

CORIOLIS

The background of the entire image is a cinematic scene. Three characters stand on a dark, rocky, and debris-strewn landscape. The character on the left is in a full-body tactical suit with a helmet and a small screen on the chest. The middle character wears a dark, ornate robe with a glowing red light on the chest and a mask with glowing eyes. The character on the right is in a tactical suit with a mask and holds a large, futuristic weapon. In the background, tall, dark, jagged rock formations rise against a dark sky filled with stars and a large, glowing red nebula or planet. The ground is littered with large, circular, metallic-looking plates or manhole covers.

SCHNELLSTARTER

DESIGNTEAM

*Tomas Härenstam, Nils Karlén,
Kosta Kostulas, Christian Granath*

HINTERGRUNDMANAGEMENT

Kosta Kostulas

REGELDESIGN

Tomas Härenstam

REDAKTEUR

Nils Karlén

ANDERE AUTOREN

Martin Dunelind, Adam Palmquist, Daniel Palm

SPIELTESTER

*Simon Andersson, Peter Axelsson, Daniel Hallbäck, Sebastian Laitila Ekelund, Adam Klevvall, Isaac Klevvall, Lucas Klevvall,
Peter Klevvall, Kitsune Magyar, Martin Takaichi, Alexander Wallberg, Hannes Wallstedt, Fredrik Åkerblom
und all die tollen Spielgruppen auf der Gothcon 2016*

BESONDERER DANK AN:

*Rickard Antroia, Iain M. Banks, Alexandra Bohl Granath, Moa Frithiofsson, Mattias Johnsson, Mort de Kai, Robert Kustosik,
Amelie Lagerström, Mattias Lilja, Daniel Palm, Adam Palmqvist, Kiku Pukk Härenstam, Martin Sellgren, Pernilla Sparrhult
und all unsere Unterstützer*

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

TITELBILD

Martin Bergström

ILLUSTRATIONEN

*Martin Bergström, Gustaf Ekelund,
Christian Granath, Magnus Fallgren,
Tobias Tranell, Joakim Ericsson*

KARTEN

Tobias Tranell

ORIGINALKONZEPT

*Mattias Lilja, Mattias Johnson,
Andreas Marklund, Christian Sabe,
Joakim Bergström, Johan Normark,
Fredrik Wester*

ÜBERSETZUNG

Tim Persson

LEKTORAT

*John Marron, T.R. Knight,
Rebecca Judd, John M. Kahane,
Rickard Antroia*

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

DEUTSCHE REDAKTION

Friederike Bold mit Uli Lindner und Thomas Römer

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Ralf Berszuck

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Friederike Bold, Tobias Bold, Thomas Römer

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Simon Burandt, Marco Lembke, Giulia Pellegrino

MIT DANK AN

*Die Fehlersucher im Uhrwerk-Forum, darunter
Carsten Bärnmann, Vinzenz Duderstadt, Constantin Hoppe,
Tobias Sechelmann, Frank von Tanelorn.net, Thanatos*



FREE LEAGUE







KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

Die Zenith kündigte ein neues Zeitalter an, und der Horizont begann wieder zu erblühen. Drei Dutzend Sternensysteme, die vom Schicksal und dem Willen der Ikonen vereint waren, machten sich gemeinsam in Richtung einer strahlenden Zukunft auf. Doch als die Abgesandten eintrafen, neigte die glückliche Zeit sich ihrem Ende zu, und die Finsternis zwischen den Sternen kehrte langsam zurück.

DAS REICH DER IKONEN – EIN HISTORISCHER ÜBERBLICK ÜBER DEN DRITTEN HORIZONT – Kaldana Mourir

Willkommen bei Coriolis – der Dritte Horizont! In diesem Rollenspiel übernehmt ihr die Rolle von Abenteurern, die zwischen den Sternen reisen.

AUF DIESER REISE WERDET ihr phantastische Dinge erleben. Vor euch liegt das größte aller Abenteuer. Und wer weiß, vielleicht werdet ihr diejenigen sein, die das Schicksal des Dritten Horizonts für immer verändern?

SPIELER

Alle Spieler außer einem spielen Abenteurer, sogenannte Spielercharaktere (SC). Du, der Spieler, entscheidest allein, was der SC tut, denkt und sagt. Du hast aber keinen Einfluss auf die Herausforderungen, die er überwinden muss. Deine Aufgabe als Spieler ist es, deinen SC zum Leben zu erwecken. Stelle dir vor, du wärst an seiner Stelle. Wie würdest du reagieren, was würdest du tun? Die SC sind immer die zentralen Charaktere der Geschichte. Das Spiel dreht sich um euch: um eure Entscheidungen, um eure Leben.

WAS MACHT IHR?

In Coriolis liegt der ganze Dritte Horizont vor euch: eine große Ansammlung von Sternensystemen voller exotischer Planeten, Raumstationen und seltsamer Artefakte. Es ist an euch, die Spielwelt zu erkunden und ihre Geheimnisse aufzudecken. Es gibt verschiedene Dinge, die ihr während des Spiels tun könnt:

BEMANNT EIN RAUMSCHIFF

Euer Raumschiff ist euer Transportmittel, euer Stützpunkt und euer Zuhause. Es ist ohne Frage euer kostbarster Besitz und eure wichtigste Ressource. An Bord eures Schiffs erlebt ihr sowohl gefährliche Reisen als auch gewaltsame Auseinandersetzungen, die euren Mut auf die Probe stellen werden.

ERKUNDET DEN HORIZONT

Der Dritte Horizont ist die Spielwelt von Coriolis, ein riesiger Sternenhaufen, der durch mystische Portale verbunden ist. Zusammen erkundet ihr die Sterne und erlebt, wie prachtvoll sie wirklich sind.

DECKT GEHEIMNISSE AUF

Die Welt von Coriolis ist voll von Mysterien und Geheimnissen. Wer hat die Portale erbaut? Woher sind die seltsamen Abgesandten gekommen? Und was ist wirklich mit der verlorenen Fraktion geschehen, die Nazareems Opfer genannt wird? Während eurer Abenteuer stürzt ihr euch in die ge-

SPIELLEITER

Der letzte Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters (SL). Er beschreibt die Welt, die euch umgibt. Er spielt die anderen Charaktere, denen ihr auf euren Abenteuern begegnet. Er kontrolliert die Monster und Feinde, die sich euch in den Weg stellen, und er entscheidet, welche Wahrheiten hinter den Geheimnissen stehen, die ihr aufdeckt.

Es ist die Aufgabe des Spielleiters, euch Hindernisse in den Weg zu stellen, eure SC herauszufordern und sie dazu zu zwingen, zu zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Es ist aber nicht seine Aufgabe, über alles zu entscheiden, was im Spiel passiert. Und er entscheidet garantiert nicht darüber, wie eure Geschichte ausgehen soll. Im Lauf eurer Spielrunde versucht ihr, genau das herauszufinden.

heimnisvolle Welt des Dritten Horizonts – und vielleicht lernt ihr etwas auf dem Weg.

INTRIGIERT UND PLANT AN BORD DER CORIOLIS

Die Fraktionen des Dritten Horizonts sind in einen endlosen Kampf um Macht und Einfluss verstrickt, und ihr werdet früher oder später in dieses Spiel hineingezogen werden. Die Agenten der Fraktionen versammeln sich auf der Raumstation Coriolis, wo das Netz aus Lügen und Intrigen am dichtesten ist.

ERLEDIGT MISSIONEN

Um zu überleben und euch eine bessere Zukunft aufzubauen, müsst ihr Missionen übernehmen. Ganz gleich, ob ihr dabarischen Wein an eine Kolonie am Rand der Zivilisation liefert, eine feindliche Fraktion ausspioniert oder als Leibwächter eines wohlhabenden Kaufmanns arbeitet, ihr werdet zusammenarbeiten müssen, um die Mission abzuschließen, so gut ihr eben könnt.

BETET ZU DEN IKONEN

Die Anbetung der Ikonen ist im Dritten Horizont allgegenwärtig. Durch den Glauben finden die Leute Stärke, und das gilt auch für euch. Wenn die Finsternis euch umgibt und alle Hoffnung verloren scheint, kann ein verzweifelter Gebet an die Ikonen euer Leben retten.



CORIOLIS IN KÜRZE

Coriolis – der Dritte Horizont ist ein Rollenspiel, das im Weltall spielt. Es gibt Raumschiffe, Raumstationen und den Sternenhimmel, so wie in jedem anderen Weltraumrollenspiel auch. Was *Coriolis* allerdings von anderen Sci-Fi-Rollenspielen unterscheidet, ist vor allen Dingen das soziale Umfeld, das in *Coriolis* stark vom Nahen Osten inspiriert ist. Die einzigartigen Merkmale des Spiels sind nachfolgend aufgelistet.

TAUSENDUNDEINE NACHT – IM WELTRAUM

Die Welt von *Coriolis* ist eher von der Kultur des Nahen Ostens inspiriert als von der des Westens. Dies gilt für Nahrung, Musik und Mode genauso wie für Religion, Philosophie und Literatur. Besonders die Mythen und Volkssagen des Nahen Ostens sind eng mit der Spielwelt verstrickt. Der Dritte Horizont ist eine Welt, wo uralte Mythen auf Hochtechnologie treffen.

DAS ALTE GEGEN DAS NEUE

Ein zentrales Thema von *Coriolis* ist der Konflikt zwischen den Erstsiedlern, den frühesten Bewohnern des Horizonts,

und den Zenithern, Nachkommen der zweiten Kolonistenwelle, die an Bord der Zenith eintrafen. Auch wenn die Erstsiedler ihre Kultur bereits im ganzen Horizont etabliert hatten, als die Zenith eintraf, sind die Zenith in den letzten Jahrzehnten immer dominanter geworden. Dies haben sie durch Handel, feindliche Ausbreitung und Kolonisierung geschafft. Der kulturelle Imperialismus der Zenith ist ein entscheidender Faktor im Konflikt zwischen dem Konsortium, einer Fraktion der Zenith, und dem Orden des Paria der Erstsiedler.

MYSTIZISMUS UND IKONENANBETUNG

Die Anbetung der Ikonen durchdringt alles in der Welt von *Coriolis*. Die Religion ist der kleinste gemeinsame Nenner für die Bewohner des Dritten Horizonts. Zwar ist der Glaube unter den Erstsiedlern am stärksten, besonders in den Reihen der Kirche der Ikonen und dem Orden des Paria, doch die jüngst eingetroffenen Zenith sind ebenfalls in großer Zahl zur Anbetung der Ikonen konvertiert. Wie hingebungsvoll die Leute ihrer Religion folgen, schwankt na-

türlich. Es gibt abergläubische Schlepperbesatzungen, die vor einem Portalsprung zum Reisenden beten, aber auch Missionare, die sich fanatisch dem heiligsten Kampf ergeben haben: Sie wollen den Horizont retten, eine Seele nach der anderen.

DIE FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN

Die Omen haben es prophezeit, und der Klerus predigt es schon lange: die Finsternis zwischen den Sternen, die unaussprechliche, verderbende Macht, die an der Grenze zwischen der Zivilisation und dem endlosen Nichts des Raums aktiv ist, scheint real zu sein. In Coriolis spielt die Finsternis zwischen den Sternen in etwa die Rolle, die der Teufel im irdischen Christentum einnimmt.

DREI TIPPS ZUR INSPIRATION

Eine Fernsehserie zu schauen oder ein Buch zu lesen, kann helfen, in die richtige Stimmung für ein Rollenspiel zu kommen. Hier sind drei schnelle Vorschläge für Coriolis:

- ◆ *Firefly*, die Fernsehserie, die an Bord eines kleinen Frachtschiffs spielt, hat viele Gemeinsamkeiten mit Coriolis. Du musst einfach nur den Western-Einfluss durch Tausendundeine Nacht ersetzen.
- ◆ Der Roman *Unendlichkeit* und seine Fortsetzungen (der „Revelation-Space“-Zyklus). Diese Bücher von Alastair Reynolds sind voller uralter Mysterien und mythischer Ruinen, genau wie Coriolis.
- ◆ *Alien* von Ridley Scott (und auch die Nachfolgef়ilme). Der Horror in den dunklen Tiefen des Welt-raums und die retrofuturistischen Raumschiffe passen perfekt in die Spielwelt von Coriolis.



DIESES SCHNELLSTARTHEFT

Dieses Schnellstartheft ist nur ein Vorgeschmack auf das vollständige Spiel. Das Material in diesem Heft ist aber dennoch ausreichend, um ein vollständiges Szenario mit *Coriolis - der Dritte Horizont* zu spielen.

SPIELERCHARAKTERE

Am Ende des Schnellstartheftes findest du fünf vollständige vorgefertigte Charaktere mit ausgefülltem Charakterblatt. Das vollständige Coriolis-Regelwerk enthält Regeln zur Erstellung deiner eigenen Charaktere.

REGELN

Nach dieser Einführung folgen zwei Kapitel mit den Grundregeln, um das Spiel zu spielen. Kapitel 2 erklärt Fertigkeiten und Kapitel 3 den Kampf. Das vollständige Coriolis-Regel-

werk enthält Regeln für Talente, Ausrüstung und zu guter Letzt, für Raumschiffdesign und Raumkampf.

WÜRFEL

Du entscheidest, was dein SC tut, aber wenn deine Handlungen besonders riskant sind, dann wird der SL fordern, dass du würfelst, um zu bestimmen, ob du erfolgreich bist oder nicht. Coriolis benutzt nur normale sechsseitige Würfel, aber du könntest eine ganze Menge davon benötigen. Wir empfehlen mindestens zehn.

DUNKLE BLUMEN

Dieses Schnellstartheft enthält ein vollständiges Szenario namens Dunkle Blumen. Es ist dazu gedacht, neue Spieler in die Regeln des Spiels und das Universum des Dritten Horizonts einzuführen.

DER DRITTE HORIZONT

Der Dritte Horizont, der zumeist einfach „der Horizont“ genannt wird, besteht aus 36 Sternensystemen, die über Raum und Zeit durch mystische Portale verbunden sind. Der heutige Horizont ist ein Schmelztiegel verschiedener Kulturen, Völker und Fraktionen.

ZENITH UND NADIR

Vor vielen hundert Jahren verließen zwei gigantische Kolonisierungsschiffe die Erde. Ihre Namen waren Zenith und Nadir, und ihr Ziel war der Stern Aldebaran. Die Besatzungen lebten an Bord dieser Schiffe, die für Jahrhunderte durch den tiefen Weltraum reisten. Eines der Schiffe, die Nadir, ging während der Reise irgendwo in der Dunkelheit verloren und verschwand spurlos. Die Zenith reiste alleine weiter, und nachdem sie lange Zeit durch die Leere geglitten war, erreichte sie endlich ihr Ziel. Aber die Menschen an Bord mussten feststellen, dass sie nicht die ersten waren, die im Dritten Horizont eintrafen.

Sie kamen in einem bereits kolonialisierten Haufen von Sternensystemen an, der durch uralte Portale verbunden war. Lange Zeit nach der Abreise der Zenith hatten die herrschenden Mächte der Erde eines dieser Portale entdeckt und als Abkürzung zu dem Ort benutzt, der als der Dritte Horizont bekannt werden würde.

DIE PORTALE

Die Menschheit hatte ein Überbleibsel einer extrem fortschrittlichen Kultur entdeckt, die sie die Portalbauer nannten. Die Portale öffneten den Weg für die Menschheit, in die Sterne zu reisen. Ein neues goldenes Zeitalter brach an. Kolonisierungsschiffe strebten nach weit entfernten Sternen und etablierten den Ersten und Zweiten Horizont. Schließlich erreichten sie den Dritten Horizont, der eine Zuflucht für Radikale und Freidenker aus den anderen beiden Horizonten wurde. Es wurden erdartige Welten entdeckt und kolonisiert, gewaltige Paläste und Tempel erbaut, und die Zivilisation breitete sich langsam über den Dritten Horizont aus.

DIE PORTALKRIEGE

Schließlich wollte der Erste Horizont die Systeme, die sich befreit hatten, wieder für sich beanspruchen. Die neugeborenen Separatistenmächte, die vom Orden des Paria angeführt wurden, widersetzten sich, und es kam zum Krieg. Das Gemetzel hielt mehrere Jahre lang an, doch war alles vorüber, als die Sternenflotten des Dritten Horizonts die Lakaïen des Ersten Horizonts, eine Fraktion namens Nazareems Opfer, endgültig auslöschten und alle Portale zu den anderen Horizonten schlossen. Der schreckliche Krieg ließ die Überreste einst großer Armadas zurück, Risse in der Struktur der Raumzeit und Städte, ganze Planeten, die versengt und zerstört worden waren.



ZENITH

Als die Stille nach dem Krieg am tiefsten war, traf die Zenith endlich im Dritten Horizont ein. Das gewaltige Archenschiff musste feststellen, dass sein ursprüngliches Ziel bereits kolonisiert worden war – von den Fürsten und Emiren von Dabaran. Nach ihrer Reise durch den vom Krieg zerrissenen Horizont entschied die Zenith, dass das zentrale System des Haufens, Kua genannt, ihre neue Heimat sein sollte. Allerdings spaltete eine Meuterei an Bord schon bald die Besatzung. Die Familie des Kapitäns floh vom Schiff und siedelte auf der Oberfläche des Planeten Kua. Die verbleibenden Kolonisten schlachteten ihr Schiff aus und bauten es zur großen Raumstation Coriolis aus. Sie verkündeten ein neues Zeitalter für den Dritten Horizont, eine Zeit der Reisen, des Handels, des Wiedererwachens und des Friedens.

ZENITHER UND DIE ERSTSIEDLER

Nachkommen der Besatzung der Zenith nennen sich *Zenither*, während die Leute der ersten Kolonisierungswelle sich die *Erstsiedler* nennen, da sie sich als die ursprünglichen Siedler des Horizonts betrachten. Allerdings gibt es mittlerweile viele Mitglieder der letzten Gruppe, die sich selbst als Zenither wahrnehmen, auch wenn sie keine Blutsverwandtschaft mit der Mannschaft der Zenith haben. Dies ist besonders verbreitet unter Leuten, die sich als fortschrittlich betrachten und die praktische Herangehensweise der Zenither an die Ikonen und das Leben im Allgemeinen teilen.

CORIOLIS UND KUA

Der Mittelpunkt des Dritten Horizonts ist das Kua-System, wo die Raumstation Coriolis um die grünen Dschungel des Planeten Kua kreist. In diesem System findet man auch den brennend heißen Planeten Lubau, die übersäuerte Welt Jina, einen Asteroidengürtel, den Gasriesen Xene, den Eisplaneten Surha und am weitesten entfernt einen äußeren Asteroidengürtel, wo nur einer der neun Sektoren bewohnt ist. Die meisten Bewohner des Systems leben auf dem Planeten Kua. Viele leben dort nahe eines uralten Wunders, das die Portalbauer zurückgelassen haben – ein riesenhafter Monolith, den die Zenither bewohnbar gemacht haben –, oder in einem Industriekonglomerat, das sich entlang des Äquators des Planeten erstreckt.

DIE FRAKTIONEN

Als die Zenither Coriolis gründeten, schickten sie eine Nachricht an alle großen Mächte des Dritten Horizonts und luden sie ein, zur Raumstation zu kommen und ein Konzil des Friedens und Handels zu errichten. Die Eingeladenen wurden als die *Faktionen* bekannt, und das Konzil wurde zu einer Macht des Friedens und des Handels, auch wenn einige Konflikte weiter-

hin ungelöst blieben. Die heutigen Konzilsfraktionen sind das *Konsortium*, eine Gruppe mächtiger Konzerne, die *Zenithische Hegemonie*, die Nachkommen der Kapitänsfamilie der Zenith, die *Freie Liga*, eine Vereinigung von Freihändlern, die Söldner der *Legion*, die geheimnistuerischen *Drakoniter*, die göttlichen Ikonokraten des *Ordens des Paria*, *Ahlams Tempel* mit seinen Kurtisanen und Philosophen und zuletzt die Volkskirche, die *Kirche der Ikonen*. Zwei zusätzliche Gruppierungen werden als Fraktionen betrachtet, auch wenn sie nicht im Konzil vertreten sind: das kriminelle Netzwerk des *Syndikats* und die Nomaden der *Nomadenföderation*. Die Tradition teilt das Konzil in die Fraktionen der Zenither (die ersten vier der genannten Fraktionen) und der Erstsiedler (die letzteren vier). Das Syndikat wird normalerweise als zenithisch angesehen, und die Nomadenföderation wird den Erstsiedlern zugeschrieben.

DIE ABGESANDTEN

Als der Dritte Horizont gerade wieder zu erblühen begann und die Harmonie ins Konzil der Fraktionen zurückgekehrt war, wurde der Friede plötzlich gebrochen. Aus den Tiefen des Gasriesen Xene erhoben sich die gesichtslosen *Abgesandten*. Waren sie Geister aus einer anderen Welt, Ikonen oder Portalbauer? Es gibt viele Theorien über ihre Herkunft. Die Abgesandten verlangten einen Sitz im Konzil, und sie bekamen ihn auch. Einer der Abgesandten behauptete, er sei eine Inkarnation der Ikone der RichterIn, was der Orden des Paria mit dem Ausruf „Sakrileg!“ quittierte und seine Heimatwelt für alle Reisen abriegelte. Ein neues Zeitalter der Schatten und Verdächtigungen ist angebrochen, und alle Bewohner des Horizonts stellen sich eine Frage: Was sind die wahren Absichten der Abgesandten?

KONFLIKT

Heute entstehen überall im Horizont neue Konflikte, und alte erwachen zu neuem Leben. Die Intrigen, die die Fraktionen umgeben, nehmen zu, und Angelegenheiten, die üblicherweise mit einer Unterschrift oder einem Handschlag geregelt wurden, werden jetzt aufs Schlachtfeld getragen. Die Erstsiedler begehren gegen die Fraktionen der Zenither auf, besonders gegen das Konsortium, und überall kommt es zu Revolten. Die Fraktionen bekämpfen einander in Stellvertreterkriegen durch Rebellentruppen, Söldner, Korsaren und Zollschiffe.

Inmitten all dieses Chaos ist ein neues Phänomen im Horizont ans Licht gekommen. Die Leute zeigen auf einmal Zeichen von Mächten, die eigentlich den Ikonen selbst vorbehalten sein sollten. Sie können in die Zukunft blicken, sehen Dinge, die Welten entfernt geschehen, und können sogar Feuer aus der Luft beschwören. Diese neuen Mystiker sind für den Rest der Bevölkerung gefährliche Elemente, da sie ihre Mächte nicht völlig unter Kontrolle haben.

MÖGLICHKEITEN

Das neue Zeitalter bringt viele neue Gelegenheiten für Abenteuer wie dich und deine Gruppe mit sich: Ihr treibt Handel mit abgelegenen Systemen, löst Konflikte mit eurem verlässlichen Vulkankarabiner, spioniert zwielichtige Konzerne oder Fraktionen aus, eskortiert Reisende und Pilger, überbringt als Kuriere wichtige Nachrichten oder sucht in alten Ruinen nach Geheimnissen, egal, ob es sich um die Überbleibsel der Portalbauer oder die bedrohlichen Wracks der Portalkriege handelt. All dies und viel mehr liegt in *Coriolis – der Dritte Horizont* zu euren Füßen!







KAPITEL 2

FERTIGKEITEN

Man sagt über den vierten Sultan von Bahari, dass es nirgends im Horizont einen besseren Redner gab. Als die Räuber der feindlichen Clans vor den Toren der Stadt standen, sprach der Sultan so bewegend, dass sie ihre Waffen gegen ihre Anführer richteten und dem Sultan sofort ewige Treue schworen. So entstand die heute legendäre Bahari-Leibwache.

FRÜHE HERRSCHER DES HORIZONTS – Sora Moradi

Du hast dein Alter Ego im Dritten Horizont erschaffen, und schon bald wirst du auf ein großes Abenteuer in der Finsternis zwischen den Sternen aufbrechen. Aber zunächst musst du lernen, wie du die Hindernisse überwindest, denen du begegnest – durch den Einsatz deiner Fertigkeiten.

ES GIBT ZWEI ARTEN von Fertigkeiten: allgemeine Fertigkeiten, die jeder verwenden kann, und spezielle Fertigkeiten, die besondere Ausbildung erfordern. Alle Fertigkeiten sind später in diesem Kapitel genauer beschrieben. Jede Fertigkeit ist an eines deiner vier Attribute gekoppelt: **STÄRKE**, **GESCHICKLICHKEIT**, **VERSTAND** und **EMPATHIE**.

Attribute und Fertigkeiten werden auf einem Wert von 1 bis 5 gemessen. Ein höherer Wert ist besser.

WÜRFELN

Wenn du in Gefahr bist und etwas tun willst, das schwierig ist, dann liegt dein Schicksal in den Händen der Ikonen. Es ist Zeit, die Würfel herauszuholen! Jeder sechsseitige Würfel ist in Ordnung.

SECHSEN BEDEUTEN ERFOLG

Wenn du eine Handlung durchführst, fang an mit der Beschreibung dessen, was dein SC erreichen will. Dann nimm so viele Würfel zur Hand, wie dein Wert in der entsprechenden Fertigkeit plus dem zugehörigen Attribut beträgt. Die Gesamtzahl der Würfel kann durch deine Ausrüstung und andere externe Faktoren verändert werden. Dann würfelst du die (angepasste) Anzahl von Würfeln, alle Würfel auf einmal. Damit deine Aktion erfolgreich ist, muss mindestens ein Würfel eine Sechs zeigen. Wenn du mehr als eine Sechs würfelst, erzielst du damit zusätzliche Effekte.

Spezielle Fertigkeiten: Du kannst immer mit einer allgemeinen Fertigkeit würfeln, selbst wenn deine Fertigkeitsstufe 0 beträgt. Würfle einfach mit dem entsprechenden Attribut. Das wird als deine Grundchance bezeichnet. Um eine spezielle Fertigkeit zu benutzen, muss deine Fertigkeitsstufe mindestens 1 betragen. Ansonsten kannst du gar nicht auf die Fertigkeit würfeln.

ERFOLGSGRAD

Eine 6 ist genug, damit deine Aktion erfolgreich ist, aber sie bedeutet auch, dass du es gerade so geschafft hast. Wenn du drei oder mehr Erfolge erzielst, dann hast du einen kritischen Erfolg. Jede Fertigkeit listet später in diesem Kapitel Ergebnisse entsprechend deines Erfolgsgrades auf.

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

- ◆ **BEOBSACHTUNG** (Verstand)
- ◆ **BEWEGLICHKEIT** (Geschicklichkeit)
- ◆ **INFILTRATION** (Geschicklichkeit)
- ◆ **FERNKAMPF** (Geschicklichkeit)
- ◆ **KRAFTAKT** (Stärke)
- ◆ **MANIPULATION** (Empathie)
- ◆ **NAHKAMPF** (Stärke)
- ◆ **ÜBERLEBEN** (Verstand)

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

- ◆ **KOMMANDIEREN** (Empathie)
- ◆ **DATENDSCHINN** (Verstand)
- ◆ **KULTUR** (Empathie)
- ◆ **MEDIKURGIE** (Verstand)
- ◆ **MYSTIK** (Empathie)
- ◆ **PILOT** (Geschicklichkeit)
- ◆ **TECHNOLOGIE** (Verstand)
- ◆ **WISSENSCHAFT** (Verstand)

Beispiel

Die Prospektorin Sabah wirft sich in Richtung der sich schließenden Luftscheule. Der SL entscheidet, dass Sabah einen erfolgreichen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** ablegen muss, um es rechtzeitig zu schaffen. Sabah hat **BEWEGLICHKEIT 1** und **GESCHICKLICHKEIT 3**, so dass sie insgesamt vier Würfel würfeln kann.

TABELLE 2.1 ERFOLGSRADE

ANZAHL DER SECHSEN	ERFOLGSSTUFE
1-2	Eingeschränkter Erfolg
3+	Kritischer Erfolg

Beispiel

Sabah würfelt ihre vier Würfel und erzielt eine Sechse. Das ist ein eingeschränkter Erfolg. Sie rollt sich im letzten Augenblick durch die Luftschleuse.

BESCHREIBE DEINE HANDLUNG

In Coriolis erschafft ihr gemeinsam eure Geschichte. Ein Wurf auf eine Fertigkeit sollte ein dramatischer Höhepunkt sein. Beginne damit, zu beschreiben, was du tun willst, damit alle wissen, was auf dem Spiel steht. Dann wird gewürfelt. Schau dir das Ergebnis an und beschreibe die Auswirkungen: was du tust, was du sagst, was du denkst und wie dein Gegner reagiert. Wenn du ein Gebet an die Ikonen schickst, beschreibe dein Gebet. Ergreife die dramatische Initiative und warte nicht auf den SL. Erst wenn du über dein Würfelergebnis hinausgehst, sollte er dich in die Schranken weisen.

Bonuseffekte: Einige Fertigkeiten, wie **FERNKAMPF**, **NAHKAMPF** und **PILOT**, ermöglichen es, Bonuseffekte mit deinen zusätzlichen Sechsen zu „kaufen“ (wenn du mehr als eine gewürfelt hast). Diese Effekte, und wie viele Sechsen sie kosten, sind in Kapitel 3 (Kampf) und dem Coriolis-Grundregelwerk beschrieben.

⚙ DIE KUNST ZU SCHEITERN

Wenn du keine Sechsen erzielst, dann geht etwas schief. Dein Schicksal liegt in den Händen des SL, und er entscheidet, was mit dir geschieht. Das einzige, was er nicht sagen kann, ist, dass „nichts passiert“. Ein Fehlschlag sollte immer Konsequenzen haben. In einigen Fällen geben die Regeln eine grobe Vorstellung, was ein Fehlschlag bedeutet, aber meistens kann der SL es entscheiden. Vielleicht tust du dir weh, verlierst einen wichtigen Gegenstand oder bist gezwungen, einen anderen Weg zu deinem Ziel einzuschlagen. Vielleicht tritt auch eine neue Bedrohung auf. Wenn du verzweifelt darum bemüht bist, hast du noch eine Chance einen Wurf zu schaffen: Du kannst zu den Ikonen beten (siehe unten).

Kampf: Im Kampf (Kapitel 3) muss der SL nicht jedem Fehlschlag zu viele Konsequenzen verleihen. Der Umstand, dass dein Angriff fehlgeschlagen ist, ist normalerweise schon genug, da sich der Gegner nun rächen kann. Der SL kann dich natürlich auch im Kampf mit zusätzlichen Konsequenzen belegen. Vielleicht hat dein Fehlschuss ja jemand anderen getroffen?

GEBETE ZU DEN IKONEN

Wenn deine Not am größten ist, kannst du zu den Ikonen um Unterstützung beten. Das bedeutet, dass du alle Würfel, die keine Sechsen zeigen, neu würfeln kannst. Zu welcher Ikone du betest, hängt von der Fertigkeit ab, auf die du würfelst, siehe hierzu Tabelle 2.2. Dein Gebet zählt nicht als deine Aktion in der Runde und erfordert keine Zeit für die Durchführung. Du öffnest dich einfach der Energie der Ikonen. Aber das Gebet ist nicht ohne Risiko, mehr dazu siehe unten. Du betest normalerweise nur zu den Ikonen, wenn dein Wurf misslungen ist, aber du könntest auch beten, wenn du Sechsen beim ursprünglichen Wurf erzielt hast, um mehr Sechsen zu erzielen und mehr Bonuseffekte zu erhalten. Du kannst nur bei Würfeln auf Fertigkeiten zu den Ikonen beten, nicht bei anderen Würfeln. Du kannst nur einmal bei jedem Wurf beten.

⚙ VORBEREITENDE GEBETE UND KAPELLEN

Wenn du dir Zeit nimmst, ein vorbereitendes Gebet an eine Ikone zu sprechen, ehe du dich ins Gefecht stürzt, erhältst du einen Modifikator von +1 auf Wurfwiederholungen, wenn du im Lauf der Sitzung zur gleichen Ikone betest. Wenn das Gebet in einer Kapelle stattfindet, steigt der Modifikator auf +2. Dieser Effekt hält für den Rest der Spielsitzung an, aber nur, wenn du zu dieser bestimmten Ikone betest (siehe Tabelle 2.2).



⚙️ DIE FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN

Das Universum strebt nach Gleichgewicht. Wenn du die Macht der Ikonen nutzt, um dir zu helfen, wirst du früher oder später die Auswirkungen erleiden, etwas, das im Spiel durch Finsternispunkte (FP) ausgedrückt wird. Immer, wenn du zu den Ikonen betest, um einen Wurf zu wiederholen, erhält der SL einen FP. Er kann diese auf verschiedene Arten einsetzen, siehe dazu die anschließende Tabelle.

Du kannst einen beliebigen Marker verwenden, um die Zahl der FP zu verwalten. Es gibt viele Arten von Markern, die du in einem Spieleladen kaufen kannst. Ansonsten kannst du beispielsweise auch Münzen verwenden. FP können von Sitzung zu Sitzung mitgenommen werden, daher sollte der SL sich am Ende der Sitzung notieren, wie viele er zur Verfügung hatte. Es gibt keine Obergrenze, wie viele FP der SL haben kann.

Finsternispunkte ohne Gebet: Der SL kann FP auch auf andere Weisen erlangen: bei Portalsprüngen, während Reisen in der Finsternis zwischen den Sternen und wenn die Spieler mystische Kräfte verwenden. Lies dazu mehr im Coriolis-Grundregelwerk.

FINSTERNISPUNKTE VERWENDEN

Die Finsternispunkte sind ein dramatisches Werkzeug für den SL. Er kann sie verwenden, um den SC Hindernisse in den Weg zu stellen oder NSC aus einer Notlage zu helfen. Die FP

haben außerdem einen psychologischen Effekt auf die Spieler: Wenn sie den wachsenden Vorrat an Markern sehen, wird das ein Omen, dass etwas Schlimmes passieren wird. Der SL kann seine FP verwenden, wann oder wie er will, um am meisten Spannung zu erzeugen. Hier findest du eine Liste einiger Möglichkeiten, FP auszugeben. Sie führt auch auf, wie viele FP du jeweils aufwenden musst.

- ◆ **WURFWIEDERHOLUNG** – So wie ein SC betet und Würfel neu würfelt, kann auch der SL einen Fertigkeitwurf für einen NSC wiederholen. Kostet 1 FP.
- ◆ **INITIATIVE ERGREIFEN** – Ein NSC bricht die Initiativereihenfolge und reagiert, ehe er an der Reihe wäre. Der SL entscheidet, wann. Kostet 1 FP.
- ◆ **LEERES MAGAZIN** – Einem SC, der eine Schusswaffe verwendet, geht die Munition aus. Der Angriff wird nicht betroffen, aber danach muss die Waffe nachgeladen werden. Kostet 1 FP.
- ◆ **LADHEHMUNG** – Die Waffe eines SC blockiert. Der Angriff geht verloren, und ein Wurf auf Technologie (eine langsame Aktion) ist notwendig, um die Waffe zu reparieren. Kostet 3 FP.
- ◆ **REAKTION** – Normalerweise können NSC im Kampf keine Reaktionen ausführen. Um dies doch zu tun, muss der SL 1 FP aufwenden.
- ◆ **VERLORENER GEGENSTAND** – Ein SC hat einen wichtigen Gegenstand verloren. Der SL entscheidet, welchen. Kostet 3 FP.

- ◆ **VERSTÄRKUNGEN** – Die Gegner erhalten unerwartete Rückendeckung. Der SL entscheidet, was genau eintrifft. Kostet 1 bis 3 FP, abhängig von der Verstärkung.
- ◆ **UNSCHULDIGE IN GEFAHR** – Ein Unbeteiligter wird plötzlich ins Gefecht verwickelt und braucht Hilfe. Werden die SC ihm helfen? Kostet 2 FP.
- ◆ **PERSÖNLICHES PROBLEM** – Das Persönliche Problem eines SC beeinflusst ihn auf eine Weise, die der SL auswählt. Kostet 1 FP.
- ◆ **ZORN DER NATUR** – Etwas Gefährliches in der Umgebung des SC beeinflusst ihn plötzlich. Es könnte sich um zusammenbrechende Tragbalken oder einen Erdbeben handeln. Kostet 1 bis 3 FP, abhängig von der Gefahr.
- ◆ **DUNKLE GEDANKEN** – Ein SC wird plötzlich zeitweise von einem dunklen Wahn ergriffen. Mehr Details findest du im Coriolis-Grundregelwerk. Kostet 1 bis 3 FP.
- ◆ **DIE MACHT DER DUNKELHEIT** – Bestimmte Talente oder Fähigkeiten können von NSC oder Wesen mit FP aktiviert werden, siehe das Coriolis-Grundregelwerk. Die FP-Kosten variieren.



NUR EINE CHANCE

In der Regel hast du nur eine Chance, eine Aktion zu schaffen. Wenn du gewürfelt hast – und zu deiner Ikone gebetet hast –, kannst du nicht versuchen, genau das Gleiche noch einmal zu machen. Du musst deine Herangehensweise anpassen, um dein Ziel zu erreichen, oder darauf warten, dass sich die Umstände auf greifbare Weise ändern. Ein anderer SC könnte dennoch versuchen, erfolgreich zu sein, wo du gescheitert bist.

Im Kampf (Kapitel 3) sollte der SL toleranter sein. Du kannst den gleichen Gegner Runde für Runde angreifen, solange du auf andere Weise beschreibst, was du tust, um deine Chancen zu erhöhen.

MODIFIKATOREN

Manchmal helfen dir äußere Faktoren dabei, dein Ziel zu erreichen, indem sie dir zusätzliche Würfel verleihen. Manchmal arbeiten sie gegen dich und verringern deinen Gesamtwürfelvorrat. Diese Faktoren werden Modifikatoren genannt.

Ein Modifikator von +1 bedeutet, dass du einen zusätzlichen Würfel bekommst, ein Modifikator von +2 bringt dir zwei Würfel, und so weiter. Ein Modifikator von -1 bedeutet, dass du einen Würfel weniger wirfst, ein Modifikator von -2 zieht zwei Würfel ab und so weiter. Es können mehrere Modifikatoren auf einmal aktiv sein. Zähle sie einfach zusammen, um deinen Gesamtmodifikator zu bestimmen. Ein Modifikator von +2 und einer von -1 sind ein Modifikator von +1.

Es gibt vier Dinge, die zu Modifikatoren führen können:

TABELLE 2.2 IKONEN UND FERTIGKEITEN

Zu welcher Ikone du betest, hängt von der Fertigkeit ab, auf die du würfelst. Dies hat keinen regeltechnischen Effekt, sollte aber Teil deiner Erzählung sein.

- ◆ **BEWEGLICHKEIT**: Der Tänzer
- ◆ **BEOBACHTUNG**: Der Spieler
- ◆ **FERNKAMPF**: Die Richterin
- ◆ **INFILTRATION**: Der Gesichtslose
- ◆ **KRAFTAKT**: Der Deckarbeiter
- ◆ **MANIPULATION**: Der Händler
- ◆ **NAHKAMPF**: Der Tänzer
- ◆ **ÜBERLEBEN**: Der Reisende
- ◆ **KOMMANDIEREN**: Die Richterin
- ◆ **DATENSCHINN**: Der Bote
- ◆ **KULTUR**: Der Reisende
- ◆ **MEDIKURGIE**: Die Herrin der Tränen
- ◆ **MYSTIK**: Der Gesichtslose
- ◆ **PILOT**: Der Spieler
- ◆ **TECHNOLOGIE**: Der Bote
- ◆ **WISSENSCHAFT**: Der Bote



Beispiel

Prospektorin Sabah hebt ihre zitternde Hand und feuert ihre Vulkan-Pistole auf den Attentäter ab. Sie hat FERNKAMPF 1 und GESCHICKLICHKEIT 3, also wirft sie vier Würfel. Sie erzielt aber keine Sechsen. Sie schickt ein wortloses Gebet zur Richterin und wiederholt den Wurf. Eine Sechse! Sabah schließt die Augen, und der Schuss trifft. Der SL erhält einen Finsternispunkt.



NSC UND FERTIGKEITEN

NSC verwenden genau wie SC Fertigkeiten. Der SL würfelt für ihre Aktionen und kann den Wurf wiederholen, indem er Finsternispunkte ausgibt. Der SL sollte allerdings nur würfeln, wenn eine Aktion direkten Einfluss auf einen SC hat, beispielsweise wenn ein NSC einen SC angreift oder retten will. Wenn ein NSC eine Aktion ausführt, die keinen direkten Einfluss auf einen SC hat, kann der SL einfach ohne Würfel entscheiden, was passiert.

TABELLE 2.3 ERFOLGSCHANCE

Wenn du viele Würfel auf einmal würfelst, kann es schwierig sein, deine Erfolgsaussichten zu bestimmen. Die Tabelle unten gibt deine Chancen an, wenn du 1 bis 10 Würfel würfelst. Die dritte Spalte zeigt die Chance, wenn du zu einer Ikone betest.

WÜRFEL	CHANCE	MIT GEBET
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%



- ◆ Deine Ausrüstung.
- ◆ Die Schwierigkeit deiner Aktion.
- ◆ Unterstützung von anderen.
- ◆ Gebete und vorbereitende Gebete.

⚙️ AUSRÜSTUNG

Gute Ausrüstung kann dir positive Modifikatoren verleihen, normalerweise zwischen +1 und +3. Waffen und andere Ausrüstung, die im Schnellstarter verwendet werden, findest du im Szenario selbst. Modifikatoren auf Medikurgie durch medizinische Ausrüstung findest du auf Seite 39. Vollständige Listen mit Ausrüstung und Waffen findest du im Coriolis-Grundregelwerk.

⚙️ SCHWIERIGKEIT

Die genaue Schwierigkeit deiner Aktion ist oft nicht wichtig. Nur herausfordernde Aktionen sollten es überhaupt nötig machen, dass du würfelst. Aber es mag Situationen geben, wenn der SL betonen möchte, dass ein Umstand deine Aktion schwieriger oder einfacher macht. Verwende Tabelle 2.4 als Richtlinie.

Im Kampf (Kapitel 3) verleihen die Regeln dir oft Modifikatoren, beispielsweise abhängig von der Entfernung zwischen deiner Position und deinem Ziel, oder wenn du einen Hinterhalt für deine Feinde stellst.

⚙️ HILFE VON ANDEREN

Andere SC oder NSC mit mindestens Stufe 1 in der Fertigkeit, auf die du würfeln willst, können dich unterstützen. Sie müssen ansagen, dass sie helfen wollen, ehe du würfelst. Es muss auch in die Geschichte passen. Die Person, die dich unterstützt, muss in deiner Nähe sein und eine wirkliche Chance haben, deine Aktion zu beeinflussen. Der SL hat das letzte Wort. Du erhältst für jede Person, die dich unterstützt, einen Modifikator von +1. Es können nicht mehr als drei Personen bei einem Wurf helfen, so dass der höchste Modifikator, den dir andere verleihen können, bei +3 liegt.

Kampf: Jemandem dabei zu helfen, eine langsame Aktion auszuführen, erfordert ebenfalls eine langsame Aktion. Willst du jemandem bei einer normalen oder schnellen Aktion helfen, ist das für dich eine normale Aktion.

Kommandieren: Die Fertigkeit Kommandieren (Seite 21) kann für effektivere Unterstützung verwendet werden. Anstatt eines automatischen Modifikators von +1 sorgt ein Charakter mit Kommandieren für einen Modifikator gleich der Sechsen, die er bei seinem Wurf erzielt, aber natürlich nur, wenn du seinen Befehlen folgst. Befehle zu erteilen ist im Kampf immer eine normale Aktion.

NSC können einander helfen, genau wie SC. Bei großen Gruppen von NSC im Kampf kannst du sie auch als Gruppen und nicht als Individuen behandeln.

GLEICHZEITIGE HANDLUNGEN

Du und die anderen SC könnt einander nicht helfen, wenn ihr gleichzeitig handelt, sprich, wenn ihr die gleiche Aktion zur gleichen Zeit ausführt. Wenn ihr beispielsweise versucht, euch an einer Wache vorbeizuschleichen (**INFILTRATION**) oder wenn ihr in einen Hinterhalt lauft (**BEOBSCHTUNG**), könnt ihr einander nicht unterstützen. In diesem Fall muss jeder für sich würfeln.

Wenn das Ergebnis deines Wurfs wirklich gut ist, ist es bei einigen Fertigkeiten möglich, deinen Erfolg mit einem Freund zu teilen. Dieser muss dann nicht würfeln. Du kannst jemanden auf diese Weise unterstützen, selbst wenn diese Person bei ihrem Wurf bereits erfolglos war.

VERGLEICHENDE WÜRFEL

Manchmal ist eine Sechse einfach nicht genug, um einen Fertigkeitwurf zu schaffen. In diesen Fällen musst du außerdem den Wurf eines Gegners schlagen. Das wird vergleichender Wurf genannt. Um einen vergleichenden Wurf zu gewinnen, musst du mehr Sechsen als dein Gegner erzielen. Jede Sechse des Angreifers hebt eine Sechse auf, die du gewürfelt hast. Nur du (der Angreifer) kannst bei einem vergleichenden Wurf zu den Ikonen beten. Manchmal werden du und dein Gegner auf unterschiedliche Fertigkeiten würfeln, manchmal auf dieselbe.

Vergleichende Würfel werden immer dann verwendet, wenn du mit **MANIPULATION** oder **INFILTRATION** würfelst, und wenn jemand diese Fertigkeiten gegen dich benutzt. Der SL kann auch einen vergleichenden Wurf verlangen, wenn er es als angemessen empfindet, beispielsweise bei einem Wurf mit **KRAFTAKT** gegen **KRAFTAKT** beim Armdrücken.

Kampf: Im Kampf (Kapitel 3) zählt ein vergleichender Wurf als Aktion für dich (den Angreifer), nicht aber für deinen Gegner (den Verteidiger).

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Der folgende Abschnitt beschreibt die acht allgemeinen Fertigkeiten, die alle SC und NSC verwenden können. Jede Fertigkeit listet Beispiele auf, was ein Versagen, ein eingeschränkter Erfolg und ein kritischer Erfolg bedeuten könnten. Über die genauen Details entscheidet aber der SL. Die Kampffertigkeiten **NAHKAMPF** und **FERNKAMPF** sind hier die Ausnahme. Die Auswirkungen deines Erfolgsgrads mit diesen Fertigkeiten sind in Kapitel 3 beschrieben.

NULL WÜRFEL

Wenn deine Modifikatoren dafür sorgen, dass du null oder weniger Würfel würfeln würdest, dann verwendest du zwei Würfel. Beide müssen eine Sechse zeigen, damit du erfolgreich bist. Schwierig, aber nicht unmöglich!

TABELLE 2.4 SCHWIERIGKEIT

SCHWIERIGKEIT	MODIFIKATOR
Kinderspiel	+3
Müheles	+2
Einfach	+1
Normal	0
Fordernd	-1
Schwierig	-2
Irrsinnig	-3



Beispiel

Ein bisschen später versucht Sabah verzweifelt, einen Gegner abzuschütteln, der sie verfolgt. Sie will über eine Mauer klettern. Sie muss wieder mit **BEWEGLICHKEIT** würfeln, doch der SL ist der Ansicht, dass der Wurf Schwierig ist (-2). Sabah hat **GESCHICKLICHKEIT** 3 und **BEWEGLICHKEIT** 1, darf aber nur noch zwei Würfel würfeln.

Beispiel

Sabahs Freund, der Prospektor Wali, hilft ihr über die Mauer. Dadurch darf Sabah einen zusätzlichen Würfel würfeln.





BEOBACHTUNG (VERSTAND)

Ein Abenteurer im Dritten Horizont muss immer wachsam sein, sonst wird er nicht alt. Du machst einen Wurf auf **BEOBACHTUNG**, um zu bemerken, wenn sich jemand an dich anschleicht (vergleichender Wurf, siehe oben). Du kannst diese Fertigkeit auch verwenden, wenn du jemanden oder etwas auf Entfernung siehst und mehr wissen willst.

⚙ FEHLSCHLAG

Du kannst nicht erkennen, worum es sich handelt, oder kommst zu einem falschen Ergebnis. Der SL gibt dir falsche Informationen.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du kannst erkennen, was es ist, aber nicht viele Details ausmachen. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du kannst detailliert erkennen, worum es sich handelt, und erkennst außerdem einen Schwachpunkt (wenn es sich um einen Gegner/ein Hindernis handelt) oder eine neue Route vor dir.

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Wenn du springst, kletterst, spurtest oder eine Handlung ausführst, die Geschwindigkeit oder Koordination erfordert, dann würfelst du mit **BEWEGLICHKEIT**.

⚙ FEHLSCHLAG

Du fällst hin oder stolperst. Es gelingt dir nicht, dein Ziel zu erreichen. Abhängig von den Umständen besteht ein hohes Risiko, dass du Schaden erleidest. Siehe Seite 41 für Regeln zu Schaden durch Stürze.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du schaffst es, dein Manöver durchzuziehen, aber nur gerade so.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du zeigst makellooses Können und erzielst einen unerwarteten, positiven zusätzlichen Effekt. Vielleicht hilfst du einem Freund oder erschaffst ein Hindernis für einen Gegner. Der SL entscheidet, was genau passiert.

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

Du kannst deine Gegner mit einer Vulkan-Pistole, einem Beschleunigungskarabiner oder einem einfachen Wurfmesser auf Entfernung ausschalten. So bleibt dein Kaftan frei von Blutflecken. Mach einen **FERNKAMPF**-Wurf, wenn du eine Fernkampf-Waffe auf einen Gegner abfeuerst. Mehr über Fernkampf kannst du in Kapitel 3 nachlesen. Fernkampf wird auch verwendet, wenn du Schiffsgeschütze nutzt oder Torpedos abfeuerst. Mehr dazu kannst du im Coriolis-Grundregelwerk nachlesen.

Waffen: Schusswaffen zählen als Ausrüstung, was dir einen Bonus auf deinen Wurf verleiht, wie bei einer Waffe im Nahkampf. Der Unterschied ist, dass du unbedingt eine Schusswaffe brauchst, um die Fertigkeit überhaupt verwenden zu können. In Kapitel 3 sind zahlreiche verschiedene Feuerwaffen beschrieben.

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

Es ist oft eine kluge Entscheidung, einer Konfrontation aus dem Weg zu gehen, indem man am Gegner vorbei schleicht. Mach einen Wurf auf **INFILTRATION**, wenn du dich un bemerkt bewegen, einen heimtückischen Angriff ausführen oder einen Hinterhalt legen willst (siehe Kapitel 3). Würfe auf **INFILTRATION** sind vergleichende Würfe mit deinem Wert in **INFILTRATION** gegen die **BEOBACHTUNG** deines Gegners.

❖ FEHLSCHLAG

Der Gegner bemerkt oder hört dich. Du verlierst das Überraschungsmoment.

❖ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du wirst nicht entdeckt, musst aber einen Umweg zum Ziel machen. Ein Gegner könnte außerdem bemerken, dass etwas nicht stimmt und anfangen, nach dir zu suchen.

❖ KRITISCHER ERFOLG

Wie ein Schatten in der Nacht nährst du dich deinen arglosen Gegnern. Du erhältst +2 auf einen heimtückischen Angriff, wenn du ihn unmittelbar nach dem **INFILTRATION**-Wurf ausführst.

KRAFTAKT (STÄRKE)

Wenn du etwas Schweres anheben musst, einen verwundeten Kameraden tragen oder eine Luftschleuse unter explosiver Dekompression mit den Händen schließen willst, würfelst du auf **KRAFTAKT**. Wenn du versuchst, eine andere Person zu überwältigen, beispielsweise beim Armdrücken, dann ist das ein vergleichender Wurf.

❖ FEHLSCHLAG

Du gibst alles, was du hast, aber bist nicht stark genug. Gibt es noch eine andere Möglichkeit?

❖ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du überwindest die Herausforderung, aber gerade so.

❖ KRITISCHER ERFOLG

Du überwindest die Herausforderung und erhältst dabei einige unerwartete zusätzliche positive Effekte. Beispielsweise verwundest du einen Gegner, hilfst einem Freund oder findest einen neuen Weg.

MANIPULATION (EMPATHIE)

Lügen, Überzeugungskraft, Drohungen, Charme oder Verführungskunst: Es gibt viele Methoden, um jemanden dazu zu bringen, deine Sichtweise zu teilen. Du musst den Gegner in einem vergleichenden Wurf auf **MANIPULATION** gegen **MANIPULATION** besiegen (siehe oben). Deine Ausgangsposition (unten) und deine Reputation bieten Modifikatoren auf den Wurf.

FEHLSCHLAG

Dein Gegner hört dir nicht zu und widersetzt sich deinen Forderungen. Er könnte sogar angreifen, wenn du ihn provozierst.

❖ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Dein Gegner muss eine Entscheidung treffen. Er kann entweder tun, was du willst, oder dich sofort körperlich angreifen (mit **NAHKAMPF** oder **FERNKAMPF**). Selbst wenn er zustimmt, kann er im Austausch etwas von dir verlangen. Der SL entscheidet, was. Du kannst den Deal entweder akzeptieren oder dich zurückziehen.

❖ KRITISCHER ERFOLG

Dein Gegner ist so von der Stärke deiner Persönlichkeit bewegt, dass er deine Forderungen akzeptiert, ohne etwas im Austausch zu verlangen. Wenn du willst, kannst du auch Stresspunkte (siehe Seite 36) gleich der Anzahl der gewürfelten Sechsen verursachen.

AUSGANGSPOSITION

Wenn du einen Wurf auf **MANIPULATION** machst, erhältst du +1 Würfel für jeden der folgenden Faktoren:

- ◆ Du hast mehr Leute auf deiner Seite als der Gegner.
- ◆ Was du willst, kostet den Gegner nicht wirklich etwas.
- ◆ Dein Gegner ist verwundet.
- ◆ Du hast deinem Gegner in der Vergangenheit geholfen.
- ◆ Du lieferst überzeugende Argumente (Entscheidung des SL).

Du erhältst einen Abzug von -1 für die folgenden Faktoren:

- ◆ Dein Gegner hat mehr Leute auf seiner Seite als du.
- ◆ Was du willst, ist für den Gegner teuer oder riskant.
- ◆ Dein Gegner kann nichts dadurch gewinnen, dass er dir hilft.
- ◆ Du und dein Gegner haben Schwierigkeiten, einander zu verstehen.
- ◆ Die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner ist kurz oder weiter (siehe Seite 28).



REPUTATION

Dein Reputationswert und der deines Gegners haben Auswirkungen auf deinen Wurf mit **MANIPULATION**. Wenn deine Reputation höher ist, erhältst du +1 für jeden Rang über dem deines Gegners. Wenn dein Wert niedriger ist, dann erleidest du -1 für jeden Punkt Unterschied. Die Reputation beeinflusst den Wurf aber nur, wenn dein soziales Ansehen im Dritten Horizont relevant ist. Der SL hat das letzte Wort.

GRUPPEN MANIPULIEREN

Wenn du **MANIPULATION** gegen eine Gruppe von Leuten verwendest, dann hast du normalerweise mit dem Anführer oder dem Sprecher der Gruppe zu tun. Vergiss nicht, dass du einen Abzug von -1 erleidest, wenn dein Gegner in der Überzahl ist. Wenn du dich mit dem Anführer einigst, dann wird die Gruppe das normalerweise hinnehmen. Wenn es keinen klaren Anführer gibt, dann wird es schwieriger. Dann wird jeder deiner Gegner einzeln handeln.

WÜRFLE NICHT, UM VERBORGENE GEGENSTÄNDE ZU ENTDECKEN

In Coriolis wird nicht gewürfelt, um versteckte Gegenstände, Geheimtüren oder Hinweise zu finden. Wenn du dem SL beschreibst, dass du an der richtigen Stelle suchst, dann sollte er sie dich finden lassen, wenn sie überhaupt zu finden sind. Es wird nicht gewürfelt.

NAHKAMPF (STÄRKE)

Der Dritte Horizont ist ein Ort voller Gewalt. Manchmal wirst du keine Wahl haben, als um dein Leben zu kämpfen. Du machst einen Wurf auf **NAHKAMPF**, wenn du jemanden angreifen oder dich selbst im Nahkampf verteidigen willst.

Regeln und genauere Informationen findest du unter **NAHKAMPF** in Kapitel 3.

Waffen: Du kannst Waffen im Nahkampf verwenden. Diese können alles sein von einfachen improvisierten Messern und stumpfen Schlaginstrumenten bis hin zu fortschrittlichen Waffen wie Duramessern und Merkurium-Schwertern. Waffen verleihen dir einen Bonus und verursachen mehr Schaden als ein waffenloser Angriff. Lies dazu mehr in Kapitel 3.

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

Es ist nicht leicht, in den rauen Landschaften des Dritten Horizonts zu überleben. Man kann im Horizont alles finden, von dampfenden Dschungeln und eisigen Tundren bis hin zu titanischen Bergen und bodenlosen Ozeanen. **ÜBERLEBEN** enthält das Wissen darüber, Unterschlüpfe zu bauen, Nahrung und Wasser zu finden und wie man sich nur anhand der Sterne am Himmel orientiert, außerdem einfache Fallen zu konstruieren und wie man fischt und jagt. Mach einen Wurf mit **ÜBERLEBEN**, wenn du in unerforshtem Gebiet auf der Planetenoberfläche unterwegs bist.

❄ FEHLSCHLAG

Du verirrst dich, oder du kannst weder Nahrung noch sauberes Wasser finden.

❄ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du findest deinen Weg, findest sauberes Wasser oder Nahrung oder baust dir einen einfachen Unterschlupf.

❄ KRITISCHER ERFOLG

Du findest eine Abkürzung zu deinem Ziel, sauberes Wasser und Nahrung für dich und W6 weitere Personen oder baust einen robusten Unterschlupf, der später wiederverwendet werden kann.



SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Dieser Abschnitt beschreibt die acht speziellen Fertigkeiten, die eine besondere Ausbildung erfordern, damit du sie verwenden kannst. Wenn deine Fertigkeitsstufe in einer speziellen Fertigkeit bei 0 liegt, dann kannst du keine Würfe auf diese Fertigkeit ablegen. Du scheiterst automatisch. Wie bei den allgemeinen Fertigkeiten oben führt jede Fertigkeit Beispiele auf, was ein Fehlschlag, eingeschränkter Erfolg und kritischer Erfolg bedeuten könnten. Der SL entscheidet, was genau passiert.

DATENDSCHINN (VERSTAND)

Terminals, Sensoren und fortschrittliche Datensysteme sind im Dritten Horizont Teil des alltäglichen Lebens. Die meisten Computer werden mit der Stimme bedient, aber auch Interaktionen mit Touchpads, Datenstiften oder der Kybernetik des Anwenders sind nicht ungewöhnlich. Die meisten Leute im Horizont können grundlegende Datensysteme verwenden, doch fortschrittliche Operationen erfordern einen Wurf auf **DATENDSCHINN**. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn du in geschützte Systeme eindringen willst, neue Programme anpassen oder schreiben möchtest oder dich gegen Spyware und Angriffsmemes verteidigen musst. **DATENDSCHINN** wird auch verwendet, um Schiffssensoren zu bedienen (mehr dazu im Coriolis-Grundregelwerk).

⚙️ FEHLSCHLAG

Etwas geht schief, und das Ergebnis ist das Gegenteil von dem, was du dir erhofft hattest.

⚙️ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du erreichst dein Ziel, aber es dauert länger als erwartet, und es kommt unterwegs zu einer Komplikation.

⚙️ KRITISCHER ERFOLG

Du erreichst dein Ziel und dabei auch noch einen unerwarteten Bonuseffekt (Entscheidung des SL).

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

Du bist der Anführer eines Schiffs oder eines Trupps von Soldaten. In einer Krise triffst du die Entscheidungen, aber du weißt, dass du niemals stärker als deine Einheit sein kannst. Es ist deine Aufgabe, sicherzustellen, dass deine Kameraden die bestmögliche Leistung bringen. Einheit ist Stärke.

KOMMANDIEREN verwendet im Raumkampf andere Regeln, kann aber ansonsten genutzt werden, wenn du anderen hilfst (Seite 16). Der positive Modifikator deiner Hilfe entspricht den Sechsen, die du bei deinem **KOMMANDIEREN**-Wurf er-

zielst, solange die andere Person deine Befehle umsetzt.

KOMMANDIEREN kann auch verwendet werden, um anderen dabei zu helfen, Willenskraftpunkte zurückzuerlangen. Mehr dazu in Kapitel 3.

KULTUR (EMPATHIE)

Du bist eine weise Person, die Einblicke in viele unterschiedliche Themen hat. Du hast die verschiedenen Kulturen und Völker des Horizonts studiert und kennst ihre Traditionen, ihren Glauben und Aberglauben. Du bist auch mit den Kreaturen und Tieren ihrer Heimatplaneten vertraut. Mach einen Wurf auf **KULTUR**, wenn du dich an etwas Schwieriges erinnern willst, wie die richtige Begrüßung unter den Sogoi von Kua, die Handelsrouten über die Salam-Ebenen auf Algol oder ob man einen Bokor durch Gebete vertreiben kann. Wenn du Zugriff auf alte Bücher, Datenbanken oder die Infologs des Instituts hast, dann erhältst du einen positiven Modifikator.

⚙️ FEHLSCHLAG

Du weißt es nicht, oder du irrst dich. Der SL gibt dir falsche Informationen.

⚙️ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Dein Wissen ist begrenzt. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙️ KRITISCHER ERFOLG

Du kennst das Thema außerordentlich gut, und dir fällt etwas ein, das dir einen zusätzlichen Bonus verleiht.

MEDIKURGIE (VERSTAND)

Wenn du diese Fertigkeit besitzt, bist du in den Heilkünsten ausgebildet, weißt, wie du dich um die Kranken und Verwundeten kümmern musst und kannst sogar psychische Leiden behandeln. Fähige Medikurgern führen auch kosmetische Operationen und bionische Umformungen durch. Als Medikurg kannst du auch spezielle medizinische Ausrüstung wie medizinische Labore, Spinnendoktoren und mobile Traumaeinheiten verwenden.

Das Haupteinsatzgebiet von **MEDIKURGIE** ist es, Verwundete zu stabilisieren und zu behandeln. Mehr dazu findest du in Kapitel 3. Die Fertigkeit kann auch verwendet werden, um Willenskraftpunkte wiederherzustellen und Diagnosen zu stellen, zum Beispiel, um Drogenmissbrauch oder die Auswirkungen eines Gifts zu erkennen und Verwundungen oder psychische Erkrankungen zu identifizieren.



❖ FEHLSCHLAG

Du hast keine Ahnung, was dem Patienten fehlt, oder du triffst eine falsche Diagnose. Der SL gibt dir unvollständige oder falsche Informationen.

❖ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du hast eine ziemlich gute Vorstellung, was das Problem sein könnte. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

❖ KRITISCHER ERFOLG

Du triffst eine korrekte Diagnose und du erinnerst dich an etwas, das dir einen zusätzlichen Bonus verleiht.

MYSTIK (EMPATHIE)

In den letzten Jahren tauchen zunehmend Berichte über Mystiker, Leute mit besonderen Fähigkeiten, auf. Die Reaktion dauerte nicht lang – innerhalb der religiösen Kulte wurden Mystiker entweder ermordet oder als Sendboten der Ikonen verehrt, abhängig von den Überzeugungen des Kults. Die Nachrichten des Bulletins auf Coriolis berichten von Ratstreffen auf der höchsten politischen Ebene, die über die Rechtmäßigkeit mystischer Kräfte diskutierten.

Jede mystische Kraft zählt als eigenständiges Talent (siehe das Coriolis-Grundregelwerk). Wenn du eine Kraft aktivierst, machst du einen Wurf auf **MYSTIK**. Jede Aktivierung verleiht dem SL einen Finsternispunkt.

❖ FEHLSCHLAG

Die Kraft erleidet irgendeine Art von Fehlzündung. Du erhältst falsche Informationen oder erleidest einen unerwünschten Effekt. Der SL entscheidet über die Details.

❖ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du aktivierst deine Kraft durch beträchtliche Konzentration und Willensstärke.

❖ KRITISCHER ERFOLG

Mystische Energien wogen durch deinen Körper. Sie aktivieren die Kraft und lösen einen unerwarteten, aber positiven Nebeneffekt aus. Über die Details entscheidet der SL.

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

Du bist eins mit deinem Schiff. Du steuerst hunderte von Tonnen Metall durch die Dunkelheit, durchstößt eisige Winde und kilometerhohe Sandstürme und sorgst dafür, dass alle überleben, um davon zu berichten. Würfle auf **PILOT**, wenn du ein Fahrzeug bedienst. Dabei könnte es sich um ein Hoverbike oder einen Bodenlader handeln, oder auch um ein Gravschiff oder Raumfahrzeug. Die Regeln zum Einsatz von Pilot im Raumkampf findest du Coriolis-Grundregelwerk. Du würfelst auch auf **PILOT**, wenn du ein normales Fahrzeug steuerst und ein riskantes Manöver unternimmst.

❖ FEHLSCHLAG

Du scheiterst. Abhängig von den Umständen kann das Ergebnis alles von peinlich bis hin zu tödlich sein.

❖ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du führst das Manöver aus, aber schaffst es gerade so.

❖ KRITISCHER ERFOLG

Du führst das Manöver fehlerfrei aus und erzielst einen unerwarteten, positiven Nebeneffekt. Zum Beispiel könntest du

ein Hindernis für einen Gegner erschaffen. Der SL entscheidet, was genau passiert.

TECHNOLOGIE (VERSTAND)

Andere sehen technische Apparate als beinahe magisch an, aber du verstehst, wie sie im Inneren funktionieren. Die Fertigkeit wird verwendet, wenn du Maschinen, mechanische und elektronische Geräte sowie Sprengstoffe bedienen willst. Du kannst alles reparieren, sei es ein kleines Gerät oder ein Raumschiff (siehe das Coriolis-Grundregelwerk). Die Fertigkeit wird auch verwendet, wenn du etwas in die Luft sprengen willst.

⚙️ FEHLSCHLAG

Etwas geht schief, und das Ergebnis ist das Gegenteil von dem, was du dir erhofft hattest.

⚙️ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du erreichst dein Ziel, aber es dauert länger als erwartet, und auf dem Weg kommt es zu einer Komplikation.

⚙️ KRITISCHER ERFOLG

Du erreichst dein Ziel und gleichzeitig noch einen unerwarteten Bonuseffekt.

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

Du bist ein Akademiker, der in der wissenschaftlichen Tradition geschult ist. Du bist belesen in vielen Themen, von Astrophysik und Geochemie bis hin zu Bionik und Sozioarithmetik. Mach einen Wurf auf **WISSENSCHAFT**, wenn du etwas herausfinden willst, das fortgeschrittene wissenschaftliche Ausbildung erfordert. Du könntest beispielsweise einen Portalsprung berechnen oder herausfinden, wo du Einschlüsse von Xenongas auf einem gefrorenen Megaplaneten finden kannst. Wenn du Zugriff auf relevante Datenbanken hast, dann erhältst du einen positiven Modifikator.

⚙️ FEHLSCHLAG

Du weißt es nicht, oder du irrst dich. Der SL gibt dir falsche Informationen.

⚙️ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Dein Wissen ist begrenzt. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙️ KRITISCHER ERFOLG

Du kennst das Thema außerordentlich gut, und dir fällt etwas ein, das dir einen zusätzlichen Bonus verleiht.



ARTEFAKTE VERSTEHEN

Auf deinen Abenteuern im Dritten Horizont kann es vorkommen, dass du auf seltsame Artefakte stößt. Alle Artefakte haben eine Wissensvoraussetzung, bestimmte Fertigkeiten oder Talente, die du besitzen musst, um das Artefakt zu begreifen. Du musst einen Wurf auf **WISSENSCHAFT** schaffen, um zu verstehen, wie du das Artefakt verwenden kannst (selbst wenn du weißt, was es ist, tut dein SC das vielleicht nicht). Jeder SC kann einen Versuch unternehmen. Wenn du scheiterst, musst du zunächst mehr Informationen sammeln. Oder du wartest darauf, dass ein anderer SC oder der SL dir den Gegenstand erklärt.





KAPITEL 3

KAMPF

Wer der Soldat war, wissen wir nicht. Wir haben keinen Namen, kein Alter, kein Geschlecht. Dennoch ist der Unbekannte Legionär vielleicht der berühmteste Soldat im Horizont. Der Unbekannte Legionär wurde während der berühmten Tahura-Offensive getötet und verkörpert das ultimative Opfer. Für einige ein heiliges Symbol, für andere eine Verkörperung des Wahnsinns des Krieges.

KRIEG UND KONFLIKT, CC12-56 – Ebrah

Der Dritte Horizont ist ein riesiger Schmelztiegel verschiedener Kulturen und rivalisierender Mächte, die alle darauf drängen, die Sterne zu beherrschen. Manchmal führen diese Konflikte zu Blutvergießen. Früher oder später wird jemand eine Waffe ziehen und auf dich richten. Oder du ziehst deine zuerst, weil du keinen anderen Ausweg siehst.

Aber vergiss nicht: Kampf in Coriolis ist gefährlich, und du kannst dabei draufgehen. Bevor du zu Gewalt greifst, solltest du dir also immer die Frage stellen: Ist es das wirklich wert?

RUNDEN UND INITIATIVE

Ein Kampf beginnt, wenn du einen Gegner angreiffst, oder wenn ein Gegner dich angreift. Ihr fangt an, indem ihr eure Initiativewerte ermittelt. Der Initiativwurf wird vor jedem anderen Wurf durchgeführt.

✳ INITIATIVEWERT

Alle Teilnehmer in einem Kampf, ob gewillt oder nicht, würfeln jeweils mit einem Würfel. Das Ergebnis des Würfels ist der Initiativwert für die Person. Lasst die Würfel, die eure jeweiligen Initiativwerte zeigen, während des Kampfes auf dem Tisch liegen. Der SL würfelt für die NSC. Die Werte von Kämpfern bestimmen die Reihenfolge, wobei ein hoher Wert vor einem niedrigen an der Reihe ist. Bei einem Gleichstand entscheidet der Zufall (würfle noch einen Würfel ohne Modifikatoren). Wenn alle Teilnehmer im Kampf gehandelt haben, ist die Runde vorbei und die nächste beginnt. Nur in der ersten Kampfunde wird ein Initiativwurf gemacht; du behältst diesen ursprünglichen Initiativwurf für den ganzen Kampf, er kann aber während des Kampfs angehoben und verringert werden.

Zeit: Eine Kampfunde im Spiel stellt eine Zeit von ungefähr 10 bis 20 Sekunden dar.

NSC-Gruppen: Für Gruppen von NSC, die die gleichen Spielwerte teilen, kann der SL einen Wurf für die gesamte Gruppe ablegen. Sie handeln alle zum gleichen Zeitpunkt in der Initiativereihenfolge, doch die genaue Reihenfolge der NSC zu diesem Zeitpunkt entscheidet der SL.

DEINE INITIATIVE ANHEBEN

Du machst während eines Kampfes niemals einen neuen Initiativwurf, du kannst deinen Wert aber auf mehrere Arten anheben.

- ◆ Ein Überraschungsangriff (unten) verleiht dir +2 auf deinen Initiativwert, aber nur in der ersten Kampfunde.
- ◆ Das Talent Kampferfahren erlaubt dir, deinen Initiativwurf mit zwei Würfeln anstatt einem zu machen, und du wählst das bessere Ergebnis.

- ◆ Du kannst Aktionen verwenden (siehe unten), um dich in eine bessere Position zu bewegen und so deinen Initiativwert zu erhöhen. Dein neuer Wert tritt in der Folgerunde in Kraft und könnte die Reihenfolge für den Rest des Kampfes ändern.
- ◆ Fertigkeitswürfe, die du besonders gut schaffst, können deinen Initiativwert anheben.
- ◆ Waffen können dir einen Initiativebonus verleihen, aber nur kurzfristig. Um den Bonus zu erhalten, musst du mit der fraglichen Waffe angreifen. Wenn du den Initiativebonus einer Waffe auf deinen Wert anrechnest, musst du in dieser Runde auch mit der Waffe angreifen – oder auf deine Aktion verzichten.

✳ DEINE INITIATIVE SENKEN

Wenn du in der Initiativereihenfolge an der Reihe bist, kannst du, anstatt eine Aktion auszuführen, deinen Initiativwert auf einen beliebigen Wert unter deinen aktuellen senken. So kannst du einfach abwarten und schauen, wie sich die Situation entwickelt. Wenn dein neuer Wert an der Reihe ist, kannst du dich entscheiden, ob du handeln willst oder weiter wartest und dabei deinen Wert senkst. Dein neuer Wert gilt für den Rest des Kampfes; du kannst nicht zu deinem ursprünglichen höheren Initiativwert zurückkehren.

Einige Bonuseffekte erfolgreicher Angriffe erlauben es dir, die Initiative eines Gegners zu verringern.

AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, kannst du Aktionen ausführen. Es gibt vier Arten von Aktionen: langsam, normal, schnell und frei.

✳ AKTIONSPUNKTE

Du erhältst in jeder Runde 3 Aktionspunkte (AP), die du ausgeben kannst. Eine langsame Aktion kostet dich alle 3 AP, eine normale Aktion kostet 2 AP, eine schnelle Aktion 1 AP, und freie Aktionen sind kostenlos – sie kosten 0 AP.

Du kannst in einem Zug drei schnelle Aktionen, eine normale und eine schnelle Aktion oder eine langsame Aktion

ausführen. Du kannst beliebig viele freie Aktionen verwenden. Normalerweise wirst du all deine Aktionen zusammen durchführen, während du in der Reihenfolge der Initiative dran bist, aber Reaktionen sind hierbei eine Ausnahme (siehe unten). Deine AP werden am Anfang jedes Zugs aufgefrischt, ehe der erste Charakter handelt.

LANGSAME AKTIONEN (3 AP)

- ◆ Einen gezielten Schuss abfeuern.
- ◆ Vollautomatisch feuern.
- ◆ Erste Hilfe leisten.
- ◆ Mit einem Gerät herumspielen.
- ◆ Eine mystische Kraft aktivieren.

NORMALE AKTIONEN (2 AP)

- ◆ Im Nahkampf angreifen.
- ◆ Einen normalen Schuss abfeuern.
- ◆ Eine Waffe nachladen.
- ◆ Ein Fahrzeug rammen.

SCHNELLE AKTIONEN (1 AP)

- ◆ Eine kurze Distanz sprinten (üblicherweise zehn Meter)
- ◆ In Deckung gehen.
- ◆ Zu Boden gehen.
- ◆ Vom Boden aufstehen.
- ◆ Eine Waffe ziehen.
- ◆ Einen Gegenstand aufheben.
- ◆ Im Nahkampf parieren.
- ◆ Einen Gelegenheitsangriff im Nahkampf machen.
- ◆ Einen Schnellschuss machen.
- ◆ In den Überwachungsmodus wechseln.
- ◆ In ein Fahrzeug steigen.
- ◆ Ein Fahrzeug starten.
- ◆ Ein Fahrzeug fahren.

FREIE AKTIONEN (0 AP)

Eine freie Aktion ist eigentlich überhaupt keine Aktion. Die meisten stellen passive Würfelwürfe dar.

- ◆ Deine Rüstung gegen einen Angriff verwenden.
- ◆ Dich gegen einen vergleichenden Wurf wehren.
- ◆ Ein schneller Ruf zu einem Kameraden.



DER IKONENKARTENSTAPEL

Anstatt zu würfeln, kannst du auch Ikonenkarten ziehen (diese werden separat verkauft), um die Reihenfolge zu bestimmen. Die „Zehnerstellen“ auf den Karten bestimmen den Initiativewert. Die „Einsersstellen“ kommen bei einem Gleichstand zum Einsatz. Lasst die Karten vor euch liegen, um euch eure Werte besser zu merken.

Beispiel

Sabah greift einen Sogoi-Krieger tief in den Dschungeln von Kua an. Sie erzielt ein Initiativeergebnis von 6 und addiert +1 (das ist der Initiativebonus ihres Duramessers). Ihre Gesamtinitiative ist 7, und sie darf in der Runde als Erste handeln. Sie muss in dieser Runde mit dem Duramesser angreifen, weil sie den Initiativebonus genutzt hat.

TABELLE 3.1 AKTIONSPUNKTE

AKTION	AKTIONSPUNKTE
Langsam	3
Normal	2
Schnell	1
Frei	0

GRUPPENWÜRFE FÜR NSC

Gruppen von NSC, die zusammenarbeiten, können mit nur einem Würfelwurf angreifen anstatt jeder einen einzelnen Angriff zu machen. Dies funktioniert wie Hilfe von anderen (Seite 16): Jede zusätzliche Person, bis zu einem Maximum von drei Personen, addiert +1 auf den Angriffswurf. Das macht die Arbeit des SL um einiges einfacher.

Beispiel

Sabah wurde gebrochen, und ihr Freund Wali versucht mit seiner M-Dosis erste Hilfe zu leisten. Er ist kein besonders guter Medikurg (Medikurgie 2), also bittet er Cillah (Medikurgie 2) um Hilfe. Wenn Wali seinen MEDIKURGIE-Wurf macht, erhält er +1 für Cillahs Hilfe und noch einmal +1 für die M-Dosis. Dies zählt sowohl für Wali als auch für Cillah als langsame Aktion.

BODENPLÄNE

Ein Bodenplan einer Wüste und der eines Basars sind auf unserer Website als PDF verfügbar. Du kannst sie verwenden, wenn du besonders genau im Auge behalten willst, wo sich alle Kämpfer während eines Gefechts aufhalten. Platziere Marker oder Miniaturen, die die Kämpfer darstellen, auf den weißen Punkten auf dem Plan. Die weißen Punkte liegen zwei Meter auseinander – das heißt, sie stellen nahe Entfernung zueinander dar. Zwei Personen können sich nicht auf dem gleichen Punkt aufhalten.

REAKTIONEN

Grundsätzlich musst du all deine Aktionen ausführen, wenn dein Initiativwert in der Reihenfolge dran ist, aber es gibt auch Ausnahmen. Diese Ausnahmen nennen wir „Reaktionen“. Es gibt im Kampf drei verschiedene Reaktionen:

- ◆ Sich im Nahkampf verteidigen.
- ◆ Gelegenheitsangriffe.
- ◆ Wachbeschuss.

Wie diese Reaktionen funktionieren, ist unter Nahkampf und Fernkampf genauer beschrieben.

Um eine Reaktion auszuführen, musst du AP aufwenden. Wenn du Reaktionen ausführst, ehe du an der Reihe bist, hast du weniger AP, die du für deine normalen Aktionen aufwenden kannst, wenn du an der Reihe bist. Um Reaktionen anzuwenden, nachdem du in der Initiativreihenfolge an der Reihe gewesen bist, musst du einige AP aufsparen, wenn du deine normalen Aktionen ausführst, damit dir einige AP für diese Runde übrigbleiben.

NSC können keine Reaktionen ausführen, außer der SL gibt Finsternispunkte für sie aus.

ANDEREN HELFEN

Jemandem dabei zu helfen, eine langsame Aktion auszuführen, erfordert ebenfalls eine langsame Aktion. Willst du jemandem bei einer normalen oder schnellen Aktion helfen, ist das für dich eine normale Aktion.

REICHWEITE

Im Kampf ist die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in vier Kategorien eingeteilt.

- ◆ **Nah:** bis zu 2 Meter.
- ◆ **Kurz:** bis zu 20 Meter.
- ◆ **Weit:** bis zu 100 Meter.
- ◆ **Extrem:** bis zu ein Kilometer.

BEWEGUNG

Wenn du dich im Kampf bewegen willst, musst du Aktionen verwenden. Eine schnelle Aktion ermöglicht es dir, eine Anzahl von Metern gleich deiner Bewegungsrate zurückzulegen, normalerweise also zehn Meter. Es gibt Talente, die deine Bewegungsrate erhöhen. Nichtmenschliche Kreaturen und Fahrzeuge können ebenfalls eine höhere Bewegungsrate haben als ein menschlicher SC. Im Kampf musst du im Auge behalten, wo die verschiedenen Kämpfer positioniert sind. Du kannst ungefähre Angaben verwenden oder natürlich auch einen Bodenplan verwenden. Der SL hat das letzte Wort, wenn es Unklarheiten gibt.

Gelände: In schwierigem Gelände wie dichtem Dschungel, tiefem Schnee oder hüfthohem Wasser wird deine Bewegungsrate halbiert.

Kriechen: Wenn du auf dem Boden kriechst, anstatt zu laufen, wird deine Bewegungsrate halbiert.

Schleichen: Schleichen erfordert Zeit; wenn du schleichst, wird deine Bewegungsrate halbiert.

Dunkelheit: Wenn du dich in vollständiger Dunkelheit bewegst, musst du dich vorsichtig bewegen. Deshalb wird deine Bewegungsrate halbiert.

HEIMTÜCKISCHE ANGRIFFE UND HINTERHALTE

Wenn du einen Kampf gewinnen willst, musst du angreifen, wenn es der Gegner am wenigsten erwartet. Es gibt hierbei mehrere Möglichkeiten.

Überraschung: Wenn du auf eine Weise angreifst, von der der SL ausgeht, dass sie den Gegner überrascht, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Initiativwert. Dies ist nur in der ersten Kampfrunde möglich.

Heimtückischer Angriff: Wenn du dich an jemanden anschleichst und angreifst, ohne dass er es bemerkt, dann ist das ein heimtückischer Angriff. Zunächst machst du einen Wurf auf **INFILTRATION**. Du würfelst nur einmal, egal, wie weit du schleichst. Der Wurf wird modifiziert, abhängig davon, wie nahe du deinem Ziel kommst (siehe Tabelle 3.2). Wenn du im Nahkampf angreifen willst, musst du auf nahe Reichweite an deinen Gegner heran.

Wenn du den Wurf nicht schaffst, wirst du bemerkt; mach einen Initiativwurf, wie du es sonst auch machen würdest. Wenn du den **INFILTRATION**-Wurf schaffst, erhältst du „kostenlos“ eine normale Aktion, ehe du deinen Initiativwurf machst. Du kannst diese zusätzliche normale Aktion gegen zwei schnelle Aktionen „eintauschen“. Wenn mehrere Personen gemeinsam einen hinterhältigen Angriff ausführen wollen, muss jeder für sich auf **INFILTRATION** würfeln. Wenn auch nur eine Person den Wurf nicht schafft, werden die Angreifer entdeckt; es wird normal auf Initiative gewürfelt.

Hinterhalt: Ein Hinterhalt ist eine besondere Form des heimtückischen Angriffs. Du lauerst dabei einem Gegner auf und greifst ihn an, wenn er an dir vorbeikommt. Alle Teilnehmer am Hinterhalt müssen einzeln auf **INFILTRATION** würfeln wie oben beschrieben, aber jeder Wurf erhält einen Modifikator von +2, weil sich das Ziel bewegt, nicht der Angreifer.



TABELLE 3.2
HEIMTÜCKISCHER ANGRIFF UND HINTERHALTE

ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	-2
Kurz	0
Weit	+2
Extrem	+4

NAHKAMPF

Wenn du dich innerhalb von naher Entfernung zu einem Gegner befindest, der sich deiner Anwesenheit bewusst ist, dann bist du mit ihm im Nahkampf. Es ist egal, ob ihr einander schon angegriffen habt; sobald ihr euch in naher Entfernung befindet, befindet ihr euch im Nahkampf.

Wenn du dich im Nahkampf befindest, kannst du angreifen. Das ist normalerweise eine normale Aktion, und du machst einen Wurf mit der Fertigkeit **NAHKAMPF**. Der Gegner entscheidet dann, ob er den Hieb einstecken oder sich verteidigen will, was er nur tun kann, wenn er noch genug AP übrig hat. Damit NSC sich verteidigen können, muss der SL einen FP ausgeben (siehe unten).

Aufstehen: Wenn du jemanden im Nahkampf angreifen willst, musst du auf den Füßen sein. Wenn du am Boden liegst, musst du zunächst aufstehen (eine schnelle Aktion), ehe du angreifen kannst.

Waffen können dir zusätzliche Würfel verleihen, die du würfeln darfst. Der Ausrüstungsbonus der Waffe sagt dir, wie viele zusätzliche Würfel du bekommst.

⚙️ BONUSEFFEKTE

Wenn dein **NAHKAMPF**-Wurf erfolgreich ist, trifft dein Angriff, und du fügst dem Gegner deinen Waffenschaden zu (siehe unten). Für jede Sechs nach der ersten kannst du einen der folgenden Bonuseffekte auswählen:



- ◆ **Schaden erhöhen:** Du verursachst einen zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Kritische Wunde:** Du fügst deinem Gegner eine kritische Wunde zu. Dieser Effekt kostet zusätzliche Sechsen (also über die erste hinaus) gleich dem Kritisch-Wert deiner Waffe. Indem du noch mehr Sechsen addierst, kannst du die Schwere der kritischen Wunde erhöhen.
- ◆ **Furcht einflößen:** Du flößt deinem Gegner Furcht ein. Er erleidet einen Punkt Stress (siehe Seite 36). Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Initiative erhöhen:** Du nimmst für deinen nächsten Angriff eine bessere Position ein. Dein Initiativewert steigt um 2. Dies tritt zu Beginn der nächsten Runde in Kraft. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Entwaffnen:** Dein Gegner lässt seine Waffe oder einen anderen in der Hand gehaltenen Gegenstand deiner Wahl fallen. Etwas wieder aufzuheben ist eine schnelle Aktion.
- ◆ **Packen:** Du packst deinen Gegner in einem festen Haltegriff. Siehe Haltegriff, unten.

⚙ VERTEIDIGUNG

Dein Gegner kann versuchen, sich gegen deinen Angriff zu verteidigen, und du kannst natürlich dasselbe tun, wenn du angegriffen wirst. Du musst ansagen, dass du dich verteidigen willst, ehe dein Gegner seinen Angriffswurf macht. Verteidigung ist eine schnelle Reaktion (siehe oben). Das bedeutet, dass du dich verteidigen kannst, auch wenn du laut Reihenfolge nicht an der Reihe bist, solange du die nötigen AP besitzt. Feinde können sich nur verteidigen, wenn der SL einen FP ausgibt.

Wenn du dich verteidigst, legst du einen **NAHKAMPF**-Wurf ab. Du und der Gegner würfelt gleichzeitig und vergleicht die Ergebnisse. Für jede Sechs, die du als der Verteidiger erzielst, kannst du einen der unten beschriebenen Effekte auswählen.

- ◆ **Schaden verringern:** Du neutralisierst eine Sechs des Gegners. Wenn keine Sechsen übrig sind, geht der Angriff ins Leere. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Gegenangriff:** Du führst einen Gegenangriff aus und fügst dem Angreifer Waffenschaden zu. Du kannst keine zusätzlichen Sechsen ausgeben, um den Schaden des Gegenangriffs anzuheben. Du kannst allerdings zusätzliche Sechsen aufwenden, um eine kritische Wunde zu verursachen. Dabei steigt aber der Kritisch-Wert deiner Waffe um 1. Du kannst zusätzliche Sechsen aufwenden, um die Schwere der kritischen Wunde zu erhöhen.
- ◆ **Entwaffnen:** Du entwaffnest deinen Gegner, aber erst nachdem sein Angriff normal abgewickelt worden ist.
- ◆ **Initiative erhöhen:** Dein Initiative-Wert steigt um 2. Das tritt noch in der gleichen Runde in Kraft, wenn du noch nicht gehandelt hast. Ansonsten greift der Effekt zu Beginn der nächsten Runde. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden, um ihn zu erhöhen.

Beachte, dass du einen Gegenangriff ausführen kannst, statt den Angriff deines Gegners aufzuhalten. Das Ergebnis könnte sein, dass ihr einander gleichzeitig trifft. Beachte außerdem, dass jede Verteidigung als schnelle Reaktion zählt und dich 1 AP kostet. Um dich verteidigen zu können, darfst du entweder in dieser Runde noch nicht gehandelt haben oder musst AP übrighaben, nachdem du deine normalen Aktionen in diesem Zug verwendet hast. Wenn du mehrere Male in derselben Runde angegriffen wirst, wirst du dich irgendwann nicht mehr verteidigen können.

Waffen: Wenn dich dein Gegner mit einer Waffe angreift und du unbewaffnet bist, erhältst du einen Modifikator von -2 auf deine Verteidigung.

⚙ SCHNELLER NAHKAMPFANGRIFF

Du kannst einen schnellen Angriff im Nahkampf ausführen. Das geht auf Kosten der Treffsicherheit. Du erleidest einen Modifikator von -2 auf den Angriffswurf, doch der Angriff zählt als schnelle Aktion (1 AP), nicht als normale (2 AP). Schnelle Nahkampfangriffe können nur mit leichten Waffen ausgeführt werden (oder wenn du unbewaffnet bist).

⚙ GELEGENHEITSANGRIFF

Wenn ein Gegner, der mit dir im Nahkampf ist, versucht, sich von dir weg zu bewegen, kannst du, wenn du möchtest, einen Gelegenheitsangriff gegen ihn durchführen. Dies funktioniert wie jeder andere Nahkampfangriff, zählt aber als schnell (1 AP), und du erhältst +2 auf deinen Wurf. Gelegenheitsangriffe sind Reaktionen (siehe oben).

Bewegung: Du kannst auch einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner machen, der sich in naher Entfernung an dir vorbei bewegt. Die Bewegung des Gegners darf nicht in naher Entfernung zu dir beginnen oder enden. Wenn er während seiner Bewegung nahe genug an dir vorbeikommt, kannst du zuschlagen.

⚙ HALTEGRIFF

Als Bonuseffekt für einen erfolgreichen **NAHKAMPF**-Angriff kannst du dich entscheiden, deinen Gegner festzuhalten. Um sich zu befreien, muss der Gegner dich in einem vergleichenden **NAHKAMPF**-Wurf besiegen. Der vergleichende Wurf zählt als normale Aktion für die Person im Haltegriff, für dich aber als freie Aktion. Bis dein Gegner es schafft, sich zu befreien, kann er keine anderen Aktionen ausführen.

Angriff im Haltegriff: Solange du einen Gegner im Haltegriff hast, sind Angriffe im Haltegriff die einzigen Aktionen, die dir zu Verfügung stehen. Ein Angriff im Haltegriff funktioniert wie jeder andere Nahkampfangriff (und ist eine normale Aktion), aber mit den folgenden Ausnahmen:



Beispiel

Sabah greift einen Sogoi-Krieger mit ihrem Duramesser an und erzielt zwei Sechsen. Sie fügt dem Sogoi mit ihrer ersten Sechs 2 Schadenspunkte zu (da ihr Waffenschaden 2 beträgt). Sie gibt ihre zweite Sechs dafür aus, den jetzt blutenden Krieger festzuhalten. Der Sogoi versucht, den Haltegriff mit einem vergleichenden NAHKAMPF-Wurf zu durchbrechen, scheitert aber. In der Folgerunde macht Sabah einen Angriff im Haltegriff. Sie erhält einen Bonus von +2, so dass sie insgesamt 8 Würfel werfen kann. Sie würfelt drei Sechsen!

Der festgehaltene Sogoi kann sich nicht verteidigen. Sabah gibt ihre zusätzlichen Sechsen für Extraschaden aus, und der Sogoi erschläfft in ihrem Griff. Durch die zusätzlichen 3 Punkte Schaden ist er gebrochen.



TABELLE 3.3 FERNKAMPFANGRIFFE

ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	-3/+3
Kurz	0
Weit	-1
Extrem	-2
Jenseits der Waffenreichweite	-3

- ◆ Du kannst keine Waffen verwenden (du verursachst deinen unbewaffneten „Waffenschaden“, normalerweise 1).
- ◆ Du erhältst einen Modifikator von +2 auf die Anzahl von Würfeln, die du für den Angriff würfelst.
- ◆ Dein Gegner kann sich nicht gegen den Angriff verteidigen.

FERNKAMPF

Wenn du einen Gegner auf Entfernung angreifen willst, mach einen **FERNKAMPF**-Wurf. Du brauchst allerdings irgendeine Art von Fernkampfwaffe, und wenn es sich nur um einen Stein handelt. Jede Waffe hat eine maximale Reichweite, die dir sagt, wie weit dein Ziel entfernt sein darf, damit du deine Waffe noch effektiv verwenden kannst. Du kannst deine Waffe auf Ziele abfeuern, die einen Entfernungsschritt über der maximalen Reichweite der Waffe entfernt sind, dabei erleidest du aber einen Modifikator von -3.

Deckung: Du kannst dich gegen Fernkampfangriffe nicht verteidigen. Stattdessen ist es eine schlaue Idee, in Deckung zu gehen (siehe Seite 37), wenn die Kugeln durch die Luft fliegen.

GRÖSSE DES ZIELS

Wenn dein Ziel am Boden liegt oder klein ist, erleidest du einen Modifikator von -1 auf den Wurf. Winzige Ziele können zu sogar noch größeren Abzügen führen. Ein großes Ziel, wie ein Fahrzeug, gibt dir stattdessen einen Bonus von +1. Riesige Ziele können den Bonus auf +2 oder mehr erhöhen. Der SL hat dabei das letzte Wort.

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN

Die Entfernung zu deinem Ziel hat auch einen Einfluss auf deine Chance, es zu treffen.

- ◆ Wenn sich dein Ziel in **weiter Entfernung** zu dir befindet, erleidest du einen Abzug von -1.
- ◆ Auf **extremer Entfernung** steigt der Abzug auf -2.
- ◆ Auf **nahe Entfernung** erhältst du entweder einen Abzug von -3, wenn du dich im Nahkampf mit dem Ziel befindest (die Auseinandersetzung macht das Zielen sehr schwierig), oder +3, wenn das Ziel unbeweglich ist oder dich nicht bemerkt hat.

GEZIELTER SCHUSS

Wenn du dir die Zeit nimmst, genau zu zielen, ehe du den Abzug betätigst, erhältst du +2 auf den Angriffswurf. Das macht deinen Angriff zu einer langsamen Aktion (er kostet also 3 AP), nicht mehr zu einer normalen Aktion (2 AP). Du kannst keinen gezielten Schuss gegen einen Gegner ausführen, mit dem du dich im Nahkampf befindest – es ist einfach keine Zeit, zu zielen.

⚙️ SCHNELLSCHUSS

Wenn du keine Zeit zum Zielen hast, kannst du einfach aus der Hüfte schießen. Du erleidest einen Modifikator von -2 auf den Angriffswurf, doch der Angriff zählt als schnelle Aktion (1 AP), nicht als normale (2 AP). Für Schnellschüsse gelten zwei besondere Regeln.

- ◆ Du kannst Schnellschüsse nur auf Gegner in naher oder kurzer Entfernung ausführen.
- ◆ Wenn du drei Schnellschüsse in der gleichen Runde ausführst, ist dein Ladestreifen leer oder deine Zelle aufgebraucht. Du musst deine Waffe nachladen.

⚙️ NACHLADEN

Die meisten Feuerwaffen haben Magazine, die so groß sind, dass man sich nicht die Mühe machen muss, im Gefecht Schüsse zu zählen. Du lädst einfach nach, wenn der Kampf vorbei ist. Es gibt einige Ausnahmen.

- ◆ Einige primitive Feuerwaffen wie Jagdgewehre, Bögen und Raketenwerfer müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden.
- ◆ Wenn du drei Schnellschüsse in der gleichen Runde ausführst, ist dein Ladestreifen leer oder deine Zelle aufgebraucht (das gilt nicht für montierte Waffen).
- ◆ Wenn du vollautomatischfeuerst (siehe unten), dann besteht das große Risiko, dass du deinen Ladestreifen leerst.

Im Kampf nachzuladen, ist eine normale Aktion (wenn du nicht über das Talent Schnelles Nachladen verfügst).

⚙️ BONUSEFFEKTE

Wenn dein **FERNKAMPF**-Wurf erfolgreich ist, trifft dein Angriff und du fügst dem Gegner deinen Waffenschaden zu. Für jede Sechsen nach der ersten kannst du einen der folgenden Bonuseffekte auswählen:

- ◆ **Schaden erhöhen:** Du verursachst einen zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Kritische Wunde:** Du fügst deinem Gegner eine kritische Wunde zu. Dieser Effekt kostet zusätzliche Sechsen (also über die erste hinaus) gleich dem Kritisch-Wert deiner Waffe. Indem du noch mehr Sechsen addierst, kannst du die Schwere der kritischen Wunde erhöhen.
- ◆ **Deckungsfeuer:** Du zwingst deinen Gegner, den Kopf unten zu halten. Er erleidet einen Punkt Stress (siehe Seite 36). Wenn du vollautomatischfeuerst, erleidet er einen zusätzlichen Punkt Stress. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Initiative erhöhen:** Du nimmst für deinen nächsten Angriff eine bessere Position ein. Dein Initiativwert steigt um 2. Dies tritt zu Beginn der nächsten Runde in Kraft. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- ◆ **Entwaffnen:** Dein Gegner lässt seine Waffe oder einen anderen in der Hand gehaltenen Gegenstand deiner Wahl fallen. Etwas wieder aufzuheben ist eine schnelle Aktion.





Beispiel

Im Kuan-Konglomerat wird Sabah plötzlich von einer Gruppe von Söldnern angegriffen, die von einem Dach aus auf sie feuern. Sie erwidert den Beschuss mit ihrem Vulkan-Karabiner und würfelt 7 Würfel (3 für Geschicklichkeit, 3 für FERNKAMPF und 1 für den Ausrüstungsbonus ihrer Waffe). Sie erzielt zwei Sechsen und fügt einem der Söldner ihren Waffenschaden (3) zu. Sie verwendet ihre zweite Sechs, um den Söldner zu entwaffnen, und sein Gewehr fällt hinunter auf die Straße.

Beispiel

Sabah geht hinter einer Mauer in Deckung, als die Söldner plötzlich aufhören zu schießen. Mit schallenden Kriegsschreien rennen die vier auf Sabahs Versteck zu, sodass sie keine andere Möglichkeit hat, als eine tödliche Salve vollautomatischen Feuers auf sie abzugeben. Sie würfelt sechs Würfel (3 für Geschicklichkeit, 3 für FERNKAMPF, 1 für den Ausrüstungsbonus der Waffe, 1, weil sie sich auf der Wand aufstützen kann, und -2 Würfel, weil sie vollautomatisch feuert). Sie hat kein Glück – nicht eine Sechs! Sie schickt ein schnelles Gebet zu den Ikonen, gibt dem SL einen Finsternispunkt und wiederholt ihren Wurf. Zwei Sechsen! Sie verwendet die beiden Sechsen, um zwei ihrer Gegner zu treffen. Dann beginnt sie, die zusätzlichen Würfel für vollautomatisches Feuer zu werfen. Der erste Würfel ist eine 4. Das ist zwar kein Treffer, aber sie darf weiterfeuern, weil ihr Ergebnis keine 1 war. Der nächste Würfel zeigt wieder eine 4, aber sie macht weiter. Der dritte Würfel ist eine 6. Sie verwendet sie, um dem dritten Söldner ebenfalls einen Treffer zuzufügen. Der vierte Würfel jedoch zeigt eine 1. Ihr Magazin ist leer und sie muss nachladen.

Drei der Söldner wurden von Sabahs Salve getroffen. Jeder von ihnen erleidet Waffenschaden. Nun ist es Zeit, zu überprüfen, ob ihre Rüstung das abhält!



⚙️ AUTOMATISCHES FEUER

Einige Feuerwaffen können tödliche Salven abgeben oder vollautomatisches Feuer nutzen. Vollautomatisches Feuer unterscheidet sich auf die folgenden Arten von normalen Fernkampfangriffen:

- ◆ Dein Angriff zählt als langsam (3 AP).
- ◆ Dein Ziel muss sich in weiter Entfernung oder weniger aufhalten.
- ◆ Du erleidest einen Modifikator von -2 auf deinen Angriffswurf.
- ◆ Egal, ob dein ursprünglicher Wurf erfolgreich war oder nicht, kannst du dich entscheiden, zusätzliche Würfel zu würfeln, einen nach dem anderen. Diese zusätzlichen Würfel werden auf deinen ersten Wurf addiert. Sobald du jedoch eine Eins würfelst, ist dein Magazin leer und du musst nachladen (siehe oben).

Montierte Waffen: Viele große, montierte Waffen haben so große Magazine, dass sie im Kampf nicht nachgeladen werden müssen. Vollautomatisches Feuer mit diesen Waffen funktioniert genau wie bei anderen Waffen, aber wenn du eine Eins mit den zusätzlichen Würfeln wirfst, verlierst du die Kontrolle über die Waffe und musst aufhören zu feuern. Nachladen ist nicht notwendig.

Mehrere Ziele: Wenn du vollautomatisch feuerst, kannst du deine Würfel – die aus deinem ursprünglichen Wurf und/oder die zusätzlichen Würfel durch das vollautomatische Feuer – auf neue Ziele aufteilen. Du kannst das nach dem Würfeln machen. Die erste Sechs, die du für ein neues Ziel würfelst, heißt, dass du ihm Waffenschaden zufügst. Zusätzliche Sechsen gegen das neue Ziel bedeuten die üblichen Bonuseffekte. Jedes neue Ziel, auf das du dein Feuer lenkst, muss sich innerhalb von kurzer Entfernung zum vorherigen Ziel befinden. Du kannst auf eine beliebige Anzahl von Zielen schießen, solange die Salve nicht von einer Eins beendet wird.

⚙️ WACHBESCHUSS

Als schnelle Aktion (1 AP) kannst du eine Wachposition einnehmen und in eine bestimmte Richtung feuern. Du kannst einen Schussbereich von 90 Grad abdecken, mit deiner Sichtlinie in der Mitte. Du kannst keine Wachposition einnehmen, wenn du dich im Nahkampf befindest.

Effekt: Der Wachmodus bedeutet, dass du jederzeit während der kommenden Runde (also von jetzt bis dein Initiativwert in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist) bereit bist, deine Waffe in die Richtung abzufeuern, in die du zielst. Während dieser Zeit kannst du einen normalen Schuss abgeben (der dich 2 AP kostet), und zwar zu jedem beliebigen Zeitpunkt, ehe andere Aktionen ausgeführt werden – sogar, wenn eine Aktion schon angesagt wurde.



Wenn dich beispielsweise ein Gegner in deinem Feuerbereich erschießen möchte, kannst du zuerst auf ihn schießen. Dein Gegner kann seine angesagte Aktion nicht mehr ändern, nachdem du deinen Wachgriff ausgeführt hast. Wenn du und dein Gegner beide in Wachposition seid und ihr euch im Schussbereich des jeweils anderen befindet, entscheidet ein vergleichender Fernkampfwurf (der für euch beide eine freie Aktion darstellt), wer als erster an der Reihe ist.

Beendeter Wachmodus: Sobald du eine andere Aktion verwendest, als auf ein Ziel in deinem Schussbereich zu feuern, endet deine Konzentration und dein Wachmodus ist vorbei. Das passiert außerdem sofort, wenn:

- ◆ Du in den Nahkampf verstrickt wirst.
- ◆ Du Schaden erleidest.

WAFFEN

Waffen machen dich effektiver im Nahkampf, im Fernkampf sind sie schlichtweg eine Notwendigkeit. Das Coriolis-Regelwerk listet die verbreiteten Waffen im Dritten Horizont auf und beschreibt sie genauer.

Bonus sagt dir, welchen Ausrüstungsbonus du auf deinen Angriffswurf addieren darfst (also die zusätzlichen Würfel, die du bei deinem Angriff werfen darfst). Der Modifikator kann positiv oder negativ sein.

Initiative bei einer Waffe modifiziert deinen Initiativwert, aber nur unter der Voraussetzung, dass du mit der Waffe in dieser Runde auch angreifst. Wenn du den Initiativmodifikator der Waffe auf deinen Initiativwert addierst, musst du auch einen Angriff mit der Waffe ausführen. Andere Aktionen, die irgendwie die fragliche Waffe umfassen, zählen hierbei nicht: Um den Initiativmodifikator zu erhalten, musst du mit der Waffe angreifen. Ansonsten verlierst du alle AP für die Runde.

Waffenschaden bestimmt, wie viele Schadenspunkte du deinem Gegner zufügst, wenn du triffst. Zusätzliche Sechsen beim Angriffswurf können mehr Schaden verursachen.

Kritisch sagt dir, wie viele zusätzliche Sechsen nach der ersten du bei deinem Wurf benötigst, um deinem Gegner eine kritische Wunde zuzufügen.

Reichweite bestimmt die maximale Entfernung, auf die die Waffe verwendet werden kann.

Leichte Waffen erfordern nur eine halbe Zeile in deiner Ausrüstungsliste auf dem Charakterblatt.

Schwere Waffen benötigen zwei Zeilen in deiner Ausrüstungsliste.

Automatische Waffen können im vollautomatischen Modus feuern.

Speziell beschreibt besondere Merkmale und Modifikationen, die einige Waffen besitzen.

STRESS

Du beginnst das Spiel mit einem Vorrat von Willenskraftpunkten (WP) gleich deinem Verstand plus deiner Empathie. Wenn du im Kampf angegriffen wirst oder jemand versucht, **MANIPULATION** gegen dich einzusetzen, könntest du Stress durch die geistige Belastung erleiden. Das verringert deine WP. Kontakt mit der Finsternis zwischen den Sternen kann ebenfalls diesen Effekt haben.

⚙ ZUSAMMENBRUCH

Wenn dich etwas auf 0 Willenskraftpunkte bringt, erleidest du einen Zusammenbruch. Du kollabierst vor Angst oder Nervosität. Du kannst einfachen Anweisungen folgen, aber keine Aktionen ausführen, die einen Würfelwurf erfordern. Nach W6 Stunden kommst du wieder ein bisschen zu dir und erhältst 1 WP. Danach kannst du deine WP normal auffrischen.

Fertigkeiten: Du kannst entweder **KOMMANDIEREN** oder **MEDIKURGIE** verwenden, um jemanden zu behandeln, der einen Zusammenbruch erlitten hat. Wenn dein Wurf erfolgreich ist, erhält die Person, die du beruhigen willst, WP gleich den Sechsen zurück, die du erzielt hast. Jeder Versuch ist eine langsame Aktion, und jede Person kann es nur einmal versuchen.

⚙ ERHOLUNG

Du erhältst automatisch 1 WP zurück, wenn du dich ausruhest. Wenn du einen Zusammenbruch erlitten hast (also bei 0 WP bist), besteht die Chance, dass du dauerhaftes Trauma erleidest. Würfle einen Würfel. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, werden deine maximalen Willenskraftpunkte um 1 verringert. Wenn du dauerhaft auf 0 WP fällst, wirst du ein tobender Verrückter – Zeit, einen neuen SC zu erschaffen.

SCHADEN

Im Kampf besteht das Risiko, verwundet zu werden. Alles von Erschöpfung über blutende Schnittwunden bis hin zu gebrochenen Knochen wird durch Schaden ausgedrückt. Wie viel Schaden du erleiden kannst, hängt davon ab, wie viele Trefferpunkte (TP) du besitzt.

Anfängliche Trefferpunkte: Du beginnst das Spiel mit einem Vorrat von TP gleich deiner Stärke plus deiner Geschicklichkeit. Talente können die Gesamtzahl der TP anpassen.

☠ PANZERUNG

Um dich vor Schaden zu schützen, kannst du Panzerung tragen. Die Effektivität eines Panzerungsteils ist durch den Panzerungswert angegeben. Du kannst nur eine Panzerung auf einmal tragen. Wenn du Schaden durch einen Angriff erleidest, würfle Würfel gleich deinem Rüstungswert. Jede Sechs, die du würfelst, verringert den Schaden um 1. Der Panzerungswurf ist eine freie Aktion. Wenn der Schaden des Angriffs auf 0 verringert wird, erleidest du auch keine kritischen Wunden, die verursacht worden sind.

☠ DECKUNG

In einem Feuergefecht könnte es dein Leben retten, wenn du hinter etwas in Deckung gehst. Du solltest dir etwas aussuchen, das robust ist, wie einen Türrahmen aus Metall oder eine Ziegelmauer. In Deckung zu gehen ist eine schnelle Aktion, unabhängig von jeder Bewegung, die notwendig ist, um die Deckung selbst zu erreichen. Deckung hat auch einen Panzerungswert und funktioniert genau wie Panzerung (siehe oben). Allerdings funktioniert sie nur gegen Fernkampfangriffe. Deckung und Panzerung können kombiniert werden. Dazu musst du einfach die Würfel zusammenzählen.

Aufgestützter Schuss: Wenn du hinter Deckung bist, kannst du dich auch darauf abstützen, wenn du schießt. Das verleiht dir einen Modifikator von +1, allerdings nicht für Schnellschüsse.

☠ GEBROCHEN

Wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst, bist du „gebrochen“. Das bedeutet, dass du bewusstlos oder vor Schmerzen bewegungsunfähig bist und auf keinen Fall weiterkämpfen kannst. Du kannst keine Aktionen ausführen und darfst keine Fertigkeitswürfe ablegen. Alles, was du tun kannst, ist, dich in Schmerzen zu winden und um Hilfe zu rufen. Weitere normale Angriffe, die dich unter 0 TP bringen, haben keinen Effekt, aber du kannst immer noch kritische Wunden erleiden.

☠ AUF DIE BEINE KOMMEN

Wenn du gebrochen wirst, ist das nicht tödlich. Nur kritische Wunden können dich wirklich umbringen. Es gibt zwei Möglichkeiten, wieder auf die Beine zu kommen, wenn du gebrochen bist.

Erste Hilfe: Jemand kann dir wieder auf die Beine helfen, indem er erste Hilfe leistet. Das ist eine langsame Aktion und verlangt einen **MEDIKURGIE**-Wurf des helfenden Charakters. Die Verfügbarkeit der medizinischen Ausrüstung bestimmt, welche Modifikatoren auf den Wurf des Spielers angerechnet werden (siehe unten). Ohne medizinische Ausrüstung kann der Wurf nicht abgelegt werden – du musst zumindest

DEINEN SCHADEN VERWALTEN

Wenn dein SC Schaden erleidest, hakst du einfach die entsprechende Anzahl von Kästchen im Abschnitt Trefferpunkte auf dem Charakterblatt ab.

Beispiel

Ein Söldner feuert mit seinem Vulkan-Karabiner (Waffenschaden 3) auf Sabah. Der Söldner würfelt drei Sechsen und verwendet sie alle, um den Schaden zu maximieren.

Glücklicherweise trägt Sabah einen gepanzerten Anzug (Panzerungswert 3). Sie wirft drei Würfel und erzielt glücklicherweise zwei Sechsen. Sie kann zwei Schadenspunkte des Angriffs aufheben.

TABELLE 3.4 ÜBLICHE DECKUNG

DECKUNG	PANZERUNGSWERT
Diwan	2
Tisch	3
Tür	4
Innenwand	5
Außenwand	6
Ziegelwand	7
Schützenloch	8

Beispiel

Sabah schleicht durch einen Korridor auf einem Raumschiff, als plötzlich ein Korsar auf sie schießt. Der erste Schuss geht ins Leere, und Sabah geht um eine Ecke des Korridors in Deckung (schnelle Aktion), um das Feuer zu erwidern. In der nächsten Runde feuert der Korsar wieder und trifft Sabah mit zwei Sechsen. Da Sabah hinter der Ecke in Deckung ist (eine Innenwand), kann sie beim Rüstungswurf acht Würfel benutzen (fünf für die Innenwand und drei für den gepanzerten Anzug).



etwas improvisieren. Wenn der Wurf erfolgreich ist (sprich, der Spieler würfelt mindestens eine 6), dann stehst du sofort wieder auf. Du erhältst TP gleich den Sechsen beim **MEDIKURGIE**-Wurf. Einem Charakter, der nicht gebrochen ist, erste Hilfe zu leisten, hat keinen Effekt. Es werden keine TP wiederhergestellt.

Zähne zusammenbeißen: Wenn du gebrochen wurdest und niemand ist da, um dich zu behandeln, heilst du nach 1W6 Stunden automatisch 1 TP und kannst wieder alleine aufstehen.

⚙ ERHOLUNG

Wenn du nicht mehr gebrochen bist, heilst du 1 TP pro Stunde, bis du vollständig geheilt bist. Kritische Wunden können dich aber auch noch beeinflussen, nachdem deine TP wiederhergestellt sind.

KRITISCHE WUNDEN

Normaler Schaden kann Erschöpfung, blaue Flecken oder kleinere Schnittwunden darstellen. Natürlich tut das weh, aber man kann es leicht überwinden. Kritische Wunden stellen schwerwiegendere Formen von Verletzungen dar – sie können dich verstümmeln oder sogar umbringen.

Wenn du einen Gegner angreiffst, egal, ob im Nahkampf oder aus der Entfernung, kannst du beliebig zusätzliche

Sechsen über die erste hinaus verwenden, um kritische Wunden zu verursachen. Wie viele Sechsen du brauchst (nach der ersten) hängt von der Waffe ab, die du verwendest. Du musst Sechsen gleich dem Kritisch-Wert deiner Waffe ausgeben.

Wenn du einem Gegner eine kritische Wunde zufügst, würfle einen W66 auf Tabelle 3.6, um zu bestimmen, welche kritische Wunde du verursachst. Beachte, dass eine kritische Wunde nicht unbedingt dafür sorgt, dass das Ziel gebrochen ist.

⚙ SCHWERE

Wenn du mehr Sechsen zum Ausgeben hast, als du brauchst, um die kritische Wunde zu verursachen, kannst du sie nutzen, um die Schwere der Verletzung zu erhöhen. Für jede zusätzliche Sechse, die du aus gibst, um die Schwere der kritischen Wunde zu erhöhen, kannst du den Wurf mit dem W66 einmal wiederholen. Du musst bestimmen, wie viele Sechsen du ausgeben willst, bevor du anfängst, zu würfeln. Du kannst nach einem Wurf auch zu einem früheren Ergebnis zurückkehren.

⚙ AUSWIRKUNGEN VON KRITISCHEN WUNDEN

Die meisten kritischen Wunden haben zwei Effekte, einen unmittelbaren (zum Beispiel, wenn du hin fällst, weil du betäubt wirst) und einen langfristigen (der dir normalerweise negative Modifikatoren auf eine oder mehrere Fertigkeiten gibt).

TABELLE 3.5 MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG

Es gibt viele Arten medizinischer Ausrüstung im Dritten Horizont. Weitere Einzelheiten findest du im Coriolis-Grundregelwerk. Die Fertigkeitsboni unten sind nicht kumulativ.

AUSRÜSTUNG	BONUS	KOMMENTAR
Improvisiert	-1	Kein Effekt auf kritische Wunden oder Strahlung
Dokortasche	0	Kein Effekt auf Strahlung
M-Dosis	+1	
Ballistischer M-Injektor	+1	Erfordert eine Vulkan-Schusswaffe, kurze Reichweite
Sanitätskasten	+2	
Medizinisches Labor	+3	Schiffsmodul
T-Dosis	+2	
Traumakasten	+3	
Traumalabor	+4/+5*	Schiffsmodul
C-Dosis	+1	
P-Dosis	+2/+3*	Stellt mit einem erfolgreichen MEDIKURGIE -Wurf automatisch 2 TP wieder her
Spinnendoktor	-	Hat Verstand 5, MEDIKURGIE 3
Heilerskarabäus	-	Stellt automatisch 2 TP wieder her

*Bei der Behandlung von kritischen Wunden

Betäubt: Der Effekt „betäubt für eine Runde“ bedeutet, dass du alle verbleibenden AP in der aktuellen Runde (wenn du welche übrig hast) oder in der nächsten (wenn du in dieser Runde keine mehr übrig hast) verlierst.

Fertigkeitsmodifikator: Der angegebene Modifikator tritt in Kraft, bis die kritische Wunde vollständig ausgeheilt ist.

⚙️ TOD

Wenn du eine kritische Wunde erleidest, die in Tabelle 3.6 als tödlich bezeichnet wird, muss dir jemand erste Hilfe leisten, oder du stirbst, wenn die angegebene Zeit abgelaufen ist. Erste Hilfe ist eine langsame Aktion, die einen erfolgreichen **MEDIKURGIE**-Wurf erfordert, der durch die verfügbare medizinische Ausrüstung (siehe Tabelle 3.5) modifiziert wird.

Beachte dabei, dass einige kritische Wunden so schwer sind, dass ein negativer Modifikator auf den **MEDIKURGIE**-Wurf angerechnet wird. Solange du nicht gebrochen bist (siehe oben), kannst du versuchen, dir selbst erste Hilfe zu leisten, aber mit einem Modifikator von -2 auf den Wurf. Jede Person, die versucht, dich zu behandeln, kann das nur einmal tun – für einen zweiten Versuch braucht es bessere medizinische Ausrüstung.

Gebrochen: Wenn du gebrochen bist und eine tödliche kritische Wunde erlitten hast, sind zwei unabhängige **MEDIKURGIE**-Würfe erforderlich: einer, um dich wieder auf die Beine zu bringen, und ein zweiter, um dein Leben zu retten. Du kannst diese Würfe in beliebiger Reihenfolge machen.

Sofortiger Tod: Es gibt zwei kritische Wunden in der Tabelle, Nummer 65 und 66, die dich schlichtweg sofort umbringen. Wenn du eines dieser Ergebnisse erzielst, ist die Herrin der Tränen gekommen, um dich zu holen. Zeit, einen neuen SC zu erschaffen!

⚙️ HEILUNG

Jede kritische Wunde auf der nächsten Seiten gibt eine Heilungszeit in Tagen an. Diese wird normalerweise mit einem W6 ausgewürfelt. Wenn jemand während deiner Erholungszeit erste Hilfe leistet, macht diese Person einen **MEDIKURGIE**-Wurf, modifiziert durch die verfügbare medizinische Ausrüstung (siehe oben). Wenn der Wurf erfolgreich ist (sprich, der Wurf enthält mindestens eine Sechs), dann wird die verbleibende Heilungszeit halbiert. Vorherige **MEDIKURGIE**-Würfe, die abgelegt wurden, um dich im Falle einer tödlichen kritischen Wunde zu stabilisieren oder weil du gebrochen warst, zählen nicht. Ein neuer Wurf ist notwendig, um die Heilungszeit zu verkürzen.

ATYPISCHER SCHADEN

Es gibt viele Arten, wie man im Dritten Horizont verwundet werden kann. Einige Beispiele von „atypischem Schaden“ sind unten beschrieben. In der Regel wird atypischer Schaden durch einen Würfelwurf ermittelt, wobei jede Sechs, die du würfelst, einem Schadenspunkt entspricht.

TABELLE 3.6 KRITISCHE WUNDEN

W66	WUNDE	TÖDLICH	ZEITRAUM	EFFEKT	HEILUNGSZEIT
11	Atemnot	Nein	-	Für eine Runde betäubt	-
12	Desorientiert	Nein	-	Für eine Runde betäubt	-
13	Verstauchtes Handgelenk	Nein	-	Lässt gehaltenen Gegenstand fallen, dann -1 auf FERNKAMPF und NAHKAMPF	W6
14	Verstauchter Knöchel	Nein	-	Fällt zu Boden, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	W6
15	Gehirnerschütterung	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -1 auf alle speziellen Fertigkeiten	W6
16	Verletztes Schienbein	Nein	-	Fällt zu Boden, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	2W6
21	Gebrochene Nase	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf MANIPULATION	W6
22	Gebrochene Finger	Nein	-	Lässt gehaltenen Gegenstand fallen, dann -2 auf FERNKAMPF und NAHKAMPF	2W6
23	Gebrochene Zehen	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	2W6
24	Ausgeschlagene Zähne	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf MANIPULATION	2W6
25	Treffer im Schritt	Nein	-	Für zwei Runden betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
26	Ausgerenkte Schulter	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf KRAFTAKT und NAHKAMPF	W6
31	Gebrochene Rippen	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
32	Gebrochener Arm	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf FERNKAMPF und NAHKAMPF	3W6
33	Gebrochenes Bein	Nein	-	Fällt zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -2 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	3W6
34	Abgerissenes Ohr	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf BEOBACHTUNG; dauerhafte hässliche Narbe	3W6
35	Ausgestochenes Auge	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf FERNKAMPF und BEOBACHTUNG	3W6
36	Punktierte Lunge	Ja	W6 Tage	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf BEWEGLICHKEIT	2W6
41	Verletzte Niere	Ja	W6 Tage	Für zwei Runden betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	3W6
42	Zertrümmerter Fuß	Ja	W6 Tage	Fällt zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -3 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	4W6
43	Zertrümmerter Ellbogen	Ja	W6 Tage	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf KRAFTAKT und NAHKAMPF. Verwendung von zweihändigen Waffen unmöglich	4W6
44	Zertrümmertes Knie	Ja	W6 Stunden	Für eine Runde betäubt, geht zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -3 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	4W6
45	Zerschmettertes Gesicht	Ja	W6 Stunden	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf MANIPULATION	4W6
46	Durchbohrte Eingeweide	Ja	W6 Stunden	Für eine Runde betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Stunde, bis erste Hilfe geleistet wird	2W6
51	Gebrochenes Rückgrat	Ja	W6 Stunden	Für W6 Stunden bewusstlos, dann von der Hüfte ab gelähmt; wird keine medizinische Hilfe während der Heilungszeit geleistet, wird die Lähmung permanent	4W6
52	Gebrochener Hals	Ja	W6 Stunden	Für W6 Stunden bewusstlos, dann vom Hals ab gelähmt; wird keine medizinische Hilfe während der Heilungszeit geleistet, wird die Lähmung permanent	4W6

TABELLE 3.6 KRITISCHE WUNDEN

W66	WUNDE	TÖDLICH	ZEITRAUM	EFFEKT	HEILUNGSZEIT
53	Blutender Bauch	Ja	W6 Minuten	1 Schadenspunkt pro Runde, bis erste Hilfe geleistet wird	W6
54	Innere Blutungen	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
55	Durchtrennte Arterie	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT	W6
56	Durchtrennte Beinarterie	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT	W6
61	Zerstörter Arm	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT. Der Arm wird dauerhaft zerstört. Verwendung von zweihändigen Waffen unmöglich	3W6
62	Zerstörtes Bein	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT. Das Bein wird dauerhaft zerstört. Bewegung wird halbiert.	3W6
63	Durchtrennte Halsschlagader	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT	W6
64	Durchtrennte Aorta	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT	2W6
65	Durchbohrtes Herz	Ja	-	Dein Herz schlägt ein allerletztes Mal. Erschaffe einen neuen SC.	-
66	Zermalnter Schädel	Ja	-	Du wirst augenblicklich getötet. Dein Abenteuer endet hier. Erschaffe einen neuen SC.	-
-	Atypischer Schaden	Ja	Verschieden	Bewusstlos bis zum Tod oder bis erste Hilfe geleistet wird	-

Atypischer Waffenschaden: Atypischer Schaden hat normalerweise einen Waffenschaden von 1 – die erste gewürfelte Sechsen verursacht einen Schadenspunkt –, in einigen Fällen kann der Waffenschaden aber auch bei 2 oder mehr liegen.

Kritische Wunden: Atypischer Schaden kann auch zu kritischen Wunden führen, allerdings nur, wenn der Angriff dafür sorgt, dass du gebrochen bist. Wenn du auf 0 TP fällst und zusätzliche Sechsen übrig sind, dann überprüfe den Kritisch-Wert des fraglichen atypischen Schadens (siehe unten). Wenn genügend Sechsen übrig sind, erleidest du eine kritische Wunde. Eine kritische Wunde durch atypischen Schaden wird normalerweise nicht auf Tabelle 3.6 ausgewürfelt. Stattdessen hat atypischer Schaden eine besondere kritische Wunde am Ende von Tabelle 3.6. Die Zeit bis zum Tode variiert, abhängig von der Art des Schadens.

☠ STÜRZE

Ein Sturz von drei Metern oder mehr, der auf einer harten Oberfläche endet, erfordert einen Angriffswurf auf atypischen Schaden. Der SL würfelt Würfel gleich der Anzahl der gefallen Meter -2. Es kann auf Panzerung gewürfelt werden. Der Kritisch-Wert von Stürzen beträgt 3. Kritische Wunden werden normal ausgewürfelt.

☠ ERTRINKEN

Schwimmen an der Oberfläche funktioniert wie Bewegung an Land, aber deine Bewegungsrate wird halbiert. Wenn

du allerdings unter Wasser bist (freiwillig oder nicht), dann wirst du einmal pro Runde „angegriffen“. Der SL würfelt den Angriff an deiner Position der Initiativereihenfolge, ehe du handeln kannst. Er würfelt eine Anzahl von Würfeln gleich der doppelten Zahl der Runden, die du unter Wasser gewesen bist: zwei Würfel in der ersten Runde, vier in der zweiten Runde, und so weiter. Sobald du nach oben kommst, um nach Luft zu schnappen, hört der Angriff auf. Panzerung hat keinen Effekt. Du wirst weiter angegriffen, selbst nachdem du gebrochen bist, was früher oder später zu einer kritischen Wunde führen wird. Der Kritisch-Wert von Ertrinken beträgt 2, und die Zeit bis zum Tod ist W6 Minuten.

☠ FEUER

Wenn du dich in einem großen Feuer oder in unmittelbarer Nähe dazu befindest, erleidest du einmal pro Runde einen Angriff. Der SL würfelt den Angriff an deiner Position der Initiativereihenfolge, ehe du handeln kannst.

Die Größe des Feuers bestimmt, wie viele Würfel verwendet werden, der SL trifft hier die Entscheidung. Die Anzahl der Würfel steigt dann um einen Würfel pro Runde. Sobald du einen oder mehr Schadenspunkte durch das Feuer erleidest, fängt deine Kleidung Feuer, und du leidest weiter unter Angriffswürfen, selbst wenn du dich aus dem Feuer zurückziehen kannst. Brennende Kleidung zu löschen erfordert einen erfolgreichen **BEWEGLICHKEIT**-Wurf (du oder ein anderer Charakter innerhalb naher Entfernung kann den Wurf versuchen). Es kann auf Panzerung gewürfelt werden. Du

GEBROCHENE NSC

NSC können gebrochen werden, genau wie SC. Ein NSC kann einem SC erste Hilfe leisten und andersherum. Wenn NSC einander behandeln, ist kein Würfelwurf erforderlich; der SL kann das Ergebnis entscheiden.

Beispiel

Sabah hat die kritische Wunde „Punktierte Lunge“ erlitten und wurde ins medizinische Labor der Gruppe an Bord ihres Schiffes gebracht. Der Medikurg Vasil (Verstand 4, MEDIKURGIE 2) schafft es zunächst, ihre Wunden zu stabilisieren. Dann würfelt er erneut, um Sabahs Heilungszeit zu beschleunigen. Er erhält einen Modifikator von +3 für das medizinische Labor, würfelt seine neun Würfel und ist erfolgreich. Die Erholungszeit für die punktierte Lunge, 2W6 Tage, wird halbiert.

wirst von Feuer weiter angegriffen, selbst nachdem du gebrochen bist, was früher oder später zu einer kritischen Wunde führen wird. Der Kritisch-Wert von Feuer beträgt 1, und die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Runden.

EXPLOSIONEN

Die Stärke einer Explosion wird als Sprengkraft angegeben. Wenn ein Sprengkörper explodiert, würfelt der SL einen Angriff mit einer Anzahl von Würfeln gleich der Sprengkraft, und zwar für jede Person innerhalb von naher Entfernung zur Explosion. Es kann auf Panzerung gewürfelt werden. Der Kritisch-Wert von normalen Explosionen beträgt 2 (siehe jedoch Schrapnell, unten). Kritische Wunden durch Explosionen werden auf Tabelle 3.6 wie normale kritische Wunden ausgewürfelt.

Sprengradius: Gewaltige Explosionen mit einer Sprengkraft von 7 oder mehr können Personen verwunden, die sich weiter entfernt als nahe Entfernung zur Explosion aufhalten. Innerhalb von kurzer Entfernung sinkt die Sprengkraft um 6. Wenn sich viele Opfer innerhalb von kurzer Entfernung zur Explosion befinden, könnte der SL einen Angriffswurf gegen sie alle ausführen, um die Sache zu vereinfachen.

Schrapnell: Der Kritisch-Wert normaler Explosionen beträgt 2, aber Bomben mit Schrapnell, beispielsweise Nägel oder Kugellager, sowie einige Arten von Granaten, sind tödlicher. Sprengkörper, die Schrapnell verbreiten, haben einen Wafenschaden von 2 und einen Kritisch-Wert von 1.

HUNGER UND DURST

Coriolis ist nicht unbedingt ein Spiel übers Überleben, aber man könnte durchaus in Situationen landen, in denen man nicht genug Nahrung oder Wasser zur Verfügung hat. Der SL entscheidet, wann das der Fall ist.

Durst: Wenn du nicht genug Wasser hast, dehydrierst du. Du erleidest alle 12 Stunden automatisch einen Punkt Schaden (es wird dabei kein Angriffswurf gemacht). Wenn du dehydriert bist, kannst du keinen Schaden und keine kritischen Wunden heilen. Wenn du durch Durst gebrochen wirst, erleidest du sofort eine kritische Wunde. Die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Tage.

Hunger: Wenn du nicht genug zu essen hast, verhungerst du. Du erleidest alle 48 Stunden automatisch einen Punkt Schaden. Für alle anderen Dinge siehe Durst, oben.

KÄLTE

Wenn du dich ohne die notwendige Ausrüstung, um dich warm zu halten, in einer kalten Umgebung befindest (der SL entscheidet), erleidest du einen Angriff mit sechs Würfeln.

Der SL entscheidet, wie oft diese Würfe anfallen. Bei rund 0 Grad Celsius sollte ein Wurf pro Tag reichen, aber auf einem gefrorenen Eisplaneten musst du vielleicht einmal pro Stunde würfeln. Der Kritisch-Wert von Kälte beträgt 1, und die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Stunden.

☄ VAKUUM

Die Finsternis zwischen den Sternen ist ein kalter und unbarmherziger Ort. Ohne den Schutz eines Exoanzugs oder eines Schiffsrumpfs wirst du in der schwarzen Leere nicht lange überleben. Wenn dein Schiff explosive Dekompression erleidet oder du aus einer Luftschleuse geworfen wirst, ist dein Leben in äußerster Gefahr. Die Abwesenheit von Druck erzeugt Gasblasen in deinem Blut, so dass dein ganzer Körper anschwillt. Das führt zu extremen Schmerzen, während gleichzeitig die reine UV-Strahlung der umgebenden Sterne deine Haut versengt. Du kannst auch nicht die Luft anhalten – versuchst du es, wird deine Lunge kollabieren –, so dass du nach etwa zehn Sekunden durch den Sauerstoffmangel das Bewusstsein verlierst. Danach bist du vielleicht noch ein oder zwei Minuten vom Tod entfernt.

Regeltechnisch musst du jede Runde einen **KRAFTAKT**-Wurf bestehen, solange du dich ungeschützt im Vakuum befindest. Der Wurf ist eine freie Aktion, aber du musst ihn machen, ehe du in der Runde etwas anderes tust. Der Wurf ist in der ersten Runde unmodifiziert, aber in der zweiten Runde erleidest du einen Abzug von -1, -2 in der dritten Runde und so weiter. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass du auf 0 TP fällst, gebrochen bist und sofort eine kritische Wunde erleidest. Die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Minuten.

Ehe du bewusstlos wirst, solltest du all deine Mühen darauf verwenden, einen Exoanzug anzuziehen, wenn einer in der Nähe ist. In einer Runde in einen Exoanzug zu klettern erfordert einen erfolgreichen **BEWEGLICHKEIT**-Wurf.

☄ STRAHLUNG

Die Finsternis zwischen den Sternen birgt viele Orte, wo du harter Strahlung ausgesetzt bist: bei einem Weltraumspaziergang in der Nähe eines sterbenden Sterns, oder wenn du versuchst, den lecken Reaktorkern deines Schiffs zu reparieren.

Strahlungsstufe: Wenn du Strahlung ausgesetzt bist, erleidest du Strahlungspunkte (SP), die sich in deinem Körper ansammeln. Kreuze die SP-Kästchen auf deinem Charakterblatt ab. Die Strahlungsstufe der Umgebung bestimmt, wie oft du SP bekommst.

- ◆ **Schwache Strahlung:** 1 SP pro Tag.
- ◆ **Starke Strahlung:** 1 SP pro Stunde.
- ◆ **Extreme Strahlung:** 1 SP pro Minute.

Effekte: Immer, wenn du SP erhältst, musst du eine Anzahl von Würfeln gleich deiner aktuellen Gesamtzahl an angesammelten Strahlungspunkten würfeln. Für jede Sechs, die du würfelst, erleidest du einen Schadenspunkt. Der Kritisch-Wert von Strahlung beträgt 1, und die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Tage.

Erholung: Wenn du eine verstrahlte Umgebung verlässt, heilst du einen SP pro Tag.

Permanente Strahlung: Es besteht das Risiko, dass die Strahlung dauerhaft in deinem Körper bleibt. Immer, wenn du einen SP heilen würdest, würfle einen Würfel. Wenn der Würfel eine Sechs zeigt, wird der SP nicht geheilt, sondern wird stattdessen permanent. Kennzeichne das mit einer Linie zwischen den SP-Kästchen auf deinem Charakterblatt. Permanente Strahlung kann niemals geheilt werden.

FAHRZEUGE

Im Dritten Horizont findet man viele verschiedene Fahrzeuge. Unter normalen Umständen zu fahren, erfordert keine Würfelwürfe, komplexere Manöver erfordern jedoch einen Wurf auf **PILOT**. Beachte dabei, dass **PILOT** eine spezielle Fertigkeit ist; wenn du nicht mindestens eine Stufe von 1 in **PILOT** hast, kannst du nicht würfeln und scheiterst automatisch. Ein Fahrzeug zu betreten oder aufzusitzen ist eine schnelle Aktion. Ein motorisiertes Fahrzeug zu starten ist ebenfalls eine schnelle Aktion.

Ausrüstungsbonus: Der Modifikator, den du auf deinen **PILOT**-Wurf erhältst, wenn du herausfordernde Manöver ausführst. Kleine, wendige Fahrzeuge haben normalerweise einen höheren Bonus als große und schwere.

Trefferpunkte (TP): Wie viel Schaden das Fahrzeug erleiden kann, ehe es zerstört wird.

Bewegungsrate: Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs – wie viele Meter das Fahrzeug sich pro schneller Aktion des Fahrers bewegen kann.

Treibstoff: Alle Fahrzeuge erfordern Treibstoff, egal ob es sich um Fusionsbatterien oder Bahtrol handelt. Tabelle 3.7 listet auf, welches Fahrzeug welche Art von Treibstoff benötigt.

Passagiere: Die Anzahl von Personen, die in dem Fahrzeug fahren können, inklusive Fahrer.

Panzerung: Der Panzerungswert des Fahrzeugs.

TABELLE 3.7 FAHRZEUGE

NAME	BONUS	TP	BEWEGUNGSRATE	PANZERUNG	PASSAGIERE	TREIBSTOFF
Gepanzertes Gravfahrzeug	0	40	16	8	8	Fusionseinheit
Gravfahrzeug	+1	20	20	3	4	Fusionseinheit
Gravbike	+2	8	30	0	1	Fusionsbatterie
Crawler	0	25	10	4	6-8	Fusionseinheit/Bahtrol
Bandlader	0	20	7	2	8	Fusionseinheit

FAHRZEUGE IM KAMPF

Kampf in Fahrzeugen funktioniert wie Kampf zu Fuß, aber du verwendest die Bewegungsrate des Fahrzeugs statt deiner eigenen.

Gegner rammen: Die meisten Fahrzeuge können als Waffen verwendet werden, indem du deinen Gegner einfach rammst. Das zählt als Nahkampfangriff, du machst aber einen **PILOT**-Wurf anstelle eines **NAHKAMPF**-Wurfs. Vergiss dabei nicht den Ausrüstungsbonus des Fahrzeugs. Der Waffenschaden entspricht den TP des Fahrzeugs geteilt durch 5, aufgerundet.

SCHADEN AN FAHRZEUGEN

Fahrzeuge erleiden Schaden genau wie Personen, wobei jeder Schadenspunkt die Trefferpunkte des Fahrzeugs um 1 verringert. Wenn die TP des Fahrzeugs auf 0 sinken, ist das Fahrzeug zerstört. Fahrzeuge erleiden keine kritischen Wunden. Die meisten Fahrzeuge haben Panzerung, die genau wie Panzerung bei Personen funktioniert.

Fahrzeuge rammen: Du kannst dein Fahrzeug verwenden, um andere Fahrzeuge zu rammen, solange es mindestens so viele TP (Anfangswert) wie das Fahrzeug des Gegners hat. Würfle den Angriff so, als würdest du eine Person rammen. Der Schaden deines Angriffs wird dem gegnerischen Fahrzeug zugefügt. Passagiere im Fahrzeug werden nur verletzt, wenn die TP des gegnerischen Fahrzeugs auf 0 sinken. In diesem Fall erleiden alle Passagiere den gleichen Schaden wie das Fahrzeug.

Beispiel

Sabah fährt auf ihrem Gravbike durch die Slums des Konglomerats. Sie will einen Söldner aus kurzer Entfernung rammen. Sie verwendet eine schnelle Aktion, um auf nahe Entfernung zu kommen (die Bewegungsrate des Bikes beträgt 30 Meter), dann ihre normale Aktion, um den Gegner zu rammen. Sie würfelt sieben Würfel (Geschicklichkeit 3, PILOT 2, Ausrüstungsbonus +2). Nach einem kurzen Gebet erzielt sie zwei Sechsen.

Der Söldner wird getroffen und erleidet 3 Punkte Schaden (Waffenschaden 2: die TP des Bikes (8) geteilt durch 5 und aufgerundet, +1 Schaden für die zusätzliche 6).

Beispiel

Ein Vollstrecker des Syndikats feuert eine Rakete auf Sabahs Gravfahrzeug ab. Der Angriff trifft und verursacht 6 Schadenspunkte. Sabah macht einen Wurf auf die Panzerung des Gravfahrzeugs (Panzerungswert 3) und erzielt eine Sechse. Das Gravfahrzeug erleidet 5 Schadenspunkte.

FAHRZEUGE IM DRITTEN HORIZONT

Fahrzeuge für Planetenoberflächen im Dritten Horizont fahren normalerweise auf Rädern oder Graviton-Projektoren. Erstere Art von Fahrzeug wird meistens als „Crawler“ bezeichnet, letztere als „Gravs“. Die meisten Fahrzeuge werden von kleinen Fusionseinheiten angetrieben, die Wasser verwenden, manchmal auch seltenere Isotope von Wasser. Kleinere Fahrzeuge verwenden Fusionsbatterien oder Zellen. Ältere, primitivere Fahrzeuge verwenden manchmal Alkohol oder Erdölprodukte wie Bahtrol.







KAPITEL 4

DUNKLE BLUMEN

Und der Bote sprach: Gehet fort und findet die Saat der Ikonen, die Blume des Himmels. Mit ihr sollt ihr Wohlstand in eure sterbende Welt bringen und die Menschen vor Hunger und Armut bewahren.

Aber sei vorsichtig, guter Pilger, es gibt Exemplare, die von der Finsternis zwischen den Sternen befleckt worden sind. Diese dunklen Blumen bringen keinen Wohlstand, sondern Elend und Tod.

DIE SAAT DER IKONEN - Suleiman der Ältere

Dunkle Blumen ist ein kurzes Einführungsabenteuer für Coriolis – Der Dritte Horizont. Es erzählt die Geschichte einer lange verlorenen Raumstation, die Suche nach einer berühmten Pflanze und einer Wissenschaftlerin, die davon besessen ist, ihre Mission zu beenden, auch wenn sie sie ihr Leben kostet.

IN DIESEM HEFT findest du alles, was du zum Spielen brauchst. Als SL solltest du dich vorbereiten, indem du die Schnellstartregeln und das Abenteuer vollständig liest. Verwende die vorgefertigten

Spielercharaktere am Ende des Schnellstartheftes und halte mindestens zehn sechsseitige Würfel bereit und rund ein Dutzend Marker oder Glasperlen, die Finsternispunkte darstellen.

HINTERGRUND

Vor mehr als hundert Jahren lebte ein mächtiger Emir in der Stadt Yehenna in den verbrannten, staubigen Ebenen von Dabaran. Der Emir sorgte sich um sein Land und sein Volk. Die Ernte war schlecht und Nahrung war knapp. Wo andere Städte an neuen Technologien arbeiteten, um das brennende Land zu düngen, wandte sich der Emir von Yehenna seiner Bibliothek zu. Er fand einen Text des berühmten Gelehrten Suleiman, der eine Blume erwähnte, die mit der Macht der Ikonen gesegnet war und die selbst dem ärmsten Land Reichtum bringen sollte. Der Emir setzte alles daran, um diese Blume zu finden, und entsandte Entdecker in das ganze Dabaran-System.

Der Emir aber war ein weiser und vorsichtiger Mann. Der alte Text erwähnte dunkle Blumen, Exemplare der berühmten Pflanze, die von der Finsternis zwischen den Sternen befleckt worden waren. Er errichtete eine Raumstation am Rand des Systems, wo die Entdecker ihre Funde abliefern konnten. Die Station war das Herzstück des Projekts, die Blume des Himmels zu finden. Hunderte von dabaranischen Wissenschaftlern arbeiteten jahrelang, um den gesuchten Schatz zu finden. Die Station wurde von der Wissenschaftlerin Wahina geleitet, einer leidenschaftlichen Gelehrten und Professorin der Universität von Dadah.

Eines Tages kehrte ein Forscher mit einer seltsamen Geschichte zurück. Er hatte eine wunderschöne und schlanke Blume in den Tiefen der Gasminen von Salamanx gefunden. Die Wissenschaftler wussten, dass keine bekannte

Pflanze in einer solch rauen Umgebung existieren konnte. Konnte es das sein? Ehe sie ihre Antwort erhielten, kam es zur Katastrophe.

Es waren die letzten Tage der Portalkriege. Das Volk von Dabaran war vom Großteil der Gewalt verschont geblieben, aber dieses Mal hatten sie nicht so viel Glück. Eine abtrünnige Flotte des Ersten Horizonts attackierte eine Flottille dabaranischer Schiffe in der Schwärze des Weltraums. In der Verwirrung des Kampfes traf ein fehlgeleiteter Torpedo die Forschungsstation, wodurch ihre Stabilisatoren und Lebenserhaltungssysteme deaktiviert wurden.

Die meisten Forscher starben sofort. Wahina und drei ihrer Assistenten gelang es jedoch zu überleben. Die Station kam vom Kurs ab, unfähig, jemanden zu kontaktieren oder ihre Schubdüsen zu verwenden. Der Bericht sagte, dass sie mit der gesamten Besatzung verloren war und der Emir von Yehenna kapitulierte. Das Projekt wurde beendet. Kurze Zeit später starb er.

Aber Wahina blieb am Leben. Und sie setzte ihre Arbeit fort. Schon bald fand sie heraus, dass die Pflanze aus den Tiefen von Salamanx tatsächlich besondere Kräfte hatte. Sie konnte in den lebensfeindlichsten Umgebungen bestehen. Als ihre Vorräte zur Neige gingen, begriff sie, dass die Rettung nur in der Pflanze selbst zu finden sein konnte. Sie begann, sich und ihren Assistenten die Biomasse der Pflanze zu injizieren. Zunächst hatte es keine Auswirkung. Gerade als sie begannen, alle Hoffnung zu verlieren, bemerkten sie etwas.

Sie begannen sich zu verändern.

JÜNGSTE EREIGNISSE

Einhundert Jahre sind vergangen, und der Horizont hat sich verändert. Die Portalkriege endeten mit der vollständigen Isolation des Horizonts. Es folgte die Lange Nacht. Ökonomie brachen zusammen, Kulturen vergingen und die Struktur der Zivilisation selbst zerfiel. Die Emire von Dabaran überlebten, doch vergaßen sie die alte Zeit vor dem Krieg. Das Schicksal der Forschungsstation wurde in staubigen Archiven begraben.

Bis eines Tages der astronische Forscher Siyab Dahiljaba etwas Seltsames am Himmel bemerkte. Er entdeckte etwas, das ein von Menschenhand geschaffenes Objekt am Rand des Sternensystems zu sein schien. Nachdem er weitere Nachforschungen angestellt hatte, war er überzeugt, dass er etwas Wichtiges gefunden hatte: eine lange verschollene dabaranische Forschungsstation.

Mit Finanzierung des Instituts und der Zenithischen Akademie für Planetenerforschung machte sich Dahiljaba in einem der Messungsschiffe der Akademie auf, um seinen Fund ausfindig zu machen und zu katalogisieren. Das war vor zwei Monaten. Seitdem hat man nichts mehr von ihm gehört.

DIE SITUATION

Das Kurierschiff Shamza und seine Besatzung von fünf Mann, angeworben von Professor Dahiljaba, ist sicher an der Station angekommen und hat dort angedockt. Die gesamte Besatzung hat die Station betreten und ist sofort auf die Wucherung gestoßen. Zunächst erfolgte die Erkundung friedlich. Die Gruppe erkundete die Station und begann ihre Geheimnisse zu entdecken. Als allerdings die Sicherheitsoffizierin des Schiffs, eine ehemalige Legionärin namens Amirah, auf einen von Wahinas ehemaligen Forschungsassistenten stieß, der jetzt ein geistloser Avatar der Wucherung war, begannen die Probleme. Amirah missverstand die Absichten des Avatars als feindselig und tötete ihn, und mit dieser einzigen Aktion war der Rest der Besatzung verdammt.

Da die Wucherung und Wahina die Neuankömmlinge jetzt als feindselig und als Bedrohung für ihr Projekt betrachteten, reagierten sie mit Gewalt. Die Besatzung wurde einer nach dem anderen entweder von der Wucherung oder einem ihrer Avatare getötet. Die Wucherung bedeckte auch die Shamza und machte sie unbeweglich. Schon bald waren die einzigen Überlebenden Dahiljaba und Amirah selbst. Sie versteckten sich in unterschiedlichen Teilen der Station. Ihre einzige Hoffnung ist, dass jemand auf ihren Notruf reagieren wird.

Und hier kommt die Besatzung der Narzalus ins Spiel.

KURZGLOSSAR

- ◆ **ASTRODIARIUM** - Eine Datenbank, die man auf den meisten Raumschiffen findet. Enthält Navigations- und Astronikdaten sowie ein Register der bekannten Planeten, Schiffe und Stationen.
- ◆ **CZ - Coriolis-Zyklus**. Die Anzahl von Jahren seit die Raumstation Coriolis gegründet wurde.
- ◆ **DABARAN** - Ein Sternensystem sowie ein Planet gleichen Namens.
- ◆ **IKONEN** - Die mystischen Wesenheiten, die im Horizont als Götter verehrt werden.
- ◆ **AKADEMIE, DIE** - Kurz für die Zenithische Akademie für Planetenerforschung. Eine Organisation, die mit der zenithischen Fraktion des Konsortiums zusammenarbeitet und sich auf wissenschaftliche Forschung und Erkundung konzentriert.
- ◆ **BLUME DES HIMMELS** - Eine legendäre Pflanze, der man lebensspendende Kräfte nachsagt. Erwähnt von Suleiman dem Älteren.
- ◆ **PORTALKRIEGE, DIE** - Ein katastrophaler Krieg, der den gesamten Dritten Horizont umspannte. Endete mit dem Zusammenbruch der Portale und der vollständigen Isolation des Horizonts.
- ◆ **SALAMANX** - Ein gigantischer Gasriese. Berühmt für seine tiefen Gasminen.
- ◆ **SULEIMAN, DER ÄLTERE** - Ein Erstsiedler-Gelehrter von Dabaran.
- ◆ **KÄLTESCHLAF** - Eine Technologie, die Leute in einen langen und ausgedehnten Schlaf versetzt. Wird für Raumreisen genutzt und manchmal auch medizinisch.

DIE MISSION

Die Spielercharaktere reisen auf einer Routine-Handelsmission durch das Dabaran-System und werden vom Institut kontaktiert. Sie werden gebeten, sich zu bestimmten Koordinaten zu begeben und das Verschwinden eines vermissten Schiffs zu untersuchen, das einen der Forscher des Instituts, einen gewissen Professor Siyab Dahiljaba, transportiert hat.

Für verwertbare Informationen darüber, was mit dem Schiff passiert ist, werden sie 10.000 Birr erhalten. Wenn sie das Schiff oder den Forscher zurückbringen können, erhalten sie die doppelte Summe.

Das Szenario beginnt, wenn die SC an den Koordinaten eintreffen und die alte Forschungsstation finden. Leider sind die SC (und auch die Besatzung des Messungsschiffs) auf ein jahrhundertealtes Geheimnis gestoßen und werden sich den seltsamen Bewohnern der Station stellen müssen.

ÜBERSICHT

Das Abenteuer ist in drei Akte aufgeteilt. Im ersten nähern sich die SC der Station und finden einen Weg, sie zu betreten. Im zweiten Akt, dem Herzstück des Abenteuers, erkunden die SC die Station, treffen auf ihre Bewohner und finden Hinweise darauf, was hier passiert ist. Im letzten Akt werden die SC in den Konflikt zwischen Wahina/der Wucherung und den überlebenden Mitgliedern der Forschungsexpedition gezogen. Am Ende müssen sie sich entscheiden, ob sie sich mit den Überlebenden zusammentun wollen oder Wahina bei ihrem jahrhundertealten Traum unterstützen, die Saat der Ikonen nach Dabaran zu bringen.

WICHTIGE NSC

Wahina	Leitende Wissenschaftlerin von IARS-18. Die Erschafferin und der erste Verstand der Wucherung.
Professor Siyab	Der vermisste Forscher. Die Person, die die SC für das Institut finden sollen.
Amirah	Das zweite überlebende Mitglied des Expeditionsschiffs. Eine ehemalige Legionärin und die Sicherheitsoffizierin an Bord des vermissten Schiffs. Eine potentielle Verbündete für die SC.

WESENHEITEN

Die Wucherung	Das halbintelligente System aus Blumen und Pflanzen, das aus den Blumen von Salamanx und Wahinas Experimenten entstanden ist.
Eins, Zwei und Vier	Die drei überlebenden Forschungsassistenten. Jetzt geistlose Avatare der Wucherung.



AKT 1

Das Abenteuer beginnt, wenn sich die SC der letzten bekannten Position des vermissten Messungsschiffs nähern. Lies den folgenden Text vor oder paraphrasiere ihn.

Die Brücke der Narzalus ist leise, mit Ausnahme des ständigen Summens des Belüftungssystems und der schwachen Geräusche der avionischen Sensoren. Ihr seid seit einer Woche durch die Tiefen des Dabaran-Systems gereist. Zunächst war es nur ein weiterer langweiliger Routineauftrag. Aufsammeln und abladen. Ihr habt das schon hundert Mal gemacht. Aber dann ist etwas passiert. Ein verzerrtes Signal von einem Vertreter des Instituts. Ein Angebot für eine lukrative Mission, wenn ihr ein vermisstes Schiff findet, die Shamza, auf der ein Professor aus Dabaran unterwegs ist. Die Bezahlung war zu gut, um nein zu sagen, und die Koordinaten der letzten bekannten Position des Schiffs waren nur ein kurzer Umweg von eurer Route. Also habt ihr angenommen. Das war vor zwei Tagen. Jetzt sind die Sensoren des Schiffs plötzlich zum Leben erwacht. Alarmtöne und Hinweise weisen euch darauf hin, dass etwas nahe ist. Es ist kein Schiff. Es ist eine Station.

WENN DAS SCHIFF der SC sich der Station nähert, werden sie etwas Seltsames sehen. Plötzlich leuchten die Bildschirme der Biosensoren auf. Bei einer näheren Untersuchung können die SC feststellen, dass die Station von einer Wolke nicht identifizierter Biomasse umgeben ist.

UNTERSUCHUNG DER STATION

Die SC haben einige Möglichkeiten, die Station zu untersuchen, ehe sie sie betreten.

✿ SENSORÜBERPRÜFUNG

Die offensichtlichste Methode ist es, dass der Sensorbediener eine Sensorüberprüfung der Station durchführt. Dies erfordert einige Minuten und einen **DATENDSCHINN**-Wurf. Bei Erfolg offenbart die Untersuchung die folgenden Informationen:

- ◆ Die Station ist abgeschaltet, aber der Reaktorkern ist noch funktionsfähig.
- ◆ Es gibt schwache Zeichen von Leben im Biodom.
- ◆ Es gibt aktive Schwerkraft auf der Station.

Wenn der Wurf nicht erfolgreich ist, werden die Sensoren von der Wolke aus Biomaterie um die Station verwirrt und zeigen widersprüchliche Daten.

✿ DATENBANKSUCHE

Eine Datenbanksuche im Astrodiarium des Schiffes offenbart die folgenden Informationen über die Station:

- ◆ Der Name der Station ist Station 18 des Königlich-Dabaranischen Instituts der Astronikforschung, oder Königlich-Dabaranisch-IARS-18.
- ◆ Es ist ein altes dabaranisches Stationsmodell, das vor 146 Jahren gebaut wurde.
- ◆ Die Station wurde vor 101 Jahren mit der ganzen Besatzung als verschwunden gemeldet, während der letzten Phase der Portalkriege.
- ◆ Die Station war Teil eines Forschungsprogramms, das der letzte Emir von Yehenna auf Dabaran aufgebaut hat. Über das Programm sind keine weiteren Informationen verfügbar.

✿ VISUELLE ÜBERPRÜFUNG

Ein vorsichtiges Vorbeifliegen und eine visuelle Überprüfung der Station offenbart die folgenden Informationen:

- ◆ Es scheint keine Energie auf der Station zu geben, alles ist dunkel.
- ◆ Es gibt Anzeichen von Beschädigungen, sowohl durch Asteroiden, als auch durch etwas, das wie Explosionsschäden hinten an der Oberseite der Station aussieht.
- ◆ Die Station rotiert einmal alle zwei Minuten um ihre eigene Achse.
- ◆ Es gibt vier sichtbare Luftschleusen, von denen zwei mit dunkler Biomasse bedeckt zu sein scheinen.
- ◆ Ein Schiff hat an einer der Luftschleusen angedockt. Es ist die Shamza. Sie ist deaktiviert und von Biomasse bedeckt.



VAKUUMBLUMEN

Verwende die Biomasse außen an der Station als Werkzeug, um den Spielern zu zeigen, dass etwas mit der Station nicht stimmt. Das Zeug ist überall und bleibt am Schiff und den Exo-Anzügen der SC kleben, wobei es Bullaugen und Visiere blockiert. Du kannst auch andeuten, dass die Wucherung abhängig von Licht ist, indem du die Biomasse, die dem Stern Dabaran zugewandt ist, eher pflanzenartig mit kleinen purpurfarbenen Blüten beschreibst. Dies ist definitiv etwas, das die SC noch nie zuvor gesehen haben.

IN DIE STATION EINDRINGEN

Die SC haben zwei Möglichkeiten. Sie können entweder ihr Schiff an die Rotation der Station anpassen und einen Weltraumspaziergang zu einer Luftschleuse machen. Oder sie versuchen, das Schiff richtig an der Station anzudocken.

✿ ANDOCKEN AN DER STATION

Der Pilot des Schiffs muss sich der Rotation anpassen, um sich manuell mit der Luftschleuse zu verbinden und sie zu bedienen. Das erfordert einen **PILOT**-Wurf. Wenn der Wurf misslingt, verpasst der Pilot die Luftschleuse und kann es noch einmal versuchen. Wenn dies ebenfalls misslingt, erleidet das Schiff einen Punkt Strukturschaden, schafft es aber dennoch, sich an der Schleuse einzuklinken.

✿ WELTRAUMSPAZIERGANG

Dieses Manöver ist leichter für den Piloten, erfordert aber einen wagemutigen Weltraumspaziergang von einer Person, die dann ein Kabel mit dem Rumpf der Station verbindet, damit die anderen in ihren Exo-Anzügen sicher hinübergehen können.

Der erste SC, der hinübergeht, muss einen **BEWEGLICHKEIT**-Wurf ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass die Person den Rumpf ohne Zwischenfall erreicht und das Kabel befestigen kann. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der SC entweder das Kabel verliert oder die Station verpasst (nach Wahl des Spielers).

Wenn der SC das Kabel verliert, muss ein anderer SC damit hinübergehen. Wenn der SC den Rumpf verpasst, kann er es noch einmal versuchen, aber diesmal ist es schwieriger (-1 Würfel).

Ein Fehlschlag bedeutet, dass der SC zu hart auf der Station aufschlägt und 2 Punkte Schaden erleidet (der Exo-Anzug kann diesen Schaden absorbieren).

Sobald die SC an einer Luftschleuse andockt oder sicher hinübergegangen sind, können sie die Schleuse manuell öffnen. Dies dauert einige Minuten, erfordert aber keinen weiteren Wurf. Die SC können die Station jetzt betreten.

GEFAHREN

- ◆ **DIE BIOMASSE.** Die Biomasse, die die Station umgibt, ist zwar im Augenblick für die SC oder ihr Schiff keine direkte Gefahr, sie ist aber eine Erweiterung der Wucherung und somit eine potentielle zukünftige Bedrohung (wenn die Wucherung/Wahina die SC als Feinde betrachten).
- ◆ **VERSTRICKUNG (KOSTET 1 FINSTERNISPUK).** Wenn die SC einen Weltraumspaziergang zur Station machen, kann sich einer von ihnen plötzlich in seltsamer, unkrautartiger Biomasse verstricken. Der Spieler muss auf **BEWEGLICHKEIT** würfeln, um sich erfolgreich zu lösen und weiter zu gehen. Schafft er den Wurf jedoch nicht, erleidet er einen Punkt Stress und kann sich nicht bewegen, wenn er nicht von einem anderen SC gerettet wird (ein einfacher (+1) **BEWEGLICHKEIT**-Wurf).

AKT 2

Die Station ist ungefähr 200 Meter hoch und am weitesten Punkt 160 Meter breit. Der Anblick der Station wird von einem großen Makrosensor dominiert, der sich 80 Meter auf beiden Seiten der Station erstreckt. Der Rumpf besteht aus Metall mit einer leicht grünlichen Färbung, und die Oberseite der Station enthält die große Glaskuppel des Biodoms.

ES GIBT ZEICHEN von Beschädigungen an der Station. An mehreren Stellen wurde sie offensichtlich von kleinen Asteroiden getroffen, sodass kraterartige Löcher an der Außenwand zu erkennen sind. In anderen Teilen, vor allem dem Wohnquartier-Modul, scheint die Station von Explosivwaffen getroffen worden zu sein. Ein großer Teil dieses Abschnitts ist der Schwärze des Weltraums ausgesetzt.

Teile der Station sind von dunkler, pflanzenartiger Biomasse bedeckt (siehe oben).

DIE LUFTSCHLEUSE

Ihr betretet die Luftschleuse und schließt die Außenluke hinter euch. Die Lichtstrahlen eures Anzugs schneiden durch die Dunkelheit im Inneren: Staub, nein, etwas anderes - dunkle Partikel.

Alte Symbole bedecken den Boden der Station. Ein Helm liegt auf dem Boden. Das einzige Geräusch ist das eurer eigenen Atemzüge.

Beim Betreten der Luftschleuse sehen die SC, dass die Schleusenkammer Fragmente der pflanzenartigen Biomasse enthält, die sie außen an der Station beobachten konnten. Ansonsten sieht sie wie eine normale, wenn auch lange unbenutzte Luftschleuse alter Bauweise aus. Große Sprengtüren, große Wandbildschirme mit Anweisungen in altem Dar, der Helm eines unglückseligen Mannschaftsmitglieds. Die Bildschirme zeigen an, dass es Sauerstoff auf der Station gibt, und tatsächlich ist welcher vorhanden. Nach dem Durchlaufen der Luftschleuse geben die Sensoren ihrer Exo-Anzüge das Okay, ihre Helme abzulegen.

PERSONEN: Niemand.

GEGENSTÄNDE: Ein alter, roter Exo-Helm. Ein SC mit **WISSENSCHAFT** kann etwas ungewöhnliches im Helm entdecken. Im Inneren befindet sich ein Fleck der dunklen Biomasse. Er ist identisch zur Masse, die außerhalb der Station zu erkennen ist.

GEFAHREN: Nichts

DER KORRIDOR

Vor euch erstreckt sich ein achteckiger Korridor in die Dunkelheit der Station. Die Luft ist feucht und von einem seltsamen Fäulnisgeruch erfüllt, wie verrottendes Laub. Als ihr den ersten Schritt macht, ertönt ein Knirschen unter euren Stiefeln. Eure Lichtstrahlen beleuchten den Boden und offenbaren etwas, das ihr noch nie gesehen habt: der Boden ist von dunklen Ranken und knorrigem Gras bedeckt.

Die erste Erfahrung der SC mit dem Inneren der Station ist der Korridor, der von der Luftschleuse weg führt. Er ist achteckig, mit Metallwänden, die in stumpfem Grau gestrichen sind. Die Decke enthält Lichtstreifen, die schon seit langer, langer Zeit nicht mehr angeschaltet worden sind. Was noch wichtiger ist: der Boden ist vollständig von der Wucherung bedeckt. Ein dunkles, verstricktes und dichtes Unterholz aus drahtigen Ranken und seltsamen dunklen Blättern bedeckt den Boden und wächst fast die Hälfte der Wände empor. Der Korridor ist vollständig dunkel und es gibt keine Möglichkeit, die Lichtstreifen von hier aus zu aktivieren.

PERSONEN: Niemand.

GEGENSTÄNDE: Ein Handschuh, teilweise verborgen von der Wucherung. Offensichtlich einmal Teil eines Exo-Anzugs. Eine Untersuchung offenbart, dass sich noch immer die skelettierten Überreste einer menschlichen Hand im Handschuh befinden.

GEFAHREN: Nichts.

Wenn die SC Teile der Wucherung mit der Fertigkeit **WISSENSCHAFT** analysieren, oder sie für eine Analyse ins Schiff mitnehmen, finden sie folgendes heraus:

- ◆ Es handelt sich tatsächlich um eine natürliche Pflanze.
- ◆ Diese Pflanze scheint extrem resistent gegenüber unwirtlichen Bedingungen zu sein.
- ◆ Sie hat die gleiche Kernstruktur wie die Biomasse außerhalb der Station.
- ◆ Sie entspricht keiner einzigen katalogisierten Pflanze.

ÜBERBLICK DER STATION

1. Große Makrosensor-Anordnung
2. Luftschleuse
3. Biodom
4. Wohnquartiere (zum Teil zerstört)
5. Medizinisches Labor
6. Maschinenraum
7. Luftschleuse
8. Laborbereich



DIE WOHNQUARTIERE

Was einst ein luxuriöses Wohnquartier für die Mannschaft der Station war, ist heute nur noch ein trauriger Schatten dessen, was es einmal war. Eine Gasse, mehrere Meter breit und vielleicht fünf Meter hoch, erstreckt sich vor euch. Sie war offensichtlich einmal das Herzstück des Wohnmoduls, jetzt ist sie nur noch ein verfallenes Monument für die Menschen, die einst hier gelebt haben. Zerbrochene Fenster, eine Decke, in der rötlichen Farbe des dabaranischen Himmels bemalt, sogar einige Balkone - alles wurde von der dunklen Wucherung verschluckt.

Die Wohnquartiere sind am stärksten von der Katastrophe betroffen, die die Station und ihre Bewohner getroffen hat. Es sind immer noch Spuren der Mannschaft überall in der Gegend verstreut: Kleidung, seltsamer Schmuck und persönliche Erinnerungsstücke. Ein Tisch, der noch immer mit etwas gedeckt ist, das einmal ein Familienmahl war. Ein ungemachtes Bett. Ein Zimmer, das einst als Studio für ein Besatzungsmitglied mit einer künstlerischen Ader gedient hat, voller staubiger Gemälde eines grünen und wachsenden Dabaran. Und überall ist die dunkle Wucherung. Die krummen Ranken hängen an den Wänden und wachsen in unnatürlichen Formen. Sie erstrecken sich in jede Ecke der einst menschlichen Domäne.

PERSONEN: Zwei. Einst Teil der Besatzung, jetzt ein Gefäß für die Wucherung. Er beobachtet die SC in der Gasse von einem der Fenster im zweiten Stock. Er kann mit einem schwierigen (-2) Wurf auf **BEOBSACHTUNG** bemerkt werden.

GEGENSTÄNDE: Würfel einen W6.

1. Ein immer noch funktionierender Speicherstick mit einer Aufzeichnung der Sängerin Dani Durrah. Eine einst berühmte Sängerin von Yehenna, Dabaran.
2. Eine staubige grüne Jacke. Auf dem Rücken steht in altem Dar: „IARS-18 Besatzung“.
3. Eine Ration. „Kodh mit Reis und Tomaten“. Noch essbar. Gerade so.
4. Ein Holowürfel mit einer Aufzeichnung, die etwa ein halbes Dutzend Besatzungsmitglieder zeigt, die in diesem Bereich herumalbern. Sie lachen und lächeln und reden mit der Person hinter der Aufzeichnung.
5. Ein Notizbuch mit alten, schimmeligen Seiten. Die letzten paar Seiten scheinen anzudeuten, dass eine Katastrophe die Station getroffen hat. „Wir sterben. Mögen die Ikonen unsere Seelen segnen. Ich liebe dich, Mutter.“
6. Eine Art Brettspiel. In einer Plastikschatel mit einem Einsatzteil, das wunderschöne Spielfiguren enthält. Soldaten, dämonenartige Kreaturen und Raumschiffe. Es sind keine Regeln vorhanden.

GEFAHREN: Der Wachstumsavatar Zwei.

DER LABORBEREICH

Reihe um Reihe von Kapseln aus keramischem Glas säumen die Wände. In ihrem Inneren befinden sich zahlreiche verschiedene Pflanzen. Einige der Kapseln sind zerbrochen und die dunklen Ranken der Wucherung wachsen darin wie spindeldürre Finger. Die Wucherung ist überall: sie bedeckt den Boden, erklimmt die Wände und hängt vom Dach.

Der Laborbereich war einst das Herz der Station. Hier haben die Wissenschaftler die von Entdeckern mitgebrachten Exemplare gesammelt, um mit ihnen zu experimentieren und sie zu beobachten. Tausende verschiedener Spezies wurden hier gesammelt, sie alle liegen jetzt tot und mumifiziert in ihren Kanistern. Es gibt hier Dutzende von Arbeitsstationen mit alten Terminals.

PERSONEN: Der Wachstumsavatar Eins.

GEGENSTÄNDE: Ein Arbeitsterminal. Kann mit einem erfolgreichen Wurf auf **DATENDSCHINN** oder der Schlüsselskarte aus dem Maschinenraum aktiviert werden. Das uralte System enthält eine riesige Datenbank voller Daten, die nicht zu entschlüsseln sind. Aber auch eine Nachricht:

GEFAHREN: Eins. Einer von Wahinas überlebenden Assistenten, der jetzt ein geistloser Avatar der Wucherung ist, versteckt sich hinter den überwucherten Bottichen. Er beobachtet aus den Schatten. Wenn er bemerkt wird, flüchtet er in Richtung Biodom. Wenn er in die Ecke getrieben oder angegriffen wird, wird er Gewalt anwenden.

DIE BOTSCHAFT

◆ **AN:** Die Hochverehrte Königliche Wissenschaftsleiterin Wahina Adala

◆ **VON:** Dem Ehrenwerten Königlichen Minister für Landwirtschaft

Der Emir ist mit den Bemühungen Ihres Teams nicht zufrieden. Er möchte, dass ich Sie daran erinnere, dass dies eine heilige Mission ist, die die Ikonen selbst bestimmt haben, und dass der Emir bald greifbare Ergebnisse erwartet.

Die Zukunft des Volks des Emirats steht auf dem Spiel. Wenn Sie scheitern, wird die Zukunft nicht gnädig sein.

Mögen die Ikonen Ihre Arbeit segnen.



EINS, AVATAR DER WUCHERUNG

Er war einst ein Mitglied der ursprünglichen Besatzung der Station und Teil des Forschungsteams, das direkt mit Wahina gearbeitet hat. Der Avatar, der als Eins bekannt ist, ist groß und dürr, mit einem bleichen Gesicht und einem leeren, aber eindringlichen Blick.

ATTRIBUTE: (WERTE IN KLAMMERN WERDEN VERWENDET, WENN DER BIODOM ERLEUCHTET IST)

STÄRKE 3 (6), GESCHICKLICHKEIT 3 (5), VERSTAND 2 (3), EMPATHIE 2 (3)

TREFFERPUNKTE: 6 (11)

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4 (6)

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2 (4), Beobachtung 2(4), Infiltration 2 (4)

PANZERUNG: 2 (6)

WAFFEN: Hände (Bonus 0, INIT +2, Schaden 2, Kritisch 2, Nahe Reichweite)

- ◆ **SPORENANGRIFF:** Der Avatar kann jemanden packen und ihm Sporen ins Gesicht spucken. Mach einen normalen Nahkampfangriff. Wenn der Angriff erfolgreich ist, verursacht er den normalen Schaden und 3 Punkte Stress.

KOSTEN: 1 Finsternispunkt

DER BIODOM

Der Geruch erwischt euch voll - der Gestank nach verfaulten Blättern und abgestandenem Wasser. Es ist heiß und die Luft ist fast zu schwer, um sie zu atmen. Die Wucherung ist überall, sie bedeckt den Boden, die Wände und sogar die Glaskuppel.

Der Biodom war der Standort des großen Sauerstoffgartens der Station. Seit die Katastrophe eingetreten ist, hat Wahina es verwendet, um die Wucherung unterzubringen. Das dunkelviolette Unkraut der Wucherung ist hier überall: es bedeckt den Boden, erklimmt die Wände und rankt sich über die Kuppel aus keramischem Glas. Die obere Schicht ist von kleinen, dunklen Blumen bedeckt, die alle in Richtung Kuppel gewendet sind, ausgestreckt in Richtung des wenigen Lichts von Dabaran, das sie hindurch lässt.

PERSONEN: Wahina.

GEFAHREN: Die Wucherung.

GEGENSTÄNDE: Nichts wichtiges.

WAHINA ADALA, ERSTSIEDLER-WISSENSCHAFTLERIN UND ÜBERLEBENDE

Wahina war einst eine geniale Wissenschaftlerin von der Universität von Dadah. Die Suche nach der Saat der Ikonen wurde zu einer Besessenheit für sie. Sie glaubte - und glaubt noch immer - dass die gentechnische Umformung von bereits widerstandsfähigen Pflanzen der Schlüssel zu einem besseren Leben für das Volk des Horizonts darstellen

könnte. Als aber die Katastrophe eintrat und der Großteil der Stationsbesatzung getötet wurde, veränderte sich alles. Es gelang ihr, am Leben zu bleiben, und sie fand Erlösung in der seltsamen Pflanze aus den Gasminen von Salamanx. Sie überlebte, doch dabei wurde sie selbst zum Teil eines gentechnischen Experiments. Heute ist Wahina immer noch menschlich, aber sie ist auch etwas anderes. Sie ist eins mit der Wucherung.

ATTRIBUTE: (WERTE IN KLAMMERN WERDEN VERWENDET, WENN DER BIODOM ERLEUCHTET IST)

STÄRKE 3 (5), GESCHICKLICHKEIT 3 (5), VERSTAND 4 (6), EMPATHIE 4 (5)

TREFFERPUNKTE: 6 (10)

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8 (11)

FERTIGKEITEN: Wissenschaft 5, Manipulation 3, Kultur 2, Fernkampf 2

PANZERUNG: 0 (4)

WAFFEN: Beschleunigerpistole (Bonus +1, INIT 0, Schaden 2, Kritisch 1, Weite Entfernung)

- ◆ **WUCHERUNG KONTROLLIEREN:** Wahina kann die Wucherung nach einem SC greifen lassen. Wenn du einen Finsternispunkt ausgibst, verstrickt sich der SC automatisch in der Wucherung und muss einen Wurf auf **KRAFTAKT** schaffen, um sich in der nächsten Runde zu befreien. Dazu muss die Wucherung an dem Ort anwesend sein.

KOSTEN: 1 Finsternispunkt.

DER MASCHINENRAUM

Die Korridore sind hier anders. Die Decke ist niedriger, und die Wände voller Rohre und Kabel und Bildschirme sind mit Text in altem Dar bedeckt. Es ist fast so, als ob ihr in eine gigantische Maschine getreten seid.

Ein Irrgarten aus Rohren, Bildschirmen und Schwerkraftgeneratoren - dies war einst der Maschinenraum der Station. Heute sind die staubigen Korridore verlassen und ungenutzt. Das Herz des Maschinenraums ist der Reaktorkern, eine ovale und drei Stockwerke tiefe Kammer, in der der Fusionsreaktor der Station untergebracht ist. Er läuft im Niedrigenergiemodus. Die automatischen Systeme funktionieren nach all den Jahren noch.

PERSONEN: Der Wachstumsavatar Vier.

GEFAHREN: Vier. Der letzte Avatar der Wucherung versteckt sich in diesem Bereich. Er ist genauestens mit dem Aufbau der Flure und Korridore vertraut und beschattet die SC in diesem Bereich. Wenn er bemerkt wird, wird er versuchen zu entkommen oder angreifen, abhängig von den Umständen.

GEGENSTÄNDE: Kontrollpaneele, mit denen man die Energie, Schwerkraftgeneratoren und das Licht der Station steuern kann. Um sie zu bedienen, muss einem SC ein Wurf auf **DATENDSCHINN** gelingen. Jede Benutzung eines Systems erfordert einen eigenen Wurf. Bei einem Fehlschlag müssen die SC die Bedienfelder W6x10 Minuten studieren, ehe sie es wieder versuchen können.

DER REAKTORKERN. Der Reaktor funktioniert nach wie vor, doch ein Jahrhundert ohne Wartung seiner Kontrollsysteme hat seinen Tribut gefordert. Mit einem schwierigen (-2) Wurf auf **TECHNOLOGIE** können die SC den Reaktor überladen und die Kernschmelze einleiten. Die Station wird innerhalb von W6x10 Minuten zerstört.

VIER, AVATAR DER WUCHERUNG

Früher ein Mitglied der Besatzung. Jetzt ein geistloser Avatar der Wucherung. Vier ist klein und kräftig gebaut. Er hat einen rasierten Kopf, dunkle Augen und trägt eine zerrissene alte Mannschaftsuniform.

ATTRIBUTE: (WERTE IN KLAMMERN WERDEN VERWENDET, WENN DAS BIODOM ERLEUCHTET IST)

STÄRKE 4 (8), GESCHICKLICHKEIT 3 (5), VERSTAND 2 (3), EMPATHIE 2 (3)

TREFFERPUNKTE: 7 (13)

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4 (6)

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2 (4), Beobachtung 2(4), Infiltration 2 (4)

PANZERUNG: 2 (6)

WAFFEN: Hände (Bonus 0, INIT +2, Schaden 2, Kritisch 2, Nahe Entfernung)

◆ **REGENERATION:** Der Avatar kann alle verlorenen Trefferpunkte zurückerlangen. Der Prozess dauert eine Runde und kann wiederholt werden. Für zwei Finsternispunkte kann der Avatar eine kritische Verletzung heilen.

KOSTEN: 1 oder 2 Finsternispunkte.

DAS MEDIZINISCHE LABOR

Ein großer, kreisförmiger Raum mit zwei erhöhten Plattformen voller Dinge, die wie medizinische Maschinen aussehen. Am hinteren Ende des Raums kann man einige Kälteschlafbetten erkennen, von denen manche zerstört sind, andere intakt scheinen. Vor einer der Türen ist Schutt aufgehäuft. Es sieht fast so aus, als würde jemand versuchen, etwas draußen zu halten.

Im medizinischen Labor fand man einst die fortschrittlichen medizinischen Einrichtungen der Station. Sie wurden seit der Katastrophe nicht mehr verwendet und sind verfallen. Der Raum ist als Kuppel gebaut, die am höchsten Punkt 8 Meter hoch ist, und die Wände sind mit alten medizinischen Maschinen gesäumt, von denen einige fortschrittlicher sind als das, was heute im Horizont verwendet wird. Das medizinische Labor ist aktuell ohne Energie, kann aber vom Maschinenraum aus aktiviert werden.

Es gibt acht Kälteschlafbetten, von denen drei vollständig zerstört sind und der Rest verschiedene Reparaturen benötigen würde. In einem davon versteckt sich Professor Sayib. Er hat große Angst.

Wenn die SC die Kälteschlafbetten untersuchen und durch die Sichtfenster blicken, schauen sie direkt in seine panischen Augen.



PERSONEN: Siyab Dahiljaba

GEFAHREN: Nichts

GEGENSTÄNDE: Verschiedene medizinische Gerätschaften. Wenn das medizinische Labor mit Energie versorgt wird, können manche Gerätschaften von einem SC mit der Fertigkeit **MEDIKURGIE** verwendet werden.

SIYAB DAHILJABA, ASTRONIK-FORSCHER UND PROFESSOR

Ein fähiger, aber nicht bemerkenswerter Akademiker von der Universität von Dabaran. Dahiljaba sieht die Entdeckung der verlorenen Station als Möglichkeit, sein Ansehen zu verbessern und seine Kollegen zu beeindrucken. Er hat aber nicht bedacht, dass die Station noch immer bemannt sein könnte. Die Gewalt, die ausbrach, als Amirah einen der Avatare tötete und die Mannschaft der Shamza anschließend umgebracht wurde, hat ihn tief erschüttert. Er versteckt sich im medizinischen Labor und hofft und betet, dass jemand kommt, um ihn zu retten.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 5, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

FERTIGKEITEN: Wissenschaft 5, Kultur 4, Beobachtung 2, Manipulation 2

AUSRÜSTUNG: Keine

DEN DRUCK SPÜREN

Es ist wichtig, dass sich die Spieler immer unwohler fühlen, während sie die Station erkunden. Verwende die unheimlichen Avatare und die verstohlene Söldnerin Amirah, um angespannte Szenen zu erzeugen. Es gibt immer jemanden, der die SC beobachtet oder verfolgt. Die Wucherung kann auch wirkungsvoll genutzt werden, um den SC Angst zu machen. Sie hängen fest, haben Sporen an der Kleidung haften, und die Wucherung bedeckt plötzlich Bereiche, die eben noch frei waren. Die Wucherung ist ein lebender, sich immer verändernder Organismus, der den Aufbau der alten Station verändert. Türen sind bedeckt und fast vergessen. Korridore sind so gut wie unpassierbar. Es kann besonders effektiv sein, den Weg zum Schiff der SC zu blockieren, sodass sie eine andere Möglichkeit finden müssen, zurückzukommen. Verwende die Ereignisse auf der nächsten Seite als Inspiration.



DAS MEDIZINISCHE LABOR

1. Bedienfeld
2. Operationsbereich
3. Biodom
4. Schutt
5. Medizinische Geräte
6. Kälteschlafbetten

AKT 3

Der letzte Teil des Abenteuers beschreibt die Ereignisse, die sich entwickeln, wenn die SC und die überlebenden Mitglieder der Shamza mit den Plänen von Wahina und der seltsamen Wucherung, die die Station dominiert, aneinandergeraten

DIE WUCHERUNG IST ein biologisches System aus verbundenen Pflanzen, die sich überall an der Innen- und Außenseite der Station ausgebreitet haben. Sie ist für sich genommen nicht intelligent, doch die Integration mit Wahina hat sie verbunden. Sie ist immer noch menschlich, aber dennoch auch Teil der Wucherung. Ihre alten Assistenten haben es nicht geschafft, sich zu integrieren und dabei bei klarem Verstand zu bleiben. Sie leben und atmen, sind aber keine unabhängig denkenden menschlichen Wesen. Daher brauchen sie die Wucherung und Wahina, wenn schnell gehandelt werden muss.

DER LICHTZYKLUS

Die Wucherung benötigt Sonnenlicht. Sie braucht es, um die Verbindung zu Wahina und den Avataren aufrecht zu halten. Da sich die Station um ihre eigene Achse dreht, wird das Biodom nur alle paar Minuten vom roten Licht des weit entfernten Dabaran erfüllt. Wenn die Kuppel beleuchtet wird, sind die Wucherung und ihre Avatare stärker und schneller. Aufmerksame SC bemerken vielleicht die Verbindung zwischen der Aggressivität und der Geschwindigkeit der Wucherung und der Avatare und der Drehung der Station in Richtung des Sterns von Dabaran. Wenn sie sich in Zeiträumen, in denen das Biodom dunkel ist, durch die Station bewegen, ist ihr Weg viel einfacher. Als SL kannst du den Wechsel zwischen dem roten Licht des Sterns und der Dunkelheit der Leere verwenden, um für Spannung zu sorgen.

EREIGNISSE

Diese Ereignisse können verwendet werden wann immer der SL der Meinung ist, dass sie das Abenteuer aufregender machen würden.

☼ GEFANGEN!

Einer oder mehrere der SC verfangen sich plötzlich in den Pflanzen. Sie können sich nicht mehr bewegen, bis sie es schaffen sich zu befreien. Das kann während des Konflikts mit Wahina oder einem der Avatare geschehen. Um

sich zu befreien, müssen die gefangenen SC einen schwierigen (-1) **KRAFTAKT**-Wurf schaffen.

KOSTEN: 1 Finsternispunkt.

☼ ROTES LICHT

Während die Station sich um ihre Achse dreht, kann der SL zwei Finsternispunkte ausgeben, damit die Station sich in Richtung des roten Lichts des Sterns dreht. Wenn das passiert, wird die Wucherung durch das Licht beschleunigt und kann ihre Avatare viel effektiver nutzen.

KOSTEN: 2 Finsternispunkte.

☼ AMIRAHS HINTERHALT

Die ehemalige Legionärin Amirah ist die Person, die den Konflikt mit der Wucherung begonnen hat und sie will ihn unbedingt ein für alle Mal beenden. Sie plant, die Station zu zerstören und auf der Shamza oder dem Schiff der SC zu flüchten. Dazu hat sie einen Hinterhalt gelegt und packt plötzlich einen der SC, um ihn als menschlichen Schild zu nutzen. Sie erzählt ihre Geschichte (ihrer Ansicht nach ist die Wucherung eine Abscheulichkeit, die zerstört werden muss) und bittet die SC, ihr zu helfen, die Station in die Luft zu sprengen. Das tut sie, während sie eine Vulkan-Pistole an den Kopf ihrer Geisel hält.

KOSTEN: 1 Finsternispunkt.

AMIRAH TASCH, EHEMALIGE LEGIONÄRIN UND SICHERHEITSOFFIZIERIN

Sie war einst ein Mitglied der Eliteeinheit der Legion, ein Hauptmann der gefürchteten Kompanie Shiamys Zorn. Amirah verließ die Legion, nachdem sie bei einer Mission zu weit ging und einen Wachmann auf Coriolis tötete. Jetzt verdient sie sich ihren Lebensunterhalt als Söldnerin und steht im Moment im Dienst der bunt zusammengewürfelten Besatzung der Shamza. Sie ist knallhart, aggressiv und furchtlos - eine Soldatin durch und durch. Ihre Skrupellosigkeit und ihr Mangel an Einfühlungsvermögen lässt sie kalt und feindselig erscheinen. Es ist ihr Ziel, die Station lebendig zu verlassen und dabei die Wucherung zu zerstören. Sie wird nicht zulassen, dass sich ihr jemand in den Weg stellt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2
TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

FERTIGKEITEN: Fernkampf 5, Nahkampf 4, Kraftakt 3, Kommandieren 2

PANZERUNG: 6

WAFFEN: Beschleunigerpistole (Bonus +1, INIT 0, Schaden 2, Kritisch 1, Weite Entfernung)

⚙️ KOORDINierter ANGRIFF

Die Avatare arbeiten zusammen, um die SC anzugreifen. Sie nutzen den Schutz der Dunkelheit, die Wucherung und ihr Wissen über den Aufbau der Station, um die SC in die Ecke zu drängen, wo sie am schwächsten sind.

KOSTEN: 2 Finsternispunkte

⚙️ WAHINAS BITTE

Die jahrhundertealten Lautsprecher erwachen plötzlich knisternd und knackend zum Leben. Eine Frauenstimme ertönt über die ganze Station. Sie erzählt den SC von der Saat der Ikonen und dem heiligen Projekt, das sie auf der Station leitet, und warnt sie, sich nicht einzumischen. Sie warnt sie, nicht dem Beispiel der mörderischen Besatzung der Shamza zu folgen. Wenn sie dies tun, wird sie sie töten. Nichts ist ihr wichtiger als ihr Werk.

KOSTEN: umsonst

⚙️ KINDER DER WUCHERUNG

Die Leichen der getöteten Besatzung der Shamza wurden in Kapseln im Laborbereich gesteckt. Sie verwandeln sich langsam in neue Avatare der Wucherung. Wenn du drei Finsternispunkte ausgibst, wird dieser Prozess beschleunigt, und drei neue Avatare werden auf die Station losgelassen.

KOSTEN: 3 Finsternispunkte.

DAS ENDE

Wie die Geschichte endet, liegt an den SC. Werden sie Wahinas Traum, die Saat der Ikonen zu Dabarans versengten Ebenen zu bringen, zu einem endgültigen Ende bringen, oder wollen sie an ihren Traum glauben und die Besatzung der Shamza aufhalten, ehe sie die Station zerstören können? Am Ende können nur die Ikonen sagen, ob sie die richtige Entscheidung getroffen haben. Wenn sie Wahina dabei helfen, die Bedrohung zu überleben und ihr erlauben, die Shamza zu nutzen, werden sie nie wieder von ihr hören. Allerdings hören sie einige Zeit nach den Ereignissen auf der alten Station von seltsamen Ereignissen in einem alten Emirat auf Dabaran. Felder aus dunkelvioletten Pflanzen haben den Boden um die alten Paläste der Hauptstädte fruchtbar gemacht. Manche sagen, es sei ein Wunder, andere halten es für ein böses Omen der Finsternis zwischen den Sternen.

AMIRAHS RACHE

Amirah hat nur ein Ziel in diesem Abenteuer, und zwar die Wucherung um jeden Preis zu zerstören. Ehe die SC auf der Station eingetroffen sind, hat sie sich versteckt, weil sie in der Unterzahl war. Das hat sie nicht daran gehindert, ihre Rache vorzubereiten. Sie hat einige Fallen und Sprengsätze in der Station verteilt. Du als SL kannst entscheiden, wo sie sind und wann sie gesprengt werden (verwende dafür einen Finsternispunkt). Sie ist so entschlossen, dass sie keine Angst hat, dabei umzukommen. Wenn die SC ihr nicht helfen wollen, den Reaktor zu überladen, dann muss sie es wohl selbst tun, auch wenn sie keine Chance hat zu überleben.

WAHINAS TRAUM

Das ultimative Ziel von Wahina ist es, die Wucherung ins alte Emirat auf Dabaran zu bringen und dem Volk, das dort lebt, wieder zu Wohlstand zu verhelfen. Sie ist noch nicht vollkommen bereit, es zu tun, doch die Ankunft der Shamza und des Schiffes der SC hat sie verstehen lassen, dass sie jetzt handeln muss. Sie muss nach Dabaran kommen und dazu braucht sie ein Schiff. Eine mögliche Auflösung für das Abenteuer könnte sein, dass Wahina ein Schiff stiehlt und sich mit ihrer kostbaren Fracht auf den Weg macht.



DR. WANA

Verstoßene Archäologin und Kapitänin

Die Suche nach der Wahrheit ist alles. Du hast dein Leben der Aufgabe verschrieben, die Mysterien des Dritten Horizonts aufzudecken. Sicher, du hast nicht immer die konventionellste Methode genutzt und du hast dir auf dem Weg haufenweise Feinde gemacht. Aber am Ende wusstest du, dass Resultate alles sind, was zählt, und in dieser Hinsicht ist niemand besser als du.

DR. ARMITA WANA

- ◆ **KONZEPT:** Wissenschaftlerin (Archäologin)
- ◆ **POSITION:** Kapitän
- ◆ **IKONE:** Der Tänzer
- ◆ **PROBLEM:** Rivale (Artefaktjäger aus Algot)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kultur 3, Wissenschaft 3, Beobachtung 2, Manipulation 1, Fernkampf 1, Kommandieren 1, Medikurgie 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Wohlhabende Familie, Das Talent des Tänzers

WAFFEN: Beschleunigerpistole (Bonus +1, INIT 0, Schaden 2, Kritisch 1, Weite Entfernung,)

AUSRÜSTUNG: Umgebungssensor, tragbares Labor, Bibliotheksdatenbank, Sanitätskasten, Exo-Anzug.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Zebo:** Eindeutig ein begabter Maschinist, aber er nimmt deine Anordnungen zu sehr auf die leichte Schulter.
- ◆ **Rouya:** Du bist dir nicht sicher, was ihren moralischen Kompass angeht, aber sie ist in unangenehmen Situationen sehr wertvoll.
- ◆ **Samioh:** Ein Manipulator durch und durch. Du bist nicht komplett immun gegen seinen Charme.
- ◆ **Nima:** Vertrauenswürdig und jemand, auf den du hörst. Allerdings ist klar, dass sein Verstand manchmal woanders ist.

⚙️ HINTERGRUND

Du gehörtest einst zu den wichtigsten Archäologen in der Kua-Sphäre und hattest einen lukrativen Vertrag mit dem Institut. Während eines Auftrags im Grenzland war deine Neugier jedoch stärker als du. Du hast dich an der Legionsblockade um einen alten Erstsiedler-Schiffsfriedhof vorbei geschlichen, alles im Namen der Wissenschaft. Aber die Expedition ging schrecklich schief. Du wurdest gefangen genommen, deine Funde zerstört und du unter Arrest gestellt. Dein Fehltritt hat dich alles gekostet. Du hast deine Sponsoren verloren, deinen Lehrstuhl, und deine Kollegen begannen dich zu meiden. Jetzt kommandierst du eine Besatzung aus Ausgestoßenen auf dem leichten Frachter Narzalus. Diesmal wird dir niemand sagen, was du zu tun hast.



ZEBO

Frommer Maschinist

Du dankst den Ikonen für dein Leben. Du hast einmal den falschen Lebensweg eingeschlagen und dich dabei fast verloren. Jetzt bist du auf dem richtigen Weg. Du bist stolz darauf, dich um die Gravitonprojektoren des Schiffs und deine Kameraden zu kümmern. Die größte aller Missionen ist es, dafür zu sorgen, dass deine Freunde im heiligen Licht der Ikonen wandeln.

ZEBARAIMAS „ZEBO“ HUTUL

- ◆ **KONZEPT:** Schiffsarbeiter (Maschinist)
- ◆ **POSITION:** Maschinist
- ◆ **IKONE:** Der Spieler
- ◆ **PROBLEM:** Süchtig nach Arrash

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Technologie 3, Nahkampf 2, Kraftakt 2, Datenschinn 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Exospezialist, Das Talent der Spielerin

WAFFEN: Hydraulikhammer (Bonus 0, INIT 0, Schaden 4, CRIT 3, Nahe Entfernung, Schwer)

AUSRÜSTUNG: Werkzeug, Umweltsensor, Exo-Anzug, Hyperseil, Arrash.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Die Akbar des Schiffes. Schlau und zäh, aber manchmal zu fordernd...
- ◆ **Rouya:** Kompetent und tödlich, muss sich entspannen!
- ◆ **Samioh:** Eitel und albern, mit einem Herz aus Gold. Wie ein zusätzlicher Bruder für dich.
- ◆ **Nima:** Glaubt immer noch, er ist ein Fliegerass. Darüber kann man sich schon ein bisschen lustig machen.

⚙️ HINTERGRUND

Du wurdest auf dem abgelegenen Ehad im Ehadu-System geboren und warst einst ein Schmuggler - ein Kleinkrimineller. Du redest nicht gern darüber, das liegt alles in der Vergangenheit. Aber die Narben hast du noch. Die Verbrechen, die du mit ansehen musstest, haben Spuren auf deiner Seele hinterlassen. Für eine Weile hast du dich fast in der Dunkelheit verloren. Aber die Ikonen wurden dein Trost und deine Erlösung. Jetzt weißt du, dass du eine Berufung und eine Verpflichtung hast, deine Freunde niemals im Stich zu lassen. Du bekämpfst die Dunkelheit mit Scherzen, Liebe und Fröhlichkeit. Und du wirst niemals zu deinen alten Wegen zurückkehren.



SAMIOH AMIN

Abenteuerlustiger Kurtisan

Du bist ein soziales Chamäleon. Du fühlst dich in den eleganten Boudoirs von Coriolis und den zwielichtigen Kneipen des Mulukhad gleichermaßen zu Hause. Aber obwohl du die Kunst der Kurtisanen vollständig gemeistert hast, ist der Nervenkitzel des Abenteuers die Droge deiner Wahl. Dies ist der Grund, warum du dich der bunt zusammengewürfelten Mannschaft dieses Raumschiffs angeschlossen hast. Ihr seid alle verschieden, aber die Suche nach etwas anderem vereint euch.

SAMIOH AMIN

- ◆ **KONZEPT:** Künstler (Kurtisan)
- ◆ **POSITION:** Sensorbediener
- ◆ **IKONE:** Der Bote
- ◆ **PROBLEM:** Mächtiger Feind (Würdenträger von Coriolis)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Beobachtung 2, Infiltration 2, Kultur 1, Datenschinn 1, Fernkampf 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Verführerisch, Das Talent des Boten

WAFFEN: Vulkan-Grille (Bonus +1, INIT +2, Schaden 2, Kritisch 2, Kurze Reichweite, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Tabula, dabaranischer Wein, elegante Kleidung, Comlink, Exo-Anzug.

⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Clever und tapfer, aber nicht dein Typ.
- ◆ **Rouya:** Heimlichtuerisch und düster. Das gefällt dir!
- ◆ **Zebo:** Das Herz des Schiffs. Du würdest für ihn sterben.
- ◆ **Nima:** Schrullig und vor allem an Maschinen interessiert. Ihr seid nie warm miteinander geworden.

⚙️ HINTERGRUND

Du warst der talentierteste Schüler in deinem Jahrgang am Propaganda-Lyzeum des Bulletins. Wenn es nach deinen Eltern gegangen wäre, wärst du wahrscheinlich Gouverneur einer abgelegenen Dschungelprovinz geworden. Aber dein Hunger nach dem Leben und deine Neugier waren stärker als du. Du bist nicht nur so scharf wie eine Merkuriumklinge, sondern auch schöner als ein Sonnenuntergang über Mira. Nach einer Zeit des ausgiebigen Kontakteknüpfens und diskreter Affären erkanntest du deine Bestimmung. Du solltest ein Kurtisan sein, und du bist gut darin.



ROUYA GHALLAB

Desillusionierte Ex-Legionärin

Du bist der Fels in dieser Mannschaft, die einzige, die eine Unze Führungsqualität in sich hat. Du hast Truppen angeführt, in vergessenen Dschungelschlachten, über abgelegene Ebenen und gewaltige Eisfelder. Aber jetzt bist du hier: mit dieser Mannschaft aus Sonderlingen und Ausgestoßenen, die keine Disziplin kennen.

ROUYA GHALLAB

- ◆ **KONZEPT:** Soldat (Legionär)
- ◆ **POSITION:** Bordschütze
- ◆ **IKONE:** Die Richterin
- ◆ **PROBLEM:** Von der Legion gejagt

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Kraftakt 2, Kommandieren 1, Beweglichkeit 1, Beobachtung 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Kampferfahrungen, Das Talent der Richterin

WAFFEN: Legionärskarabiner (Bonus +1, INIT 0, Schaden 3, Kritisch 2, Weite Entfernung, Automatisches Feuer), Duramesser (Bonus 0, INIT +1, Schaden 2, Kritisch 1, Kurze Entfernung, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Leichte Rüstung (4), Comlink, Exo-Anzug.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Kompetent, aber nicht als Anführer geeignet. Du weißt, was man dafür braucht.
- ◆ **Zebo:** Meint es gut, redet zu viel.
- ◆ **Samioh:** Mehr, als man auf den ersten Blick sieht. Jemand, dem du vertraust.
- ◆ **Nima:** Wird von der Vergangenheit heimgesucht. Steht dir am nächsten.

⚙ HINTERGRUND

Du bist in den Slums des Konglomerats auf Kua aufgewachsen. Schon früh hast du gelernt, dass Stärke alles ist. Du hast gelernt zu überleben. Du hast dich bei der Legion verpflichtet und bist schnell im Rang aufgestiegen. Wenn es diesen einen Zwischenfall nicht gegeben hätte, dann würdest du vermutlich noch immer in der Legion dienen. Aber es hat ihn gegeben, und du hast mitansehen müssen, wie zu viel unschuldiges Blut vergossen wurde. Du bist desertiert und hast dein altes Leben und die Legion zurückgelassen. Jetzt wirst du von deinen früheren Kameraden gejagt und bist immer auf der Flucht. Aber zumindest bist du frei.



NIMA DOL-SOUFI

Jägerpilot, von der Vergangenheit
heimgesucht

*Du warst mal jemand, zu dem Leute
aufgeschaut haben. Ein Pilot bei den
Schwarzen Schwalben. Aber du musst
irgendwie die Ikonen verärgert haben, denn
du hast alles verloren. Jetzt bist du ein bloßer
Schatten deines früheren Selbst, aber du
liebst dein Handwerk noch immer. Und du
kannst fliegen. Das ist alles, was zählt.*

NIMA DOL-SOUFI

- ◆ **KONZEPT:** Pilot (Jägerpilot)
- ◆ **POSITION:** Pilot
- ◆ **IKONE:** Der Deckarbeiter
- ◆ **PROBLEM:** Intensive Albträume

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: Pilot 3, Datendschinn 3, Fernkampf 2,
Technologie 1, Überleben 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Schwerelosigkeits-
ausbildung, Das Talent des Deckarbeiters

WAFFEN: Vulkan-Pistole (Bonus +1, INIT +1, Schaden 2, Kritisch 2,
Kurze Reichweite, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Fliegeranzug, Talisman, Handdüse, Comlink,
Exo-Anzug.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Der Boss. Clever genug, um zu erkennen, dass sie nicht immer weiß, was das Beste ist.
- ◆ **Rouya:** Ein guter Mensch. Erinnert dich an deinen alten Flügelmann bei den Schwalben.
- ◆ **Samioh:** Hinterhältig. Du magst ihn nicht.
- ◆ **Zebo:** Wenn er nur mal den Mund halten könnte.

⚙️ HINTERGRUND

Das Leben war gut. Du warst der Beste in deinem Jahrgang an der Pilotenakademie von Zenith, und wurdest als Mitglied der Schwarzen Schwalben ausgewählt. Du liebtest jede Minute im Cockpit deines schlanken Jägers. Du warst einer der Elite. Was hätte schiefgehen können? Wie sich herausstellte, alles. Eine schlechte Entscheidung, ein Sekundenbruchteil Zweifel, und zwei deiner Kameraden kamen um. Du wurdest entlassen und verleumdet. Voller Scham hast du Coriolis verlassen, um in den nebligen Spelunken des Mulukhad deine Sorgen in Alkohol zu ertränken. Die Zeit danach ist verschwommen. Jetzt fliegst du wieder, aber dieser Blechkübel ist keine Schwalbe. Trotzdem vergisst du dich ab und zu, und dann bist du wieder das junge Fliegerass, das durch das gesegnete Dunkel der Ikonen donnert.

CHARAKTERBLATT

CORIOLIS

ATTRIBUTE

STÄRKE	2
GESCHICKLICHKEIT	4
VERSTAND	4
EMPATHIE	3

TRAUMA

TREFFERPUNKTE (STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)	6

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE (VERSTAND + EMPATHIE)	7

STRAHLUNG

--

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBSACHTUNG (VERSTAND)	2	DATENDSCHINN (VERSTAND)	
BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)		KOMMANDIEREN (EMPATHIE)	1
FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)	1	KULTUR (EMPATHIE)	3
INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)		MEDIKURGIE (VERSTAND)	1
KRAFTAKT (STÄRKE)		MYSTIK (EMPATHIE)	
MANIPULATION (EMPATHIE)	1	PILOT (GESCHICKLICHKEIT)	
NAHKAMPF (STÄRKE)		TECHNOLOGIE (VERSTAND)	
ÜBERLEBEN (VERSTAND)		WISSENSCHAFT (VERSTAND)	3

WAFFEN

BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN
Beschleunigerpistole	+1	0	2	1	Weit	Schalldämpfer

NAME: Dr. Armita Wana	HINTERGUND: Zenither
KONZEPT: Wissenschaftlerin	IKONE: Der Tänzer
GRUPPENKONZEPT: Entdecker	REPUTATION: 7
PERSÖNLICHES PROBLEM: Rivale	

AUSSEHEN

GESICHT: **Intensive dunkle Augen**KLEIDUNG: **Alte Felduniform des Instituts**

BEZIEHUNGEN

KUMPEL

SC 1: Zebo - Eindeutig ein begabter Maschinist, aber er nimmt deine Anordnungen nicht ernst genug	
SC 2: Rouya - Du bist dir nicht sicher, was ihren moralischen Kompass angeht, aber sie ist in harten Situationen sehr wertvoll	
SC 3: Samioh - Ein Manipulator durch und durch. Du bist nicht völlig immun gegen seinen Charme	
SC 4: Nima - Jemand, auf den du hörst, aber es ist klar, dass sein Verstand manchmal woanders ist	

ERFAHRUNG

--

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)**Wohlhabende Familie****Das Talent des Tänzers**

AUSRÜSTUNG

BONUS

1	Umgebungssensor	
2	Tragbares Labor	
3	Bibliotheksdatenbank	
4	Sanitätskasten	
5	Exo-Anzug	
6		
7		
8		
9		
10		

PANZERUNG

WERT

ANMERKUNG

Exo-Anzug	4	Schwer
------------------	----------	---------------

CHARAKTERBLATT

CORIOLIS

ATTRIBUTE

STÄRKE 4

GESCHICKLICHKEIT 3

VERSTAND 5

EMPATHIE 3

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT) 7☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE) 8☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

STRAHLUNG

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND) BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT) FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT) INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

KRAFTAKT (STÄRKE) 2

MANIPULATION (EMPATHIE)

NAHKAMPF (STÄRKE) 2

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

DATENDSCHINN (VERSTAND) 1

KOMMANDIEREN (EMPATHIE) KULTUR (EMPATHIE) MEDIKURGIE (VERSTAND) MYSTIK (EMPATHIE) PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

TECHNOLOGIE (VERSTAND) 3

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

WAFFEN

BONUS

INIT

SCHADEN

KRIT

REICHW.

ANMERKUNGEN

NACHLADEN

Hydraulikhammer 0 0 4 3 Nah Schwer ☐☐

NAME: Zebraimas

HINTERGUND: Erstgeborener

KONZEPT: Schiffsarbeiter

IKONE: Der Spieler

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 2

PERSÖNLICHES PROBLEM: Süchtig nach Arrash

AUSSEHEN

GESICHT: Goldene Ohrringe, warme Augen

KLEIDUNG: Tätowierte Arme, Weste

BEZIEHUNGEN

KUMPEL

SC 1: Dr Wana - Die Akbar des Schiffes. Schlau und hart wie ein Diamant, aber manchmal etwas zu fordernd...

☐

SC 2: Rouya - Kompetent und tödlich, muss sich entspannen!

☐

SC 3: Samioh - Eitel und albern, mit einem Herz aus Gold. Wie ein zusätzlicher Bruder für dich

☒

SC 4: Nima - Glaubt immer, er sei ein Fliegerass

☐

ERFAHRUNG

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Exo-Spezialist

Das Talent des Spielers

AUSRÜSTUNG

BONUS

1 Werkzeuge +1

2 Umweltsensor

3 Exo-Anzug

4 Hyperseil

5 Arrash

6

7

8

9

10

PANZERUNG

WERT

ANMERKUNG

Exo-Anzug 2 Sperrig

CHARAKTERBLATT

CORIOLIS

ATTRIBUTE

STÄRKE 2

GESCHICKLICHKEIT 4

VERSTAND 3

EMPATHIE 5

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT) 6☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE) 8☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

STRAHLUNG

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND) 2

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT) 1

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT) 2

KRAFTAKT (STÄRKE)

MANIPULATION (EMPATHIE) 3

NAHKAMPF (STÄRKE)

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

DATENDSCHINN (VERSTAND) 1

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

KULTUR (EMPATHIE) 1

MEDIKURGIE (VERSTAND)

MYSTIK (EMPATHIE)

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

TECHNOLOGIE (VERSTAND)

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

WAFFEN

BONUS

INIT

SCHADEN

KRIT

REICHW.

ANMERKUNGEN

NACHLADEN

Vulkan-Grille +1 +2 2 2 Kurz Leicht, Klein

☐☐

NAME: Samioh Amin

HINTERGUND: Zenither

KONZEPT: Künstler (Kurtisan)

IKONE: Der Bote

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 3

PERSÖNLICHES PROBLEM: Mächtiger Feind (Würdenträger von der Coriolis)

AUSSEHEN

GESICHT: Wunderschönes Gesicht, wirbelnde Tätowierungen

KLEIDUNG: Algorische Seide

BEZIEHUNGEN

KUMPEL

SC 1: Dr Wana - Clever und tapfer, aber nicht dein Typ

X

SC 2: Rouya - Geheimnistuerisch und düster. Das gefällt dir

X

SC 3: Zebo - Das Herz des Schiffes. Du würdest für ihn sterben

X

SC 4: Nima - Marottig und vor allem an Maschinen interessiert. Ihr seid nie miteinander warm geworden

X

ERFAHRUNG

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Verführerisch

Das Talent des Boten

AUSRÜSTUNG

BONUS

1 Tabula

2 Dabaranischer Wein

3 Exo-Anzug

4 Komlink

5 Elegante Kleidung

6

7

8

9

10

PANZERUNG

WERT

ANMERKUNG

Exo-Anzug

2

Sperrig

CHARAKTERBLATT

CORIOLIS

ATTRIBUTE

STÄRKE 4

GESCHICKLICHKEIT 5

VERSTAND 3

EMPATHIE 2

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT) 9☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE) 5☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

STRAHLUNG

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND) 1

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT) 1

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT) 2

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

KRAFTAKT (STÄRKE) 2

MANIPULATION (EMPATHIE)

NAHKAMPF (STÄRKE) 3

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

DATENDSCHINN (VERSTAND)

KOMMANDIEREN (EMPATHIE) 1

KULTUR (EMPATHIE)

MEDIKURGIE (VERSTAND)

MYSTIK (EMPATHIE)

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

TECHNOLOGIE (VERSTAND)

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

WAFFEN

BONUS

INIT

SCHADEN

KRIT

REICHW.

ANMERKUNGEN

NACHLADEN

Legionärskarabiner +1 +0 3 2 Weit Automatisch ☒☒☒Duramesser +0 +1 2 1 Nah Leicht ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

NAME: Rouya Ghallab

HINTERGUND: Erstgeborene

KONZEPT: Soldatin (Legionärin)

IKONE: Die Richterin

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 3

PERSÖNLICHES PROBLEM: Von der Legion gejagt

AUSSEHEN

GESICHT: Stählerne Augen, Narbe

KLEIDUNG: Schwarz

BEZIEHUNGEN

KUMPEL

SC 1: Dr Wana - Kompetent, aber nicht als Anführer geeignet. Du weißt, was man dafür braucht

SC 2: Zebo - Meint es gut, redet zuviel

SC 3: Samioh - Mehr, als man auf den ersten Blick sieht. Jemand, dem du vertraust

SC 4: Nima - Von der Vergangenheit heimgesucht. Steht dir am nächsten

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Kampferfahren

Das Talent der Richterin

AUSRÜSTUNG

BONUS

1 Komlink

2 Exo-Anzug

3

4

5

6

7

8

9

10

PANZERUNG

WERT

ANMERKUNG

Leichte Rüstung

4

CHARAKTERBLATT

CORIOLIS

ATTRIBUTE

STÄRKE	3
GESCHICKLICHKEIT	5
VERSTAND	3
EMPATHIE	3

TRAUMA

TREFFERPUNKTE (STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)	8

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE (VERSTAND + EMPATHIE)	6

STRAHLUNG

--

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND)		DATENDSCHINN (VERSTAND)	3
BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)		KOMMANDIEREN (EMPATHIE)	
FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)	2	KULTUR (EMPATHIE)	
INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)		MEDIKURGIE (VERSTAND)	
KRAFTAKT (STÄRKE)		MYSTIK (EMPATHIE)	
MANIPULATION (EMPATHIE)		PILOT (GESCHICKLICHKEIT)	3
NAHKAMPF (STÄRKE)		TECHNOLOGIE (VERSTAND)	1
ÜBERLEBEN (VERSTAND)	1	WISSENSCHAFT (VERSTAND)	

WAFFEN

BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN
Vulkanpistole	+1	+1	2	2	Kurz Klein	x x

NAME: Nima Dol-Soufi

HINTERGUND: Zenither

KONZEPT: Pilot (Jägerpilot)

IKONE: Der Deckarbeiter

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 6

PERSÖNLICHES PROBLEM: Intensive Albträume

AUSSEHEN

GESICHT: Müde grüne Augen

KLEIDUNG: Pilotenuniform

BEZIEHUNGEN

KUMPEL

SC 1: Dr Wana - Der Boss. Clever genug, um zu erkennen, dass sie nicht immer weiß, was das Beste ist	
SC 2: Rouya - Eine gute Person. Erinnert dich an deinen alten Flügelmann bei den Schwalben	x
SC 3: Samioh - Hinterhältig. Du magst ihn nicht	
SC 4: Zebo - Wenn er nur mal den Mund halten könnte	

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Schwereelosigkeitsausbildung

Das Talent des Deckarbeiters

AUSRÜSTUNG

BONUS

1	Fliegeranzug	
2	Talisman	
3	Handdüse	
4	Komlink	
5	Exo-Anzug	
6		
7		
8		
9		
10		

PANZERUNG

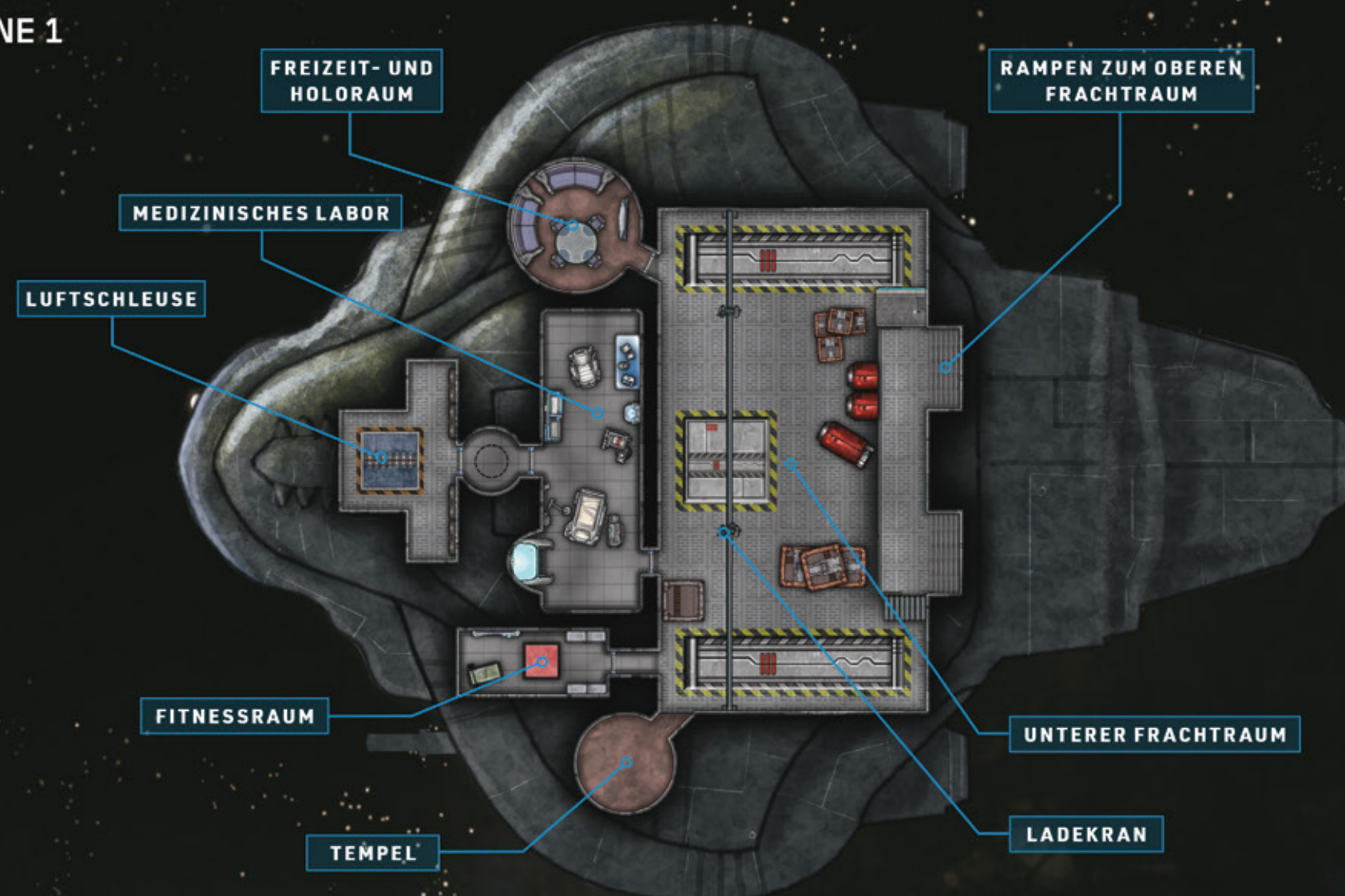
WERT

ANMERKUNG

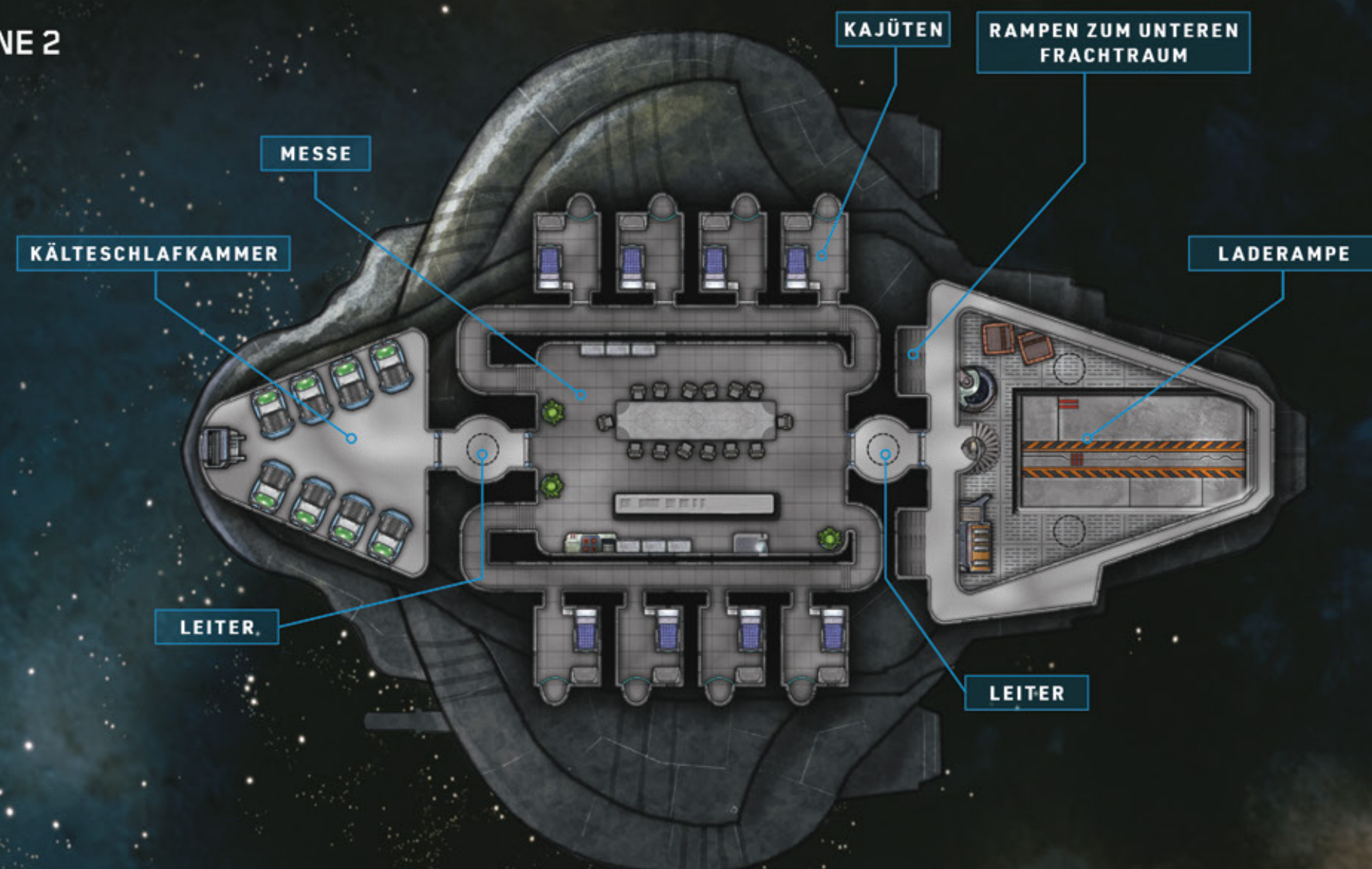
Fliegeranzug

1

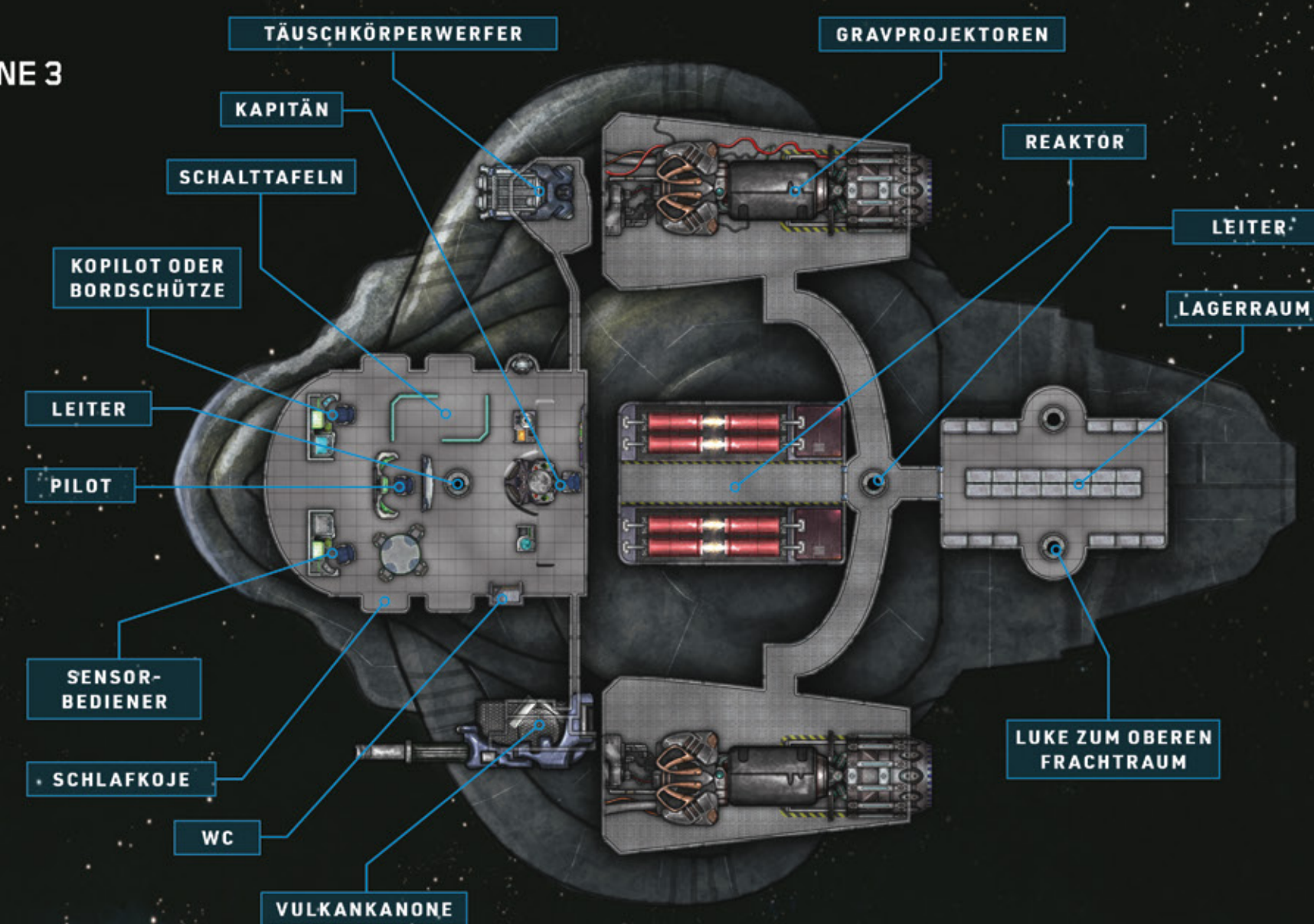
EBENE 1



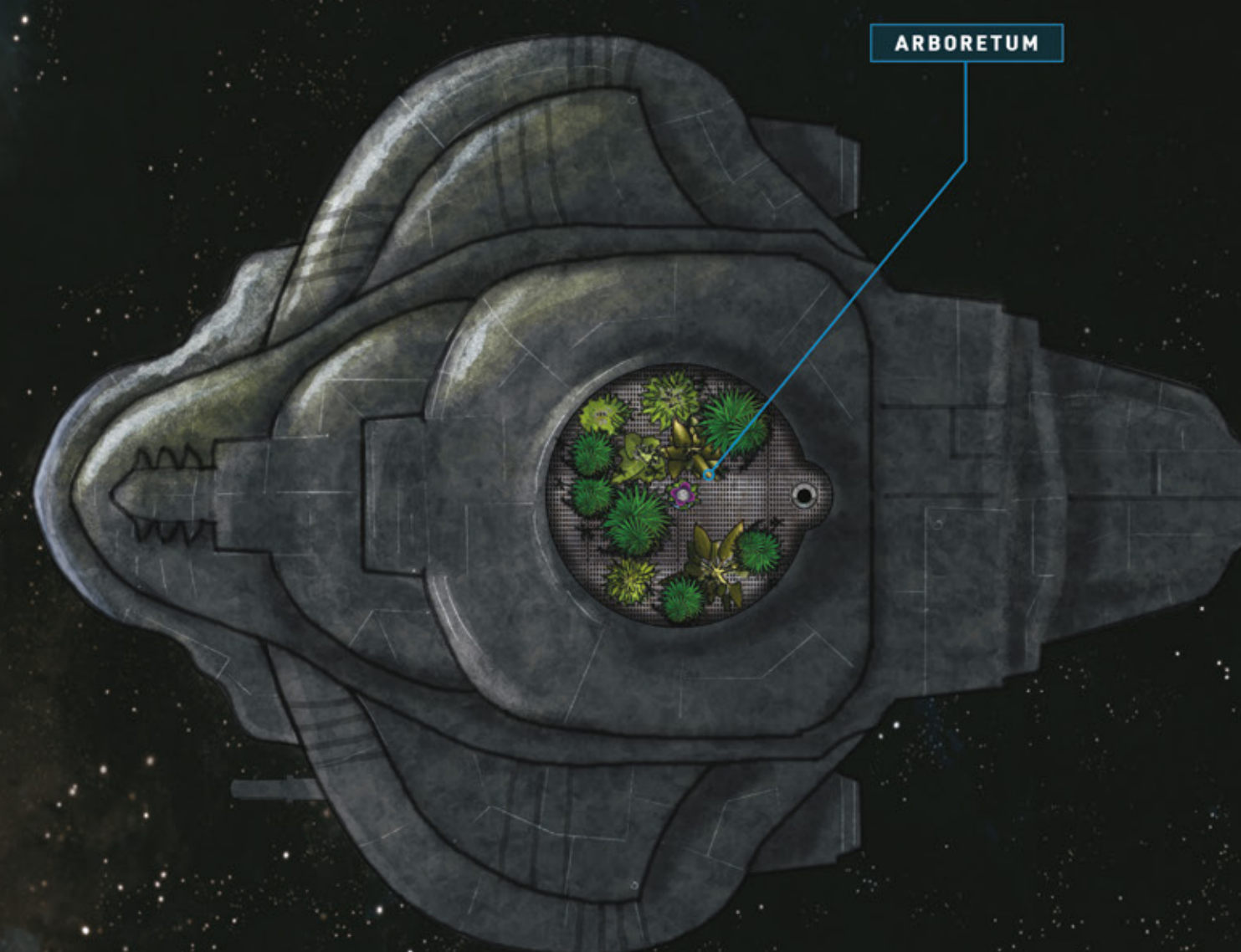
EBENE 2



EBENE 3



EBENE 4



Der Schnellstarter für *Coriolis – Der Dritte Horizont* enthält alles, was du brauchst, um sofort loszuspielen und erste Abenteuer zu erleben:

- ♦ Vollumfängliche Regeln für Fertigkeiten und Kampf
- ♦ „Dunkle Blumen“ – ein temporeiches Einstiegsabenteuer
- ♦ Vorgefertigte Spielercharakter, um sofort loszuspielen



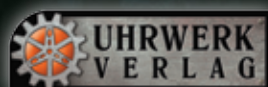
FREE LEAGUE

freeleaguepublishing.com/coriolis

CORIOLIS™ Copyright© 2018

Paradox Interactive AB. All rights reserved.

www.paradoxplaza.com



www.uhrwerk-verlag.de

6106P