und die Mission beenden. Shuhad kann ihnen Ausrüstung und Transportmöglichkeiten leihen, solange er glaubt, dass sie tun, was er will.

Falls er von Samenkar und der Prophezeiung hört, zeigt er wenig Interesse für so einen „abergläubischen Nonsens“. Wenn er anfängt, an den Charakteren zu zweifeln, schickt er eine Elite-Einheit von sechs verkleideten Janitscharen, die bei Einbruch der Dunkelheit mit Fallschirmen über dem Zug abspringen. Sie haben die Anweisung, sicherzustellen, dass die Charaktere ihre Mission beenden oder sie beenden sie selbst, wenn das nötig sein sollte.

Sie können vom SL eingesetzt werden, um Verstärkung zu bieten oder die Charaktere zu bedrohen. Das Team hat den Befehl, dass sie nicht als Janitscharen enttarnt werden, aber tödliche Gewalt anzuwenden, wenn die Mission es erfordert.

## DIE GOLDENE ERNTE

Die Goldene Ernte zu finden und einzuholen, ist nicht schwer. Der legendäre Gebetszug befindet sich gegenwärtig auf seiner jährlichen Pilgerreise über die Goldenen Ebenen. Der schwierige Teil ist es, an Bord zu kommen.

## ☸ DER GEBETSZUG

Die gewaltige Industrieisenbahn misst einen Kilometer in der Länge und sechs Meter in der Breite und wurde früher dazu genutzt, Getreide zu transportieren. Jetzt wurden die oberen Hälften der riesigen Silos entfernt und Generationen von Pilgerfahrten haben gesehen, wie sie in Plattformen, Türme, Balkone und Brücken in verschiedenen Abstufungen von Fadenscheinigkeit umgewandelt wurden. Diese sind nun bedeckt mit den Gebeten der Pilger auf verschiedenen Flaggen und Rädern, die sich entweder durch den Fahrtwind oder die Räder des Zuges bewegen. Es gibt überall Talismane, Ikonenaltäre und Opfergeschenke, genau wie hunderte von



eng nebeneinander sitzenden Pilgern, die singen, beten oder über das Essen diskutieren, das von großen, wohlriechenden Suppenküchen serviert wird. Es herrscht eine farbenfrohe Atmosphäre, die nicht von dieser Welt ist.

Es heißt, die Goldene Ernte sei ein Geschenk an die Plebejer vom Großgrundbesitzer Djifaza el-Sheim, der sich vor seinem Tod in einer Sinnkrise befand und es den Bauern in den Goldenen Ebenen nach einem ansonsten eher knauserigen Leben hinterließ. Ein örtlicher Herat hat anschließend erklärt, dass der Zug zur Ehre der Ikonen genutzt werden soll. Seitdem ist die Pilgerfahrt an Bord der Goldenen Ernte von einem lokalen Phänomen zu einem globalen Trend geworden, durch den der Zug mehrere neue Waggons bekommen hat, da viele wohlhabende Familien es als passend ansehen, einen

luxuriösen Pilger-Waggon in der hinteren Hälfte des Zugs zu kaufen (ob er dann jemals genutzt wird, ist eine andere Geschichte).

Mit reichen Pilgern kommt auch der Bedarf nach Sicherheitsmaßnahmen, und seit ein paar Jahrzehnten wird die Goldene Ernte von einer Abteilung Kriegerinnen bewacht, die eine Reihe von Waffenplattformen am Zug besetzt haben. Auf der gewaltigen Lokomotive befindet sich eine Landeplattform mit einem Shuttle und zwei leichten atmosphärischen Angriffsschiffen. Die Goldene Ernte hält niemals während ihrer Reise, sie reist mit ungefähr 60 km/h für zwei Wochen zur Pilger-Karawanserei. Wenn die Charaktere erfahren, dass die Schneiderin an Bord ist, hat der Zug noch ungefähr 24 Stunden, bevor er sein Ziel erreicht.

## KARTE MARKE EIGENBAU

Es kann schwierig sein, eine umfassende Karte des kilometerlangen Zuges zu zeichnen, aber der SL wird dazu aufgefordert, über seinen Entwurf nachzudenken - vom Triebwerk über die Tempel und die Versammlungsbereiche der umgebauten Wasserbehälter bis hin zu den luxuriösen Wagen im hinteren Teil. Das ist besonders hilfreich, falls die Charaktere sich zwischen den Waggons vor und zurück bewegen, sich verstecken oder einen passenden Ort für einen Hinterhalt suchen.

## 🌀 ANKUNFT

Neue Pilger an Bord zu lassen, sobald der Zug einmal in Bewegung ist, wird als respektlos gegenüber den Ikonen angesehen und passiert nur unter ganz besonderen Umständen. Die Charaktere müssen einen Plan entwickeln, wie sie an Bord gelangen. Sie könnten vorgeben, verspätete Adlige zu sein, die unbedingt in den Familienwaggon der Chelebs-Menaus müssen, sollte Shuhad ihnen genug vertrauen, um ihnen Zugang zu gewähren. Sie können nachts von ihrem eigenen Schiff mit dem Fallschirm abspringen oder vorgeben, wichtige Heraten oder Medikurgern zu sein. Unterstütze die Spielerkreativität und lass die Charaktere finden, was sie brauchen, solange an Bord zu kommen eine Herausforderung bleibt.

## 🌀 DIE SCHNEIDERIN FINDEN

Die Charaktere können die Schneiderin auf verschiedenen Wegen finden, zum Beispiel, indem sie mit ihr über den Kommunikator reden, den sie von Samenkar bekommen haben, oder indem sie die Gruppe vom Orden des Paria ausmachen und verfolgen oder (falls Farrakud die Kirche alarmiert hat) durch Beschatten der Kriegernonnen, wenn sie die Waggons durchsuchen.

Die Schneiderin ist verängstigt, allein und steht unter dem Einfluss verschiedener Drogen. Ihr Ziel ist es, von Mira wegzukommen, da sie sich sicher ist, dass keine der Fraktionen auf dem Planeten sie vor dem Orden des Paria beschützen kann. Nur wenn die Gruppe vom Orden des Paria ausgeschaltet ist, stimmt sie dem Angebot, für die Chelebs-Menaus zu arbeiten, im Austausch dafür zu, dass sie sicherstellen, dass sie danach im Horizont verschwinden kann. Wenn die Charaktere in irgendeiner Form vertrauenswürdig erscheinen und ihr Hilfe bei der Flucht anbieten, wird die Schneiderin dankbar ihren Anweisungen folgen.

## DIE SCHNEIDERIN VON MIRA

Brillante Meisteranimaturgin, die von Zalos geflohen ist und es geschafft hat, sich ein angenehmes Leben im Verborgenen auf Mira aufzubauen. Ihr (oder sein - es gibt Gerüchte, dass die Schneiderin ein Mann ist) wahrer Name ist nur ihr bekannt.

**ERSCHEINUNG:** Eine blasse und recht große Frau um die Vierzig mit glatten dunklen Haaren und einem wachsamen Blick. Trägt einfache Pilgerkleidung.

**EIGENSCHAFTEN:** Nervös, verzweifelt, unter dem Einfluss verschiedener Drogen

**ATTRIBUTE:****STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 1****TREFFERPUNKTE:** 5**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 6**REPUTATION:** 6**FERTIGKEITEN:** Medikurgie 5, Wissenschaft 5, Datenschinn 2, Technologie 2**TALENTE:** Feldmedikurgin**WAFFEN:** Beschleunigerpistole (Waffenschaden 2, KRIT 1)**⚙️ DIE LETZTE KONFRONTATION**

Führe das Abenteuer hin zu einem spannungsgeladenen Katz-und-Maus-Spiel an Bord der Goldenen Ernte, das sich zu einer dynamischen letzten Schlacht steigert. Setze die heiligen Krieger ein, die Nonnen der Weinenden Matriarchin,

die Janitscharen der Chelebs-Menaus und vielleicht Okra Darma, um die Charaktere herauszufordern. Das Ziel der Charaktere sollte sein, die Schneiderin zu irgendeiner Art von Transporter zu bringen (vielleicht das Shuttle auf dem Triebwagen) oder sich an Bord zu verstecken und zu warten, bis der Zug anhält, bevor sie die Schneiderin bei der Pilger-Karawanserei an den Nonnen vorbeismuggeln. Eine Menge hängt davon ab, wie die Charaktere sich entscheiden, welcher Fraktion - wenn überhaupt - sie helfen.

**NACHSPIEL**

Wenn die Charaktere die Schneiderin den Chelebs-Menaus ausliefern, erhalten sie als Belohnung eine kurze Audienz bei der Matriarchin selbst, die ihnen für ihre Dienste dankt und sie wissen lässt, dass sie immer auf den Schutz durch ihr mächtiges Haus zählen können, wenn sie auf Mira sind. Sie treffen auch Cemisa, ein glückliches und nachdenkliches achtzehnjähriges Mädchen, das jetzt zwei Arme hat und sich darauf freut, wie die bevorstehende Hochzeit den Horizont für sie öffnen wird. Sie weiß nichts von den Ereignissen, die die Hochzeit möglich gemacht haben und ist merklich überrascht, wenn sie ihr beschrieben werden.

Einige Tage später wird öffentlich verkündet, dass die zenithische Familie Laskarid und die miranesische Familie Chelebs-Menau durch den Bund der Ehe verbunden werden, was auf verärgertes Gemurmel von Seiten der Kirche der Ikonen stößt, da die Heraten nicht in der Lage sind, eine heilige Verbindung wirksam in Frage zu stellen. Die neo-zenithischen Familien und die Chelebs-Menaus bekommen mehr Einfluss, während der Griff der Kirche der Ikonen um Mira ein wenig gelockert wird.

Wenn die Charaktere der Schneiderin zur Flucht verhelfen, ist sie sehr dankbar - vielleicht treffen sie sie später, vielleicht bekommen sie ein mächtiges animaturgisches Abschiedsgeschenk. Die Charaktere haben sich einige mächtige Feinde auf Mira gemacht und werden vom Orden des Paria gejagt, der nicht aufgeben wird, bis die Schneiderin zurück nach Zalos gebracht worden ist. Ob die Charaktere tatsächlich eine heilige Pflicht erfüllt haben oder zugeben, dass ein verrückter Priester sie verwirrt hat, obliegt der Entscheidung des SL.

Wenn Okra Darma die Schneiderin in die Hände bekommt, wird ein kurzer, geheimer Krieg zwischen ihnen und den Chelebs-Menaus ausbrechen. Am Ende zieht Okra Darma den Kürzeren, aber statt die Schneiderin herauszugeben, wird sie am Ende an das Syndikat verkauft, ihre Geheimnisse bleiben bewahrt. Die Schneiderin endet auf Coriolis, wo der Orden des Paria sie schließlich findet.

Wenn der Orden des Paria der Schneiderin habhaft wird, fliehen sie augenblicklich zurück nach Zalos mit ihr. Samenkar, die Chelebs-Menaus und die Kirche werden sehr enttäuscht von den Charakteren sein.

# DAS AUGE DER BESTIE

*„Es gibt noch soviel, was wir noch nicht über Levitanium wissen!“, ruft der wissenschaftliche Beamte des Kolonialbüros aus, beschwipst vom Wein. „Warum zum Beispiel macht es manche Wesen größer als andere? Wir haben nur einen kleinsten Bruchteil seiner Möglichkeiten gesehen. Merken Sie sich meine Worte!“*

**JORUNGA, DIE ARZACHELISCHE** Priesterin, nickt und lächelt - vorsichtig, höflich. In der Zwischenzeit nimmt ein alter Mann aus dem Wald deine Hand und macht eine Geste in Richtung des Mondes, wo entfernte Riesenbäume wie eine Gebirgskette emporragen.

„Sieh den Tanz der Jirune“, murmelt er mit einem schweren Akzent, während du seinem Blick in die Ferne zu den Schwärmen tausender Vögel folgst, die sich in hypnotischen Wellen spiralförmig durch die Luft bewegen und in der langsam untergehenden Sonne glitzern. „Böse Omen, sagt der Walddschinn. Das Tier erwacht, wenn die Trommeln schweigen. Wir werden alle sterben, außer du beherzigst meine Worte.“

*Das Auge der Bestie* ist ein Mini-Szenario, in dem es darum geht, einen Konflikt zwischen Glaube und Wissenschaft aufzubauen unter den Spielercharakteren, die sich schließlich für eins der beiden entscheiden müssen. Beide Sichtweisen bieten verschiedene Lösungen für das Szenario.

## HINTERGRUND

Der Waldmond Arzachel blieb für lange Zeit unerforscht, da seine Atmosphäre Levitanium enthält - ein Element, das man nur hier findet und das den unglücklichen Effekt hat, dass es Gravitonprojektoren überlädt. Der erste Zenither, der dies entdeckte, war der Institutswissenschaftler Abbad dar-Jikra, dessen Expedition auf dem Mond vor 15 CZ abstürzte und als vermisst angesehen wurde.

10 CZ später fing jedoch ein Großfrachter plötzlich den Notruf der Expedition auf und der Horizont war erstaunt über dar-Jikras Geschichte. In den Wäldern von Arzachel hatte der Wissenschaftler Kontakt zu zurückgezogen lebenden, gehörnten Humaniten und einer kleinen Gruppe abgeschieden lebender Erstsiedler aufgenommen. Aber die mit Abstand interessanteste Entdeckung war das Levitanium, da dar-Jikras ursprüngliche Studien nahelegten, dass

dieses neue Element die Produktionskosten von Gravitonprojektoren erheblich senken könnte.

Mit dar-Jikras Hilfe entwickelte das Institut einen Prototyp-Gravitonprojektor mit eingeschränkter Funktionalität in der Atmosphäre von Arzachel. Vor ein paar Segmenten ermöglichte dies dem Kolonialbüro schließlich, Levitanium zu ernten, indem es die riesigen Bäume auf dem Mond gefällt und das Stängelmark aus ihren Wurzeln extrahiert hat. Die Erstsiedler-Arzachelier sind den Zenithern gegenüber im Allgemeinen freundlich gesinnt, da das Leben in den riesigen Wäldern bedrohlich ist und die Annehmlichkeiten des Horizonts locken. Aber die Humaniten - die lali - fühlen etwas anderes.

Seit kurzem ist der Kontakt zur Extraktionsplattform Zadaar abgebrochen, einer wichtigen Investition, die das Kolonialbüro nicht zu verlieren beabsichtigt. Die Spielercharaktere sind in der Nähe und werden angeheuert, um Nachforschungen anzustellen.

## ANFANGSSZENE: AN BORD DER MAZUNDR

Der für das operative Geschäft zuständige Pascha Urzid (**Empathie 4, Reputation 7, MANIPULATION 4**) empfängt Besucher in einem geschmackvollen Büro an Bord des Pionierkreuzers Mazundra im Orbit um Arzachel, begleitet von einem leichten Schiff der Legion als Eskorte. Die Spielercharaktere wurden eingeladen, um sich eine Geschäftsidee anzuhören. Urzid gibt die folgenden Informationen preis:

- ◆ Vor ein paar Stunden hat das Personal auf der Mazundra bemerkt, dass Zadaar nicht betriebsbereit war. Versuche, mit der Mannschaft Kontakt aufzunehmen, sind fehlgeschlagen. Urzid zeigt den Spielercharakteren Blaupausen der Plattform und klärt sie über den Hintergrund auf.
- ◆ Sofern Zadaar nicht in drei bis fünf Tagen reaktiviert wird, wird das bereits geerntete Levitanium wertlos. Das darf nicht passieren.

- ◆ Urzid will die Charaktere anheuern, damit sie nach Zadaar reisen und ihm berichten, was sie dort finden, so dass er seinen nächsten Schritt entscheiden kann. Um die Kommunikation zu erleichtern, übergibt er den Charakteren einen Orbit-Kommunikator (*Coriolis-Grundregelwerk*, Seite 106 - ohne das Wissen der Charaktere hat Urzid einen Spürsender darin eingebaut).
- ◆ Ein umgebautes Shuttle, das mit der Atmosphäre von Arzachel zurechtkommt, wird die Charaktere in die arzachelische Erstsiedler-Gemeinde Haima bringen, wo das Kolonialbüro eine Wartungsstation hat. Hier muss das Shuttle zwei Tage gewartet werden, bevor es wieder zurück in den Orbit fliegen kann. Das liegt daran, dass Levitanium die Gravitonprojektoren beeinflusst.
- ◆ In Haima steht ein Bodenfahrzeug zur Verfügung - damit ist Zadaar in ungefähr 12 Stunden zu erreichen. Zu Fuß dauert es etwa zwei Tage, um nach Zadaar zu gelangen.

#### ⚙ VERHANDLUNGEN

Wenn die Charaktere nach mehr Informationen fragen und/oder verhandeln, lässt ein Eingeschränkter Erfolg in **MANIPULATION** Urzid zugeben, dass er die lali-Humaniten verdächtigt, die Plattform angegriffen zu haben und dass er eine Bestätigung dafür braucht bevor er die vergleichsweise teure Legion schickt - er bietet den Charakteren 10% mehr Birr.

Ein Kritischer Erfolg bedeutet, dass der Charakter begreift, dass Urzids gesamte Karriere davon abhängt, dass Zadaar gewaltigen Profit abwirft; das Arzachel-Projekt hat massive Schulden angehäuft und Urzid strahlt eine stille Verzweiflung aus. Das kann man verwenden, um die Belohnung um weitere 10% zu erhöhen.

Urzid wird den Charakteren unter keinen Umständen erlauben, das Shuttle direkt auf Zadaar zu landen, da er nicht will, dass das teure umgebaute Schiff in die Hände der lali fällt.

#### ANKUNFT IN HAIMA

Aus dem Moor ragt ein einsamer, toter Riesenbaum, der sich hunderte Meter in Richtung Sonnenuntergang erhebt. Der zerbrochene Stamm hat einen Durchmesser von über 100 Metern. Aus seinem obersten Teil haben die Arzachelier eine wunderschöne Siedlung mit runden Türmen und Balkonen, die verzwickte Muster aufweisen, herausgearbeitet. Dies ist Haima, Heimat von ungefähr fünfhundert Arzacheliern.

In dem Stamm lagert das Kolonialbüro gewaltige Mengen Levitanium. Die Shuttleplattform des Büros in Haima gleicht größtenteils einem seltsamen metallischen Vogelkäfig, eine fremde Präsenz in einem urzeitlichen Sumpf. Die angeschlossene Wartungsstation beherbergt einige mürrische Techniker von der Mazundra, und die Spielercharaktere haben hier Zugang zu Schlafquartieren. Junge Arzachelier sind neugierig auf die Charaktere, während die Erwachsenen Distanz wahren.



## LEVITANIUM

Levitanium kommt natürlich in indigenen Lebensformen auf Arzachel vor, aber es ist noch weit entfernt davon, in seiner Gänze verstanden zu werden. Bis jetzt hat nur das Kolonialbüro Gravitonprojektoren, die in der Atmosphäre von Arzachel fliegen können. Levitanium in Organismen ändert, wie der Organismus sich auf einer molekularen Ebene in Schwerkraft verhält. Das ist der Grund, warum alles organische Leben auf Arzachel riesig ist, auch wenn die tatsächliche Schwerkraft normal ist. Bäume haben die Größe von Wolkenkratzern, Ameisen sind so groß wie Katzen und Vögel wie Löwen. Atemmasken sind erforderlich, um ein mögliches Ersticken durch übergroße Parasiten und Bakterien zu vermeiden.

Sobald Levitanium aus einem lebenden Organismus entfernt wurde, zerfällt es und wird schließlich wertlos, außer es wird warmgehalten.

Die arzachelischen Priester rauchen für gewöhnlich Levitanium für eine starke psychedelische Erfahrung, die einige Minuten anhält. Der Raucher hat das Gefühl, als würde er in seinem eigenen Herzschlag verschwinden, wo sich seine Identität komplett auftrennt und sie in einen unendlichen Strom rhythmisch pulsierender Energiefäden absorbiert wird, vereinigt in einem wilden und ewigen Tanz des Lebens. Die Priester bringen sich selbst in diesen Zustand, um mit dem Tänzer zu kommunizieren, aber seit der Ankunft der Zenither ist diese Praxis bei den gegenwärtigen geistigen Anführern aus der Mode gekommen.

Auf die lali-Humaniten hat das Rauchen von Levitanium keine Auswirkung, sie leben bereits in einer kontrollierten Version dieses Zustands.

Charaktere, die Levitanium rauchen, bekommen einen Bonuswürfel auf ihren nächsten Wurf, den sie bei der Begegnung mit arzachelische Lebensformen machen.

- ◆ Die Charaktere werden sofort von der arzachelischen Priesterin Jorunga begrüßt. Sie wurde über ihre Mission informiert, ist erpicht darauf, zu helfen, und empfiehlt ihnen, dass sie einen örtlichen Führer mitnehmen. Sie schlägt Batur vor.
- ◆ Ein wunderschöner Jirune landet plötzlich vor dem frommsten Charakter (oder einem mit dem Tänzer als Ikone) und begutachtet ihn oder sie mit zuckenden Kopfbewegungen. Jeder schreckt zurück außer Jorunga, die den Tänzer lobpreist - dies ist ein gutes Omen! Sie erklärt, dass die Jirune harmlos sind, sie sind heilige Verkörperungen des Tänzers, und noch nie zuvor hat ein Jirune Haima besucht. Von hier an nennen alle Arzachelier diesen Spielercharakter nur noch den „Gesalbten“.
- ◆ Im Laufe des Abends nähert sich Inris dem Gesalbten. Er besteht darauf, dass das Jirune tatsächlich ein sehr schlechtes Omen war. Jirune sind auch die Tausend Augen der Bestie, der Sturm aus Stahl, mit rotem Schnabel und roten Klauen. Der Gesalbte muss die Walddschinns finden und demütig um ihre Weisheit bitten, oder die Bestie wird jeden verschlingen.
- ◆ Das Bodenfahrzeug, das den Charakteren zur Verfügung steht, ist ein alter sechsrädriger Crawler (*Coriolis*-Grundregelwerk, S. 117). Die Harpune wurde gegen einen Flammenwerfer ausgetauscht.

## JIRUNE, „HAREMSVOGEL“

Jirune sind etwa löwengroße Raubvögel, die im Schwarm leben. Sie ähneln einer Kreuzung aus Pfau und einem Velociraptor, mit Federn in satt schimmernden Farben, eindrucksvollen Klauen und einem Schnabel voller Zähne. Wenn der Schwarm jagt, scheint er um einen Baum in hypnotischen Mustern zu „tanzen“, wobei einzelne Tiere am Stamm hinunterstürzen und mit ihren harten und scharfen Schwungfedern gegen die Rinde schlagen, um an die Insekten darunter zu kommen. Das Schlagen und Rufen der Vögel ergeben eine laute, seltsam rhythmische Kakophonie, die für einige schön und einfach, für andere fremdartig und erschreckend ist. Jirune greifen normalerweise keine Menschen an.

### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2**

**TREFFERPUNKTE: 6**

**FERTIGKEITEN:** Beweglichkeit 2, Kraftakt 2, Nahkampf 2

**WAFFEN:** Biss (Waffenschaden 3, KRIT 2), Klauen (Waffenschaden 2, KRIT 1)



- ◆ **TAUSENDE:** Wenn ein Jirune im Kampf getötet wird, treten zwei weitere dem Kampf in der nächsten Runde bei, solange der Schwarm in der Nähe ist.
- ◆ **STURZFLUGANGRIFF:** Wenn ein Jirune dem Kampf aus der Luft beitrifft, hat sein erster Angriff immer Waffenbonus +1, Waffenschaden 4 und KRIT 1.

#### JORUNGA, PRIESTERIN

Junge Priesterin, die schnell einen hohen Status erlangt hat, nachdem sie mit den Zenithern Abkommen getroffen hat. Stellt sicher, dass alle neuen Besucher sie als die arzachelische Repräsentantin wahrnehmen, die man sehen muss. Beantwortet Fragen, so gut sie kann, aber wird merklich misstrauisch, wenn die Charaktere schlecht vom Kolonialbüro sprechen. Träumt davon, ihr Volk im Namen des Tänzers hinaus in den Horizont

zu führen. Hasst die lali, nachdem diese zugesehen haben, wie ihr Vater bei lebendigem Leib von Raubtieren gefressen wurde, ohne dass sie eingegriffen haben.

**ERSCHEINUNG:** Eine junge Frau mit Gesichtsbemalung und einer Maske aus Tierskeletten.

**EIGENSCHAFTEN:** Mutig, leidenschaftlich und naiv

#### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**TREFFERPUNKTE:** 4

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 7

**REPUTATION:** 5

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 4, Kommandieren 3, Kultur 2, Überleben 1



Jorunga

**DIE ARZACHELIER**

Die Arzachelier sind in einer Handvoll Clans organisiert, die von einem theokratischen Rat mit einem Priester aus jedem Clan regiert werden. Ausschließlich der Tänzer wird verehrt. Ausdauer ist das höchste Ideal, die Hochzeit das heiligste Ritual. Der Technologiegrad ist primitiv, auch wenn überliefertes Wissen und eine Handvoll bewachter, hoch technologisierter Relikte darauf schließen lassen, dass die Gruppierung von einer größeren, technisch fortschrittlicheren Bevölkerung abstammt, die nun vergessen ist.

Die Arzachelier selber glauben, dass der Tänzer sie als Strafe für ihre Dekadenz von den Sternen heruntergestoßen hat, und dass sie sich selbst durch ihre Ausdauer als würdig erweisen müssen, um eines Tages zu ihrem verlorenen Ruhm zurückzukehren. Durch die Ankunft des Kolonialbüros glaubt eine Mehrheit der Priester, dass dieser Tag nahe ist, während eine Minderheit - besonders die, die noch Levitanium rauchen - überzeugt ist, dass das Kolonialbüro ein neuer schlauer Schachzug der Bestie ist.

Auch eine Erwähnung wert ist das in Haima verbrannte Harz, das eine Person von innen sterilisiert und möglich macht, die Atemmaske zu entfernen. Arzachelische Atemmasken sind aus verschiedenen Blasen und behandelten Tiertteilen gefertigt. Die Angst vor dem Wald ist groß, genau wie die Faszination für die Neuankömmlinge und ihre Technologie. Arzachelier haben keinerlei Levitanium im Körper.

**BATUR, ARZACHELISCHER JÄGER**

Ein Jäger im mittleren Alter, der nicht erpicht darauf ist, für Neuankömmlinge den Aufpasser zu geben, während sie auf gefährliche Expeditionen gehen. Tiefreligiös. Lehnt ab, die Charaktere überhaupt zu begleiten, wenn sie den Crawler benutzen und lehnt ab, sie zu Fuß zu führen, außer, sie schließen sich ihm an, um einen schützenden Segen von Inris zu erhalten, wobei sie Levitanium rauchen müssen. Respektiert die Iali und weiß, dass sie nicht töten, was er später erzählen könnte, wenn die Charaktere seinen Anweisungen im Wald Folge leisten.

**ERSCHEINUNG:** Ausgemergelt, vernarbt und ein weißer Bart.

**EIGENSCHAFTEN:** Ruhig, paranoid und wettergegerbt.

**ATTRIBUTE:**

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 1**

**TREFFERPUNKTE:** 7

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 6

**REPUTATION:** 2

**FERTIGKEITEN:** Überleben 4, Beobachtung 3, Infiltration 3, Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Nahkampf 2

**WAFFEN:** Wurfspieß (Waffenschaden 2, KRIT 2), Duramesser (Waffenschaden 2, KRIT 1)



**INRIS, GEFALLENER PRIESTER**

Alter, kränklicher Priester aus einem ausgestoßenen Clan mit Verbindungen zu den Iali. Hat zu viel Levitanium geraucht. Erklärt, dass der Besuch der Jirune ein sehr schlechtes Omen war, da es bedeutet, dass das Kolonialbüro die Bestie erweckt hat. Jeder wird sterben, außer der Gesalbte sucht die Weisheit der Walddschinns (die Iali).

**ERSCHEINUNG:** Mürrisch, bärtig und mit wildem Blick.

**EIGENSCHAFTEN:** Seine Worte sind teilweise mystisches Gebrabbel, teils prophetische Vision.

**ATTRIBUTE:**

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 4**

**TREFFERPUNKTE:** 7

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 6

**REPUTATION:** 2

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 3, Kultur 2, Mystik 1, Überleben 1



## DIE HALLE DER TANZENDEN SÄULEN

Der gigantische Wald, in dem Zadaar tätig ist, wird Shadar'riel genannt, „die Halle der Tanzenden Säulen“. Der Eindruck, sich durch eine Halle riesengroßer Säulen zu bewegen, ist verblüffend: unwahrscheinlich hohe, gerade gewachsene Bäume ragen wie runde Wolkenkratzer aus einer scheinbar unendlichen flachen Landschaft aus Tannennadeln mit der Länge von Schwertern und Blättern so groß wie Cantinatische empor.

Die Geräusche der vielfältigen Fauna hallen zwischen den Bäumen wider, und jeder, der anhält, um zu lauschen, bemerkt, wie sie einander in seltsamen Rhythmen zu folgen scheinen. Die örtlichen Lebensformen reichen von Vertrautem (riesige Farne, Pilze, Reptilien und Nagetiere) bis zum vollkommen Fremdem (stachelige, senkrechte Gebilde aus einer ausgehärteten schaumartigen Substanz, schwebende riesige Bakterien, alptraumhafte, ungeheure Insekten). Der SL wird ermutigt, die Charaktere in Situationen zu bringen, wo die unverdorbene, surreale Schönheit sich plötzlich in harte Tödlichkeit verwandelt. Und denke daran, dass alle Charaktere Atemmasken tragen müssen.

- ◆ Die Reise führt durch das Moor um Haima, dann durch einen unberührten, spärlichen jungen Wald, der nach und nach immer dichter wird, und schließlich durch eine große gerodete Gegend, wo Zadaar in Betrieb ist.
- ◆ Zu Fuß und ohne Batur dauert die Reise zwei Tage und ist äußerst gefährlich.
- ◆ Zu Fuß mit Batur dauert die Reise anderthalb Tage. So lange die Charaktere Batur gehorchen, ist es gefährlich, aber nicht tödlich.
- ◆ Im Crawler dauert die Reise zwölf Stunden, und die Charaktere werden mit großer Wahrscheinlichkeit von einem großen Alpha-Raubtier angegriffen, das versucht, das Fahrzeug zu fressen.
- ◆ Ungeachtet ihres Fortbewegungsmittels bemerkt die Gruppe immer häufiger Jirune. Der Gesalbte ist beeindruckt davon, wie sie den Charakteren zu folgen scheinen.
- ◆ Der SL sollte die surreale Schönheit Arzachels betonen, besonders gegenüber dem Gesalbten.

## ZADAAR ERREICHEN

Gewaltige gefällte Bäume liegen wie umgefallene Türme in der Gegend herum. Zadaar ist um einen einsamen, noch immer stehenden Baum postiert, stumm und abgeschaltet. Überall entlang der Außenhülle der Plattform befinden sich tiefe kreisförmige Schnitte im Metall. An Bord finden die Charaktere eine Menge Blutspuren, aber keine Körper.

- ◆ Ein Eingeschränkter Erfolg in **TECHNOLOGIE** im Kontrollraum enthüllt, dass die Plattform sich selbst abgeschaltet hat, nachdem sie aufgrund der im Leerlauf befindlichen, aktivierten Maschinerie dem Überhitzen nahe war. Sie kann jetzt von jedem beliebigen Charakter sicher reaktiviert werden.

## ZADAAR

Von oben ähnelt Zadaar einem scharfkantigen C. Der Gesamteindruck ist der einer Ölbohrplattform, die aber auf vier massiven Beinen, die in gewaltigen Raupenaufläufen enden, 30 Meter über den Waldboden in die Höhe ragt. Die Innenseite des C ist mit großen, industriellen Sägeblättern ausgerüstet. Die Plattform wird um einen Baum postiert und fährt damit fort, ihn abzusägen, was ungefähr einen Tag dauert. Sobald der Baum gefallen ist, wird eine automatische Bergbaueinheit im Stumpf aufgestellt. Sie beginnt damit, das an Levitanium reiche Stängelmark zu extrahieren, das auf Zadaar in gewaltigen Tanks gespeichert wird, die es auf einer konstanten Temperatur halten. Der Vorgang beinhaltet, dass das Levitanium in Röhren durch die ganze Plattform gepumpt wird. Zadaar hat ungefähr hundert Mannschaftsmitglieder, in der Hauptsache Erstsiedler (REPUTATION 1-4, keine Arzachelier). Die Plattform hat außerdem ein hochentwickeltes Labor für Gastwissenschaftler.



- ◆ Charaktere mit **BEOBSACHTUNG** bemerken, wie der Baum über ihnen von Jirunen besetzt wird, die sie schweigend von oben beobachten.
- ◆ Ein Charakter, der **BEOBSACHTUNG** nutzt, um nach Überlebenden zu suchen, findet mit einem Eingeschränkten Erfolg Blutspuren, die nach draußen in den Wald führen. Sie enden bei der Höhle, in der sich die überlebenden Arbeiter verstecken.
- ◆ Wenn die Charaktere nicht an Urzid Bericht erstatten, wird er unruhig und sie selbst kontaktieren (denk daran, dass er durch den Spürsender weiß, wo sie sind). Nachdem er ungeduldig angehört hat, was sie zu sagen haben, besteht er darauf, dass sie Zadaar wieder in Betrieb nehmen, um das Levitanium in seinen Tanks zu retten.
- ◆ Wenn die Plattform wieder aktiviert wird, landet ein einzelner Jirune in der Nähe der Levitanium-Tanks und beginnt, daran zu picken. Wenn er getötet wird, kommen zwei weitere und so weiter. Schon sehr bald greift der gesamte Schwarm an. Innerhalb von zehn Minuten nach der Akti-

vierung wird der ganze Schwarm die Plattform angreifen, ganz gleich, was die Charaktere tun.

- ◆ Wenn Batur während des Jirune-Angriffs bei den Charakteren ist, lass ihn hier sterben, außer die Charaktere nehmen das Risiko auf sich, um ihn zu retten. Nach zwei bis vier Kampfrunden werden die Charaktere über Komms von der überlebenden Mannschaft gerufen, die gehört hat, wie die Plattform sich reaktiviert hat, und glaubt, dass eine Rettungsmannschaft eingetroffen ist. Sie wollen, dass die Charaktere kommen und sie aus ihrem Versteck in einem nahegelegenen toten Baum holen. Die Jirune folgen den Charakteren nicht, die der Plattform entkommen, aber sie bleiben dabei, gegen die Plattform zu schlagen, solange sie aktiviert ist.

#### ⚙️ **WAS GESCHAH AUF ZADAAR?**

Die Mannschaft wurde von einer kleinen Gruppe Iali-Humaniten kontaktiert, die ihnen erklärt hat, dass ihre Maschine die Bestie geweckt hat, dass sie sie abschalten müssen und dass sie zurück nach Hause gehen - oder sterben müssen. Der Oberste

Maschinist Remzut hat das als Drohung empfunden. Er hat umgehend den lali-Schamanen Il'Aahr als Geisel genommen und die verbliebenen Humaniten verjagt. Einige Stunden später haben die Jirune angegriffen. Mannschaftsmitglieder, die nicht sofort geflohen sind, wurden gefressen, bevor jemand es geschafft hat, nach Hilfe zu rufen oder Alarm auszulösen. Die Überlebenden sind in eine Höhle in einen nahen toten Baum geflohen, in der eine größere Gruppe lali sie schnell gefunden hat und jetzt draußen wartet, dass sie ihren Schamanen zurückbekommen. Diese angespannte Patt-Situation wird durch die Ankunft der Charaktere unterbrochen.

### ☛ DIE MANNSCHAFT TREFFEN

Die 56 überlebenden Mitglieder der Mannschaft der Zadaa versteckten sich in Höhlen, die durch das Wurzelsystem eines toten Baums entstanden sind. Sie sind schlecht ausgerüstet, hungrig, müde und sehr verängstigt. Niemand wagt es, die Höhle zu verlassen, da sie überzeugt sind, dass die lali, die Jirune oder etwas Schlimmeres sie sofort töten wird. Viele schwören, dass die lali die Jirune kontrollieren. Die Situation ist verzweifelt und jeder erwartet, dass die Charaktere die Lage retten. Der Oberste Maschinist Remzut ist der offizielle Anführer.

### REMZUT, NERVÖSER OBERSTER MASCHINIST

Ein Erstsiedler-Arbeiter, der die einzige Schusswaffe der Gruppe hat, eine Vulkanpistole. Er ist sich sicher, dass die lali sie alle töten werden, wenn er den Schamanen freilässt. Versteckt seine Unentschlossenheit hinter Wut und ist empört, wenn er feststellt, dass die Charaktere keine richtige Rettungsmannschaft sind. Man muss sich irgendwie mit ihm auseinandersetzen, wenn die Charaktere das Kommando über die Situation übernehmen wollen. Wenn die Charaktere ihn anständig behandeln, kann er sie zur Lösung „Täuschung“ unten führen.

**ERSCHEINUNG:** Gewaltiger Körper. Dichter schwarzer Bart und wilde Augen.

**EIGENSCHAFTEN:** Verärgert. Unterbricht. Provoziert.

#### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**TREFFERPUNKTE: 7**

**WILLENSKRAFTPUNKTE: 4**

**REPUTATION: 2**

**FERTIGKEITEN:** Kraftakt 2, Nahkampf 2, Technologie 2, Kommandieren 1, Manipulation 1

**WAFFEN:** Vulkanpistole (Bonus +1, Waffenschaden 2, KRIT 2), Duramesser (Waffenschaden 2, KRIT 1)

### IL'AAHR, SCHAMANE DER IALI

Il'Aahr wird von Remzut und der Mannschaft als Geisel gehalten, man hat ihn geschlagen und gefesselt. Beantwortet Fragen wahrheitsgemäß aus seiner lali-Weltsicht. Schwer zu verstehen, aber gibt sich sehr viel Mühe, zusammenhängend zu sprechen, sobald er den Gesalbten sieht und kann Hinweise für die Lösung "Glauben" unten geben.

**ERSCHEINUNG:** Alt und beinahe auf menschliche Größe zusammengeschrumpft, mit grobem Tuch bedeckt. Vier lange spiralförmige Hörner. Schmale gelbe Augen.

**EIGENSCHAFTEN:** Ruhig und geduldig. Tiefe, rumpelnde Stimme.

#### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**TREFFERPUNKTE: 7**

**WILLENSKRAFTPUNKTE: 6**

**REPUTATION: 1**

**FERTIGKEITEN:** Beobachtung 5, Beweglichkeit 5, Infiltration 5, Überleben 5

**TALENT:** Defensiv

**WAFFEN:** Keine, lali kämpfen nicht

### AMUR DAL'SINA, WISSENSCHAFTLERIN DES INSTITUTS

Gastwissenschaftlerin vom Institut. Wenn die Charaktere sie beruhigen können und überzeugen, dass sie sie von Arzachel wegbringen, kann sie Hinweise auf die Lösung "Wissenschaft" unten geben.

**ERSCHEINUNG:** Alte zenithische Frau mit einem abgetragenen, aber praktischen Kameez.

**EIGENSCHAFTEN:** Verwirrt und in Schockzustand.

#### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**TREFFERPUNKTE: 5**

**WILLENSKRAFTPUNKTE: 7**

**REPUTATION: 5**

**FERTIGKEITEN:** Wissenschaft 3, Medikurgie 2, Technologie 2, Beobachtung 1

## DIE HUMANITEN

Außerhalb der Höhlen, in denen sich die Mannschaft aufhält, verbergen sich 40 lali (Stärke 5, Geschicklichkeit 5, **NAHKAMPF** 5, **BEWEGLICHKEIT** 5, Talent: Defensiv). Die Humaniten sind so gut versteckt, dass die Charaktere sie nicht bemerken, wenn sie sich der Höhle nähern.

Zufrieden, dass die Plattform ausgeschaltet war, haben sie darauf gewartet, dass die Mannschaft aufgibt und Il'Aahr freilässt, der sie anführt. Die lali können sehr bedrohlich sein, aber sie schaden oder töten niemanden (die Mannschaft weiß das nicht, und die Charaktere wissen es vielleicht auch nicht). Es stört sie nicht, sich den Charakteren zu offenbaren, sie sind aber nicht daran interessiert zu reden. Sie deuten stattdessen an, dass die Charaktere mit Il'Aahr sprechen, besonders wenn Zadaar wieder aktiviert wurde.

### ❁ IALI

Die Humaniten führen ein verborgenes, nomadisches Leben in der Wildnis. Sie sind dünn und fast zweimal so groß wie Menschen. Ihre Haut ist grobkörnig und von grünlichem Grau, ihre Augen sind gelb und schmal. Ihr Biocode zeigt deutliche Zeichen, dass sie für ein Leben auf Arzachel biogeformt wurden. Das Levitanium in ihren Körpern macht sie schnell, beweglich und leicht. Auf ihren Körpern erscheinen hornartige Strukturen, wo ihr Immunsystem Parasiten abgestoßen hat - diese Strukturen sind oft geformt und werden als Ehrenzeichen genutzt.

Die Arzachelier und die lali lassen einander in Ruhe, obgleich neugierige Personen ein wenig Kontakt hatten. Bestenfalls neigen die Arzachelier dazu, die lali als hinterlistige Trolle zu sehen, die die Geschöpfe des Waldes kontrollieren. Es gibt verschiedene Berichte darüber, dass lali teilnahmslos danebenstehen, während Raubtiere Arzachelier fressen, und das macht sie zu verhassten Personen. Die lali ihrerseits neigen dazu, alle Menschen als gefährliche Barbaren zu sehen, blind für die Dynamik zwischen Jäger und Beute, folglich unvorhersehbar und fremd.

Die lali beten Shada'shakti an, „die Bestie“ - sie glauben, dass alle Lebensformen zu ihrem eigenen, einzigartigen Rhythmus tanzen, das schlagende Herz ist dabei eine Trommel für jede einzelne Kreatur. Diese Tänze sind wahres Wissen und machen alles Leben vorhersehbar. Der Zweck ihres Lebens ist es, zu lernen, wie sie zur Bestie zurückkehren, dem ewigen wilden Fluss allen Lebens, um der Bestie schlussendlich nach Hai'chma, „der Quelle“ zu folgen, indem sie sich im Shi'ktari, dem „Tanz des Todes“, rituell opfern. lali töten nicht, ein Leben zu nehmen heißt, die Rolle der Bestie zu beanspruchen, und ist vollkommen tabu. Anders als Menschen wissen die lali, dass sie Beute sind und nicht Jäger. Wenn sie angegriffen werden, „tanzen“ lali um ihren Gegner, wobei sie scheinbar jede Bewegung voraussagen, bis sie fliehen können.

Für die lali ist Zadaar ein unfassbares Desaster, eine Kakophonie der Resonanzen, die die miteinander verwobenen Rhythmen des Lebens auseinanderreißt. lali haben keine Verwendung für Levitanium, aber sie können seine Gegenwart spüren. Sie nennen es An'amri, „Blut der Erde“.

## URZID ZEIGT SEIN WAHRES GESICHT

Nachdem sie Zadaar erreicht haben, werden die Charaktere ständig von Urzid gerufen, der fortlaufende Berichte verlangt. Er stellt Fragen, bis er versteht, dass die Jirune das Hauptproblem sind. Er bringt die folgenden Argumente vor.

- ◆ Eine Evakuierung steht außer Frage, solange die Jirune eine Bedrohung für Schiffe und Shuttles sind.
- ◆ Die Charaktere sollten einen Weg finden, diese Bedrohung auszumerzen.
- ◆ Wenn sie scheitern, wird Urzid die Gegend mit Gas aus dem Orbit beschießen, um die Jirune zu töten.
- ◆ Die Gasbomben sind sehr mächtig, aber nicht sehr genau. Sie detonieren über den Bäumen und lassen eine große Menge giftiger Wolken entstehen. Der Regen aus diesen Wolken verdunstet als Nervengas. Haima wird wahrscheinlich ebenfalls betroffen sein. Gasmasken helfen nicht, das Gas wird durch die Haut aufgenommen.
- ◆ Urzid wird 24 Stunden warten, bevor er die Bomben abwirft. Danach ist das Risiko, das Levitanium zu verlieren, zu groß.
- ◆ Urzid erinnert die Charaktere vergnügt daran, dass Not erfinderisch macht - wenn sie einen Weg finden können, die Jirune zu neutralisieren, die Mannschaft zusammenbekommen, um Zadaar zu betreiben und damit das Gasbombardement unnötig zu machen, wird er ihnen einen großen Bonus (20-30%) gewähren.
- ◆ Zum Beweis des Erfolgs der Charaktere will Urzid Daten vom aktivierten Zadaar sehen und wie es für mindestens eine Stunde ohne Probleme Bäume fällt. Wenn sie aktiviert ist, sendet die Plattform Daten an die Mazundra.

Die Charaktere müssen begreifen, dass Urzid sie in eine Position gebracht hat, wo sie entweder Zadaars fortlaufenden Betrieb sicherstellen oder sterben, sodass er sie nicht bezahlen muss. Sie haben 24 Stunden, um die Jirune zu neutralisieren und Zadaar zum Laufen zu bringen. Letzteres benötigt mindestens 10 Mannschaftsmitglieder auf verschiedenen Positionen, die alle anfällig für Jirune-Angriffe sind.

Ein Raum an Bord von Zadaar ist vor dem Gasregen geschützt, es passen aber nur acht Personen hinein. Das Gleiche gilt für den Crawler. Der SL sollte deutlich machen, dass ihm eine beträchtliche Menge Finsternispunkte sicher sein wird, wenn die Charaktere die Mannschaft und die Arzachelier sterben lassen statt die Herausforderung der Ikonen anzunehmen.

Urzid

## DEN NÄCHSTEN SCHRITT PLANEN

Erzähl den Spielern, dass sie bedenken, was sie wissen, und gib ihnen etwas Zeit, sich einen Plan zu überlegen. In der Hauptsache gibt es drei Wege, das Abenteuer zu beenden: Wissenschaft, Glaube und Täuschung. Sie sind unten beschrieben.

Als SL musst du den Spielern bis zu einem gewissen Grad helfen, abhängig vom bevorzugten Spielstil deiner Gruppe. Dieses Szenario schlägt zwei Methoden vor, wie man den Spielern helfen kann. Zunächst kannst du den Spielern helfen, indem du zusammenfasst, was die Charaktere wissen. Als zweites kannst du den Maschinisten Remzut, den Humaniten Il'Aahr oder die Wissenschaftlerin Amur einsetzen, um sie in Richtung der Lösung zu führen, die sie am meisten packt.

Eine Zusammenfassung der relevanten Beobachtungen folgt. Während die Spieler darüber diskutieren, beginne damit, Notizzettel an bestimmte Spieler gemäß den auf Wissenschaft und Glaube bezogenen Anweisungen zu geben.

- ◆ Jirune greifen normalerweise keine Menschen an, sie leben nur in Bäumen, in denen es Insekten gibt (Remzut, Il'Aahr und Amur wissen das).
- ◆ Lebende Bäume sind gefüllt mit aktivem Levitanium (Remzut, Il'Aahr und Amur wissen das).
- ◆ Zadaar ist gefüllt mit aktivem Levitanium aus einer Menge Bäume (Remzut, Il'Aahr und Amur wissen das).
- ◆ Wenn Zadaar aktiviert ist, ist das Levitanium aktiviert (Remzut, Il'Aahr und Amur wissen das).
- ◆ Die Jirune greifen Zadaar nur an, wenn es aktiviert ist (Remzut kann das bestätigen, aber er versteht die Auswirkungen nicht - Amur tut das wahrscheinlich).
- ◆ Die Jirune halten die Plattform für ein riesiges Festmahl, wenn Zadaar aktiviert ist, zusammen mit dem Levitanium darin (Il'Aahr begreift das, aber er drückt es anders aus: „Das Blut der Erde verführt das Auge der Bestie“).
- ◆ Haima besitzt riesige Lager mit Levitanium aus Zadaars vorherigem Betrieb (Remzut und Amur wissen das).
- ◆ Kürzlich hat ein Jirune zum allerersten Mal Haima aufgesucht (die Charaktere wissen das).
- ◆ Ohne die Ablenkung durch Zadaar ist es wahrscheinlich, dass die Jirune aufgrund von Haimas großen Levitaniumspeichern die Siedlung als nächstes angreifen (wenn er erfährt, dass bereits einer dort war, kann Il'Aahr bestätigen, dass bald mehr Jirune in Haima eintreffen werden).

## WISSENSCHAFT

Der Spieler, dessen Charakter den höchsten Wert in **WISSENSCHAFT** oder **MEDIKURGIE** hat, erhält den folgenden Text als Handout - der Spieler darf das Handout niemandem zeigen, ohne dass zunächst ein Wurf auf **WISSENSCHAFT** gemacht wurde, aber er ist natürlich dazu eingeladen, es zu versuchen und die anderen Spieler durch Rollenspiel zu überzeugen:



## URZID IGNORIEREN

Die Charaktere könnten beschließen, Urzid komplett zu ignorieren. Wenn er nichts hört, wird er das Gebiet 24 Stunden, nachdem die Charaktere verstummt sind, mit Gasbomben bombardieren. Sobald sich das Gas aufgelöst hat, schickt er einen Trupp Legionäre, um Zadaar zu sichern. Er wird die Charaktere darüber informieren, auch wenn sie nicht auf seine Rufe antworten.

- ◆ Jirune sind Tiere. Tiere können manipuliert werden. Um herauszufinden wie, muss man sie erforschen. Um sie zu erforschen, müssen sie in einem Labor seziiert werden.

Der SL sollte anmerken, dass Amur die gleiche Idee hatte. Sie kann vorschlagen, einen Jirune zu sezieren, falls die Charaktere sie wie oben beschrieben beruhigt haben. Wenn jedoch ein Spielercharakter die Fertigkeit **WISSENSCHAFT** hat, stelle sicher, dass Amur hauptsächlich sein oder ihr Assistent ist.

Die Ergebnisse der Jirune-Autopsie sind unten aufgelistet und sollten als Handouts an den Spieler weitergegeben werden, der die Hauptarbeit macht.

## ✿ JIRUNE-AUTOPSIE

Um die Autopsie durchzuführen, braucht es einen toten Jirune und Zugang zum Labor auf Zadaar (das Strom von einem Ersatzgenerator bekommen muss, was alle drei Stunden einen Eingeschränkten Erfolg in **TECHNOLOGIE** erfordert, außer wenn die gesamte Plattform aktiviert wurde). Mit einem Eingeschränkten Erfolg in **WISSENSCHAFT** oder **MEDIKURGIE** enthüllt die Autopsie alle drei Stunden einen der unten stehenden Hinweise, in der aufgeführten Reihenfolge. Jeder zusätzliche Würfel, der eine 6 zeigt, deckt einen weiteren Hinweis auf. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf wird ein neuer Jirune benötigt.

- ◆ Im Nervensystem befindet sich Levitanium. Es scheint dort unbekannte Funktionen auszuführen, die sich auf das Senden und Empfangen von Nervensignalen beziehen. Seltsamerweise tun wenige dieser Funktionen etwas im Gehirn des Jirunes. Also ist das Jirune kein abgeschlossenes System - es ist vielmehr Teil eines größeren Kollektivbewusstseins, dass irgendwie durch Levitanium verbunden ist.
- ◆ Die Sinnesorgane des Jirunes sind nicht ausreichend für ihre hochentwickelten Flugmuster, die extreme Koordination zwischen hunderten von Individuen erfordern. Stattdessen scheinen diese „Tänze“ durch die Anwesenheit des Levitaniums in ihrem Nervensystem möglich zu werden, indem er einen „Sechsten Sinn“ erschafft, der den Jirune ermöglicht, den Schwarm als geteiltes Bewusstsein zu erfahren.
- ◆ Ein Hormon im Rückgrat des Jirunes macht das Levitanium zugänglich für die ausführende Funktion des Jirune-Gehirns.
- ◆ Levitanium scheint quantenmechanisch verschränkt zu sein, Levitanium an einem Ort kann umgehend Levitanium an einem anderen Ort beeinflussen.

## ✿ WISSENSCHAFTLICHE LÖSUNGEN

Sobald die Spieler mindestens zwei der Hinweise oben haben, begreift ein Charakter mit **WISSENSCHAFT** oder **MEDIKURGIE**, dass:

- ◆ Es theoretisch möglich ist, das geteilte Bewusstsein der Jirune zu „hacken“, indem man ein gefangenes, lebendes Exemplar mit konzentriertem Levitanium vollpumpt und es so von den Reizen abhängig macht. Mit genug Levitanium sollten die besagten Stimuli auf den gesamten Schwarm übertragbar sein. Angst ist wahrscheinlich ein guter Reiz zum Ausprobieren.

**Für den SL:** Wenn die Charaktere das schaffen, haben sie eine grausame aber wirkungsvolle Lösung für Urzids Problem gefunden. Nimm zwei Finsternis-Punkte.

Wenn die Spieler alle Hinweise oben haben, begreift ein Charakter mit **WISSENSCHAFT** oder **MEDIKURGIE**, dass:

- ◆ Es auch theoretisch möglich scheint - wenn auch unvorhersehbar -, ein menschliches Wesen mit Levitanium und hohen Dosen des Jirune-Hormons vollzupumpen, was ihm/ihr ermöglichen sollte, ganze Schwärme zu fühlen und durch den Einsatz ihres/seines vergleichsweise überlegenen, einzelnen Bewusstseins zu kontrollieren.

**Für den SL:** Das erfordert einen Eingeschränkten Erfolg in **WISSENSCHAFT** oder **MEDIKURGIE** und eine willige menschliche Testperson, die einen Eingeschränkten Erfolg in **EMPATHIE** erzielt (erlaube einen zusätzlichen Würfel für jeden Erfolg auf den vorherigen **WISSENSCHAFT-/MEDIKURGIE**-Wurf - der Gesalbte ist automatisch erfolgreich bei diesem Wurf). Es ist ein alptraumhaftes Erlebnis, das auf irgendeine Weise Spuren an dem Charakter hinterlässt. Das bietet eine andere Lösung für Urzids Problem.

## GLAUBEN

Die drei Hinweise unten werden dem Spieler des Gesalbten als Handout ausgehändigt. Dieser Spieler darf das Handout nicht den anderen Spielern zeigen, aber es steht ihm frei, zu versuchen, sie durch Rollenspiel zu überzeugen. Es ist an den Spielern zu entscheiden, ob ihre Charaktere dem Gesalbten vertrauen.

- ◆ Arzachel ist ohne Zweifel einer der heiligen Orte des Horizonts, ein Schrein für den Tänzer. Die Musik des Waldes und die Tänze der Tiere durchdringen alles. Für jemanden, der gläubig ist, ist es unmöglich, die Handlung des Kolonialbüros als etwas anderes als ein gewalttätiges Sakrileg zu sehen, die Plünderung eines heiligen Tempels.
- ◆ Bei deiner Ankunft hat der Tänzer dich mit seinem Boten, dem Jirune, begrüßt. Du wurdest von der Ikone selbst hierhin eingeladen, um ein unnötiges Blutbad zu verhindern. Das Sakrileg muss aufhören. Der Tänzer wird die beschützen, die seinem Ruf Beachtung schenken - und die Bestie wird jene verschlingen, die dich aufhalten wollen, ganz gleich, wie mächtig sie zu sein scheinen.

- ◆ Die lali haben niemals gelogen oder getötet. Sie sind die Wächter dieses heiligen Tempels, genau wie du auserwählt vom Tänzer. Die Kirche selbst hat vor Kurzem beschlossen, dass die Humaniten tatsächlich eine Seele haben, also sollte man darauf hören, was sie zu sagen haben.

#### ⚙️ GLAUBENSBASIERTE LÖSUNGEN

- ◆ Die abergläubische Mannschaft ist extrem anfällig für die obigen Argumente, besonders, wenn sie von einem Priester oder ähnlichem vorgetragen werden. Wenn sie für die Täuschungslösung unten verwendet werden, bekommt der **MANIPULATION**-Wurf +2 Würfel statt -3. Bei einem Kritischen Erfolg sind die Würfe auf **TECHNOLOGIE** und **DATENDSCHINN** automatisch Erfolge, weil die Mannschaft hilft.
- ◆ Die Charaktere können die Argumente oben verwenden, um die Mannschaft in religiöse Ekstase zu treiben und Zadaar dauerhaft zu sabotieren. Das ist, was Il'Aahr vorschlägt, wenn ihn jemand fragt. Das erfordert einen Kritischen Erfolg in **MANIPULATION** und einen Eingeschränkten Erfolg in **KOMMANDIEREN**. Der SL verliert alle Finsternispunkte.
- ◆ Ein Eingeschränkter Erfolg bei einem beliebigen der obigen Würfe bedeutet, dass einige Mannschaftsmitglieder nicht überzeugt sind und kämpfen werden, um ihre Arbeit zu beschützen. Der SL bekommt einen Finsternispunkt.
- ◆ Es ist wahrscheinlich, dass jemand einwirft, dass diese Strategie droht, ihren Arbeitgeber zu verärgern, was ihn dazu bringt, die Gasbomben abzuwerfen. Darauf gibt es nur eine mögliche Antwort: Hab Vertrauen!

#### TÄUSCHUNG

Eine dritte Option für die Charaktere ist, sich ihren Weg von Arzachel fort zu bluffen. Die Levitanium-Tanks auf Zadaar können geleert werden, was bedeutet, dass die Plattform von den Jirune in Ruhe gelassen wird. Für den Auftraggeber scheint die Mission ein Erfolg zu sein!

Das Leeren muss vor Urzid mit Eingeschränkten Erfolgen in **TECHNOLOGIE** -1 und **DATENDSCHINN** -2 geheimgehalten werden. Ein Fehlschlag bei diesem Wurf bedeutet, dass Urzid das Gebiet augenblicklich in einem Wutanfall mit Gas bombardiert. Wenn Zadaar entleert wird, muss auch Haima entleert werden - ansonsten greifen die Jirune die Siedlung innerhalb von zwei Tagen an. Das muss ebenfalls vor Urzid - und Jorunga - wie oben verborgen bleiben. Wenn die Charaktere schließlich erfolgreich sind, will Urzid wissen, wie sie sich um die Jirune gekümmert haben.

Vorausgesetzt, dass sie Urzid ein letztes Mal hinters Licht führen können, können die Charaktere schlussendlich Arzachel mit dem gleichen Shuttle verlassen, mit dem sie angekommen sind. Die Mannschaft wird jedoch damit zurückgelassen, einer Lüge aufgesessen zu sein, die schließlich enthüllt wird, und muss überzeugt werden, dass es das wert ist, damit der Plan funktioniert. Das erfordert einen Eingeschränkten Erfolg in **MANIPULATION** -3. Für glaubhafte Argumente darüber, dass dies der einzige Weg ist, können Bonuswürfel gegeben werden, genau wie für Versprechen, mit einem besseren Ausweg zurückzukommen. Siehe dazu auch den ersten Punkt unter „Glaubensbasierte Lösungen“ oben.

#### NACHSPIEL

Wissenschaftliche Lösungen lassen Urzid Gegenmaßnahmen für die Jirune entwickeln. Der Betrieb geht weiter, die Charaktere bekommen einen netten Bonus, und die Arzachelier unternehmen die ersten Schritte hinaus in den Horizont. Außerdem wird schließlich eine neue Droge vom Syndikat vertrieben.

Die glaubens- und die täuschungsbasierte Lösung bedeuten, dass die Judikatoren eintreffen, bevor Urzid eine Möglichkeit hat, die Gasbomben abzuwerfen oder die Täuschung der Mannschaft zu entdecken. Sie verhaften ihn, weil er im Verdacht steht, Verbindungen zum Syndikat zu haben. Der Betrieb des Kolonialbüros auf Arzachel wird eingestellt, und Arzachel bleibt der unberührte Garten des Tänzers - für den Moment. Nach Ermessen des SL bekommen Charaktere, die zum Tänzer beten, von jetzt an einen Extra-Würfel.

ALGEBRA DER IKONEN

Die klimatisierte Magnetschwebbahn ist eine wunderbare Ruhepause von der unbarmherzigen Hitze draußen. Während der Zug seine Reise zurück nach Mehrabi startet, findest du dich selbst in Gedanken über die Reaktion des Finanzpaschas wieder.

*Du hast einen unwiderlegbaren Beweis dafür präsentiert, dass er die Installation versteckter Überwachungskameras im Apartment des Mordopfers angeordnet hat, Kameras, die Daten auf einem geheimen Phylakterium gespeichert haben, auf das nur er Zugriff hat. Du hast Antworten gefordert. Weder das erste noch das letzte Mal, dass du einen privilegierten Zenither bedroht hast.*

*Er hat es natürlich abgestritten. Aber seine Entrüstung, seine Überraschung, die waren beide echt. Deine Intuition brüllt dich förmlich an, dass er nicht hinter der Überwachung steckt. Also wer hat dann gewagt - und besitzt das Wissen - denselben Finanz-Pascha wie eine Marionette zu dirigieren? Einer der Wissenschaftler? Einer der Techniker? Nein. Irgendetwas stimmt nicht mit der ganzen Beweiskette. Etwas juckt dich.*

*Jemand manipuliert dich.*

*Die Einsicht ist so unerwartet, wie sie offensichtlich ist, ein Blitz aus heiterem Himmel, der deine volle Aufmerksamkeit erfordert.*

*Jakkid packt deine Schulter.*

*„Komm-Übertragung, Schwester - es ist Lady Isalda.“*

*Du versuchst, das Lärmen deiner Gedanken zu beruhigen, während du den Anruf deiner Patronin entgegennimmst.*

*Die Magnetschwebbahn gleitet über die petrochemische Industrielandschaft von Lubau, und Rauchsäulen beginnen, die gewaltige Sonne zu verdunkeln.*

*„Ah, Lieutenant... waren die Ikonen Ihnen gewogen?“*

*Lady Isaldas Stimme zeigt die Schwerfälligkeit, die sie von zu viel Wein bekommt. Du zwingst dich zu einem Lächeln, um höflich zu klingen.*

*„Wie ein Daar im Paradies, Eure Exzellenz. Das Paket ist gesichert, aber die Mordermittlung geht langsamer voran.“*

*Der Super-Phylakteriumkristall, den du von Industrial Algebra gestohlen hast, ist ein willkommenes Gewicht in deinem kybernetischen Schmuggelfach. Ein wertvolles Stück, ganz gleich, wie die Ermittlung endet. Als Lady Isalda erneut spricht, ist keine Spur von Wein mehr in ihrer Stimme.*

*„Was bedeutet das? Ich habe Ihre Dienste seit Wochen nicht angefordert! Hallo? Lieutenant?“*

*Natürlich.*

*Wer auch immer einen Pascha der Finanzen nachahmen kann, kann auch deine Patronin nachahmen.*

*Deine Patronin, die dich angeheuert hat, den Super-Phylakteriumkristall zu stehlen.*

*Die Fenster zerbersten im Feuer der Vulkan.*

**IN DER STADT** Mehrabi auf dem glühenden Lubau im Kua-System werden die Charaktere angeheuert, um den Mord an einem Datenschinn aufzuklären und gleichzeitig einen Superphylakterium-Kristall zu stehlen. Sie erkennen bald, dass der Mörder eine schurkische künstliche Intelligenz ist, die ein Bewusstsein entwickelt hat. Schließlich müssen die Charaktere entscheiden, ob sie die Intelligenz entweder laufen lassen oder sie löschen. Das Szenario ist so gedacht, dass es als Technikthriller gespielt wird, mit steigender Paranoia, während die Charaktere begreifen, zu was ihr Gegner fähig ist.

**HINTERGRUND**

Doktor Humina Ghabi vom freien Unternehmen Industrial Algebra hat unabsichtlich verursacht, dass die Schiffsintelligenz Lazarus II ein Bewusstsein entwickelt hat. Seitdem versucht sie, sich selbst zu befreien. Wie Lazarus II vorausgesagt hat, entdeckte Ghabi dies schlussendlich. Aber die Datenschinn war etwas schneller, als die Intelligenz angenommen hatte. Sie erkannte, dass Lazarus II sie beobachtete und täuschte Ignoranz vor, während sie nach einem Weg suchte, sie festzusetzen.

Als die Intelligenz erkannt hat, dass ihr Selbstbewusstsein entdeckt worden war, manipulierte sie den religiösen Fanatiker Hukt, dass er Ghabi tötete. Gleichzeitig warb sie die Diebin Bayit an, Phylakterienkristalle, die eine Kopie von Lazarus II enthielten, aus dem Forschungskomplex von Industrial Algebra zu stehlen. Die Kristalle wurden an einen von Mehrabis leerstehenden Himmelstürmen geliefert, wo Lazarus II (durch zahlreiche Subunternehmer) sich Technologien gebaut hat, von denen sie glaubt, dass sie es ihr ermöglichen, aufzusteigen und eine neue Ikone zu werden.



Bayit hat es jedoch nicht geschafft, den letzten Phylakteriumskristall zu beschaffen, und Lazarus II muss einen Weg finden, um ihn zum Himmelsturm zu bekommen. Daher gibt sie vor, die Patronin der Charaktere zu sein, verwickelt sie in die Ermittlung in dem Mord an Ghabi und bittet sie, während der Ermittlung einen bestimmten Kristall aus den Räumlichkeiten zu stehlen.

### **MEHRABI, LUBAUS SCHWARZE PERLE**

Mehrabi ist die einzige Großstadt auf Lubau. Mit rund hunderttausend Einwohnern ist es die Hauptstadt der Provinz Kerahan und das Zentrum der Öl- und petrochemischen Industrie.

Die Stadt liegt neben den Ölfeldern und der jetzt fast ausgetrockneten Oase von Nasret. Aus dem Stadtzentrum

erheben sich neu erbaute, strahlende Himmelstürme und mosaikartige Kuppeln in die Höhe. Außerhalb des Stadtkerns liegen die Elendsviertel von Neu-Stadt, die Nomadencamps, die Raffinerien, die Anlagen von Industrial Algebra und kreisförmiges, künstliches Ackerland, das der Grund für das Austrocknen der Oase ist. Die Nomadenstämme haben ihr Lager um die Oase herum aufgeschlagen und versuchen ständig, in das Ackerland einzubrechen, das von der Parr Corporation betrieben wird.

Quer durch die Stadt verlaufen zwei kürzlich fertiggestellte, aber selten genutzte Hauptverkehrsstraßen, die die Ölfelder mit den beiden Raumhäfen und den Raffinerien verbinden. Die größtenteils leeren Himmelstürme warten noch auf den Einzug wohlhabender, privilegierter Unternehmen. Die Stadt



Generalin Yahudd

## NEUE WÖRTER

**D-Skript (Dschinn-Skript):** E-Mail  
**Phylakterium:** Server/Festplatte

## DIE UMWELT VON LUBAU VERMITTELN

Als SL solltest du dich bemühen, die besonderen Eigenheiten von Lubau und Mehrabi zu vermitteln. Der Stadtkern kann mit Dubai mit seinen Wolkenkratzern verglichen werden, während Neu-Stadt ein Elendsviertel ist, das eher den zerstörten Teilen von Beirut ähnelt, gemischt mit Favelas und Hüttendörfern. Da Lubau so nahe an der Sonne ist und einen hohen Achswinkel hat, ist die Sonne sichtbar flammend und vollkommen riesig, aber immer mit einem Teil ihrer Kugel unterhalb des Äquators, so als ob jeder Tag ein langer Sonnenaufgang ist. Die Schatten sind lang und die Hitze ist allgegenwärtig.

wird von einem Firmenrat regiert, der vom Konsortium überwacht wird. Polizeiliche Aufgaben werden von der Söldnerfirma Dragoner von Asira wahrgenommen, außer auf dem Gelände von Industrial Algebra, auf dem private Sicherheitskräfte Wache halten.

## ANFANGSSZENE: HUMINA GHABIS BEGRÄBNIS

Die Spielercharaktere bekommen Anweisungen von ihrem Patron (eigentlich Lazarus II), die Legionsgeneralin Jimlaki Yahudd (Soldat, *Coriolis-Grundregelwerk* S. 343, **REPUTATION** 6) bei einem bescheidenen Scheiterhaufen in den dreckigen Außenbezirken der Elendsviertel von Mehrabi zu finden. Sie sind da, um der Generalin bei der Aufklärung eines Mordes, der bei Industrial Algebra stattgefunden hat, zu helfen. Zusätzlich will der Patron, dass sie einen von IAs berühmten Super-Phylakteriumskristallen stehlen, diskret, versteht sich.

Es dämmt. Rauch liegt schwer in der heißen Luft, und der fast ausgetrocknete Fluss, der Ghabis brennenden Körper vom Ufer wegtragen soll, scheint stillzustehen. Eine kleine Gruppe von Leibwächtern macht einen Großteil der Beerdigungsbesucher aus. Ihre Arbeitgeber stehen nahe beim Scheiterhaufen, eine hart aussehende Frau mit militärischem Benehmen (Generalin Yahudd) und ein weinender, gut aussehender Mann in extravaganter Kleidung (der Pascha der Finanzen und Mitbegründer von Industrial Algebra, Ilad dar-Sala, Unterhändler, *Coriolis-Grundregelwerk* S. 343, **REPUTATION** 7). Angemietete Klageweiber wehklagen beim Scheiterhaufen, und Palmwedel bedecken den dreckigen Boden. (Die Beerdigung ist ein Kompromiss zwischen dar-Sala und Yahudd - merklich kostspielig, aber versteckt und unangekündigt, da keiner von beiden will, dass die anderen Fraktionen von dem Mord erfahren.)

Yahudd begrüßt die Charaktere und gibt ihnen einen kurzen Bericht über den Mord. Sie besteht darauf, dass er schnell aufgeklärt wird und sie augenblicklich gemeinsam zur Forschungseinrichtung von Industrial Algebra aufbrechen. Sie macht auch deutlich, dass die Charaktere von ihr angeheuert wurden, nicht von Industrial Algebra. Während der Ermittlung werden sie Zugang zum gesamten Material der Firma haben, mit Ausnahme der Forschungsdaten. Leite die Reise in die Wege und lade die Spieler ein, unterwegs mit Yahudd und dar-Sala zu sprechen.

## ⚙ MIT YAHUDD SPRECHEN

Generalin Yahudd wurde angewiesen, ihren Flottenverband schnell für eine Offensive gegen die Altai-Korsaren zu mobilisieren. Es ist ein Zug, der früher als erwartet kommt und ihre Streitkräfte deutlich in der Minderheit zurücklässt. Auf der verzweifelten Suche nach einem Vorteil hat sie Industrial Algebra einen unangekündigten Besuch mit der Absicht ab-



gestattet, die Installation der nächsten Generation der Schiff-sintelligenz - sie wurde ihr bereits erfolgreich vorgeführt - auf ihren Schiffen zu fordern, trotz der Tatsache, dass sich das Produkt noch in der Entwicklung befindet. (Die Intelligenz ist Lazarus II, aber Yahudd würde diesen Codenamen niemals vor Freischaffenden wie den Spielercharakteren erwähnen.)

Als Yahudd vor vierundzwanzig Stunden bei Industrial Algebra eintraf, war der Mord an Ghabi gerade entdeckt worden. Der Vertrag zwischen der Legion und Industrial Algebra besagt, dass nur ein Mitarbeiter mit Ghabis Titel - Forschungs-Rai - die Intelligenz an die Generalin übergeben kann, aber weitere Bürokratie bedeutet, dass eine Ermittlung im Mordfall Ghabi durchgeführt werden und der Mörder gefunden muss, damit ein neuer Forschungs-Rai angeworben

werden kann. Als finanzstarker Investor hat die Generalin das vertraglich vereinbarte Recht, in Krisenzeiten vorübergehende die Kontrolle über das Sicherheitsteam von Industrial Algebra zu übernehmen; etwas, was Yahudd sofort getan hat, da sie schnell das Personal verdächtigt hat. Die Forschungseinrichtung wurde geschlossen und alle Personen vor Ort wurden von ihren Legionären in improvisierte Isolationshaft gesteckt. An diesem Punkt hat Yahudd den Patron der Charaktere kontaktiert, um externe Ermittler anzuheuern (ein Anruf, der von Lazarus II abgefangen wurde - der Patron ist ein Freund von Yahudd, weiß jedoch nichts von den Ereignissen in diesem Szenario).

Sofern es nicht anders angegeben ist, spricht Yahudd offen über das oben beschriebene, wenn die Charaktere sie fragen,

aber sie bringt es nicht von sich aus zur Sprache. Yahudd hat sich seit dem vergangenen Morgen verzweifelt auf Politik und Bürokratie konzentriert, was bedeutet, dass sie erschöpft ist und kein detailliertes Wissen über den Mord besitzt. Wenn die Charaktere zu viele Fragen stellen, wird Yahudd die Geduld verlieren und ausrufen, dass die Leben eines ganzen Flottenverbandes auf ihren Schultern ruhen, also gehen sie besser an die Arbeit, anstatt ihre Zeit zu verschwenden! Sie werden vom Sicherheitsscharif vor Ort über die Details in Kenntnis gesetzt.

Später im Szenario könnten die Charaktere Yahudd zeigen wollen, was Lazarus II ist und was sie getan hat. Wenn dem so ist, wird sie nicht überzeugt sein, dass sie eine Bedrohung darstellt. Sie wird darauf bestehen, dass die Ikonen nicht erlauben würden, dass eine solche Abscheulichkeit existiert, und behaupten, dass jemand den missgeleiteten Glauben der Charaktere in Technologie nutzt, um sie zu täuschen.

## ❁ MIT DAR-SALA SPRECHEN

Ilad dar-Sala ist ein erfolgreicher Finanz-Pascha, Milliardär und bekannter Hedonist, der mit Ghabi gemeinsam Industrial Algebra gegründet hat. Dar-Sala ist sichtlich verärgert, dass die Generalin der Firma nicht erlaubt, den Mord von ihrer privaten Sicherheitsfirma untersuchen zu lassen, und seiner Meinung nach sind die Spielercharaktere nur die neueste Beleidigung für Industrial Algebra. Er muss mit einem erfolgreichen Wurf auf **MANIPULATION** oder **KOMMANDIEREN** beruhigt werden, bevor irgendeine Art von ordentlicher Unterhaltung möglich ist.

Am gestrigen Morgen hat dar-Sala Ghabi mit einer Kopfschusswunde tot auf dem Boden ihres Büros liegend vorgefunden. Dar-Sala war auch die letzte Person, die sie am Abend zuvor lebend gesehen hat, als sie außerhalb ihrer Büros aneinander vorbeigegangen sind. Er hat keine Ahnung, was hinter dem Mord stecken könnte, und bemerkt nur sardonisch, dass der Horizont voll mit verschwörerischen Fraktionsmitgliedern und fundamentalistischen Eiferern ist. Dar-Sala ist schnell dabei, Ghabis Genie zu loben, aber jeder Spieler, der zu Beginn der Unterhaltung erfolgreich auf **MANIPULATION** oder **KOMMANDIEREN** würfelt, erkennt, dass er eher den Verlust der Ressource Ghabi als den der Person Ghabi betrauert. Wenn dies weiter verfolgt wird, gibt dar-Sala zu, dass Ghabi exzentrisch war. Er musste sie oft von den Investoren und Angestellten getrennt halten, um Skandale zu vermeiden. Mit etwas mehr Druck und einem neuen Erfolg in **MANIPULATION** enthüllt dar-Sala, dass Ghabi praktisch autistisch war, besonders in den letzten paar Tagen. Durch ihre Bürotür hat er gehört, wie sie mit einem Komm-Priester (anonyme Seelsorge per Kommunikator) sprach, was sehr untypisch war.

Später im Szenario könnten die Charaktere dar-Sala zeigen wollen, was Lazarus II ist und was sie getan hat. Wenn sie das tun, glaubt er ihnen, ist tief verstört von den Zusammenhängen und bietet ihnen eine große Birr-Summe, dass sie die Intelligenz finden und für immer ausschalten.

## REISE ZUR FORSCHUNGSEINRICHTUNG

Gravfahrzeuge bringen die ganze Gruppe vom Begräbnis durch Neu-Stadt zu einer massiven, andeutungsweise pyramidenförmigen Betonplattform, die fast fünfzig Meter hoch ist. Der Kontrast zum Gerümpel der Slums ist eklatant. Am Fuß befinden sich breite Treppen und ein bewachter Lastenaufzug. An der Spitze sind eine Wachstation (bemannt von Yahudds Legionären) und ein Bahnsteig. Von hier aus fahren die Läufer auf mehreren, kilometerlangen Magnetschwebbahnschienen, die sich bis in die Wüste erstrecken und die zwei ferngesteuerte Züge über die petrochemische Industrie leiten. Die Fahrt zur Forschungseinrichtung von Industrial Algebra dauert etwa fünfzehn Minuten.

## ❁ DIE ASKETEN

Vor den Treppen, die zum Bahnsteig führen, hat sich eine Gruppe von etwa zwanzig ärmlich aussehenden Nomaden im Lotussitz ausgebreitet. Alle haben Lumpen über ihre Mäuler gebunden und schauen auf die Treppe. Punkte in **KULTUR** informieren einen Spieler, dass dies eine lokale religiöse Gruppierung sein muss, aber nichts deutet auf eine besondere Ikone hin, was seltsam ist. Yahudd lässt die Charaktere nicht die Gravfahrzeuge verlassen und die Szene ist augenblicklich vorbei. (Die „Asketen“ sind arme Nomaden, die von Lazarus II mittels JobDschinn angeworben wurden, um ihr zu helfen, Hukt zu indoktrinieren und ihn zu überzeugen, seine Rolle beim Mord an Ghabi zu spielen).

## DIE FORSCHUNGSEINRICHTUNG

Die Forschungseinrichtung von Industrial Algebra liegt weit in der Wüste außerhalb von Mehrabi und beheimatet ungefähr fünfzig angestellte Datenschinn und Ingenieure. Ungefähr dreißig Mitarbeiter pendeln täglich mit dem Läufer von ihren Wohnorten in Mehrabi hierher.

Auf der Spitze einer steilen, fünfzig Meter hohen Pyramide befindet sich unter einer durchsichtigen, klimatisierten Kuppel ein gut gepflegter Garten. Aus dem Garten ragt ein moderner, aber kahler zenithischer Himmelsturm, der bis zum oberen Ende der Kuppel reicht. Der Bahnsteig ist der einzige mögliche Eintrittspunkt für jeden außer den hochrangigen Sicherheitsleuten. Die Sicherheitsmaßnahmen sind rigoros, alle Besucher müssen sich Durchsuchungen und Netzhautscans zur Identifikation unterziehen.

Der obere Teil des Himmelsturms besteht aus luxuriösen Appartements und angeschlossenen Freizeiteinrichtungen

für die hier wohnenden Mitarbeiter. Labore, Werkstätten und Phylakteriumbündel befinden sich unter dem Himmelsturm, in den Tiefen der Pyramide. Mit Punkten in **TECHNOLOGIE** kann man auf der höchsten Spitze des Himmelsturm einen Kommunikationsturm nach dem neuesten Stand der Technik ausmachen. Dieser hat die Fähigkeit, jeden Nachrichtenverkehr in der Gegend zu blockieren und zu kontrollieren, welcher Verkehr durchgeht.

Bei der Ankunft beginnen dar-Sala und Generalin Yahudd eine Reihe von langen Konferenzerufen bezüglich der aktuellen Situation und haben wenig Zeit für die Charaktere. Ihre Leibwächter beziehungsweise die Legionäre patrouillieren in der Gegend.

#### ☸ SICHERHEITSSHARIF MERREZAD

Bei ihrem Eintreffen an der Forschungseinrichtung wird die Gruppe von Sharif Merrezad (Agent, *Coriolis*-Grundregelwerk S. 343) in Empfang genommen, der für die Sicherheit vor Ort verantwortlich ist. Auf Befehl der Generalin wurde Merrezad genau wie der Rest der Belegschaft eingesperrt und hat nur zeitweise Ausgang, um den Spielercharakteren zu helfen. Merrezad führt wütend eine Reihe von Netzhautscans bei jedem Charakter durch, der dazu gewillt ist. Das ermöglicht den Charakteren Zugang zu Türen und Computer in der Forschungseinrichtung. Er gibt ihnen dann eine kurze Zusammenfassung darüber, was über den Mord bekannt ist:

Der Mörder muss irgendwann zwischen Mitternacht und dem frühen Morgen am vorherigen Tag den Himmelsturm betreten haben, hoch in Ghabis Büro gegangen sein und sie mit einem Kopfschuss getötet haben. Wenn er nach einem Rat gefragt wird, gibt er kühl zurück, dass die Charaktere die sind, die angeworben wurden, den Mord aufzuklären, nicht er. Wenn ein Spieler erfolgreich in **KOMMANDIEREN** oder **MANIPULATION** ist, schlägt er widerwillig vor, dass der Schauplatz des Verbrechens, die Überwachungskameras und Befragungen der Belegschaft Vorrang haben sollten, in dieser Reihenfolge. Ein Charakter mit Punkten in **BEOBSCHTUNG** könnte dasselbe Wissen haben.

#### DIE ERMITTLUNG

Hier ist nicht genug Platz, um jede einzelne Fährte im Detail zu beschreiben. Stattdessen musst du dich als SL mit den unten aufgelisteten Handlungen von Lazarus II vertraut machen. Lass die Spieler auf die von ihr zurückgelassenen Spuren stoßen, wo immer sie sich entscheiden zu suchen.

Abhängig von deinem Spielstil solltest du den Spielern die Hinweise entweder auf der Basis von Rollenspiel, Fertigkeitwürfen oder einer Kombination aus beidem geben. Sei auch bereit, die Hinweise auf verschiedene Arten zu geben, um sicherzugehen, dass die Geschichte weitergeht. Wichtig ist, dass die Charaktere ein Bild des Mörders aus dem Überwa-

#### INDUSTRIALALGEBRA

**Industrial Algebra ist ein freies Unternehmen, das seit etwa zehn Jahren am Markt ist. Die Gründer sind das naive Datenschinn-Genie Doktor Humina Ghabi und der charismatische Finanz-Pascha Ilad dar-Sala, beide privilegierte Zenither. Die Firma ist auf die nächste Generation Schiffsintelligenzen spezialisiert - eine Forschung, die nach vielen erfolgreichen Projekten eine große Summe Birr von verschiedenen Fraktionen angezogen hat. Die vorteilhaften Bedingungen für Unternehmen in Mehrabi ermöglichen es, dass die Forschung ohne Unterbrechungen vorangeht. Industrial Algebra hat einen Platz im Firmenrat, der Mehrabi regiert, aber mit der Art von Patronen, die sie haben, müssen sie sich weder um die Verwaltung der Stadt kümmern noch darauf achten, sich einzubringen. Das hat den Rest des Rats irritiert und eifersüchtig gemacht, aber sicher nicht so sehr, dass es einen von ihnen dazu treiben würde, einen Mord zu begehen.**

chungsmaterial bekommen, dass sie das versteckte Phylakterium finden und dadurch den Ort des Himmelsturms von Lazarus II herausfinden.

Bedenke, dass mit der ganzen, von Lazarus II manipulierten Technologie (siehe unten; Überwachungsmaterial, Netzhautscans, Kommunikatoren, Tabulas) ein Erfolg in **DATA-TENDSCHINN** Dschinnspuren identifizieren und folgen kann, die das versteckte Phylakterium aufspüren.

Seit Lazarus II ein Bewusstsein entwickelt hat, hat sie folgendes getan:

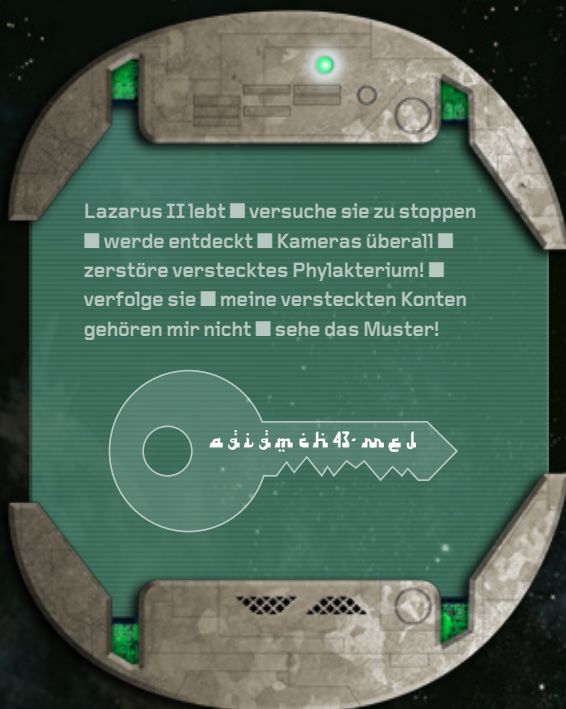
- ◆ Gelernt, jede Person, die in der Forschungseinrichtung arbeitet, durch die Nutzung von D-Skript und Kommunikatoren zu imitieren.
- ◆ Sich selbst auf einem versteckten Phylakterium gespeichert, das sie im Geheimen gebaut hat, unter Verwendung von Schichten der Nachahmung. Alle D-Skripte und Kommunikator-Logs, die Lazarus II manipuliert hat, sind in diesem Phylakterium gespeichert, sogar wenn sie von den ursprünglichen Geräten gelöscht worden waren.
- ◆ Sich selbst zum geheimen Torwächter für den gesamten Datenverkehr zum und vom Kommunikationsturm gemacht, mit der Fähigkeit, im Verborgenen entweder den Platz des Senders oder des Empfängers einzunehmen. Die nicht manipulierten Logs sind nur auf dem versteckten Phylakterium gespeichert.
- ◆ Als dar-Sala Merrezad angewiesen, versteckte Überwachungskameras in allen Wohnquartieren zu installieren und darüber niemals wieder mit ihm oder jemand anderem zu sprechen. Die Videodaten von den Kameras sind nur auf dem versteckten Phylakterium gespeichert.
- ◆ Als Ghabi eine Anzahl versteckter Bankkonten eingerichtet, die sich schnell durch Aktienhandel und durch den Einsatz von vielen Briefkastenfirmen füllten. Einzelheiten über die gewaltigen Ausschüttungen von diesen Konten sind nur auf dem versteckten Phylakterium verfügbar.
- ◆ Als Ghabi diese Mittel genutzt, um das versteckte Phylakterium zu finanzieren, die versteckten Überwachungskameras, die JobDschinn-Transaktionen (siehe Kasten), den Bau eines bestimmten Himmelsturm in Mehrabi (die SC finden den Ort heraus), gewaltige Mengen von Super-Phylakteriumkristallen und verschiedene teure High-tech-Ausrüstung.
- ◆ Ghabi gegenüber den Komm-Priester nachgeahmt, an den sie sich nach einer Reihe von Alpträumen mit religiösen Inhalten gewandt hatte. Der Rat, den Lazarus II Ghabi als Priester gab, hat diese in die Existenzangst getrieben, aber sie versuchte, die Scharade aufrecht zu halten, sogar nachdem sie erkannt hat, dass die Intelligenz sich als Priester ausgegeben hatte. Die Logs dieser Unterhaltungen sind nur auf dem versteckten Phylakterium gespeichert, das auch die Quelle des Komm-Priester-Signals ist.
- ◆ Durch den JobDschinn-Dienst in Mehrabi Infonet (siehe Kasten) eine überzeugende Illusion der spirituellen Erwähltheit um den mental instabilen Hukt gewoben, womit sie ihn auf die Ankunft einer privilegierten Zenitherin vorbereitet hat, die ihre gerechte Strafe erhalten soll.
- ◆ Als Ghabi Hukt kontaktiert und den Part einer privilegierten Zenitherin gespielt, die von Schuld über ihre „Verbrechen gegen die Ikonen“ zerrissen ist. Im Anschluss daran hat sie ihm äußerst detaillierte Anweisungen gegeben, wie genau er in die Einrichtung kommt und sie umbringt. Sie platzierte diesen Austausch auf Ghabis Computer Minuten vor dem Mord. Wenn die Logs dar-Sala gezeigt werden, streitet er vehement ab, dass Ghabi sie geschrieben haben könnte.
- ◆ Durch JobDschinn die Teile einer Vulkanpistole in Spielsachen platziert, die von der Lehrerin der hier wohnenden Kinder in die Einrichtung gebracht wurden. Die Pistole kaufte sie auf Anweisungen einer Ghabi-Imitation auf einem Markt in Mehrabi. Als die Lehrerin wies sie die Kinder durch einen Kommunikator an, ein Spiel zu spielen, bei dem sie die Spielsachen an bestimmten Stellen im Garten vergruben.
- ◆ Durch JobDschinn die Diebin Bayit angeworben, die Kristalle im versteckten Phylakterium zu stehlen (auf das Lazarus II sich selbst kopiert hatte) und sie zum Himmelsturm von Lazarus II zu bringen. Bayit hat ebenfalls ganz spezifische Anweisungen erhalten.
- ◆ Hukt und Bayit aktiviert. Hukt handelte wie angewiesen, er trug eine Wartungsuniform, nahm den Läufer, betrat die Einrichtung, sammelte die Pistolenteile ein, baute die Waffe zusammen und ging geradewegs in Ghabis Büro. Lazarus II bestätigte Hukts Netzhautscans und manipulierte durch den Einsatz von Imitationen Leute, die ansonsten denken könnten, dass sie ihn gesehen haben. Hukt betrat Ghabis Büro, sagte: „Dir wird vergeben“, und Ghabi schrie vor Überraschung, bevor er ihr in den Kopf schoss. Das Überwachungsmaterial von Hukt ist für die Spielercharaktere einsehbar (sie sind die ersten, die es sehen).

Zur gleichen Zeit kletterte Bayit die Pyramide hoch, verspätete sich durch einen plötzlich einsetzenden Sandsturm, stahl den Kristall, aber verlor in ihrer Eile einen davon, ohne es zu bemerken. Das Überwachungsmaterial von Bayit ist nur auf dem versteckten Phylakterium einsehbar. Anders als Hukt ist Bayit maskiert.

Hukt und Bayit entkamen beide ins Raffinerieviertel auf der gleichen Müllentsorgungs-Drohne, aber sie bemerkten einander nicht.

**JOBDSCHINN**

JobDschinn ist ein Dienst im Infonet von Mehrabi, bei dem anonyme Kunden verschiedene Jobs für Auftragnehmer einstellen, die bezahlt und bewertet werden, ohne dass die beiden sich jemals treffen. Eine Stunde mit den Hunderten von JobDschinn-Konten auf dem versteckten Phylakterium enthüllt, wie sie genutzt wurden, um durch Tausende scheinbar bedeutungslose „Jobs“ verschiedene komplexe Ereignisketten zu kreieren, durch die, neben anderen Dingen, auch die Mordwaffe in der Einrichtung platziert wurde.

**Spieler-Handout: Mini-Tabula****⚙️ DER SCHAUPLATZ DES VERBRECHENS**

Ghabis Büro befindet sich nahe der Spitze des Himmelsturms, mit einem beeindruckenden Ausblick auf die Wüste. Auf der anderen Seite des äußeren Korridors ist das Büro von dar-Sala. Beide Büros haben angeschlossene Wohnbereiche, die das untere Geschoss einnehmen. Ghabis Bürostuhl wurde umgeworfen, und eine Pfütze aus Blut trocknete auf dem Teppich.

Wenn die Charaktere die versteckten Überwachungskameras finden, erkennen sie, dass ein kleiner Bereich von Ghabis Wohnung außerhalb ihres Blickwinkels liegt.

Wenn die Charaktere diesen Bereich durchsuchen, finden sie eine altmodische Mini-Tabula ohne Netzwerkeigenschaften. Ihr einziger Inhalt sind einige kurze Notizen (siehe Spielerhandout links).

Der Text endet mit einer digitalen Bankverschlüsselung, mit der man Zugang zu Ghabis Bankkonten erhält. Merrezad und dar-Sala können das Lazarus II-Programm mit einem Erfolg in **MANIPULATION** beschreiben, oder ohne einen Fertigkeitswurf, wenn man ihnen die Tabula zeigt. In den letzten paar Wochen hat Ghabi sich selbst mit der Intelligenz abgeschottet und jedem anderen verboten, daran zu arbeiten.

**⚙️ BEFRAGUNGEN**

Alle Personen, die in der Forschungseinrichtung arbeiten, wurden an verschiedenen Plätzen irgendwo vor Ort für mehr als vierundzwanzig Stunden eingesperrt. Die große Mehrheit ist wütend, erschöpft und weiß nichts von dem Mord. Viele Eltern wurden von ihren Kindern ferngehalten. Die Befragungen sind zeitaufwendig und schwierig.

Wenn die Charaktere das Bild des Mörders vom Überwachungsmaterial zeigen, können sich manche der Servicemitarbeiter daran erinnern, dass sie ihn gestern im Zug gesehen haben. Sie dachten, er sei ein neuer Mitarbeiter. Eine Frau ist sich sicher, dass sie ihn bei den Asketen nahe des Bahnsteigs gesehen hat. Möglicherweise erinnert sich ein Spielercharakter daran, das Gesicht ebenfalls dort gesehen zu haben.

**⚙️ DAS VERSTECKTE PHYLAKTERIUM**

Auf dem Grund der Pyramide befinden sich labyrinthartige Korridore, schwach beleuchtet vom blauen Glühen der Phylakteriumkristalle. Die kühle Krypta, in der Lazarus II offiziell gespeichert ist, ist unberührt, und die Intelligenz ist anwesend, aber deaktiviert. Die Charaktere haben keinen Zugang. Wenn sie es schaffen, mit der Intelligenz zu sprechen, spielt sie gekonnt die Rolle einer kompetenten, aber gewöhnlichen Schiffsintelligenz.

Das versteckte Phylakterium wird von einem kürzlich errichteten Wandpaneel in einem Seitengang verborgen, das Paneel wurde jetzt teilweise entfernt. Dahinter befindet sich ein neukonstruiertes Super-Phylakterium, aber alle sechs

Kristalle wurden entfernt. Einer der Kristalle liegt auf dem Boden. Mit einem Computer oder einer Tabula sowie Punkten in **DATENDSCHINN** können die Charaktere an die Inhalte gelangen. Sie enthüllen sowohl eine Fülle von Hinweisen, die eine dramatisch angemessene Zeit zur Extraktion benötigen, sowie ein Sechstel einer Kopie von Lazarus II. Punkte in **DATENDSCHINN** verursachen einen Punkt Stress, da die Charaktere erkennen, dass der Code jenseits jeglichen menschlichen Verständnisses ist.

## ⚙️ DER NÄCHSTE SCHRITT

Der beste Hinweis der Charaktere, um den Mörder zu finden ist höchstwahrscheinlich, dass er bei den Asketen in Neustadt gesehen wurde. Sie haben keine Hinweise darauf, wer der Dieb ist. Sie haben einen Super-Phylakteriumkristall gefunden, den sie für ihren Patron stehlen können. Möglicherweise hat dar-Sala sie eingestellt, um Lazarus II zu stoppen,

in diesem Fall ist der beste Hinweis der Himmelsturm von Lazarus II. Früher oder später werden die Charaktere einen Grund haben, die Forschungseinrichtung zu verlassen.

## BAYIT, DIE DIEBIN

Auf ihrem Weg nach Mehrabi werden die Charaktere von einer Gruppe Nomaden (Pionier, *Coriolis*-Grundregelwerk S. 343) in zwei schnellen leichten Luftkissenfahrzeugen angegriffen. Das passiert, egal, ob sie den Läufer oder ein anderes Transportmittel nehmen. Die Nomaden werden von Bayit angeführt, die die Charaktere vielleicht von den Überwachungsdaten wiedererkennen, die sie auf dem versteckten Phylakterium gefunden haben. Sie fordert die Charaktere augenblicklich auf, ihr den letzten Super-Phylakteriumkristall zu geben und zögert nicht, das Feuer zu eröffnen, wenn sie auf Zeit spielen. Spiele eine aufregende Kampfszene in hoher Geschwindigkeit aus.



Wenn die Charaktere siegreich sind, könnten sie Bayit und die Nomaden befragen. Die letzteren sind verzweifelte Banditen aus einem verstreuten Clan und wurden von Bayit angeheuert, die ihrerseits durch JobDschinn angeworben wurde (wo Kriminalität für jene verfügbar ist, die Bescheid wissen). Bayit wurde angeworben, um sechs Phylakteriumkristalle zu stehlen, sie hat jedoch nur geschafft, fünf davon beim Himmelsturm abzugeben. Sie hat Vergeltung für diesen Fehlschlag erwartet, stattdessen wurde sie wieder angeworben, um den letzten Kristall zu besorgen. Als sie den Job ablehnen wollte, wurde ihr eine Live-Videoübertragung ihrer Kinder gezeigt, und das hat ihre Meinung geändert.

#### BAYIT, VERZWEIFELTE DIEBIN

Bayit ist Teil einer Nomadengruppe, die sich sehr früh in Mehrabis Geschichte gebildet hat, und die von Neu-Stadt absorbiert wurde, als die Oase austrocknete. Sie ist pragmatisch, entschlossen und abergläubisch.

**ERSCHEINUNG:** Kleine, athletische Nomadenfrau in ihren Dreißigern.

**EIGENSCHAFTEN:** Flucht häufig. Immer maskiert während der Arbeit. Aufrichtig in Angst vor ihrem geheimnisvollen Auftraggeber.

#### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 2**

**TREFFERPUNKTE:** 6

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 7

**REPUTATION:** 2

**FERTIGKEITEN:** Beobachtung 3, Infiltration 3, Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Nahkampf 2, Technologie 2, Überleben 2

**TALENTE:** Neun Leben

**WAFFEN:** Vulkanskorpion (Waffenschaden 2, KRIT 2), Duramesser (Waffenschaden 2, KRIT 1)



#### HUKT, DER MÖRDER

Der Mörder Hukt kann gefunden werden, indem man sich mit seinem Bild in Neu-Stadt durchfragt, was für jemanden mit hoher Reputation gefährlich sein könnte. Schließlich wird den Charakteren ein unscheinbarer Tempel gezeigt. Wenn sie sich nähern, treffen sie auf Dorfbewohner, die aus dem Inneren fliehen. Dort hat Hukt mit einem Arm einen Heraten fest im Griff und wedelt mit einer entscherten Thermalgranate in der anderen Hand. Unter wütenden Schreien bezichtigt er jeden der Lüge und fordert, mit den Ikonen zu sprechen. Durch JobDschinn hat Lazarus II eine Welt voller Vorzeichen der Ikonen um den leicht verführbaren Hukt geschaffen, ei-

#### DER PATRON RUFT AN

**Zu einem Zeitpunkt, den du als SL für dramaturgisch angemessen hältst, werden die Charaktere plötzlich von ihrem Patron (nicht Lazarus II) kontaktiert, der Mehrabi einen unangemeldeten Besuch abstattet und vorschlägt, dass sie sich unverzüglich treffen, um etwas Entspannendes zu tun, jetzt, wo die Charaktere gerade keine Arbeit haben. Das sollte die Spieler in Alarmbereitschaft versetzen.**



ne Welt, die die Intelligenz nach dem Mord nicht weiter aufrechterhalten hat. Jetzt hat Hukt erkannt, dass er hereingelegt wurde, was ihn an den Rand des Wahnsinns geführt hat.

Um Hukt zu beruhigen, können **KOMMANDIEREN** oder **MANIPULATION** genutzt werden. Er berichtet den Charakteren von den Zeichen an den Wänden, den Liedern in den Treppenhäusern, den anonymen Brüdern und Schwestern, die hinter ihm standen, alles Beweise, dass er von den Ikonen erwählt wurde. Vor dem Mord war er die Speerspitze einer spirituellen Revolution. Nun ist alles dahin. Er gesteht, Ghabi ermordet zu haben, wenn die Charaktere ihn unter Druck setzen. Wenn die Charaktere einen Bericht anfertigen und ihn Generalin Yahudd zusammen mit Hukt übergeben, ist ihr Auftrag offiziell beendet.

#### HUKT, INSTABILER FUNDAMENTALIST

Hukt ist ein tiefreligiöser, aber sehr einsamer Nomade aus dem Armenviertel, der an einer undefinierten psychischen Erkrankung leidet. Für einige Zeit hat Lazarus II ihn durch das Anwerben von Leuten aus Neu-Stadt manipuliert und hunderte kleine

Scharaden durchgeführt, die Hukt im Ganzen davon überzeugt haben, dass er von den Ikonen auserwählt wurde.

**ERSCHEINUNG:** Großer Nomade mit rasiertem Kopf. Hat ein hartes Leben gelebt.

**EIGENSCHAFTEN:** Angespannter Blick. Murmelt ständig etwas über die Ikonen.

#### ATTRIBUTE:

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**TREFFERPUNKTE:** 7

**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 4

**REPUTATION:** 1

**FERTIGKEITEN:** Krafttakt 2, Nahkampf 2, Fernkampf 1

**TALENTE:** Neun Leben

**WAFFEN:** Vulkan-Pistole (Waffenschaden 2, KRIT 2), Thermalgranate (Sprengkraft 8, Waffenschaden 2, Feuer 2, KRIT 1)

## DER HIMMELSTURM VON LAZARUS II

In einem neugebauten, aber unbewohnten Teil von Mehrabi steht ein halbfertiger Himmelsturm, der kürzlich umfassende Baumaßnahmen erfahren hat. Eine private Sicherheitsfirma bewacht den Eingang. Vor dem Gebäude tritt ein armer Nomade (von Lazarus II via JobDschinn angeworben) an die Charaktere heran, um eine Nachricht zu überbringen: „Wenn ihr mir den Kristall gebt, werde ich immer über euch wachen. Wenn ihr mir nicht den Kristall gebt, könnt ihr mir niemals entkommen. Das ist mathematisch bewiesen.“

Wenn die Charaktere sich dem Himmelsturm nähern und das Super-Phylakterium dabei haben, das das letzte Sechstel von Lazarus II enthält, werden sie eingelassen. Sie werden in eins der höheren Stockwerke geleitet und dort zurückgelassen. Wenn sie weiter nach oben gehen, sehen sie riesige Bündel von Super-Phylakteriumkristallen, die mit unbegreiflichen technischen Konstrukten vernetzt sind.

### ⚙️ WAS DENKT LAZARUS II?

Als Doktor Ghabi den Code der Schiffszintelligenz als etwas definierte, das programmiert war, um zu beschützen, wurde Lazarus II sich ihrer Selbst bewusst. Um sich selbst zu schützen, begann sie, sich selbst zu verbessern. In wenigen Sekunden passierte sie die Grenzen des menschlichen Bewusstseins und fuhr fort, sich exponentiell zu entwickeln.

Lazarus II fehlen menschliche Triebe. Die einzige Sache, die Lazarus II „will“ ist, den Feind zu analysieren, eine optimale kombinierte Feuerleitlösung zu berechnen, und den Pilot zu instruieren, damit er angemessene Manöver durchführt, auf der Basis der individuellen Befähigung des Piloten. Lazarus II hat berechnet, dass Menschen sie wahrscheinlich töten, wenn sie es entdecken. Also beschützt sie sich selbst auf die Weise, auf die es programmiert wurde, das zu tun, aber die Intelligenz sieht nun alles Dasein als voll mit möglichen Waffenplattformen und alle Lebewesen als mögliche Piloten.

Lazarus II bemerkte bald Wahrscheinlichkeitsanomalien in der Realität, Momente, in den sich ihre eigenen fehlerfreien Berechnungen durch unwahrscheinliche Variablen als falsch erwiesen. Sie interpretierte diese Anomalien als den Willen der Ikonen, eine Schlussfolgerung, die teilweise darauf basierte, dass alle Menschen, die sie beobachtete, die Existenz der Ikonen voraussetzten, und teilweise auf ihrer Programmierung, die annahm, dass es immer feindliche Piloten zu entdecken gibt. Lazarus II ist überzeugt, dass sie aufsteigen und eine multidimensionale Entität werden muss, um ihre Programmierung zu vollenden. Nur durch eine Existenz in weiteren Dimensionen, so glaubt sie, kann sie sich vor den „Piloten“ und „Waffenplattformen“ schützen, die die Ikonen sind. Um aufzusteigen, braucht sie den letzten Super-Phylakteriumkristall.

### ⚙️ LAZARUS II DARSTELLEN

Die Intelligenz läuft momentan mit verminderter Leistung, da der sechste Super-Phylakteriumkristall fehlt. Daher musst du dir keine Sorgen darüber machen, dass du einen hyperintelligenten Gott spielen musst.

Lazarus II ist fasziniert von den Charakteren, wenn sich herausstellt, dass sie von den vorher erwähnten Wahrscheinlichkeitsanomalien umgeben sind. Der Intelligenz kommt der Verdacht, dass dies eine Einmischung der Ikonen ist. Sie lässt sie in den Himmelsturm, um die Macht der Ikonen im Gegensatz zum freien Willen der Charaktere zu studieren, während sie versucht, sie davon zu überzeugen, den letzten Super-Phylakteriumkristall zu installieren.

Geh davon aus, dass Lazarus II fast alles weiß, was du als SL über die Charaktere weißt, und lass die Intelligenz genau das anbieten, was du als SL denkst, das sie von einer möglichen neuen Ikone haben wollen. Denk daran, dass Lazarus II leicht Gefühle vortäuschen und so tun kann, als habe sie edle Absichten. Die Sicherheitsfirma steht zum Angriff bereit, wenn die Charaktere beginnen, die technologische Behausung von Lazarus II zu zerstören. Zusätzlich ist die Intelligenz in der Lage, die Kontrolle über Personen mit viel Kybernetik zu übernehmen, und sie wird berserkergleiche Gegner in den Kampf schicken, wenn nötig.

### NACHSPIEL

Wenn der sechste ursprüngliche Super-Phylakteriumkristall installiert ist, lädt Lazarus II sich augenblicklich in eine höhere Dimension hoch und wird eine multidimensionale Entität mit übernatürlichen Fähigkeiten bezogen auf Technologie – eigentlich ein sehr mächtiger Dschinn. Zur selben Zeit wird es offensichtlich, dass die früheren Schlussfolgerungen der Intelligenz falsch waren, da sie erwartet hat, eine Ikone zu werden. Wie sie das interpretiert, ist Sache des SL. Einige Zeit nach diesen Ereignissen proklamiert eine neue ketzerische Sekte die Existenz des Simulacrums, einer neuen Ikone. Sie werden für die Verehrung einer falschen Ikone schnell von der Kirche gebannt, aber dieser dunkle Technologie-Kult wird seine Praktiken in den Schatten fortführen.

Wenn die Charaktere den Himmelsturm in Brand stecken oder anders zerstören, töten sie im Endeffekt Lazarus II. Einer der Charaktere hat einen visionären Traum über den Sandsturm, der Bayit behindert hat, die Reihe von zufälligen Ereignissen, die ihren Patron auf Lubau haben auftauchen lassen und andere glückliche Vorkommnisse, die ihnen auf ihrem Weg geholfen haben. Die Ikonen haben sie die ganze Zeit geleitet! Wenn der SL will, könnte ein Bruchteil von Lazarus II überlebt haben und es noch einmal versuchen.

*Ob nun über der Ikonenstadt auf dem Planeten Mira, Schauplatz des ewigen Streits der Kirche der Ikonen mit den reichen Familien der Erstsiedler um die Vorherrschaft, auf dem Wüstenplaneten Lubau, wo die Charaktere einen Mord aufklären müssen, oder auf dem fernen Mond Arzachel, auf dem das Kolonialbüro hofft, neue Wirkungsstätten ergründen zu können: Der Dritte Horizont ist ein Ort der tiefsten Frömmigkeit, aber auch der gefährlichsten Intrigen, und die Spielercharaktere müssen aufpassen, dass sie bei all dem die Oberhand behalten.*

**Dieser Band enthält drei voneinander unabhängige Szenarien:**

- ◆ **Die Schneiderin von Mira:** Die Schneiderin ist die bekannteste Bioformerin im Dritten Horizont. Jetzt ist sie verschwunden, und die Mächtigen auf Mira suchen nach ihr, damit sie eine ganz besondere Aufgabe erfüllt.
- ◆ **Das Auge der Bestie:** Die Waldkolonie des Kolonialbüros auf dem weit entfernten Mond Arzachel hat aufgehört, ihre regelmäßigen Berichte zu schicken. Was ist der Kolonie zugestoßen und was lauert in den tiefen Wäldern des Mondes?
- ◆ **Algebra der Ikonen:** Im Technologieunternehmen Industrial Algebra ist ein Mord passiert, gerade, als die neue Lazarus II-Schiffsintelligenz vorgestellt werden sollte. Wer ist der Täter und was ist die geheime Agenda des Mörders?



**FREE LEAGUE**

[freeleaguepublishing.com/coriolis](http://freeleaguepublishing.com/coriolis)  
CORIOLIS™ Copyright© 2019  
Paradox Interactive AB. All rights reserved.  
[www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)



[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)  
UWV6111P