

CORIOLIS

A movie poster for the film 'Coriolis'. The background is a dark, teal-colored space scene. On the left, a large, complex space station or orbital structure is visible, with a section labeled 'TITAN' in white. In the center, a small astronaut in a spacesuit is floating, tethered to a larger spacecraft at the bottom. The spacecraft has a dark, angular design with red accents and four glowing red circular lights at its rear. The overall atmosphere is mysterious and sci-fi.

DAS STERBENDE SCHIFF

DAS STERBENDE SCHIFF

CORIOLIS-DESIGNTEAM

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

AUTOREN

Nils Karlén, Kosta Kostulas

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

TITELBILD

Axel Torvenius

ÜBERSETZUNG

Tim Persson

LEKTORAT

John M. Kahane

SPIELETESTER

*Simon Andersson, Mattias Axelsson, Daniel Hallböck, Kosta Kostulas,
Otto Pettersson, Wilhelm Person, Pernilla Sparrhult*

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

DEUTSCHE REDAKTION

*Friederike Bold
mit Uli Lindner und Thomas Römer*

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Bettina Hanisch

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Michael Masberg

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Friederike Bold, Jan Gravert, Giulia Pellegrino

EINFÜHRUNG

Willkommen zu Das sterbende Schiff, dem ersten vollen Abenteuer für Coriolis – Der Dritte Horizont. Dieses Buch enthält eine spannende Mission, in der die SC untersuchen, was an Bord eines Frachters vor sich geht, der nicht mehr antwortet – und entdecken dabei ein tödliches Geheimnis.

DAS STERBENDE SCHIFF ist die Geschichte des tragischen Schicksals, das den Eisschlepper *Orun II* und seine Besatzung erwartet. Was als normales Treffen in einer privaten Nische in Wahibs Cantina beginnt, wird bald zu einer Rettungsmission mit einer verborgenen Agenda.

Was sich tatsächlich zugetragen hat, ist Folgendes: Die Besatzung des Eisschleppers *Orun II* stellte fest, dass sie verborgene Fracht transportiert und darin einen Dschinn aus der Finsternis zwischen den Sternen. Der Dschinn wurde an Bord des Schiffs freigesetzt, und daraufhin ging alles schief. Die meisten Besatzungsmitglieder wurden getötet, und die verstreuten Überlebenden versteckten oder verbarrikadierten sich überall im Schiff. Der Kapitän wurde vom Dschinn in Besitz genommen und wandte sich gegen die Besatzung.

Auf Coriolis begannen die Besitzer der *Orun II* – ein Schifffahrtsunternehmen namens Melem Gesurra – sich Sorgen zu machen, als der Schlepper aufhörte, nach Protokoll seine Position durchzugeben. Als schließlich eine Warnung von der *Orun II* eintraf, begann die Situation Sinn zu ergeben. Das Unternehmen erkannte, dass etwas aus der Finsternis zwischen den Sternen an Bord entfesselt worden war, und dass sie etwas unternehmen mussten.

Um eine Einmischung des Konsortiums oder der Legion zu vermeiden, hat die Firma entschieden, sich heimlich um die Angelegenheit zu kümmern. Exorzist Adzem Kembouri wurde damit beauftragt, ein Team zusammenzustellen, ein Schiff zu finden und die *Orun II* abzufangen, um den Dschinn an Bord auszutreiben und den kostbaren Besitz der Firma zu retten. Was sie nicht wissen ist, dass das Syndikat seine eigene Gruppe geschickt hat, die geschmuggelte Drogen aus dem dem Untergang geweihten Schiff bergen soll.

HINTERGRUND

Vor etwa 300 Jahren lebte eine junge Adlige in der mythischen Stadt Kah irgendwo auf Kua. Ihr Name und Zeitalter sind längst vergessen, doch die Geschichte ihres tragischen Schicksals hat als das beliebte Volksmärchen *Die Prinzessin von Kah* (siehe Spieler-Handout 2) bis heute überdauert. Nachdem sie lange in den Dschungeln von Kua verschollen war, kehrte die Prinzessin zu ihrer Familie zurück, doch zeigte sie die Anzeichen einer Besessenheit durch einen Dschinn. Man fand in Kah keine Heilmittel, und schließlich fällte ihr Vater die Entscheidung, sie zu einem berühmten Heiler zu schicken, der auf einer Station weit draußen im Asteroidengürtel wirkte. Zu ihrer eigenen Sicherheit wurden sie und drei ihrer Leibwächter für die Reise in Stasisbetten gesteckt. Die Expedition brach von Kua in Richtung des Gürtels auf, aber verschwand schon bald in der Leere. Man hörte nie wieder von ihnen.

In Wahrheit wurde der Konvoi von Korsaren angegriffen und das königliche Schiff erlitt eine Bruchlandung auf einem großen Asteroiden. Die Besatzung wurde sofort getötet, doch die junge Frau und ihre Wachen verschliefen die Jahrhunderte als Gefangene in der finsternen Traumlandschaft des Dschinn.

HEUTE

Der Eisschlepper *Orun II* fliegt die Route zwischen dem Asteroidengürtel und Coriolis seit drei Jahrzehnten unter dem Kommando von Kapitän Ardul Rajtun.

Für Melem Gesurra auf dieser Route zu fliegen war reine Routine – der erfahrene Kapitän und seine kleine, aber sehr fähige Mannschaft haben die Fahrt zahllose Male ohne Schwierigkeiten unternommen. Aber die Finsternis wird stärker und das Glück der *Orun II* ist nun am Ende. Auf der Eisbergbaustation Merkut ist das Leben



trostlos und gefährlich. Eine Gruppe von unzufriedenen Schauerleuten hat einen Schmuggelring gegründet und begonnen, illegale Güter – vor allem Drogen und kontrollierte Substanzen aus dem Randraum und von Transsurha – tief in den riesigen Eisblöcken zu verbergen, die hier abgebaut und zur Coriolis und ins Licht der Zivilisation geschickt werden. Als eine Gruppe von Bergleuten die Überreste eines uralten Raumschiffs entdeckte und darin drei Stasisbetten fand, in denen sich Erstsiedler-Raumfahrer befanden, erkannten sie schnell den Wert ihrer Entdeckung für Sammler und Wissenschaftler überall im Horizont. Die Artefakte wurden im Eis verborgen und dann von der unwissenden Besatzung der *Orun II* verladen. Die lange Heimreise begann ohne Zwischenfälle, aber schon bald passierte etwas. Der alternde Kapitän Rajtun begann sich immer seltsamer zu verhalten, und irgendwann hörte die *Orun II* vollständig auf, auf die Kontaktaufnahmen der Firma zu reagieren.

Einige Zeit nach ihrer Abreise von Merkut bemerkte Frachtspezialist Kolb der *Orun II* die Stasisbetten im Eis während eines Routinescans und machte den Kapitän darauf aufmerksam. Kapitän Rajtun verstand den potentiellen Wert der zusätzlichen Fracht und wies Kolb an, die Betten aus dem Eis zu holen und ins Observatorium des Schiffs zu bringen. Als der Kapitän allein mit den Betten war, öffnete er eines davon und wurde sofort ein Sklave des wiedererweckten Dschinn. Das besiegelte das Schicksal des Schiffs und seiner Besatzung.

Auf Coriolis begann das Schifffahrtsunternehmen Melem Gesurra zu vermuten, dass etwas an Bord ihres Schleppers schief gelaufen war, und entschied sich zu untersuchen, warum die *Orun II* von ihrem Kurs abgekommen war und,

wenn möglich, ihr Eigentum sicher zur Coriolis zurückzubringen. In der Zwischenzeit hatte eine Syndikatszelle herausgefunden, dass die Drogenlieferung, auf die sie warteten, auf Probleme gestoßen war. Ein Einsatzteam aus korrupten Ex-Legionären wurde angeworben, um die Fracht zu sichern – egal um welchen Preis.

In diese Situation (sprich: in dieses Chaos) wird eine arglose Gruppe von Abenteurern gestoßen, um das Geheimnis des vom Weg abgekommenen Schleppers zu lüften. Auftritt: die Spielercharaktere.

⚙️ DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYTHOS

Die Geschichte der Prinzessin von Kah ist weitestgehend wahr. Es gab wirklich eine junge Frau, die besessen war und während ihrer Reise zu einem Doktor im Asteroidengürtel verschwand, und es gab wirklich etwas mit dem Namen Kah. Aber die Frau war keine Prinzessin und Kah war keine Stadt.

Die junge Frau war tatsächlich ein Mitglied einer Erstsiedler-Diryad, einer Art Mischung von Familie und kapitalistischem Konzern. Sie war eine der leitenden Wissenschaftlerinnen der Forschungsstation K-17 der Diryad tief im Dschungel von Kua. Die schönen Bauwerke der Station wurden zu einem Palast, als der Mythos im Lauf der Jahrhunderte wieder und wieder erzählt wurde und sich wandelte. Der Forschungsschwerpunkt der K-17-Station waren die Portalbauerruinen, die man an vielen Orten auf Kua finden kann. Während einer Expedition in die dunklen Tiefen der Wälder ging etwas schief, und die junge Wissenschaftlerin wurde von etwas besessen, das wir heute Dschinn nennen. Die Ruinen von K-17 befinden sich noch immer irgendwo

GLOSSAR

- ◆ **DAS AUGEN VON ANUBAR:** Ein Meteorschwarm, der als so gefährlich betrachtet wird, dass die meisten Schiffe ihn ganz meiden.
- ◆ **DIE PRINZESSIN VON KAH:** Ein Volksmärchen über eine Prinzessin, die vor über dreihundert Jahren von dunklen Mächten besessen war und zusammen mit ihrer Eskorte verschwand, als sie auf dem Weg zu einem Doktor im Asteroidengürtel war.
- ◆ **KAH:** Eine mythische verlorene Stadt aus der alten Zeit der Erstsiedler, irgendwo auf Kua. Tatsächlich eine alte Forschungsstation namens K-17.
- ◆ **MELEM GESURRA:** Ein Schifffahrtsunternehmen mit Hauptsitz auf der Coriolis. Besitzer der Orun II.
- ◆ **MERKUT:** Eine Eisabbaustation im Asteroidengürtel. Heimat des Schmugglerrings, der die Drogen und Stasisbetten an Bord der Orun II versteckt hat.
- ◆ **ORUN II:** Ein großer Eisschlepper.
- ◆ **STASISBETTEN:** Ein sargartiges Bett, in dem Raumreisende während langer Reisen in Kryoschlaf versetzt werden.
- ◆ **TABULA:** Ein digitales Tablet, das als Kommunikator, Logbuch und Datenbank funktioniert.
- ◆ **WAHIBS CANTINA:** Eine klassische Bar nahe des Raumhafens auf Coriolis.

SPIELERHANDOUTS

In der Mitte dieses Hefts gibt es acht Seiten mit Handouts. Du kannst sie herausnehmen, indem du die Heftklammern leicht anhebst. Die Handouts, einschließlich der Blaupause des Eisfrachters *Orun II*, sind dafür gedacht, sie den Spielern im Laufe des Szenarios zu geben.

im dunklen Dschungel. Dichtes Gestrüpp bedeckt die Wahrheit, was wirklich mit dem ehrgeizigen Projekt der Erstsiedler passiert ist. Die vergessenen Labore und Datenbanken könnten sogar Hinweise auf das wahre Wesen der geheimnisvollen Portalbauer enthalten. Aber, wie man so sagt, das ist eine Geschichte für ein anderes Mal.

🌀 ÜBER DSCHINN

Die Dschinn waren seit Tausenden von Jahren Teil des kollektiven Mythos der Menschheit. Uralte Geschichten aus der Zeit, bevor die Menschheit Al-Ardha verlassen hat, sprechen von Kreaturen, die andere Welten bewohnen, aber manchmal die unseren mit bösen Absichten aufsuchen. Sie werden manchmal Kobolde, Phantome oder Geister genannt, aber die Leute im Dritten Horizont kennen diese mächtigen Dunkelmorphs als Dschinn. Woher sie kommen, ist unbekannt. Viele gebildete Gläubige sagen, dass sie in der Finsternis zwischen den Sternen entstehen, dem wachsenden Riss im Gewebe der Realität, der den bereits brüchigen Frieden des Dritten Horizonts bedroht. Einige der radikaleren zenithischen Wissenschaftler sind der Ansicht, dass die Dschinn tatsächlich Überbleibsel einer technologisch fortschrittlichen Vergangenheit sind, nicht mehr als diabolische Maschinen, die neue Formen annehmen und sich selbst in winzige Teile zerlegen können. Egal wo sie herkommen, die wachsende Präsenz der Dschinn ist ein Problem im Horizont. Dschinn werden danach klassifiziert, wie stark und gefährlich sie sind. An der Spitze der Skala stehen die mächtigen Marid, gefolgt von den gleichermaßen bösartigen Ifrit.

ÜBERSICHT

Das sterbende Schiff ist ein spannendes, actionreiches Abenteuer für *Coriolis – Der Dritte Horizont*. Es beginnt in der kultiertesten aller Cantinas auf Coriolis und steuert auf einen Höhepunkt in der dunklen Leere an Bord eines gigantischen Eisschleppers zu, der auf dem Weg in den sicheren Untergang ist. Es ist ein Rennen gegen die Zeit, mit einem besessenen Kapitän, einem blutrünstigen Einsatzteam und einer vom Dschinn versklavten Wissenschaftlerin der Erstsiedler, die nach dreihundert Jahren Kryoschlaf erwacht.

Die Geschichte wird ziemlich geradlinig erzählt und zieht Inspiration aus klassischen Science-Fiction-Filmen wie *Das Ding aus einer anderen Welt*, *Event Horizon – Am Rande des Universums* und den ersten beiden *Alien*-Filmen, zusammen mit einer dunklen Märchenatmosphäre im Stil von Tausendundeine Nacht. Die tragische Geschichte der Prinzessin von Kah ist der Hintergrund für das Abenteuer und die SC sind natürlich die Protagonisten, wobei der Dschinn, der besessene Kapitän Rajtun und die gewalttätigen Söldner als Antagonisten dienen. Außerdem gibt es zwischen den Helden, Schurken und dem Drama der Geschichte noch eine Gruppe gewöhn-

licher Schiffsarbeiter, die einfach überleben wollen. Es ist deine Aufgabe als SL, diese NSC mit dem Respekt zu behandeln, den sie verdienen, und sie entsprechend ihrer individuellen Motivation darzustellen. Wenn du das schaffst und gleichzeitig die Spieler den Nervenkitzel spüren lässt, weil sie nur Minuten von der Auslöschung entfernt sind, dann garantieren wir dir viel Spaß in der Finsternis zwischen den Sternen.

VOR DEM ANFANG

Das Abenteuer bietet fünf vorgefertigte Spielercharaktere an, die du zum sofortigen Losspielen verwenden kannst, aber ihr könnt natürlich auch eure eigenen SC und ihr Schiff verwenden. Als SL solltest du das Abenteuer im Vorfeld lesen und dein Gedächtnis auffrischen, ehe das Spiel beginnt. Wenn du die vorgefertigten Charaktere verwenden willst, können die Spieler wählen, welchen sie darstellen und sich vor Spielbeginn ein bisschen über die Charaktere und die Gruppe unterhalten. Da die SC sich bei Abenteuerbeginn bereits kennen, solltest du die Vorstellungen vor Spielbeginn abschließen. Sorge dafür, dass du sechsseitige Würfel und Marker für die Finsternispunkte zur Verfügung hast, sowie Schiffspläne für die *Narzalus*, wenn du sie verwenden möchtest. Bereite Spielerhandout 1 vor und mach dich bereit, es den Spielern auszuhändigen. Jetzt bist du bereit anzufangen!

LANG ODER KURZ?

Einige Gruppen haben Probleme, Spielzeit zu finden, und wollen das Abenteuer vielleicht in ein oder zwei Sitzungen abschließen. Das sterbende Schiff kann in einer Sitzung abgeschlossen werden, wenn du es als SL entsprechend planst. Plane, wieviel Zeit du für jeden Akt hast, damit du sicherstellen kannst, dass die Gruppe nicht irgendwo auf dem Weg stecken bleibt. Der zweite Akt wird die meiste Zeit einnehmen, da der Großteil des Abenteuers an Bord der *Orun II* stattfindet.

Andere Gruppen ziehen es vor, sich Zeit zu lassen und wirklich jedes Detail eines Abenteuers zu erkunden. Wenn deine Gruppe das so mag, dann überlege, welche Teile des Abenteuers deine Spieler am interessantesten finden werden und ob du dein eigenes Material einbauen kannst, zum Beispiel mit dem Ikonendeck.

Das sterbende Schiff ist ein gefährliches Szenario, und ein SC kann durchaus umkommen. Wir empfehlen, dass du einen Spieler, dessen SC gestorben ist, entweder als Ayda die Hafenarbeiterin oder Exorzist Adzem Kembouri wieder einsteigen lässt.

CHARAKTERE UND MOTIVATIONEN

UNABHÄNGIGE AKTEURE

Die Spielercharaktere (SC)	Werden vom Schifffahrtsunternehmen Melem Gesurra durch Adzem Kembouri angeworben, um den Eisschlepper <i>Orun II</i> und seine Besatzung zu finden.
Adzem Kembouri	Problemlöser und Exorzist, der von Melem Gesurra angeworben wurde, um das Dschinnproblem an Bord der <i>Orun II</i> zu lösen. Will den Dschinn verbannen, um sich einen Ruf als Exorzist zu machen.
Die Söldner	Von der kriminellen Fraktion, die als Syndikat bekannt ist, angeworben, um den Eisschlepper ausfindig zu machen und die wertvollen Drogen in einem der Eisblöcke zu finden.
Die Besatzung der <i>Orun II</i>	Ist auf einige ernsthafte Probleme gestoßen und will nur überleben.

DIE DSCHINNKNECHTE

Kh'oudour, der Dschinn	Ein mächtiger Dschinn, der nach drei Jahrhunderten des Wartens die Freiheit in Reichweite hat. Es ist das Ziel des Dschinn, nach Coriolis zu kommen und von dort weiter nach Kua und Kah aufzubrechen.
Die Prinzessin von Kah	Eine junge Frau, die vor über dreihundert Jahren im Dschungel von Kua von Kh'oudour in Besitz genommen wurde. War für dreihundert Jahre in einer Stasiskammer und ist der Hauptwirt des Dschinn.
Die Palastgarde	Drei Leibwächter, die die Prinzessin beschützen. Sie waren für dreihundert Jahre auf Eis gelegt, wurden vom Dschinn besessen und sind vollkommen wahnsinnig geworden.
Kapitän Räjton	Der Kapitän der <i>Orun II</i> . Hat den Sarkophag der Prinzessin aus Neugier geöffnet und den Dschinn ins Schiff entlassen. Ist vom Dschinn besessen.

DAS ANGEBOT

AKT
1

Es gibt zwei Möglichkeiten, Das Sterbende Schiff zu beginnen: Der traditionelle Weg, der für die Gruppe auf Coriolis beginnt, wo sie für eine Mission angeheuert werden und sich dann auf die Suche nach Orun II in die sternenklare Leere begeben – so ist das Szenario geschrieben. Aber wenn du als SL in der Stimmung für eine dramatischere Eröffnung bist, kannst du die alternative Eröffnungsszene auf der nächsten Seite verwenden, dann zwei Tage zurückblenden und Akt 1 spielen. Unabhängig davon, wie das Abenteuer beginnt, wird der Prolog den SCs eine unerwartete Warnung vor einem ominösen Schicksal geben.

PROLOG: DIE ALTE FRAU

Geräusche, Licht und Bewegung drängen von allen Seiten auf euch zu.

Wohin ihr euch auch wendet, umgeben euch der Lärm und das Gewirr der Ozoneplaza. Laute Marktschreier, plappernde Affen und intonierende Priester ringen um eure Aufmerksamkeit. Über euch bewerben alte Neonschilder Produkte, die schon längst vergessen sind. Ein Schwebetaxi landet grob am Rand der Plaza und wird mit Flüchen und verfaulten Früchten begrüßt. Die Luft ist erfüllt vom Geruch brennenden Plastiks und adanischen Grillfleisches. Arrashrauch hüllt die Gasse ein, in der ihr steht. Coriolis! Die meisten würden die Station das Herz des Horizonts nennen, aber die Szene, die euch umgibt, könnte auch aus einem Basar auf Algol oder Dabaran stammen. Der gewölbte Rumpf über euch ist das Einzige, das verrät, dass ihr tatsächlich an Bord einer Raumstation seid.

„Ihr da!“ Eine alte Frau mit krächzender Stimme erscheint vor euch, gebeugt über einen Stock und in vielfarbige Schals gehüllt. Dunkle Augen tief in ihrem faltigen Gesicht treffen die euren. „Ihr tragt das Zeichen“, zischt sie. „Habt acht – sie ist zurückgekehrt. Tod und Dunkelheit folgen ihr, wohin sie geht.“ Die Hände, die den Stock umklammern, beginnen plötzlich zu zittern, und sie fügt hinzu: „Mögen die Ikonen euch gnädig sein. Ihr werdet alle Hilfe brauchen, die ihr bekommen könnt!“

Sie wendet sich ab und ist sofort in der Menge verschwunden. Ehe ihr Zeit habt, über ihre warnenden Worte nachzudenken, werdet ihr von einem Signal aus den Tabulas unterbrochen. Ihr habt alle eine Botschaft erhalten.

Gib den Spielern **Handout 1** und lass sie die Botschaft lesen.

EINSTIEGSSZENE: EIN TREFFEN IM WAHIBS

Die SC erreichen Wahibs Cantina, wo sie entdecken, dass ihr Kontakt die Mission mit einer anderen Gruppe bespricht, die so tut, als wären sie sie! Nach einiger Verwirrung eskaliert die Situation, als die Lüge aufgedeckt wird und die Hochstapler die Cantina verlassen. Die SC bleiben mit einem sehr verwirrten zukünftigen Auftraggeber zurück.

DIE SITUATION

Die SC wurden von Adzem Kembouri kontaktiert, der sie im Wahibs treffen will, um eine dringliche Mission zu besprechen. Sie wurden gebeten, ihn zu Beginn der dritten Wache (ungefähr 20:00 Uhr) zu treffen. Ohne das Wissen der SC und Herrn Kembouris hat eine Gruppe von Söldnern im Auftrag des Syndikats von dem Treffen



erfahren und plant, vor den SC dorthin zu kommen, um Kembouri zu entführen und ihn zu zwingen, die Position der *Orun II* zu verraten. Das Syndikat will dringend seine Schmuggelware zurück und bezahlt die Söldner dafür, sie um jeden Preis zu finden.

Die Söldner unter dem Kommando von Leutnant Remora sind kompetent und gut ausgerüstet, aber niemand könnte behaupten, sie wären subtil. Ihr Plan ist, einfach ins Wahibs hinein zu marschieren, sich als Besatzung der *Narzalus* (oder eben dem Schiff der SC) auszugeben, Kembouri in eine private Nische zu locken und ihn bei vorgehaltener Pistole zu zwingen, ihnen zu sagen, was sie wissen wollen. Dass eine Gruppe vernarbter und muskulöser Schläger nicht gerade überzeugende Freihändler abgeben, ist ihnen nicht einmal in den Sinn gekommen. Sie wissen, dass die wirkliche Besatzung der *Narzalus* irgendwann auftauchen wird, aber eine Gruppe schwacher Freihändler betrachten sie nicht wirklich als Bedrohung. Vielleicht haben sie diese Besatzung aber unterschätzt.

⚙️ DIE FALSCHES BESATZUNG

Die SC können die Situation auf verschiedene Arten bewältigen. Sie können versuchen, die Söldner zum Rückzug zu zwingen, sie bestechen oder beeinflussen, damit sie Herrn Kembouri in Ruhe lassen und das Wahibs verlassen, oder einfach im Hintergrund warten, wie sich die Lage entwickelt. Die Söldner werden zunächst wenig beeindruckt sein und sich herablassend geben, ihre Muskeln spielen lassen und den SC sagen, sie sollen sich nicht einmischen. Wenn die SC die Situation eskalieren lassen oder sie zu überzeugen versuchen, das Wahibs zu verlassen, dann sind sie vielleicht vernünftig – sie mögen gewalttätig und brutal sein, aber sie begreifen auch, dass ein Feuergefecht im Wahibs viel Ärger mit der Coriolisgarde mit sich bringen würde.

FINSTERNISPUNKTE

Der SL beginnt Akt 1 mit so vielen FP wie es Spieler sind – wenn du fünf Spieler hast, steigst du mit fünf FP ein.

ALTERNATIVER EINSTIEG: IN MEDIAS RES

Die SC stehen an der Brücke des leichten Frachters *Narzalus*. Die Brücke ist dunkel und das einzige Licht kommt von den Steuerelementen und dem Auge von Anubar, einem gefährlichen Asteroidenschwarm direkt vor ihnen. Plötzlich erzittert das ganze Schiff, als ein vom Weg abgekommener Meteorit den Rumpf trifft. Ein Alarm ertönt und für einen Augenblick verlieren sie die Kontrolle über das Schiff. Der Geruch von verbrannter Elektronik erfüllt die heiße, trockene Luft. Als sich die *Narzalus* stabilisiert und der Alarm verstummt, bemerken die SC den gewaltigen Eisschlepper *Orun II*, der direkt auf die Zerstörung im Auge von Anubar zusteuert. Die *Narzalus* erzittert erneut, als sie noch einmal getroffen wird. Jetzt oder nie.

Mach hier einen Cut und einen Flashback zu einer Szene zwei Tage zuvor – Die Alte Frau – und spiele dann das Szenario ab der Einstiegsszene.

⚙️ **DIE SÖLDNER MANIPULIEREN**

Wenn die SC die Söldner mit Drohungen oder kalter Logik dazu bringen wollen, das Wahibs zu verlassen, ist dies ein vergleichender Wurf auf **MANIPULATION**, wobei der SC mit dem höchsten Wert **MANIPULATION** gegen Leutnant Remora antritt **MANIPULATION 2** und **EMPATHIE 4**, 6 Würfel insgesamt). Andere SC mit mindestens einem Punkt in **MANIPULATION** können unterstützen, wobei sie einen zusätzlichen Würfel pro unterstützender Person bringen (nicht mehr als drei Bonuswürfel). Wenn der SC die Söldner dazu bringen will, zu gehen, muss er die Probe schaffen und mehr Sechsen als Leutnant Remora würfeln.

⚙️ **DIE SÖLDNER BEKÄMPFEN**

Die SC greifen vielleicht zu Gewalt, um die Söldner in die Flucht zu treiben. Das mag nicht die beste Entscheidung sein, wenn man den Ort und die unbeteiligten Zuschauer bedenkt, aber wir wissen, dass manche Spieler handeln, bevor sie nachdenken. Wenn es zum Kampf kommt, verwende die Regeln aus dem Kampfkapitel im Regelwerk. Fang damit an, die Initiativwerte zu bestimmen. Du kannst einmal für Leutnant Ramora und einmal für den Rest der Söldner als Gruppe würfeln. Die Söldner wissen, dass die Coriolisgarde bald auftauchen wird, und ziehen sich zurück, um Ärger mit den Gesetzeshütern zu vermeiden. Sie beginnen sofort, sich in Richtung Ausgang zu bewegen und verlassen das Wahibs innerhalb von zwei oder drei Zügen.

DIE ÖRTLICHKEIT

Die Einstiegsszene findet in einer klassischen Kneipe auf der Coriolis statt, der legendären Wahibs Cantina – einem sicheren Zufluchtsort für Freihändlerbesatzungen, zwielichtige Prospektoren und allerlei Gesindel und Glücksritter. Das Wahibs liegt in einer schmalen Gasse am Ring, der gewaltigen kreisförmigen Röhre, in der man die Raumhäfen und viele Bewohner von Coriolis findet. Die Cantina befindet sich nur einige hundert Meter vom Raumhafen entfernt, und die Straße draußen ist immer voller Leute. Im Inneren wird das Gemurmel der Stammgäste durch einen dicken Schleier aus Arrash, Weihrauch und dem Geruch würzigen Essens gedämpft. Mehr über Wahibs Cantina kannst du im Horizont-Abschnitt der Grundregeln nachlesen.

CHARAKTERE

Nachfolgend werden die an der Szene beteiligten Charaktere beschrieben.

LEUTNANT REMORA

Muskulös, groß und mit langem, schwarzen Haar, das zu einem dabaranischen Knoten gebunden ist.

Ariana Remora ist eine ehemalige Legionärin, die genug von der Bürokratie der Legion hatte. Sie beendete ihre Anstellung bei der Legion, um selbst über ihr Schicksal zu bestimmen. Leutnant Remora handelt schnell, lässt sich aber auch auf Diskussionen ein. Es ist ihr Ziel, die Koordinaten der Orun II in die Finger zu bekommen und die Schmuggelware so schnell und effizient wie möglich nach Coriolis zu bekommen.

CHARAKTERMERKMALE: Eindringlicher Blick, muskulöse Arme, vernarbtes Gesicht

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

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: Kommandieren 4, Nahkampf 4, Beobachtung 3, Fernkampf 3, Manipulation 2, Medikurgie 1

TALENT: Angriffsbefehl (2 FP) – mit einem erfolgreichen **KOMMANDIEREN**-Wurf kann Remora einem ihrer Soldaten einen Angriffsbefehl zubrüllen (schnelle Aktion). Dieser Soldat kann sofort einen Schnellschuss abfeuern, egal wie viele AP er noch hat oder wann er laut Initiative an der Reihe wäre.

PANZERUNG: Schwere Rüstung (8)

WAFFEN: Beschleunigerpistole (8)

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator, 2 M-Dosen

SÖLDNER (SO VIELE WIE DIE SC)

Knallharte, vernarbte und tätowierte Veteranen der Legion. Diese Schläger sind effizient, pragmatisch und brutal. Sie folgen den Befehlen von Leutnant Ramora, ohne sie zu hinterfragen, aber ihre Hauptmotivation sind Birr und Überleben.

CHARAKTERMERKMALE: Fieser Blick, vernarbte Gesichter

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4

REPUTATION: 4

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

PANZERUNG: Leichte Rüstung (6, Vakuumanzug)

WAFFEN: Vulkankarabiner

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator, Munition für einmal Nachladen, Rauchgranate, 2 M-Dosen

EINE DISKRETE MISSION

Adzem Kembouri erklärt den Hintergrund des Verschwindens der *Orun II*, bietet den SC einen lukrativen Auftrag an und hat Karten, Vorräte und eine Überraschung für sie – er wird sie begleiten!

DIE SITUATION

Wenn der Vorfall mit den Söldnern geklärt ist, wird Herr Kembouri den SC sagen, worum sich das Treffen wirklich dreht. Sollten die Söldner verschwunden sein, ohne dass es zu einem Kampf kam, wird er vorschlagen, sich in einer privaten Nische in der Cantina zu setzen, ansonsten wird er darauf bestehen, zu einem sichereren Ort zu gehen, wie dem Schiff der SC.

Was Herr Kembouri den SC erzählt, ist unten zusammengefasst. Versuche die Informationen mit deinen eigenen Worten zu vermitteln, anstatt sie aus dem Buch abzulesen. Aus offensichtlichen Gründen wird das Gespräch mit Herr Kembouri sehr informationslastig, aber versuche es interaktiv für die Spieler zu gestalten und nicht bloß einen langen Monolog vorzutragen. Der Kern des Gesprächs sollte es sein, dass die Gruppe versteht, worum sich die Mission dreht und dass sie schleunigst aufbrechen sollten!

☛ DAS TREFFEN MIT HERRN KEMBOURI

- ◆ Mein Name ist Adzem Kembouri und ich vertrete ein Schifffahrtsunternehmen hier auf Coriolis.
- ◆ Das Unternehmen heißt Melem Gesurra und ist von durchschnittlicher Größe. Wir haben eine Flotte von einem halben Dutzend Frachtern und einigen kleineren Schiffen.
- ◆ Melem Gesurra transportiert vor allem Lebensmittel, Eis und Mineralien zwischen dem Asteroidengürtel und Coriolis.
- ◆ Vor drei Tagen ist der schwere Frachter *Orun II* mit einer vollen Fracht Eis vom Asteroidengürtel aufgebrochen. Sein Ziel: Coriolis.
- ◆ Die Fahrt war reine Routine. Die Schiffe von Melem Gesurra machen mehrere davon jede Woche.
- ◆ Alles schien zunächst in Ordnung zu sein, aber vor 24 Stunden verpasste die *Orun II* einen Routinebericht zu ihrer Position zu schicken. Die Verkehrskontrolle von Coriolis war zunächst nicht beunruhigt, aber der Verdacht wuchs, als der Schlepper einen weiteren Bericht versäumte.
- ◆ Nach mehreren misslungenen Versuchen, Kontakt zum Schlepper aufzunehmen, geschah etwas Merkwürdiges – die *Orun II* änderte ihren Kurs und flog mit voller Geschwindigkeit auf den Asteroidenschwarm zu, der als Auge von Anubar bekannt ist.

- ◆ Die Mannschaft ist sehr erfahren und hatte in der Vergangenheit keine größeren Probleme. Sie steht unter dem Befehl von Kapitän Rajtun, der seit 22 Jahren für das Unternehmen arbeitet.
- ◆ Melem Gesurra will die SC und ihr Schiff anwerben, um die *Orun II* so schnell wie möglich abzufangen. Ihre Mission ist:
 1. Herauszufinden, warum die *Orun II* ihren Kurs verändert hat und nicht mehr auf Kontaktversuche reagiert.
 2. Das Schiff und seine Besatzung zu sichern.
 3. Sicherzustellen, dass der Schlepper seinen ursprünglichen Kurs aufnimmt und sicher bei der Coriolis ankommt.
- ◆ Herr Kembouri wird die SC als Vertreter von Melem Gesurra begleiten.
- ◆ Das Unternehmen bezahlt den SC 20.000 Birr für ihre Dienste.
- ◆ Es ist von entscheidender Bedeutung, dass die Situation schnell, effizient und vor allem diskret geklärt wird. Das Unternehmen will keine Einmischung durch die Obrigkeit.

Herr Kembouri braucht sofort eine Antwort von den SC. Die Belohnung ist verhandelbar und die Firma würde auf 30.000 Birr hochgehen, was eine beträchtliche Summe ist. Wenn die SC um eine höhere Belohnung feilschen wollen, ist dies ein vergleichender **MANIPULATION**-Wurf gegen Herrn Kembouri.

Wenn die SC mehr Informationen wollen, beispielsweise über die *Orun II*, die Besatzung oder das Auge von Anubar, winkt Herr Kembouri ab und sagt, dass sie so viele Fragen stellen können, wie sie wollen, sobald sie auf dem Weg zu ihrem Ziel sind.

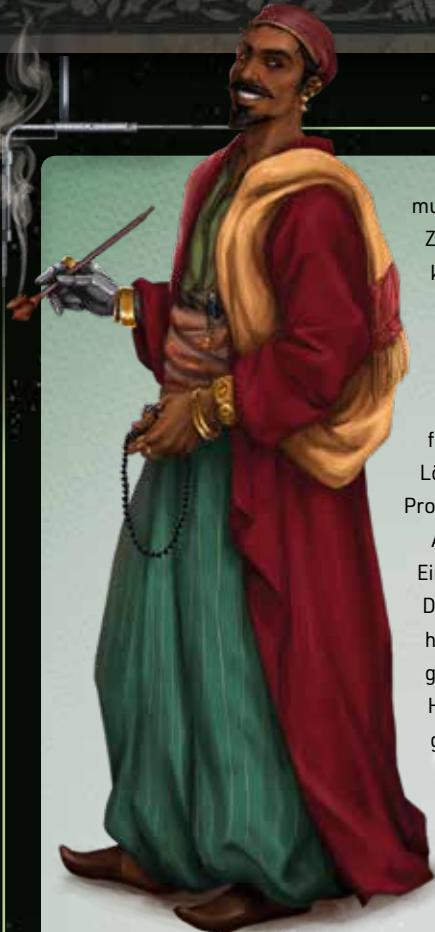
CHARAKTERE

Nachfolgend werden die an der Szene beteiligten Charaktere beschrieben.

HERR ADZEM KEMBOURI

Adzem Kembouri ist von durchschnittlicher Größe, hat dunkle Haut, eine Handprothese aus Metall und ein funkelndes Lächeln. Er pflegt einen exzentrischen Kleidungsstil und zieht grelle, von den Sogoi inspirierte, locker sitzende Kleidungsstücke vor. Er trägt Ohringe, Armreifen und Ringe aus Gold und riecht nach exklusivem miranischen Sandelholz.

Adzem ist in den Elendsvierteln des Konglomerats aufgewachsen und musste sich seine jetzige Position erkämpfen. Er war der erste seiner Familie, der an der Universität im Monolithen studiert hat. Während seiner Feldarbeit mit den Sogoi im Dschungel wurde Adzem mit dem vertraut, was heute seine Spezialität ist: Dunkelmorphs und traditionelle Exorzis-



musriten. Da die Zahl von Zwischenfällen mit Dunkelmorphs in den letzten Jahren stetig zugenommen hat, hat Adzem begriffen, dass er seinen Lebensunterhalt als professioneller Exorzist und Löser von paranormalen Problemen bestreiten kann.

Adzem leitet jetzt eine Einmannfirma, die sich auf Dunkelmorphs spezialisiert hat. Die Geschäfte laufen gut, aber er hat vor allem Häuser und Boutiquen gesegnet und sich um Ungeziefer gekümmert. Die Ikonen scheinen Adzem nun endlich zuzulächeln, und der Dschinn an Bord der *Orun II* soll seine große Stunde sein!

CHARAKTERMERKMALE: Elegante Kleidung, angenehm parfümiert

ZIEL: Es ist Herr Kembouris Ziel, den Dschinn an Bord der *Orun II* entweder zu verbannen oder zu fangen.

DREI MAROTTEN:

- ◆ Hat immer ein Verkäuferlächeln auf den Lippen.
- ◆ Klopft beim Sprechen mit seinen Roboterfingern auf den Tisch.
- ◆ Blickt tief in die Augen einer jeden Person, mit der er spricht.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: Kultur 4, Manipulation 3, Beobachtung 2, Datenschinn 2, Fernkampf 2

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator, Tag mit 1.000 Birr, Talisman der Richterin

DURCH DIE FINSTERNIS

Die SC verlassen Coriolis und machen sich zur letzten bekannten Position der *Orun II* auf. Auf dem Weg stellt sich heraus, dass Adzem Kembouri Geheimnisse hat und dass jemand bei der Wartung des Schiffs geschlampt hat.

DIE SITUATION

Herr Kembouri besteht darauf, dass die Gruppe so schnell wie möglich aufbricht, da jede Minute kostbar ist. Er muss nur seine persönliche Ausrüstung holen und wird in Kürze bereit sein, die SC an ihrem Dock im Raumhafen zu treffen. Die Gruppe hat nur einige Stunden, um die Station zu verlassen und herauszufinden, was auf dem Eisschlepper *Orun II* geschehen ist. An Bord des Schiffes macht es sich Herr Kembouri in einer leeren Kabine gemütlich und lädt dort seine beiden riesigen Metallkoffer ab. Wenn ihn jemand fragt, was sich in den Koffern befindet, antwortet er mit einem verschwörerischen Zwinkern und sagt, dass er nie gelernt hat, wie man mit leichtem Gepäck reist.

Herr Kembouri gibt anschließend den SC die folgenden Informationen:

- ◆ Die Koordinaten der *Orun II*
- ◆ Eine Karte mit den grundlegenden Informationen über den Eisschlepper
- ◆ Eine Besatzungsliste (siehe Spielerhandout 3)

⚙️ DIE ORUN II FINDEN

Ein SC mit einem hohen Wert in **DATENSCHINN** kann einen Wurf machen, um die schnellste Route zur *Orun II* zu finden.

- ◆ **Fehlschlag:** Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Gruppe einen schlechten Anflugwinkel berechnet hat und später eintrifft als erwartet, wenn die *Orun II* nur noch eine Stunde vom Auge von Anubar entfernt ist!
- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Ein eingeschränkter Erfolg bedeutet, dass die Gruppe einen effektiven Anflugwinkel berechnet und eintrifft, wenn die *Orun II* noch zwei Stunden vom Auge von Anubar entfernt ist.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Mit perfektem Können findet der SC einen Anflugwinkel, der die Gruppe zur *Orun II* bringt, wenn sie noch drei Stunden vom Auge von Anubar entfernt ist.

⚙️ EREIGNISSE AN BORD

Der erste Teil der Reise ist ereignislos, mit Ausnahme einiger Routinebegegnungen mit Schiffen, die vom Asteroidengürtel zur Coriolis reisen. Wenn die SC Herr Kembouri um mehr Informationen bitten, wird er ihnen jetzt mehr mitteilen.

Herr Kembouri verbringt den Großteil der Reise in der Schiffsmesse, mit der Karte der *Orun II* auf dem Tisch vor

SL-TIPPS! FINSTERNISPUNKTE

Die Reise zur *Orun II* ist eine Routineangelegenheit ohne größere Zwischenfälle, aber vielleicht willst du die SC ein bisschen zum Schwitzen bringen, ehe sie ihr Ziel erreichen. Unten findest du einige Beispiele für Ereignisse, die du als SL aktivieren kannst, indem du FP ausgibst.

- ◆ Ein Generator bricht zusammen und muss repariert werden, damit das Schiff seine Maximalgeschwindigkeit erreichen kann. Probe auf **TECHNOLOGIE**. **KOSTEN:** 1 FP
- ◆ Es ertönt ein lauter Knall aus der Kapelle des Schiffs. Alle Ikonenstatuen mit Ausnahme des Gesichtslosen sind aus ihren Nischen gefallen – das ist ganz klar ein schlechtes Omen! Die SC müssen mindestens drei Ikonen ein angemessenes Opfer darbringen, um das Gleichgewicht wiederherzustellen. Wenn sie das nicht tun, geben die ersten beiden Gebete, die die SC für Wurfwiederholungen verwenden, 2 FP anstelle von einem. **KOSTEN:** 1 FP
- ◆ Ein winziger Meteorit, ein so genannter Schwarzer Birr, trifft das Schiff und durchschlägt den Rumpf im Frachtraum. Der Durchbruchsalarm geht los, die Sicherheitsschleusen schließen sich, und die SC müssen sich um das münzengroße Loch kümmern, ehe sie zu viel Sauerstoff verlieren. Probe auf **TECHNOLOGIE** mit -2. **KOSTEN:** 2 FP

FRAGEN AN HERRN KEMBOURI

- ◆ F: Wie groß ist die Besatzung der *Orun II*?
- ◆ A: 9 Personen, angeführt von Kapitän Rajtun. Sie stehen alle in der Besatzungsliste.
- ◆ F: Eis? Warum schleppt der Frachter Eis?
- ◆ A: Wasser ist auf Coriolis eine wertvolle Ressource, und aus irgendeinem Grund ist es billiger, große Eisbrocken vom Asteroidengürtel zu holen als Wasser von der Oberfläche von Kua zu transportieren.
- ◆ F: Wohin ist die *Orun II* unterwegs?
- ◆ A: Zum Auge von Anubar, einem Asteroidenschwarm, der sich durch das Kua-System bewegt.
- ◆ F: Was passiert, wenn das Schiff das Auge erreicht?
- ◆ A: Es wird in Stücke gerissen. Es ist nicht möglich, eine direkte Begegnung mit einem Asteroidenschwarm zu überleben.
- ◆ F: Wie kommen wir in die *Orun II*?
- ◆ A: Durch eine der vier Luftschleusen!
- ◆ F: Was tun wir, wenn wir drin sind?
- ◆ A: Wir übernehmen die Kontrolle über das Schiff und steuern es nach Hause zur Coriolis.

ihm. Neugierige SC werden bemerken, dass sich Herr Kembouri scheinbar mehr für ein altes Buch interessiert, aber er öffnet es nur, wenn er glaubt, dass niemand sonst da ist. Wenn die SC ihn zum Buch befragen, wird er scherzen, dass er alte Märchen liest, um seine Nerven zu beruhigen.

⚙️ DAS GEHEIMNIS DES HERRN KEMBOURI

Das Buch, für das sich Adzem Kembouri so sehr interessiert, ist tatsächlich ein Buch mit alten Märchen, aber er liest sie nicht, um seine empfindlichen Nerven zu beruhigen, sondern um zu verstehen, was wirklich auf der *Orun II* geschah. Herr Kembouri hat den SC nicht die ganze Wahrheit erzählt: Es stimmt, dass er ein freischaffender Problemlöser ist, den Melem Gesurra angeworben hat, aber er hat nicht seine Spezialität erwähnt: Exorzismen.

Alle Informationen, die er den SC beim Treffen in Wahibs gegeben hat, sind wahr, aber er hat eine wichtige Sache ausgelassen: Der Verkehrskontrollraum des Unternehmens hat eine weitere Nachricht von der *Orun II* erhalten, nachdem sie ihren Kurs verlassen hat. Die Botschaft kam vom Chefmaschinisten des Schleppers, Atallah, der es geschafft hat, eine letzte Warnung zur Coriolis zu schicken:

„DSCHINN AN BORD: KAPITÄN VERLOREN. MEHRERE TOTE. TÖDLICHE FRACHT: VERSEUCHUNG. KEINE RETTUNGSVERSUCHE UNTERNEHMEN. WIR SIND AUF DEM WEG IN DEN TOD. MÖGEN DIE IKONEN GNÄDIG SEIN.“

Die Botschaft hat das Unternehmen zur richtigen Annahme gebracht, dass eine Form von Dunkelmorph das Schiff infiltriert, Mitglieder der Besatzung und möglicherweise auch Kapitän Rajtun getötet hat und dass einer oder mehrere Überlebende Kurs zum Auge von Anubar eingeschlagen haben, damit der Dschinn mit niemandem sonst in Kontakt kommt. Melem Gesurra hat sich an Herrn Kembouri und die SC gewendet, anstatt die Obrigkeit zu informieren, weil die *Orun II* und ihre Fracht einfach zu kostbar sind, um durch einen Unfall verloren zu gehen. Herr Kembouri wird den SC all das erst dann sagen, wenn sie an Bord der *Orun II* sind.

Die SC könnten einen Blick auf Herrn Kembouris Buch erhaschen, wenn er nicht hinschaut (**INFILTRATION**), um eine Seite mit Eselsohr zu finden, die die Geschichte der Prinzessin von Kah erzählt (Spielerhandout 2).

IN DER FINSTERNIS

AKT
2

Im zweiten Akt erreichen die SC die *Orun II* und können andocken. Sie können dann das Schiff erkunden, um herauszufinden, was an Bord passiert und wie die Situation zu klären ist.

KONTAKT!

Das Schiff der SC nähert sich der *Orun II*, als diese direkt auf den Asteroidenschwarm zusteuert, der als Auge von Anubar bekannt ist. Alle Kommunikationsversuche scheitern und es gibt keine Lebenszeichen auf dem Schlepper. Die SC müssen einen richtigen Ort zum Andocken finden.

DIE SITUATION

Wenn die SC die *Orun II* erreichen, ist sie dem Auge von Anubar unerfreulich nah gekommen – wie nah hängt davon ab, wie gut sie sich bei der Navigationsprobe in Akt 1 angestellt haben.

Der Eisschlepper taucht auf den Sensorbildschirmen als schwaches, aber eindeutiges Echo auf, und eine genauere Untersuchung zeigt, dass die *Orun II* den Transponder deaktiviert hat und weit weniger elektromagnetische Strahlung abgibt, als sie sollte. Diese beiden Faktoren deuten an, dass das Schiff nicht normal läuft, und lassen vermuten, dass jemand an Bord die lebensnotwendigen Systeme deaktiviert hat.

Irgendwann werden die SC nahe genug für visuellen Kontakt sein. Beschreibe wie der lange, altmodische Schlepper lautlos auf die Gefahr der näher kommenden gelben und roten Asteroidenwolke zutreibt. Die *Orun II* ist fast so schwarz wie die Nacht, die sie umgibt – die Brücke ist dunkel und scheinbar leer, und die Fenster der Besatzungsquartiere sind schwarz. Bei allen Versuchen, den Schlepper zu kontaktieren, kommt nichts als statisches Rauschen und eisiges Schweigen. Etwas ist an Bord der *Orun II* entsetzlich schief gegangen.

⚙️ DIE GEHEIMNISVOLLEN LICHTER

Wenn die SC sich nähern, um an die *Orun II* anzudocken, bemerken sie eine Reihe von Lichtblitzen vom Heck des Schiffs. Es scheint sich um eine Botschaft zu handeln

und ist einige Sekunden deutlich zu sehen, dann endet es plötzlich und der Schlepper ist genauso dunkel wie zuvor.

Die geheimnisvollen Lichter stammen von einer Überlebenden, Ayda der Matrosin, die das Schiff der SC bemerkt hat und sie kontaktieren möchte. Ayda will unbedingt überleben und hat kein Interesse, durch den Dschinn oder den Asteroidenschwarm ihr Leben zu verlieren.

Als sich eines der vom Dschinn geknechteten Mitglieder der Palastgarde (siehe Seite 25) ihrer Position nähert, hört Ayda auf, ihr Licht aufblitzen zu lassen, und versteckt sich in einem Belüftungsschacht.

⚙️ ANDOCKEN AN IN DIE ORUN II

Lass die Spieler planen, wie und wo sie an die *Orun II* andocken wollen (wenn sie nicht auf andere Weise an Bord kommen wollen, zum Beispiel durch einen Weltraumspaziergang). Die *Orun II* hat vier Luftschleusen, eine an jeder Seite des Hecks und eine an jeder Seite des Bugs. Kapitän Rajtun, der unter dem Einfluss des Dschinn steht, hat die beiden Luftschleusen im Bug sabotiert (was leicht zu sehen ist, wenn die SC näher kommen), aber die beiden im Heck sind noch einsatzbereit. Egal welche Luftschleuse sie auswählen, der Pilot der SC muss eine **PILOT**-Probe ablegen, um das Andockmanöver sicher auszuführen. Der umgebende Raum ist voller kleiner Meteoriten aus dem Auge von Anubar, die das Andocken alles andere als einfach machen. Die Spieler sollen ruhig ein bisschen schwitzen, ehe der Pilot die Würfel wirft. Beschreibe, wie der gewaltige Eisschlepper viel zu schnell näher zu kommen scheint und wie der Pilot bis zur letzten Sekunde mit dem Steuersystem arbeitet, ehe er endlich andocken kann

◆ **Fehlschlag:** Wenn der SC seinen Wurf nicht schafft, trifft das Schiff den Rumpf der *Orun II* und verfehlt die Luftschleuse.

Das Schiff erleidet 1 Punkt Rumpfschaden und zittert heftig durch den Zusammenprall. Danach schafft der Pilot es endlich anzudocken. Das war eindeutig zu knapp!

- ◆ **Eingeschränkter Erfolg:** Ein beschränkter Erfolg bedeutet, dass das Andocken unbeholfen, aber erfolgreich ist. Das Schiff bebt und die Besatzung muss sich festhalten. Nichts wird beschädigt, außer dem Ego des Piloten.
- ◆ **Kritischer Erfolg:** Ein kritischer Erfolg bedeutet, dass der Pilot ein perfektes Andockmanöver durchführt.

ORUN II

Das Herzstück des Szenarios sind die dunklen Korridore der *Orun II*, des dem Untergang geweihten Eisschleppers. Die SC müssen das Schiff untersuchen, Überlebende finden und herausfinden, wer oder was an Bord die Kontrolle hat.

DIE SITUATION

Die SC können die *Orun II* vollkommen frei erkunden, um deren dunkle Geheimnisse zu ergründen. Das Schiff wird als Szenarioschauplatz ohne feste Szenen oder bestimmte Reihenfolge beschrieben, in der Ereignisse oder Begegnungen stattfinden müssen. Das macht es für dich als SL doppelt wichtig, den Abschnitt mehrere Male zu lesen. Du musst mit den Szenen vertraut genug sein, um die SC das Spiel lenken zu lassen, anstatt sie einfach durch eine vorgefertigte Geschichte zu führen.

Zu Beginn von Akt 2 gibt es zwei Gruppen an Bord der *Orun II*: die drei überlebenden Besatzungsmitglieder und die fünf Dschinnknechte (von denen eine, die Prinzessin von Kah, in ihrem Stasisbett schläft).

⚙️ DIE ÜBERLEBENDEN

- ◆ Die junge Matrosin Ayda, die unbedingt überleben will. Siehe Seite 25.
- ◆ Kolb der Frachtspezialist, der sich in der Werkstatt verbarrikadiert hat. Siehe Seite 23.
- ◆ Chefmaschinist Atallah, der herausgefunden hat, was an Bord passiert ist und das Schiff in seine Vernichtung steuern will. Siehe Seite 23.

⚙️ DIE DSCHINNKNECHTE

- ◆ Die Prinzessin von Kah, die in ihrem Sarkophag im Observatorium des Schiffs träumt. Ist vom Dschinn Kh'oudour besessen. Siehe Seite 28.
- ◆ Die drei Mitglieder der Palastgarde, die der Prinzessin gegenüber loyal bis in den Tod sind und die der Dschinn in den Wahnsinn getrieben hat. Siehe Seite 25.
- ◆ Kapitän Rajtun – der Mann, der Pandoras Büchse geöffnet und den Dschinn an Bord entfesselt hat. Siehe Seite 24.

FINSTERNISPUNKTE

Der SL erhält 3 zusätzliche FP zu Beginn von Akt 2.



ORUN II

BRÜCKE



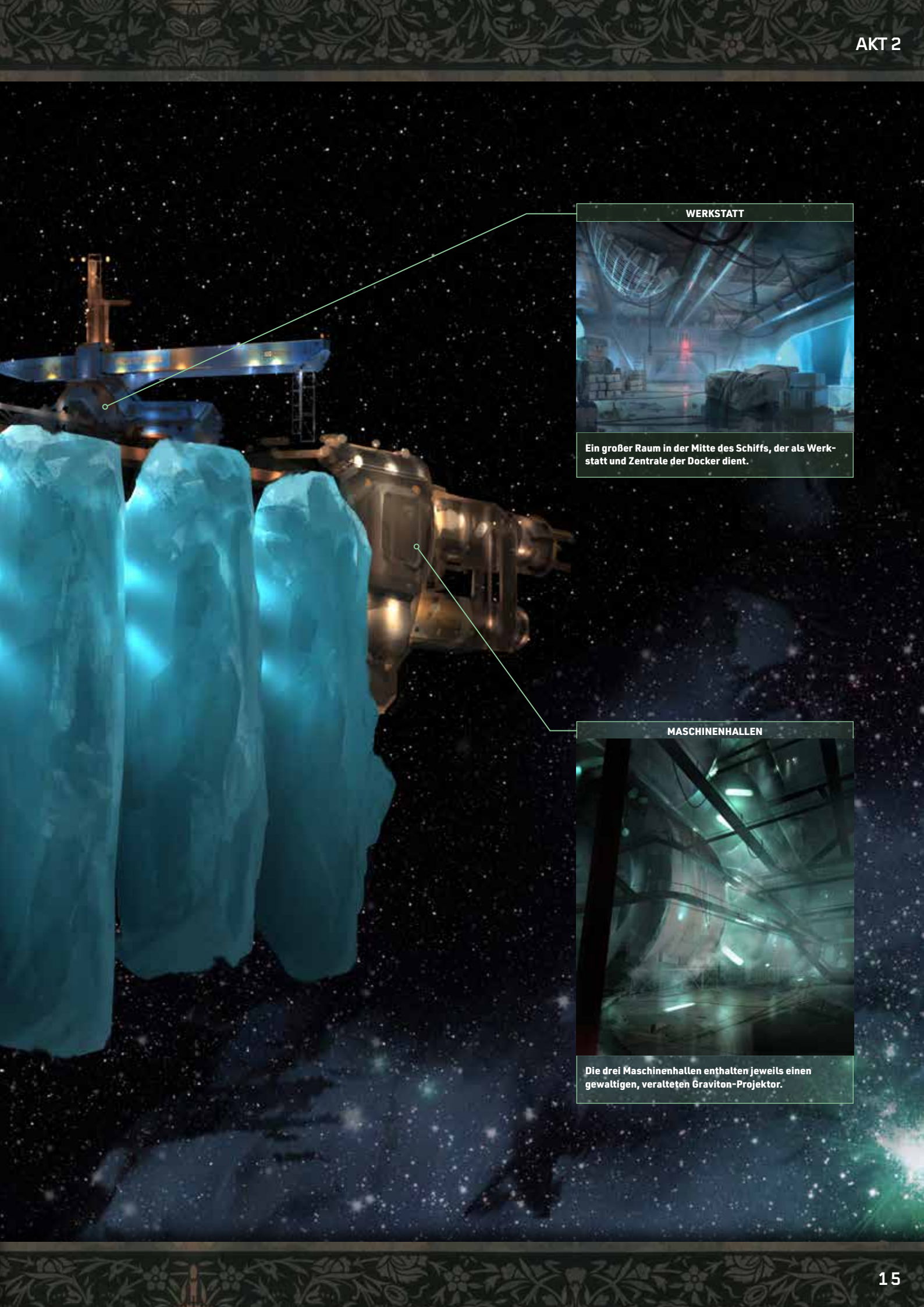
Breite Panoramafenster zeigen den umgebenden Weltraum. Eine lange, leicht U-förmige Kommandotafel ruht lautlos in der Dunkelheit.

OBSERVATORIUM



Ein großer, ovaler Raum mit hoher Decke (ungefähr zehn Meter). Die Vorderwand ist ein großes, gewölbtes Fenster, das einen prachtvollen Blick auf die Dunkelheit des Weltraums erlaubt.



**WERKSTATT**

Ein großer Raum in der Mitte des Schiffs, der als Werkstatt und Zentrale der Docke dient.

MASCHINENHALLEN

Die drei Maschinenhallen enthalten jeweils einen gewaltigen, veralteten Graviton-Projektor.

WAS DIE SC TUN MÜSSEN

Die Mission der SC ist es, den Eisschlepper und seine Besatzung zu sichern. Um dies zu tun, müssen die SC herausfinden, warum das Schiff auf das Auge von Anubar und den sicheren Tod zusteuert. Chefmaschinist Atallah hat den Kurs zur Zerstörung eingeschlagen, um zu garantieren, dass der Dschinn es niemals nach Coriolis schafft. Um das Schiff zu wenden, müssen die SC zuerst in die Maschinenhallen gelangen und die Energieversorgung zum Bug des Schiffs aktivieren.

Das macht die Brücke wieder funktionstüchtig, sodass ein sicherer Kurs geplant werden kann. Während sich die SC mit diesen Problem herumschlagen, müssen sie sich auch den Besessenen und ihrem gespenstischen Meister, dem Dschinn Kh'oudour, stellen. Das erste Ziel der SC, das Anschalten des Stroms, deckt sich ironischerweise mit der Agenda des Dschinn. Das Schiff zu retten und die Besatzung vor den Gefahren des Dschinn und des Asteroidenschwarms zu beschützen, könnte sich als gefährlicher Balanceakt erweisen.

BESCHREIBUNG DER ORUN II

Die *Orun II* ist auf dem Weg in die Vernichtung, aber noch nicht ganz verloren. Das Innere des Schiffs hat noch Sauerstoff und Schwerkraft, und einige Teile haben noch Energie. Die Notfallbeleuchtung in der Heckluftschleuse funktioniert, wenn die SC an Bord gehen, aber der Rest des Schiffs ist von unheilvoller Dunkelheit umhüllt. Die SC haben nur die Scheinwerfer ihrer Exoanzüge, um ihren Weg zu finden.

DAS HECK

Im Heck des Schiffs findet man die Maschinenhallen mit den gewaltigen Graviton-Projektoren und die Wartungszentrale.

⚙️ DIE MASCHINENHALLEN

Die schwache Notfallbeleuchtung deutet die Umrisse von drei gigantischen Gravitonmaschinen in der Dunkelheit an, umgeben von einem Gewirr aus Rampen und Leitern. Die pulsierenden Maschinen, die extreme Hitze und das labyrinthartige Netzwerk aus Stahlträgern und Laufgängen verleiht der Halle eine alpträumliche Atmosphäre.

In jeder der drei Maschinenhallen findet man eine gewaltige Berhal Leviata IV, ein älteres Modell von Graviton-Projektor. Die Dunkelheit und das Gewirr von Rampen und Leitern, das die Maschinen umgibt, erweckt einen chaotischen, etwas beunruhigenden Eindruck. Das ist die Domäne von Chefmaschinist Atallah. Hierher hat er sich vom Rest des Schiffs zurückgezogen, nachdem die Dschinnknechte die Kontrolle übernommen hatten. Die Sicherheitsschleuse ist verschlossen und es ist eine schwierige (-2) **DATENDSCHINN**-Probe oder eine Türsprengladung notwendig, um sie zu überwinden. Da Atallah es geschafft hat, die Energiezufuhr zur Brücke zu unterbrechen, muss sie aus der Maschinenhalle wiederhergestellt werden, ehe das Schiff wieder gesteuert werden kann. Atallah hat den Kurs in Richtung des Meteoritenschwarms verändert, weil er lieber mit dem Schiff untergehen als es dem Dschinn erlauben will, die Zivilisation zu erreichen.

♦ **Charaktere:** Chefmaschinist Atallah

♦ **Gegenstände:** Das Bedienfeld, das die Energiezufuhr zum Rest des Schiffs steuert. Eine schwierige (-2) **DATENDSCHINN**-Probe ist notwendig, um durch Atallahs Sicherheitsprotokolle zu brechen, und ein normaler Wurf auf **TECHNOLOGIE** oder **DATENDSCHINN** ist notwendig, um die Energiezufuhr zur Brücke wiederherzustellen. Das Schiff kann nur von der Brücke aus gesteuert werden (Atallah hat die Steuerung von hier aus gehackt, als er den Kurs verändert hat, danach aber die Verbindung zerstört).

⚙️ DIE WARTUNGSZENTRALE

Alte Bedienfelder, schwarze Bildschirme und Haufen abgenutzter Ausrüstung füllen einen Raum, der leicht nach Ozon und verbrannten Schaltkreisen riecht.

Hier lebten und arbeiteten die beiden Maschinisten des Schiffs, ehe der Dschinn erwachte. Die Wartungszentrale ist ein Dschungel von großen Bedienfeldern, seltsamen Maschinen und Exoanzügen. Eine kleine Messe und vier kleine Kajüten (zwei leer und unbenutzt) können durch eine Tür im hinteren Bereich erreicht werden.

♦ **Gegenstände:** Zwei funktionstüchtige Exoanzüge.

⚙️ LUFTSCHLEUSEN

Böden aus Stahlplatten, dicke Schleusentüren und blitzende rote Lichter. Die Luftschleuse funktioniert noch und die Tür öffnet sich mit einem Zischen und einem Scheppern. Etwas – oder jemand – liegt innen vor der Tür auf dem Boden.

Luftschleusen A und B (auf gegenüberliegenden Seiten des Hecks) haben noch immer Energie und können normal geöffnet werden. Die Luftschleuse zu durchlaufen dauert drei Runden. Die Luftschleusen können von innen heraus verschlossen werden, wodurch ein erfolgreicher **DATENDSCHINN**-Wurf notwendig wird, um sie von außen zu öffnen. Türsprengladungen können ebenfalls verwendet werden, aber wenn beide Türen aufgesprengt werden, erleidet die Wartungszentrale eine explosive Dekompression.

◆ **Charaktere:** Die Leiche von Maschinistin Kakinwene Rabolbour.

◆ **Gegenstände:** Eine Tabula in einer der Taschen der toten Maschinistin. Die Tabula enthält ein Logbuch (Spielerhandout 4). Die Leiche zu untersuchen zeigt, dass die Todesursache eine kleine Stichwunde in der Brust zu sein scheint. Ein erfolgreicher **NAHKAMPF**-Wurf zeigt, dass die Wunde von einem Merkuriumschwert verursacht wurde.

MITTSCHIFFS

Verstärkte Stahlträger, mehrere hundert Meter lang, an denen gewaltige Eisblöcke befestigt sind.

⚙️ AUFZUGSCHACHT A

Ein rechteckiger Metallaufzug, der in schlechtem Zustand zu sein scheint. Schmutzige Fenster aus Kompositglas erlauben es den Passagieren, auf das schmale Mittschiff der *Orun II* und das dort befestigte Eis zu blicken.

Um vom Heck zum Bug zu kommen und andersherum nutzt die Besatzung einen Aufzug, der durch die Stahlstreben verläuft, an denen das Eis befestigt ist. Der Aufzug ist langsam und braucht ungefähr zwei Minuten, um von einem Ende des Schiffes zum anderen zu kommen. Nur eine der Aufzugskabinen in Schacht A ist funktionstüchtig. Wird der Aufzug aktiviert, gehen helle Lichter in der Kabine an, und sie beginnt ihre langsame Reise zum Bug.

⚙️ DIE FRACHTTRÄGER

Ein Skelett von Frachtträgern, die offen dem Weltraum ausgesetzt sind, verbinden das Heck und den Bug des Schiffes. Hier wird die eisige Fracht der *Orun II* am Schiff befestigt. Ein Wartungskorridor verläuft durch das Rückgrat des Schiffes, doch eine genauere Untersuchung der Fracht wird mit Exoanzügen durchgeführt.

⚙️ DIE WERKSTATT

Schrott, verstreute Werkzeuge, lose Kabel und Stapel von Kisten. Bedienfelder verlaufen an den Wänden, und es gibt



EREIGNIS: PROBLEME MIT DEM AUFZUG!

Irgendwo auf den Trägern könnte die Aufzugkabine plötzlich anhalten und das Licht ausgehen. Jemand hat die Energiezufuhr des Aufzugschachts abgeschnitten. Es gibt eine Luke in der Kabine, die man öffnen kann, um in den Schacht zu gelangen. Die SC werden den Rest des Wegs klettern müssen. Der dunkle, schmale Aufzugschacht ist ein hervorragender Ort für einen Hinterhalt – oder einen losen Eisklumpen (siehe Ereignisse, unten).

KOSTEN: 1 FP

ein Fenster auf beiden Seiten, durch die man die Träger und das Eis sehen kann.

Der Raum in der Mitte des Schiffs funktioniert als Werkstatt und Frachtzentrale. Normalerweise würden drei Leute hier arbeiten, aber seit der Dschinn erwacht ist, ist nur noch Frachtspezialist Kolb übrig. Kolb hat große Angst vor dem Dschinn und hat die Aufzugtüren zugeschweißt sowie schwere Maschinenteile vor ihnen aufgestapelt, um sicherzustellen, dass niemand durchkommt.

◆ **Charaktere:** Frachtspezialist Kolb

◆ **Gegenstände:** Ein Impulsbohrer, kann als Waffe verwendet werden (Bonus +1, INIT -1, Waffenschaden 2, KRIT 1), zwei Ladeexos.

⚙️ AUFZUGSCHACHT B

Genau wie Schacht A (siehe oben). Die Aufzüge hier funktionieren nicht.

DER BUG

Im Bug findet man die Mannschaftsquartiere, die Brücke und das Observatorium.

⚙️ DIE MANNSCHAFTSQUARTIERE

Dunkle Korridore, schwarze Gummiböden und einige verwelkte Pflanzen. Es gibt einen großen Raum in der Mitte mit einigen großen Tischen, umgeworfenen Stühlen und Schutt, der über den Boden verteilt ist.

Die Mannschaftsquartiere wurden für eine viel größere Besatzung entworfen, wodurch sie sich für die aktuelle Mannschaft zu groß und leer anfühlen. Es gibt einen Tagesraum mit einigen Plastikmöbeln und einem antiken Teppich, der ausgefranst, aber noch immer schön ist. Pflanzen und Blumen, die die Mannschaft vergessen hat, sterben hier und da in den Ecken. Die große Messe in der Mitte sieht aus, als wäre sie überstürzt verlassen worden – Besteck, Teller und Tassen sind überall verstreut. Es gibt Dutzende von Kajüten, von denen die Hälfte verwendet zu werden scheint. Eine der Kajüten enthält die Leiche von Docker Lasar Ulba. Die Kajüten sind klein und enthalten eine einfache Pritsche, einen Tisch mit einem Stuhl und einen Spind für persönliche Gegenstände sowie einen kleinen Holo-Modulator.

◆ **Charaktere:** Die Leichen des zweiten Offiziers Kirin Bor und der Docker Mirra Touli und Lasar Ulba.

⚙️ LUFTSCHLEUSEN

Luftschleusen C und D, auf gegenüberliegenden Seiten des Bugs, wurden von Kapitän Rajtun kurzgeschlossen. Dies kann man schon von außen sehen, da beide Schleusen nicht beleuchtet sind, was bedeutet, dass sie keinen Strom haben. Es ist immer noch möglich, an den Luftschleusen des Bugs anzudocken, wenn ein schwieriger (-2) **PILOT**-Wurf gelingt,

da die automatischen Andockprotokolle nicht aktiv sind. Die toten Luftschleusentüren manuell zu öffnen dauert einige Minuten.

⚙️ DIE BRÜCKE

Die große Brücke erhebt sich über den Rest des Schiffs. Breite Panoramafenster zeigen den umgebenden Weltraum. Eine lange, leicht U-förmige Kommandotafel ruht lautlos in der Dunkelheit. Hinter dem Bedienfeld stehen drei Stühle, und auf zwei sitzen dunkle Gestalten.

Die große Brücke ist das Herzstück des Schiffs. Von hier aus lenkten Kapitän Rajtun und einer der beiden Steueroffiziere des Schiffs die *Orun II* zu ihrem nächsten Hafen. Die Brücke befindet sich in einem offenen Raum mit Panoramafenstern auf drei Seiten. Die Navigationskontrolle befindet sich im Hauptbedienfeld. Die drei Sitze am Bedienfeld sind auf Schienen im Boden befestigt, damit die Mannschaft auf den Sitzen zu verschiedenen Stationen am Bedienfeld wechseln kann, indem sie Knöpfe in den Armlehnen drückt (das funktioniert nur, wenn die Brücke Strom hat).

Die Brücke ist im Augenblick dunkel, das Hauptbedienfeld hat keine Energie. Auf einem der Stühle am Bedienfeld sitzt die Leiche des ersten Offiziers Reyna Zarkavan. Kapitän Rajtun selbst sitzt in einem der anderen Stühle, scheinbar unbeeindruckt von der Situation, und starrt mit leerem Blick in die Finsternis zwischen den Sternen. Wenn es die SC schaffen, die Energiezufuhr zur Brücke zu aktivieren, können sie das Hauptbedienfeld anschalten und von der Brücke aus die Kontrolle über die *Orun II* übernehmen. Das erfordert einen **DATENDSCHINN**-Wurf. Beachte dabei, dass die Brücke Energie haben muss, damit das Bedienfeld funktioniert. Das bedeutet, dass entweder Hauptmaschinist Atallah überzeugt werden muss, die Brücke zu aktivieren, oder dass die Charaktere das richtige Bedienfeld in der Maschinenhalle im Heck verwenden müssen.

◆ **Charaktere:** Der vom Dschinn geknechtete Kapitän Rajtun und die Leiche des ersten Offiziers Reyna Zarkavan.

⚙️ DAS OBSERVATORIUM

Ein großer, ovaler Raum mit hoher Decke (ungefähr zehn Meter). Die Vorderwand ist ein großes, gewölbtes Fenster, das einen prachtvollen Blick auf die Dunkelheit des Welt-raums erlaubt. Der Raum war ursprünglich als Ort ausgelegt, an dem die Mannschaft sich entspannen und meditieren konnte. Die einzigen Möbel sind einige niedrige Bänke am großen Fenster.

Hier hat die Besatzung den Sarkophag der Prinzessin von Kah abgestellt, nachdem sie ihn im Eis gefunden haben. Er steht am Fenster, badet im roten Leuchten des Auges von Anubar, das dem aufwendigen, dreihundert Jahre alten Stasisbett einen majestätischen Anblick verleiht.

Ein Mitglied der Palastgarde der Prinzessin hält aus den Schatten hinten im Raum Wache, bereit, jeden anzugreifen, der das Stasisbett öffnen will. Es gibt auch drei kleinere, weniger verzierte Stasisbetten hier, die alle geöffnet sind. Die Personen, die sich zuvor darin befunden haben, die Palastgardisten, sind erwacht und bewegen sich jetzt auf dem Schiff umher. An den Seiten aller vier Stasisbetten sind kleine Plastikpakete befestigt. Das sind die geschmuggelten Drogen, auf die es die Söldner und das Syndikat abgesehen haben. Das große Fenster besteht aus einem starken Kompositmaterial, das einem direkten Vulkan-Treffer aber nicht widerstehen kann.

◆ **Charaktere:** Ein Mitglied der Palastgarde, das bereit ist, die Prinzessin bis zum Tod zu beschützen. Die Prinzessin von Kah, gefangen in der Traumlandschaft des Dschinn in ihrem Sarkophag.

◆ **Gegenstände:** An die Stasisbetten sind ein Dutzend Päckchen des extrem teuren Halluzinogens Schwarzer Lotus geklebt. Sie sind das Ziel der Söldner, die das Syndikat angeworben hat.

EREIGNISSE AN BORD DER ORUN II

Deine Aufgabe als SL ist es, die Zeit der SC an Bord der *Orun II* so spannend und dramatisch wie möglich zu gestalten. Es ist wichtig, dass du das Tempo bestimmst und bereit bist, eine spannende Wendung oder Begegnung einzubauen, wenn es den größten dramatischen Effekt hat. Fühlen sich die SC sicher? Bring sie in Todesgefahr! Wird das Spiel lang-samer? Sorge dafür, dass etwas Dramatisches passiert!

Nachfolgend findest du eine Liste von Ereignissen, die du verwenden kannst. Wenn sie mit einem bestimmten Ort an Bord verbunden sind oder Finsternispunkte (FP) erfordern, um sie zu aktivieren, wird dies in der Beschreibung genannt.

⚙️ LOSES EIS!

Der vom Dschinn kontrollierte Kapitän Rajtun kann die Frachtsysteme von der Brücke aus kontrollieren, sodass er Eisblöcke lösen kann, die dann in bestimmte Bereiche des Schiffs schmettern – oder in Leute, die gerade einen Welt-raumspaziergang am Rumpf machen. Die Frachtsysteme funktionieren sogar dann, wenn die Energieversorgung zur Brücke nicht aktiviert ist.

KOSTEN: 1 FP

⚙️ FRACHTDROHNEN

Antike Frachtdrohnen auf Schienen in der Decke greifen die SC plötzlich an! Container, Greifarme und Kräne werden zu tödlichen Waffen.

KOSTEN: 2 FP

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3

TREFFERPUNKTE: 12

FERTIGKEITEN: Kraftakt 2, Nahkampf 2, Beweglichkeit 1

PANZERUNG: 1

WAFFEN: Klauenbewehrter Greifarm (Fertigkeit 8, Waffenschaden 2, KRIT 3)



◆ **Greiftentakel:** Die Drohne ist mit einem Greifarm ausgerüstet, der ein Opfer packen und festhalten kann. Dies funktioniert in naher Entfernung. Um jemanden zu greifen, ist eine erfolgreiche Probe auf **BEWEGLICHKEIT** erforderlich. Ein festgehaltenes Opfer kann keine Aktionen oder Manöver durchführen, kann aber versuchen, mit einem **KRAFTAKT**-Wurf zu entkommen.

⚙️ SCHWERKRAFT-FEHLFUNKTION

Die künstlichen Schwerkraftgeneratoren des Eisschleppers funktionieren plötzlich nicht mehr. Das System kann von der Wartungszentrale oder der Brücke (wenn die Energieversorgung wieder steht) aus wieder aktiviert werden, und zwar mit einem erfolgreichen **DATENDSCHINN**-Wurf. Bei Schwerelosigkeit erfordern alle Aktionen und jede Bewegung **BEWEGLICHKEIT**-Würfe.

KOSTEN: 2 FP

⚙️ UNHEIMLICHE KÄLTE

Die SC spüren eine Veränderung in der umgebenden Luft und werden plötzlich von durchdringender Kälte ergriffen. Das Licht flackert und geht aus, aus den Komms tönt nur Rauschen. Das ist der Dschinn in seiner ätherischen Gestalt, der die SC untersucht. Alle SC machen einen vergleichenden **EMPATHIE**-Wurf gegen die **MYSTIK** des Dschinn von 6. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie 2 Punkte Stress erleiden. Das Ereignis ist so schnell vorbei wie es begonnen hat. Die Lichter gehen wieder an, und die Komms funktionieren, wie sie sollten.

KOSTEN: 1 FP

⚙️ AYDA, DIE MATROSIN

Ayda ist eines von drei überlebenden Besatzungsmitgliedern, und die einzige, die den SC helfen will, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Sie versteckt sich in den Luftschächten und kann jederzeit und überall auftauchen, wenn der SL es für angemessen erachtet. Ayda ist eine beachtliche Verbündete. Sie weiß, dass Atallah von der Maschinenhalle aus den Strom zur Brücke abgeschaltet hat, und dass Kolb sich in der Werkstatt verbarrikadiert hat, und hat ein Mitglied der Palastgarde im Bug gesehen.

KOSTEN: 0 FP

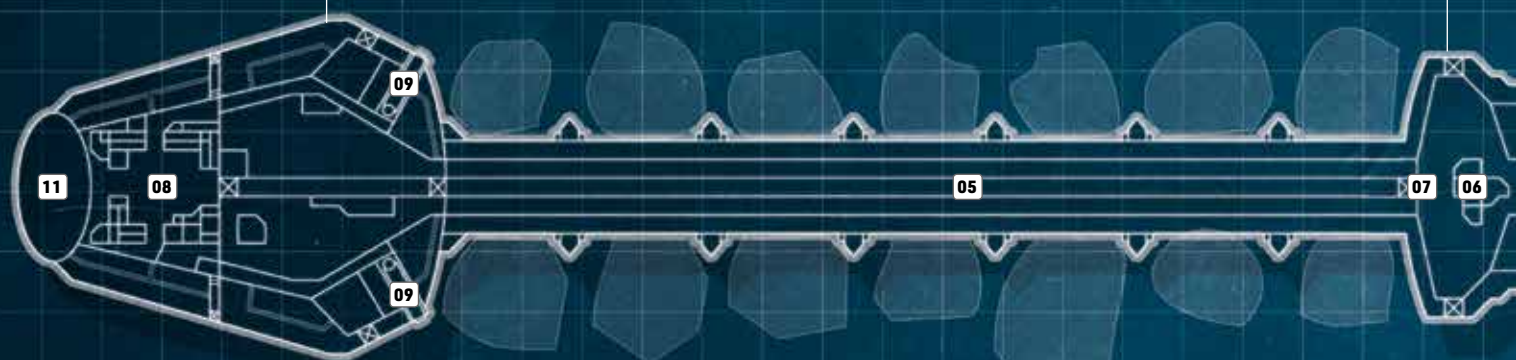
ORUN II – SL-KARTE

DER BUG

- 8. Mannschaftsquartiere
- 9. Luftschleusen (sabotiert, nicht verwendbar)
- 10. Brücke (Kapitän Rajtun ist hier zu finden)
- 11. Observatorium (enthält den Sarkophag mit der Prinzessin von Kah und einen Vertreter der Palastgarde)

DIE TRÄGER

- 4. Aufzugschacht A
- 5. Frachtträger
- 6. Werkstatt (wo sich Kolb verbarrikadiert hat)
- 7. Aufzugschacht B



ORUN II

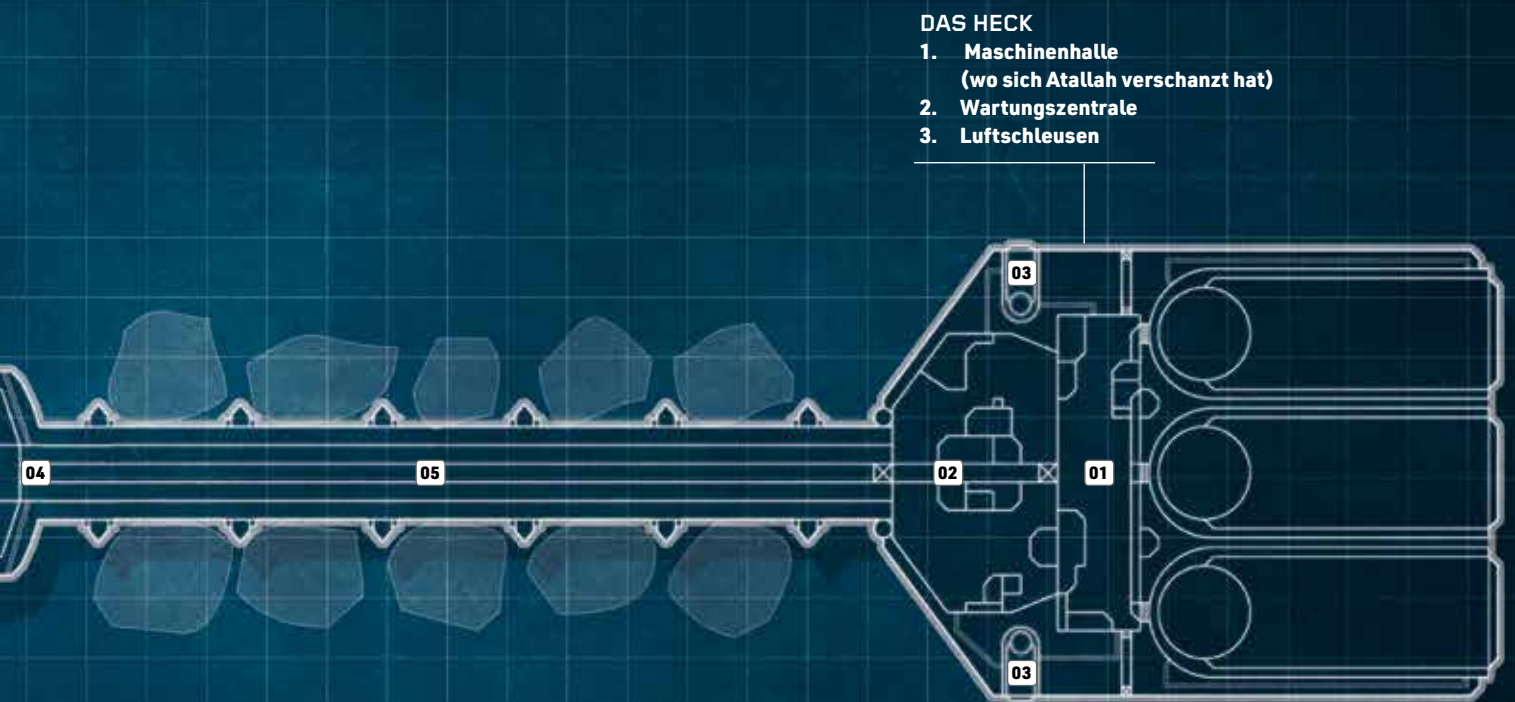
KLASSE: IV

SCHIFFSWERFT: Halgria, CC 22

BESATZUNG: 6 (12)

LÄNGE: 312 m

FRACHTKAPAZITÄT: 3.000 Tonnen



EISSCHLEPPER-MODELL

LP: 6

RP: 9

MANÖVRIERFÄHIGKEIT: -2

SIGNATUR: +2

PANZERUNG: 7

GESCHWINDIGKEIT: 1

MODULE: **Brücke, Reaktor, Graviton-Projektor, Frachtmodule x 12, Kabinen x 12, Wartungsmodul, Werkstatt, Bergbaustation**

MERKMALE: **Fortschrittliche Werkstatt, Bergungseinheit, Externe Fracht**

RAUMKAMPF

Die SC sehen vielleicht die Ankunft der Söldner voraus und lassen einige Besatzungsmitglieder auf dem Schiff zurück, um auf einen Angriff zu warten. Wenn das der Fall ist, legen die Söldner mit ihren Waffensystemen auf das Schiff der SC an und drohen sie anzugreifen, wenn ihnen nicht erlaubt wird, an der *Orun II* anzudocken. Wenn ihre Forderungen nicht erfüllt werden, eröffnen sie das Feuer und greifen das Schiff der SC im Raumkampf an. Verwende die Raumkampffregeln im Regelbuch. Wenn die Spielergruppe auf ihr eigenes Schiff und die *Orun II* aufgeteilt ist, kannst du jede Runde zwischen beiden Seiten wechseln.

ZUBEYDA, DAS SÖLDNERSCHIFF

KLASSE: III

LP: 5

RP: 6

MANÖVRIERFÄHIGKEIT: -1

SIGNATUR: 0

PANZERUNG: 6

GESCHWINDIGKEIT: 3

MODULE: Andockmodul, Hangar, Kabinen, Medizinisches Labor, Stasismodul, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone, Autokanone, Torpedoraum

MERKMALE: Schwere Panzerung, Turboprojektor

DER FEIND MEINES FEINDES?

Die Söldner sind der unvorhersehbare Faktor des Szenarios. Sie können der gefährlichste Feind der SC oder ihre wichtigsten Verbündeten sein, abhängig davon, wie sie mit ihnen umgehen wollen. Da die Söldner keinen wirklichen Widerstand erwarten, könnten die Dschinnknechte eine böse Überraschung für sie sein. Das macht sie zu einem guten Köder, um den Dschinn und die besessenen Besatzungsmitglieder von den Taten der SC auf dem Schiff abzulenken. Die Söldner haben keinerlei Bedenken, jeden zu töten, der ihnen in die Quere kommt.



⚙️ ATALLAHS BOTSCHAFTEN

Hauptmaschinist Atallah hat begriffen, was an Bord vor sich geht, und es zu seiner Mission gemacht, sicherzustellen, dass der Eisschlepper mit seiner tödlichen Fracht niemals Coriolis erreicht. Er hat sich deshalb in der Maschinenhalle eingeschlossen und die Energieversorgung des Großteils des Schiffes deaktiviert. Wenn Atallah herausfindet, dass die SC an Bord sind und versuchen, das Schiff zu retten, wird er die Komms an Bord hacken und Warnungen mit einer dunklen, unheilvollen Stimme im ganzen Schiff übertragen.

- ◆ „Geht wieder! Das Schiff ist dem Untergang geweiht und unterliegt nur noch der Gnade der Ikonen.“
- ◆ „Die Dunkelheit ist an Bord entfesselt. Lasst uns in Ruhe und lebt eure Tage in Frieden.“
- ◆ „Glaubt mir, ich bin euer Freund. Da ist ein Dschinn an Bord und es gibt keine Möglichkeit, ihn aufzuhalten!“
- ◆ „Narren! Lauft! Wir steuern auf den Tod zu!“

KOSTEN: 0 FP

⚙️ DIE PALASTGARDE GREIFT AN

Einer der drei vom Dschinn versklavten Palastgardisten greift einen oder mehrere der SC an, wenn sie es am wenigsten erwarten.

KOSTEN: 1 FP

☄ METEOROID!

Ein verrirrter Meteoroid aus dem Auge von Anubar trifft die *Orun II*, was irgendwo auf dem Schiff zu explosiver Dekompression führt.

KOSTEN: 2 FP

☄ DIE SÖLDNER TREFFEN EIN

Gerade als die SC die Lage unter Kontrolle zu haben scheinen, passiert etwas Unerwartetes. Ein weiteres Schiff dockt an der *Orun II* an und ein schwer bewaffnetes Söldnerteam beginnt, sich durch das Schiff zu arbeiten. Ihr Ziel ist es, das Drogenlager zu finden und zum Syndikat auf Coriolis zu bringen. Das ist natürlich dasselbe Söldnerteam, dem die SC schon zu Beginn des Szenarios begegnet sind (und das versucht hat, die Koordinaten der *Orun II* zu bekommen). Die fünf Söldner docken an dem Teil des Schiffs an, in dem sich die SC befinden. Wenn die Luftschleusentüren geschlossen sind, sprengen sie sie auf, was zu explosiver Dekompression in der Umgebung führt, bevor sich die Sicherheitstüren schließen können. Danach rücken sie durch das Schiff vor und neutralisieren jeden Widerstand, auf den sie stoßen.

Sie wissen nichts von den Dschinnknechten oder der Prinzessin von Kah – und es ist ihnen völlig egal. Für sie ist das Ganze eine einfache Mission – findet die Fracht und kommt nach Hause. Das einzige Problem ist, dass die Drogen an die Stasisbetten im Observatorium geklebt sind, und dort sowohl der Dschinn als auch die Palastgarde auf sie warten.

KOSTEN: 3 FP

CHARAKTERE

Nachfolgend werden die an der Szene beteiligten Charaktere beschrieben.

ATALLAH ARD, MASCHINIST

Groß, schlaksig, mit poliertem Schädel. Atallah wusste schon immer, dass er mit Maschinen arbeiten wollte, und jetzt tut er es auch. An Bord der *Orun II* weiß nur Atallah, wofür die verschiedenen Systeme gut sind, welche Macken und Fehler es gibt und wie die alten Berdal-Einheiten funktionieren. Er empfindet es als schwierig, mit anderen Leuten zu interagieren, hat aber tatsächlich eine Verlobte in der Ikonenstadt. Dieser Umstand würde seine Kollegen schockieren, wenn sie davon wüssten, aber da Atallah die meiste Zeit damit verbringt, die uralten Blaupausen des Antriebs in seiner Kabine zu studieren, stehen die Chancen schlecht, dass es jemand herausfindet. Während der aktuellen Krise an Bord hat sich Atallah in der Maschinenhalle eingeschlossen und die Energiezufuhr zur Vorderseite des Schiffs deaktiviert. Er hat verstanden, dass es keine sichere Methode gibt, den Dschinn aufzuhalten, und hat deshalb die *Orun II* Kurs in Richtung Auge von Anubar setzen

lassen, damit der Dunkelmorph niemals Coriolis erreicht.

CHARAKTERMERKMALE: Spielt mit einem Amulett herum

DREI MAROTTEN:

- ◆ Leerer Blick
- ◆ Krummer Rücken
- ◆ Spricht in einer tiefen, feierlichen Stimme

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: Datendschinn 3, Technologie 3, Beobachtung 2, Nahkampf 2, Kraftakt 1

PANZERUNG: -

WAFFEN: Duramesser

AUSRÜSTUNG: Werkzeugkoffer, Computer



KOLB ZIR, DOCKER-AKBAR UND EISSPEZIALIST

Der Frachtspezialist der *Orun II* ist ein Mann namens Kolb, ein großer und ungewöhnlich gut gelaunter Miraner. Da die *Orun II* nur Eis transportiert, ist Kolb stolz darauf, so etwas wie ein Experte für Eis geworden zu sein.

Abgesehen von Kapitän Rajtun ist Kolb schon am längsten auf der *Orun II*, aber er träumt davon, irgendwann ein Haus in der Spitze von Coriolis zu kaufen. Kolb ist auch der Koch des Schiffs und wird an Bord für seine miranischen Spezialitäten gepriesen. Während der Dschinnkrise hat sich Kolb in der Werkstatt im Mittschiff verbarrikadiert und sich mit einem Impulsbohrer bewaffnet. Er sieht keinen Ausweg aus seiner Notlage und vertraut niemandem.

CHARAKTERMERKMALE: Wütend, nervös

DREI MAROTTEN

- ◆ Große Augen, die vor Paranoia leuchten
- ◆ Brüllt jeden zornig an, sich von ihm fernzuhalten.
- ◆ Wedelt mit seinem Impulsbohrer und ist bereit, ihn zu verwenden

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7 (aufgrund der Krise auf 3 gesunken)

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Krafttakt 2, Nahkampf 2, Pilot 2, Technologie 1

PANZERUNG: Exoanzug (2)

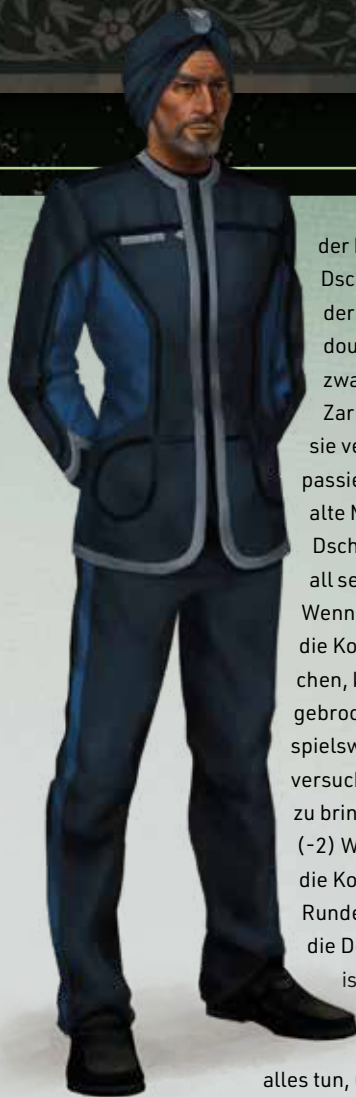
WAFFEN: Impulsbohrer (Bonus +1, INIT -1, Waffenschaden 2, KRIT 1)

AUSRÜSTUNG: Ferngesteuerter Exoanzug (Kolb kann ihn für Manöver auf Entfernung verwenden). Wird von Kolbs eigenem Exoanzug aus gesteuert (**PILOT**), 5 RP, Panzerung (2), zwei M-Dosen



KAPITÄN ARDUL RAJTUN

Alt, stolz und verbittert. Kapitän Ardul Rajtun hat nur eine Liebe in seinem Leben – sein Schiff, die *Orun II*. Rajtun ist der Grund für die Katastrophe an Bord. Er hat den Sarkophag



der Prinzessin geöffnet und den Dschinn an Bord befreit. Er war der erste, der vom Dschinn Kh'oudour besessen wurde. Dieser zwang ihn, die erste Offizierin Zarkavan zu töten, nachdem sie verstanden hatte, was gleich passieren würde. Auch wenn der alte Mann unter der Kontrolle des Dschinn steht, versucht er ihn mit all seiner Stärke zu bekämpfen. Wenn es jemand schafft, durch die Kontrolle des Dschinn zu brechen, kann der Bann für eine Weile gebrochen werden. Das kann beispielsweise passieren, wenn die SC versuchen, den Kapitän zur Vernunft zu bringen. Mit einem schwierigen (-2) Wurf auf **MANIPULATION** kann die Kontrolle des Dschinn für W6 Runden gebrochen werden. Wenn die Dockerin Ayda anwesend ist, ist der Wurf normal und nicht schwierig. Wenn der Kapitän er selbst ist, wird er alles tun, um wieder Kurs auf Coriolis einzuschlagen, und gerne mit den SC kooperieren.

CHARAKTERMERKMALE: Militärische Körperhaltung, immer in Uniform

DREI MAROTTEN:

- ◆ Pechschwarze Augen
- ◆ Tote, monotone Stimme (wenn er besessen ist)
- ◆ Sitzt in seinem Stuhl und starrt mit leerem Blick ins Nichts

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kommandieren 5, Manipulation 3, Fernkampf 2, Medikurgie 2

TALENT: Schwerelosigkeitstraining

PANZERUNG: Uniform (1)

WAFFEN: Vulkanpistole

AUSRÜSTUNG: 2 M-Dosen, Vibro-Munition (alle Ziele erhalten +2 auf Panzerung/Deckung)

**AYDA LEON, MATROSIN**

Ayda ist nur 19 Jahre alt, was sie für den Rest ihrer Besatzung zu "dem Kind" macht. Sie ist klein, etwas dürr und trägt ihr kurzes, dunkles Haar zusammengebunden. Sie trägt den offiziellen dunklen Blaumann von Melem Gesurra, die Taschen vollgestopft mit Werkzeugen und nützlichen Geräten. Ayda stammt ursprünglich aus den Elendsvierteln des Konglomerats, aber ihr Schneid und Kapitän Rajtuns Vertrauten haben dafür gesorgt, dass ihr Traum, zwischen den Sternen zu reisen, wahr geworden ist. Ayda bewundert den Kapitän, da er einer der wenigen anständigen Menschen ist, die sie in ihrem Leben getroffen hat, und wird alles tun, um ihn vor dem Dschinn zu retten. Ayda hat sich in den Luftschächten und Wartungstunneln versteckt, die durch das Schiff laufen. Ihr Ziel ist es, lebendig von der *Orun II* zu entkommen, es zurück nach Coriolis zu schaffen und Arbeit auf einem neuen Schiff zu finden.

CHARAKTERMERKMALE: Tätowierte Unterarme

DREI MAROTTEN:

- ◆ einen Servoschraubenschlüssel zwischen den Fingern
- ◆ Seufzt und starrt skeptisch, wenn jemand einen dummen Vorschlag macht
- ◆ Bewegt sich vorsichtig und schaut um Ecken, ehe sie passiert

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Krafttakt 3, Nahkampf 2, Technologie 2

TALENT: Exospezialist

PANZERUNG: -

WAFFEN: Großer Hochleistungsschraubenschlüssel (INIT -1, Waffenschaden 2, KRIT 2)

AUSRÜSTUNG: Deckarbeitertalisman, Werkzeuge

PALASTGARDE

Die drei Mitglieder der Palastgarde waren einst Teil der Sicherheitsabteilung der lange untergegangenen Diryad im kuanischen Dschungel (siehe Szenario-Hintergrund). Sie begleiteten die verfluchte Frau als Leibwache auf ihrer Reise zum Heiler im Asteroidengürtel. Sie waren damals extrem loyal und sind es auch heute noch. Drei Jahrhunderte der Dschinnträume haben sie in einen Wahnsinn getrieben, der keine Rückkehr zur Vernunft mehr erlaubt. Ihr einziges Ziel ist es, die Prinzessin/den Dschinn zu beschützen, und sie werden dafür ihr Leben opfern, wenn es erforderlich ist.

DREI MAROTTEN:

- ◆ Steht absolut still oder bewegt sich mit azukgleicher Geschicklichkeit
- ◆ Geben leise, rasselnde Geräusche von sich
- ◆ Tragen ausdruckslose Masken

ATTRIBUTE:

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2

TREFFERPUNKTE: 14

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 5, Nahkampf 4, Krafttakt 3

PANZERUNG: 6

WAFFEN: Merkuriumsschwert (Bonus +2, INIT 0, Waffenschaden 3, KRIT 2)



- ◆ **WIRBELWINDSCHLAG:** Die Palastgarde kann ihre Klingen in einem weiten Bogen schwingen und zwei Ziele in naher Entfernung zueinander mit einem Angriff treffen (langsame Aktion).

KOSTEN: 1 FP

- ◆ **AZUKSPRUNG:** Aus dem Stand kann die Palastgarde als Reaktion bis zu zehn Meter weit und fünf Meter hoch springen, anstatt einen Nahkampfangriff zu parieren.

KOSTEN: 1 FP

- ◆ **EISIGER GRIFF:** Die Palastgarde kann **NAHKAMPF**-Angriffe mit ihren Klauen ausführen, wobei sie Stress anstelle von Schaden verursachen. Negiert Panzerung.

KOSTEN: 1 FP

DAS AUGEN VON ANUBAR

AKT
3

Wenn Akt 3 beginnt, ist die *Orun II* dem Untergang nahe. Die Aktionen der SC bestimmen das Schicksal des Schiffs. Werden sie Schiff und Besatzung retten können, mit leeren Händen entkommen oder mit dem Schlepper im Auge von Anubar untergehen?

ES GIBT MEHRERE Arten, das Szenario abzuschließen:

- ◆ Die SC können den Dschinn verbannen oder einfangen.
- ◆ Die SC können die Dschinnknechte vernichten und somit den Dschinn bezwingen.
- ◆ Die SC können das Schiff zur Coriolis lenken und es vor der Zerstörung retten
- ◆ Die SC können die überlebenden Besatzungsmitglieder (Kolb, Atallah und Ayda) retten.
- ◆ Die SC können von der *Orun II* entkommen und sie ihrem Schicksal überlassen.

IN DEN STURM

Der dritte Akt beginnt, wenn die *Orun II* den Rand des Meteorschwarms erreicht. Er fängt mit einem ohrenbetäubenden Krachen an, als die großen Felsbrocken das Schiff treffen, sodass es um seine eigene Achse zu rotieren beginnt. Nach dem ersten Treffer kollidieren weitere, kleinere Meteoriten mit dem Schlepper, einer nach dem anderen. Der Rumpf beginnt unter der Belastung zu zerbrechen und zu zerreißen. Möbel und lose Gegenstände fliegen überall herum. Wenn die Energiezufuhr zum Bug wiederhergestellt worden ist, beginnen Kabel und Drähte zu explodieren, sodass sich Rauch und Feuer im ganzen Schiff ausbreiten.

DIE SITUATION

Es ist deine Entscheidung als SL, wann der Schlepper den Meteorschwarm erreicht. Arbeite mit dem Zeitrahmen, den der Navigationswurf der SC in Akt 1 festgelegt hat, aber sei nicht zu gnädig! Früher oder später wird die *Orun II* das Auge von Anubar erreichen, und wenn die SC nicht extrem effizient vorgehen, werden sie das Schiff vorher nicht umwenden können.

Wenn das Schiff ins Auge hineinfliegt, bedeutet das aber nicht, dass es keine Hoffnung mehr gibt. Wenn die Ikonen gnädig sind, könnte es noch eine Möglichkeit geben, den Tag zu retten.

Nach den ersten paar Treffern (die das Schiff nicht ernsthaft beschädigen) kannst du 1 FP ausgeben, damit ein großer Meteoroid das Schiff trifft. Jeder Treffer hat einen Effekt wie folgt:

- ◆ **Erster Treffer:** Ein Bereich deiner Wahl wird zerstört. Vollständige Dekompression.
- ◆ **Zweiter Treffer:** Ein Bereich deiner Wahl wird zerstört. Vollständige Dekompression.
- ◆ **Dritter Treffer:** Die Schwerekräftsysteme werden zerstört.
- ◆ **Vierter Treffer:** Das Schiff bricht auseinander. Die Werkstatt wird zerstört, die Eisblöcke fliegen in alle Richtungen, und sowohl der Bug als auch das Heck beginnen um ihre eigene Achse zu rotieren.
- ◆ **Fünfter Treffer:** Eine Kettenreaktion von Explosionen zerreißt das Schiff. Die *Orun II* wird innerhalb von zwei Minuten in ihre Einzelteile zerlegt.

DER DSCHINN ERWACHT

Schließlich wird sich der Dschinn in körperlicher Gestalt manifestieren. Zu sehen, wie sich der schreckliche Dunkelmorph materi-

alisiert, ist ein grauenvoller Anblick. Alle, die dies sehen, müssen einen fordernden (-1) **EMPATHIE**-Wurf ablegen. Wer den Wurf

nicht schafft, wird von Furcht ergriffen und erleidet 2 Punkte Stress.

Der Dschinn schreitet durch den Raum, starrt die SC mit finsternen Augen an und beschreibt sie als unbedeutende Käfer vor der Macht von Kh'oudour.

DIE SITUATION

Es gibt einige Möglichkeiten, wie die Konfrontation mit dem Dschinn ausgespielt werden kann:

- ◆ Die SC können mit dem Dschinn sprechen, in der Hoffnung ihn zu überzeugen, das Schiff zu verlassen.
- ◆ Die SC können den Dschinn bekämpfen, um ihn dauerhaft zu zerstören.
- ◆ Die SC können versuchen, den Dschinn zu verbannen, entweder mit Herrn Kembouris Hilfe oder allein.

⚙ MIT DEM DSCHINN SPRECHEN

Auch wenn es nicht einfach ist, ist es möglich mit Kh'oudour zu kommunizieren. Der Dschinn spricht Zeni mit gutturaler Betonung, doch wechselt er immer wieder in eine uralte, unverständliche Sprache, um lange und böseartig klingend zu fluchen. Geduldige SC können schließlich herausfinden, dass der Dschinn nur nach Coriolis kommen will und kein Interesse an der *Orun II* oder ihrer Besatzung hat. Wenn sie ihm einen akzeptablen Kompromiss vorschlagen können, zum Beispiel, indem sie dem Dschinn anbieten, ihn von der *Orun II* auf das Schiff der SC (oder der Söldner) zu bringen – der Dschinn wird das Angebot in Erwägung ziehen, aber nur unter einer Bedingung: Kapitän Rajtun muss mit Kh'oudour kommen (er ist der neue Hauptwirt des Dschinn).

⚙ DEN DSCHINN BEKÄMPFEN

Es ist möglich, Kh'oudour im Kampf zu bezwingen, aber es wird schwierig. Der Dschinn kann nur von Feuer, heiligen Gegenständen oder mystischen Kräften verletzt werden. Schlaue SC können einen Flammenwerfer improvisieren, beispielsweise aus Werkzeugen aus der Werkstatt oder der Wartungszentrale.

⚙ DEN DSCHINN VERBANNEN

SC mit mindestens 1 Punkt in **KULTUR** wissen, dass es mehrere traditionelle Wege gibt, einen Dschinn zu verbannen, und sie können ihre Tabulas nutzen, um die notwendigen Informationen zu finden. Sie könnten auch Herrn Kembouri um die Information bitten (tun sie es nicht, sagt er es ihnen trotzdem). Gib den Spielern Spielerhandout 6.

FINSTERNISPUNKTE

Der SL erhält 3 zusätzliche FP zu Beginn von Akt 3.





KONFRONTATION MIT DEM DSCHINN

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die SC am Ende des Szenarios auf eine Konfrontation mit dem Dschinn zusteuern. Das wird das dramatische Finale sein – und es sollte richtig spannend werden! Verwende das Meteoroidenbombardement und Kh'oudours mystische Kräfte soviel es geht. Vielleicht nimmt der Dschinn die Gestalt eines SC an oder einer Person, die einer von ihnen liebt? Er könnte sogar einen Charakter in der Gruppe in Besitz nehmen, ohne dass es die anderen bemerken! Es gibt viele Möglichkeiten, die Paranoia der Spieler zu nutzen, um ein episches Ende zu kreieren!

Die Details zur Verbannung des Dschinn werden der Gruppe überlassen. Lasse sie ihre Fantasie verwenden und stelle sicher, dass Kh'oudour und seine Marionetten sie während des Rituals niemals alleine lassen.

CHARAKTERE

Nachfolgend werden die an der Szene beteiligten Charaktere beschrieben.

KH'ODOUR DER DSCHINN

Der Dschinn bewohnt den Körper, der einst die Prinzessin von Kah war. Er hat die Kontrolle über die drei Mitglieder der Palastgarde und den unglückseligen Kapitän Rajtun, der närrisch genug war, den Sarkophag der Prinzessin zu öffnen. Kh'oudours körperliche Gestalt ist die der Prinzessin selbst, gekleidet in eine wunderschöne, rote Seidendjellaba und einem angedeuteten Lächeln unter den obsidianschwarzen Augen. Kh'oudour kann jederzeit die Gestalt wechseln, von Mensch zu Tier oder Wirbelwind. Wenn der Dschinn eine körperliche Gestalt angenommen hat, kann er verwundet werden wie ein normaler Mensch, aber nur Feuer, heilige Gegenstände und mystische Kräfte können ihn in seiner wahren Gestalt verletzen.

ZIEL: Zurück in die Dschungel von Kua gelangen und Kah finden. Er wird all seine Kräfte verwenden, um dieses Ziel zu erreichen, egal wer dabei verletzt wird. Wenn der Dschinn es nach Coriolis schafft, wird er sich verstecken und einen neuen Wirtskörper suchen, der ihn nach Kua bringen kann.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 10

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

FERTIGKEITEN: Mystik 6, Nahkampf 6, Beweglichkeit 4

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: -



- ◆ **MORPHOSE:** Der Dschinn kann für 1 FP seine Gestalt verändern. Die Verwandlung dauert einen Zug. Die körperlichen Aspekte der Veränderung unterscheiden sich von Dschinn zu Dschinn.
- ◆ **FLAMMENSCHLEIER:** Kh'oudour kann sich in mystisches Feuer hüllen und es nutzen, um Gegner in naher Entfernung anzugreifen (Feuer 5). Kostet 1 FP pro Ziel.
- ◆ **REGELN ZUM FEUER:** Sobald ein SC 1 Punkt Schaden oder mehr durch das Feuer erleidet, gerät auch seine Kleidung in

Brand, sodass er nach dem Angriff weiterhin Schaden erleidet. Brennende Kleidung zu löschen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** durch den brennenden SC (oder einen anderen Charakter in naher Entfernung). Ein Panzerungswurf kann abgelegt werden. Der KRIT-Wert des Feuers beträgt 1.

- ◆ **BESESSENHEIT:** Der Dschinn kann Besitz von Menschen ergreifen. Dies erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **MYSTIK**

und 1 FP. Die einzige Art, sich der Besessenheit zu widersetzen, ist mit **MYSTIK** oder heiligen Gegenständen.

- ◆ **WAHRE GESTALT:** Wenn ein Dschinn Kontakt mit einem gesegneten Talisman, Sand aus einer Abba oder heiligen Reliquien hat, nimmt er seine wahre Gestalt an, die normalerweise unsichtbar oder ein Wirbelwind ist. Jemand mit **KULTUR** kann dies wissen.

DAS ENDE

Wie alles endet, hängt von der Gnade der Ikonen ab. Werden es die SC schaffen, das Schiff umzudrehen, während sie gleichzeitig den Dschinn bekämpfen? Lassen sie den Dschinn mit dem besessenen Kapitän Rajtun entkommen oder kämpfen sie bis zum letzten Atemzug? Egal wie das Szenario endet, die Geschichte über die Prinzessin von Kah ist vorbei. Die Erstsiedlerin und ihre Eskorte waren über dreihundert Jahre im Kälteschlaf – es ist ein Wunder, dass sie noch am Leben sind. Aber egal ob der Dschinn verbannt oder vernichtet wird

oder die SC ihn gehen lassen, am Ende finden sie endlich ihre letzte Ruhe. Wenn die SC die Mission abschließen, erhalten sie ihre versprochene Belohnung sowie die Dankbarkeit von Melem Gesurra. Nicht jeder ist glücklich, dass sie erfolgreich sind. Wenn die Söldner ihre Mission nicht erfolgreich abschließen konnten, wird das verbitterte Syndikat die SC als Feinde betrachten. Wenn Herr Kembouri und/oder Ayda die Matrosin überlebt haben, sind sie den SC sehr dankbar und mehr als bereit, sie auf späteren Abenteuern zu unterstützen.





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. Es war ein einsames Leben, und natürlich hast du nicht immer die konventionellsten Methoden genutzt. Aber am Ende wusstest du, dass Resultate alles sind, was zählt, und in dieser Hinsicht ist niemand besser als du. Heute bist du Kapitänin einer Besatzung, die deine Weltsicht teilt. Nichts kann euch jetzt aufhalten.

DR. ARMITA WANA

- ◆ **KONZEPT:** Wissenschaftlerin (Archäologin)
- ◆ **POSITION:** Kapitänin
- ◆ **IKONE:** Der Tänzer
- ◆ **PROBLEM:** Rivale (ein Grabräuber von Algol)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

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

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

PANZERUNG: -

WAFFEN: Beschleunigerpistole

AUSRÜSTUNG: Umgebungssensor, tragbares Labor, Bibliotheksdatenbank, Medkit, Exoanzug

⚙️ BEZIEHUNGEN ZU DEN ANDEREN SC:

- ◆ **Zebo:** Eindeutig ein begabter Maschinist, aber er nimmt das Leben nicht ernst genug.
- ◆ **Rouya:** Ein Fels, wenn die Situation schwierig ist, aber ihr moralischer Kompass scheint etwas fragwürdig.
- ◆ **Samioh:** Der geschickteste Manipulator, den du je getroffen hast. Nicht einmal du bist immun gegen seinen Charme.
- ◆ **Nima:** Vertrauenswürdig und jemand, auf den du hörst, aber du weißt, dass er lieber woanders wäre.

⚙️ HINTERGRUND

Du gehörtest einst zu den wichtigsten Archäologen im Kua-System und hattest einen lukrativen Vertrag mit dem Institut. Aber während eines Auftrags im Grenzland war deine Neugier stärker als du. Du hast dich an einer Legionsblockade um einen alten Erstsiedlerschiffsfriedhof vorbei geschlichen, alles im Namen der Wissenschaft. Dein Fehltritt hat dich alles gekostet. Du hast deine Sponsoren verloren sowie deinen Lehrstuhl, und deine Kollegen begannen dich zu meiden. Jetzt wirst du alles tun, um deine Ehre zurückzuerlangen.

ZEBARAIMAS „ZEBO“ HUTUL

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

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 2

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

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), eine Mystische Kraft, Das Talent der Spielerin

PANZERUNG: -

WAFFEN: Servohammer

AUSRÜSTUNG: Werkzeug, Servohandschuh, Arrash, Hyperseil, Exoanzug



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU DEN ANDEREN SC:

- ◆ **Dr. Wana:** Die Akbar des Schiffs. Schlau und zäh, aber manchmal etwas zu fordernd ...
- ◆ **Rouya:** Kompetent und absolut tödlich, aber sie muss sich wirklich entspannen!
- ◆ **Samioh:** Ein eitler Narr mit einem Herz aus Gold. Wie ein Bruder für dich.
- ◆ **Nima:** Glaubt immer noch, er ist ein Fliegerass. Darüber kann man sich ein bisschen lustig machen.

⚙️ HINTERGRUND

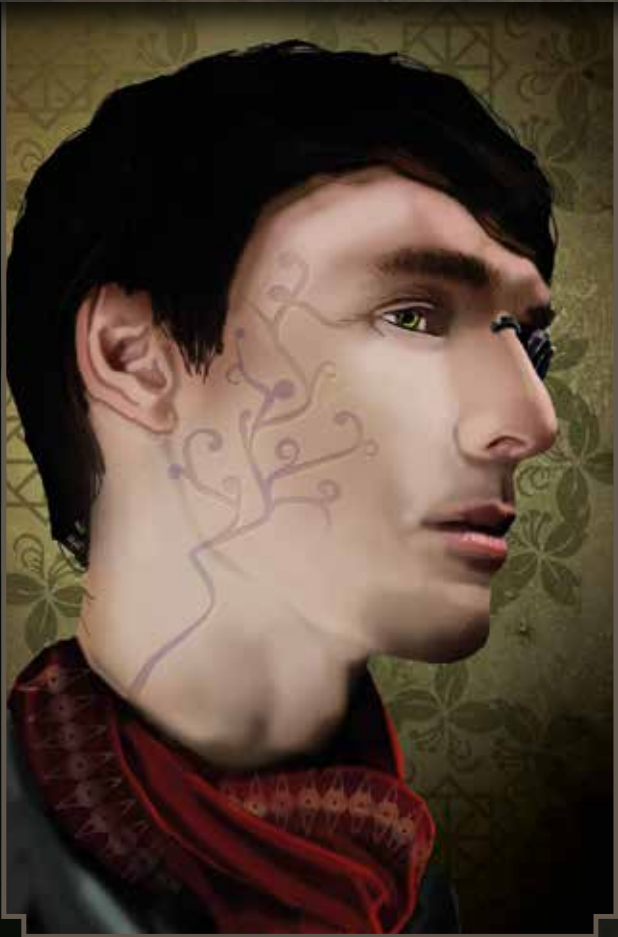
Geboren wurdest du auf Ehad im weit entfernten Eanu-System. Du warst ein Schmuggler, ein Verbrecher, aber du redest nicht gerne darüber. Die Vergangenheit ist die Vergangenheit. Nachdem du das Hässlichste mit ansehen musstest, was die Menschheit zu bieten hat, ist etwas in dir zerbrochen, und die Finsternis hat fast deine Seele ergriffen. Doch die Ikonen haben dich gerettet. Du weißt, dass du einer höheren Berufung folgst und die Verantwortung trägst, deine Freunde und die anderen Gläubigen niemals im Stich zu lassen. Du wirst niemals zu deinem alten Leben zurückkehren.



ZEBO

Frommer Maschinist

Du dankst den Ikonen für alles Gute in deinem Leben. Du hast einmal den falschen Lebensweg eingeschlagen und wärest fast gestorben, aber das ist vorbei. Heute bist du stolz darauf, dich gründlich 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.



SAMIOH

Abenteuerlustiger Kurtisan

Du bist ein soziales Chamäleon. Du fühlst dich gleichermaßen in den Korridoren der Macht und den Oporhöhlen von Mulukhad zu Hause. Aber auch wenn du die Kunst der Kurtisanen vollständig gemeistert hast, ist doch der Nervenkitzel des Abenteuers das, worauf du wirklich gierst. Deshalb hast du dich dieser seltsamen Gruppe von Reisenden angeschlossen. Du bist ganz anders als die anderen, aber ihr sucht alle zusammen nach etwas.

SAMIOH AMIN

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

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 5

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

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

PANZERUNG: -

WAFFEN: Vulkangrille

AUSRÜSTUNG: Tabula, dabaranischer Wein, elegante Kleider, Komlink, Exoanzug

⚙️ BEZIEHUNGEN ZU DEN ANDEREN SC:

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

⚙️ HINTERGRUND

Du warst der talentierteste Schüler seit Jahren am Propaganda-Lyzeum des Bulletins auf Coriolis. Wenn es nach deinen Eltern gegangen wäre, wärest du wahrscheinlich Gouverneur in einer abgelegenen Dschungelprovinz geworden. Aber deine Gier nach Leben und deine Neugier haben dich in eine andere Richtung geführt. Du bist nicht nur schärfer als eine Merkuriumklinge, sondern auch schöner als ein Sonnenuntergang über Mira. Nach einer Weile, in der du viel ausgegangen bist und nicht bloß ein paar sündige Affären hattest, erkanntest du dein Schicksal. Du warst für die edle Aufgabe der Kurtisanen berufen.

ROUYA GHALLAB

- ◆ **KONZEPT:** Söldnerin (Legionärin)
- ◆ **POSITION:** Bordschütze
- ◆ **IKONE:** Die Richterin
- ◆ **PROBLEM:** Gesucht von der Legion

ATTRIBUTE:**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2****TREFFERPUNKTE:** 9**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 5**REPUTATION:** 3**FERTIGKEITEN:** Fernkampf 3, Krafttakt 2, Nahkampf 2, Beobachtung 1, Beweglichkeit 1, Kommandieren 1**TALENTE:** Wahrheitssucher (Gruppentalent), Kampferfahren, Das Talent der Richterin**PANZERUNG:** Leichte Rüstung (4)**WAFFEN:** Legionärskarabiner, Vulkanpistole, Duramesser**AUSRÜSTUNG:** Erschütterungsgranate, Zielfernrohr (kybernetisch), Kommunikator, Exoanzug**⚙️ BEZIEHUNGEN ZU DEN ANDEREN SC:**

- ◆ **Dr. Wana:** Kompetent, aber kein Akbar-Material. Du weißt, was man braucht, um zu führen.
- ◆ **Zebo:** Er meint es gut, aber hält nie den Mund.
- ◆ **Samioh:** Mehr als ein hübsches Gesicht. Du vertraust ihm.
- ◆ **Nima:** Von Geheimnissen der Vergangenheit heimgesucht. Von allen stehst du ihm am nächsten.

⚙️ HINTERGRUND

Du bist in den Slums des Konglomerats auf Kua aufgewachsen. Schon früh hast du gelernt, dass Stärke und das eigene Überleben alles sind. Du hast dich bei der Legion verpflichtet und bist schnell aufgestiegen. Du hast Soldaten im Kampf in dunklen Dschungeln, über Vakuumsteppen und in eisigen Wüsten befehligt. Wenn es diesen einen Zwischenfall auf Hamura nicht gegeben hätte, dann würdest du vermutlich noch immer in der Legion dienen. Du hast zu oft mitansehen müssen, wie unschuldige Menschen starben. Du bist desertiert und hast dein altes Leben zurückgelassen. Jetzt wirst du von deinen früheren Kameraden gejagt und bist immer auf der Flucht. Aber zumindest bist du frei.

**ROUYA****Desillusionierte Ex-Legionärin**

Du bist der Felsen in dieser Mannschaft, die einzige mit einer Unze Führungsqualität. Du hast Truppen in vergessenen Dschungelschlachten angeführt, über Vakuumsteppen und durch gefrorene Wüsten. Aber jetzt bist du hier: mit dieser Mannschaft, deren Ziele sich ändern wie der Wind in einem kuanschen Sturm.



NIMA

Pilotenass, das seine besten Tage hinter sich hat

Du warst mal jemand, zu dem die Leute aufgeschaut haben, ein Pilot bei der Nachtfalken-Schwadron. Aber du musst die Ikonen verärgert haben, denn du hast alles verloren. Jetzt bist du ein bloßer Schatten deines früheren Selbst, aber du liebst noch immer deinen Beruf. Und du kannst fliegen. Das ist alles, was zählt.

NIMA DOL-SOUFI

- ◆ **KONZEPT:** Pilot (Jägerpilot)
- ◆ **POSITION:** Pilot
- ◆ **IKONE:** Der Deckarbeiter
- ◆ **PROBLEM:** Starke 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), Das Talent des Deckarbeiters, Schwerelosigkeitstraining

PANZERUNG: Fliegeranzug (1)

WAFFEN: Vulkanpistole

AUSRÜSTUNG: Fliegeranzug, Talisman, Handdüse, Komlink, Exoanzug

⚙️ BEZIEHUNGEN ZU DEN ANDEREN SC:

- ◆ **Dr. Wana:** Der Boss, aber clever genug zu wissen, das sie es nicht immer besser weiß, wenn es um das Schiff geht.
- ◆ **Zebo:** Wenn er nur ab und zu den Mund halten könnte!
- ◆ **Samioh:** Schlüpfzig wie ein Aal. Du traust ihm nicht.
- ◆ **Rouya:** Ein guter Mensch. Erinnerst dich an deine alten Kameraden bei den Nachtfalken.

⚙️ HINTERGRUND

Das Leben war gut. Du warst der Beste in deinem Jahrgang an der Pilotenakademie von Zenith und wurdest als Mitglied der Nachtfalken ausgewählt. Jede Sekunde im Cockpit fühlte sich an wie im Himmel. Du warst ein Mitglied der Elite, was sollte schief gehen? Alles, wie sich zeigen sollte. Eine Fehlbeurteilung, ein Moment des Zögerns, und zwei deiner Truppenkameraden waren tot. Unehrenhafte Entlassung. Scham und Schuld trieben dich tief in die Verkommenheit auf Mulu-khad, und die folgenden Monate sind ganz verschwommen. Aber jetzt fliegst du wieder. Dieses Schiff ist kein Falke, aber manchmal vergisst du, wo du bist. Du bist dann wieder ein Blatt im Wind in der gesegneten Dunkelheit der Ikonen.



Auszüge aus *Die Prinzessin von Kah*

und Andere Wundersame Geschichten von Zurda dol-Murir

Vor vier Jahrhunderten wurde eine fantastische Stadt tief in den Dschungeln von Kua erbaut. Der Name der Stadt war Kah, und sie wurde von einem gerechten und weisen König regiert. Kultur, Kunst und Wissenschaft gediehen in Kah, und die meisten lebten im Wohlstand. Der König von Kah hatte eine Tochter, die der Mittelpunkt seiner Welt war. Als die Jahre verstrichen, wurde der König alt und die Prinzessin wuchs heran. Eines Tages ging die Prinzessin im Schatten des Waldes spazieren und verschwand. Viele Tage verstrichen und die Prinzessin kehrte nicht zurück. Der König war außer sich vor Angst und Trauer. Soldaten durchsuchten den Dschungel um die Stadt, doch fanden sie keine Spur der vermissten Prinzessin. Kah war eine Stadt in Trauer. Früh an einem Sommermorgen fast ein Jahr später kehrte die Prinzessin zurück. Sie konnte sich nicht erinnern, wo sie gewesen oder was mit ihrer Eskorte geschehen war, aber alles, was für den König wichtig war, war, dass seine Tochter wieder da war. Nach einer Weile begann der König zu bemerken, dass die Prinzessin nicht sie selbst war. Sie benahm sich immer seltsamer und man fand sie oft auf den Palastzinnen, wo sie auf die dunklen Dschungel blickte, die die Stadt umgaben. Ihre Augen wurden dunkler, bis sie schließlich schwarz wie Ruß geworden waren. Die besten Ärzte des Königs behandelten sie mit den teuersten Heilmitteln, aber nichts schien zu helfen. Die Prinzessin zog sich in sich zurück und wurde ein Schatten ihres früheren Selbst.

Eines Tages erfuhr der König, dass ein Weiser im kuanischen Asteroidengürtel leben sollte, der die Dunkelsiechen mit bloßen Händen heilen konnte. Als er keine andere Wahl mehr hatte, stellte der König eine Expedition zusammen, die aus seinen drei fortschrittlichsten Raumschiffen und einer Besatzung seiner loyalsten Krieger und Heiler bestand. An Bord des Flaggschiffs wurde die Prinzessin in einen Sarkophag gelegt und war bald eingeschlafen. Das war das letzte Mal, dass der König seine geliebte Tochter sah. Die Schiffe brachen in die große Dunkelheit auf und waren nie wieder gesehen.

Schließlich begriff der König, dass die Expedition gescheitert war, und er wurde wahnsinnig vor Trauer. Er erholte sich niemals von seinem Verlust und starb kurze Zeit später. Kah begann zu zerfallen, und heute weiß niemand, wo die goldene Stadt gelegen hat. Kah ist im Dschungel verloren, vielleicht für immer.

Was mit der Prinzessin von Kah geschehen ist, ist nicht bekannt. Manche sagen, sie sei aus dem Schlaf erwacht und habe ihre Eskorte in wahnsinnigem Zorn erschlagen. Andere sagen, sie sei vom Eremiten im Asteroidengürtel geheilt worden, wollte jedoch nicht nach Kah zurückkehren. Vielleicht schläft sie noch immer in ihrem Sarkophag und reist für alle Ewigkeit durch die Finsternis zwischen den Sternen.

ÜBER DIE VERBANNUNG VON DSCHINN, VON ZOURTAN DAR-ZINNI

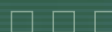
15 Meter Durchmesser
(nicht mehr als 25)



Souldanigefäß

Der Marid ist der mächtigste der Dschinn und eine Herausforderung selbst für die stärksten und mächtigsten Pilger. Es gibt drei Methoden, einen Marid zu verbannen:

1



Erschaffe einen Kreis, indem du sieben Weihrauchfässer mit kuanischer Myrrhe aufstellst. Der Kreis muss einen Durchmesser von mindestens 15 Metern haben, darf aber nicht größer als 25 Meter sein. Entzünde die sieben Weihrauchfässer und lies dabei das Bekenntnis des Gesichtslosen laut vor.

2



Ein Marid braucht einen primären Wirtsorganismus aus dem und durch den er seine Macht bezieht. Wenn der primäre Wirt identifiziert und nach dem Ritus der Herrin der Tränen verbrannt wird, kann der Dschinn keine Macht mehr aus dem Organismus beziehen und kehrt in die Finsternis zwischen den Sternen zurück.

3



Wenn sich der Dschinn in körperlicher Gestalt manifestiert, kann er in machen Fällen mit Gewalt kurzfristig besiegt und dann neutralisiert werden, indem man ihn in einem Souldanigefäß einsperrt.

Spielerhandout 4

KAKINWENES LOGBUCH



■ 66111-1600

ENDLICH AUF DEM WEG VON MERKUT. ICH MOCHTE DIESE ROSTIGE ENTSCHULDIGUNG FÜR EINE STATION NOCH NIE. DAS BELADEN DAUERTE LÄNGER ALS ERWARTET, ABER WIR SIND AUF DEM WEG ZUR CORIOLIS, MIT EINER VOLLEN LADUNG EIS. MÖGEN DIE IKONEN UNSERE REISE SEGNET ■

■ 66112-2300

DER KAPITÄN UND REYNA HABEN HEUTE IN DER MESSE EIN REGELRECHTES FESTMAHL ZUBEREITET, UM DIE HEIMREISE ZU FEIERN. BESSER GESAGT, MIRRA HAT SICH IN DER KÜCHE ABGESCHUFTET UND DER KAPITÄN UND REYNA SASSEN HERUM UND HABEN DIE GLEICHEN ANEKDOTEN ÜBER DIE GUTE ALTE ZEIT ERZÄHLT WIE IMMER. ABER ES WAR IN ORDNUNG. MIT DABARANISCHEM WEIN, KOCHEND HEISSEM ADANA UND FRISCHEM GEMÜSE KANN MAN SO ZIEMLICH ALLES ERTRAGEN ■

■ 66113-2200

ETWAS SELTSAMES IST HEUTE PASSIERT. KOLB KAM MIT EINEM MERKWÜRDIGEN AUSDRUCK IM GESICHT VON DER FRACHTINSPEKTION ZURÜCK. ER VERSUCHTE SO ZU TUN, ALS WÄRE NICHTS, ABER WIR KONNTEN SEHEN, DASS IHN ETWAS WIRKLICH ERSCRECKT HATTE. ICH HABE IHN GEFRAGT, OB ER ETWAS SELTSAMES GEFUNDEN HABE, ABER ER SAGTE NUR „DER KAPITÄN HAT ES UNTER KONTROLLE“, UND DAS WAR ES DANN ■

■ 66113-0230

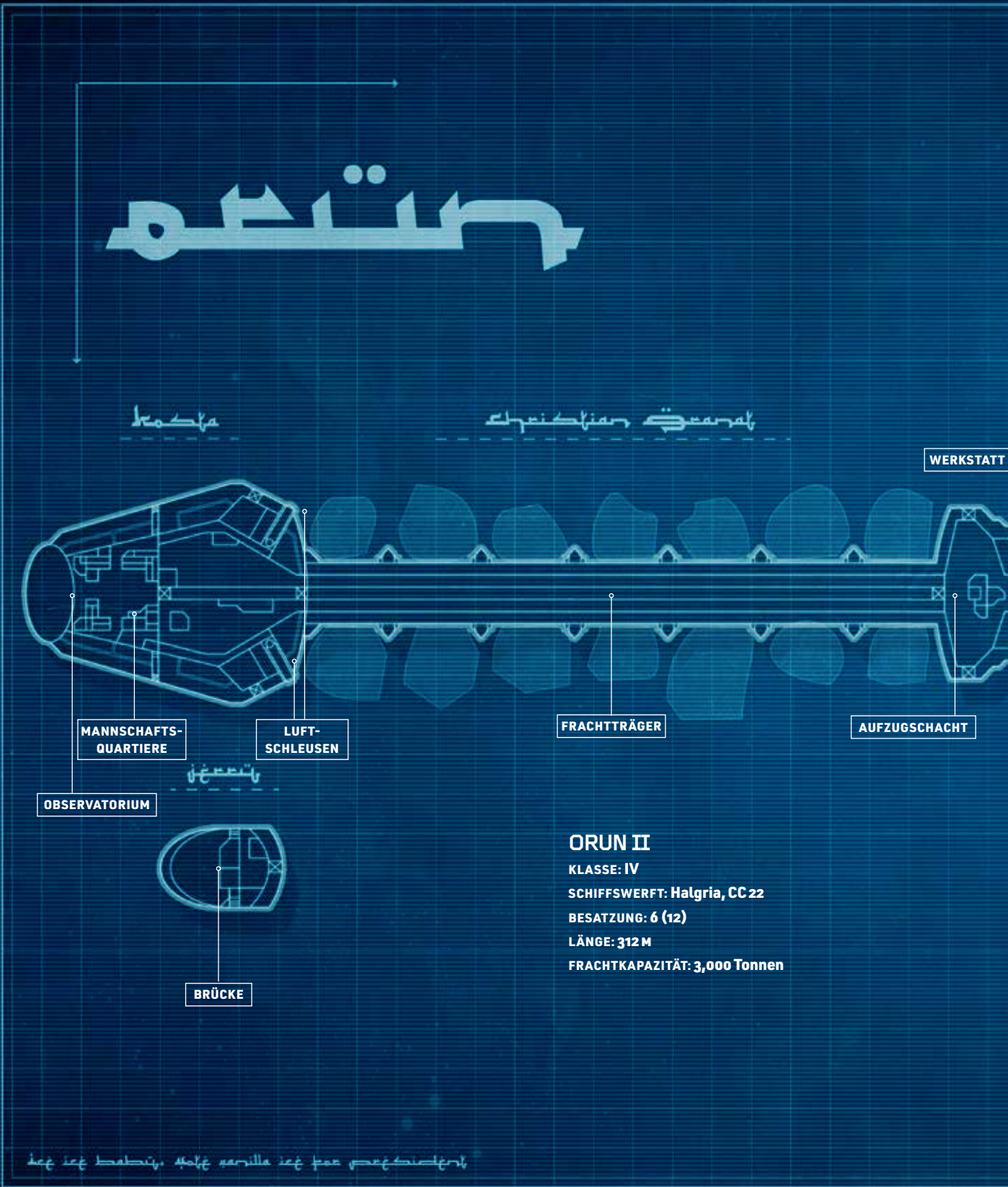
VOM PLÄRRENDEN ALARM AUFGEWECKT WORDEN. ATALLAH WAR SCHON IN DER WARTUNGS-ZENTRALE UND BLICKTE NERVÖS AUF DIE FRACHTMONITORE. ER MURMELTE ETWAS DARÜBER, DASS DER KAPITÄN NICHT MIT DINGEN SPIELEN SOLLTE, MIT DENEN ER NICHT UMGEHEN KANN ■

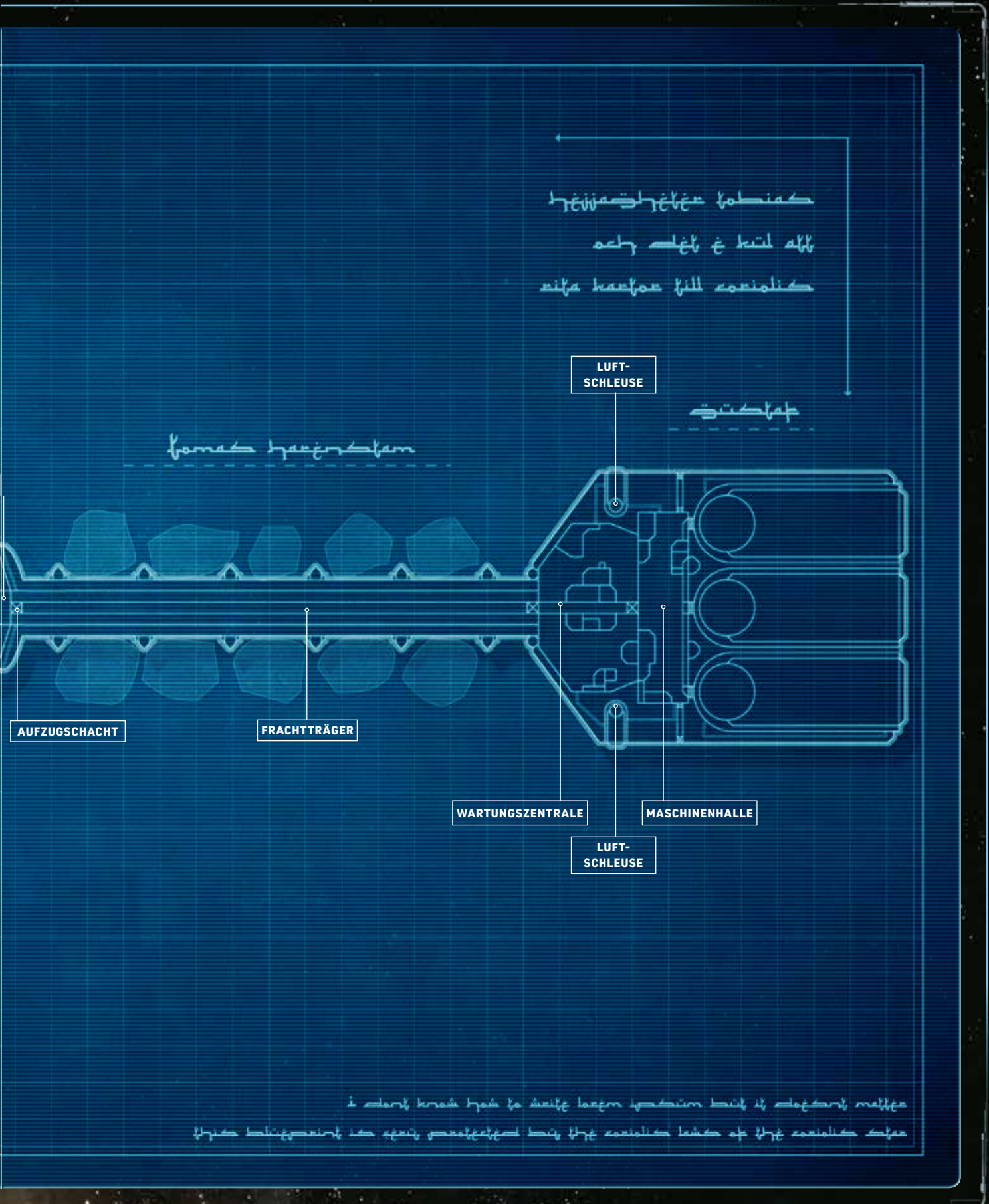
■ 66114-1630

ICH WEISS NICHT MEHR, WAS LOS IST. ATALLAH HAT SICH IN DER MASCHINENHALLE EINGESCHLOSSEN. DER KAPITÄN IST NICHT MEHR ZU ERKENNEN. ICH HABE GEHÖRT, WIE KOLB ÜBER DAS KOMM GESAGT HAT, DASS KIRIN UND REYNA TOT SEIEN. ICH SPÜRE, WIE DAS SCHIFF DEN KURS WECHSELT. DIE NOTBELEUCHTUNG IST GERADE ANGEANGEN. ETWAS SCHRECKLICHES IST PASSIERT ■

■ 66114-2330

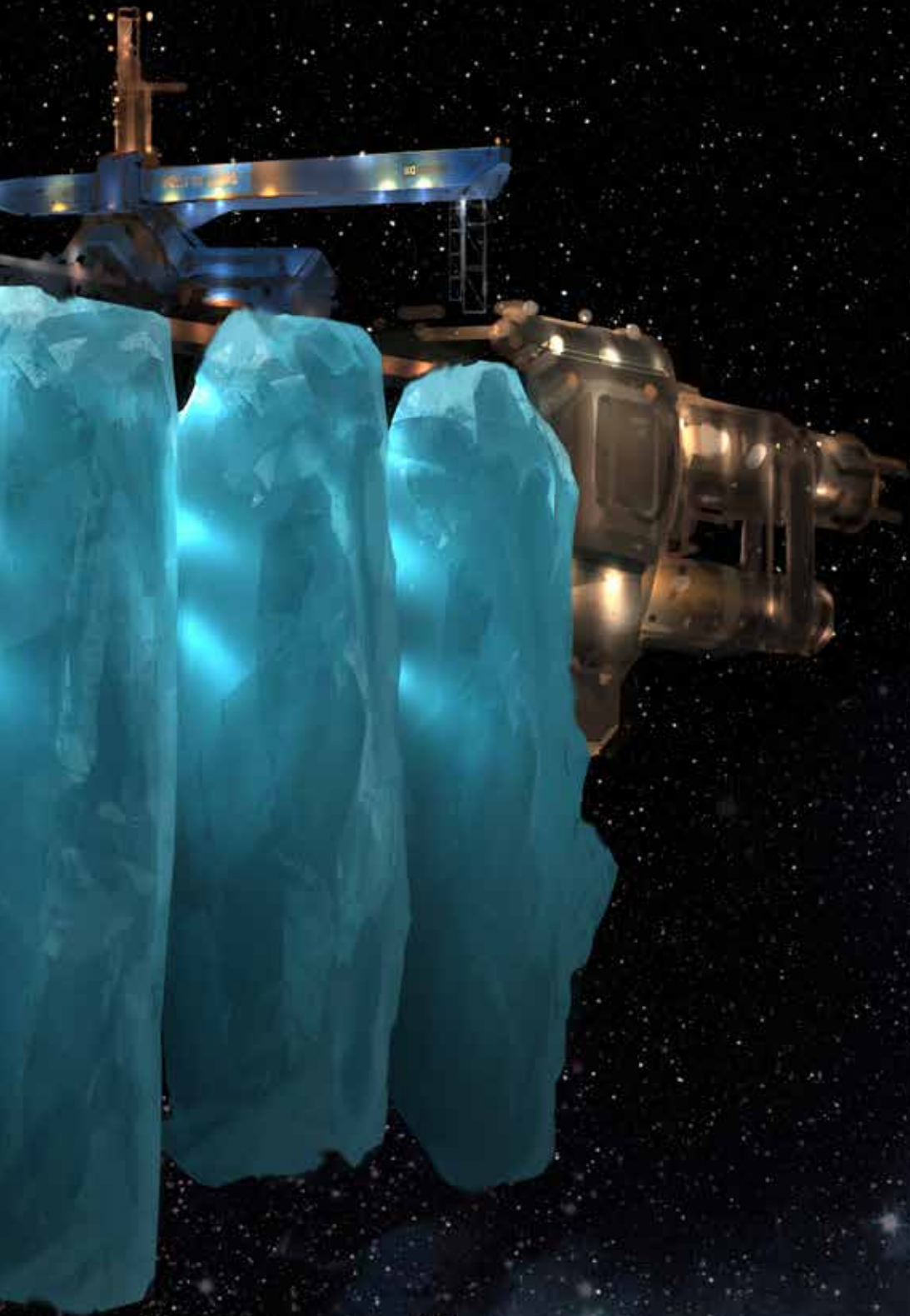
WIR SIND VERLOREN. MÖGEN DIE IKONEN UNS GNÄDIG SEIN ■



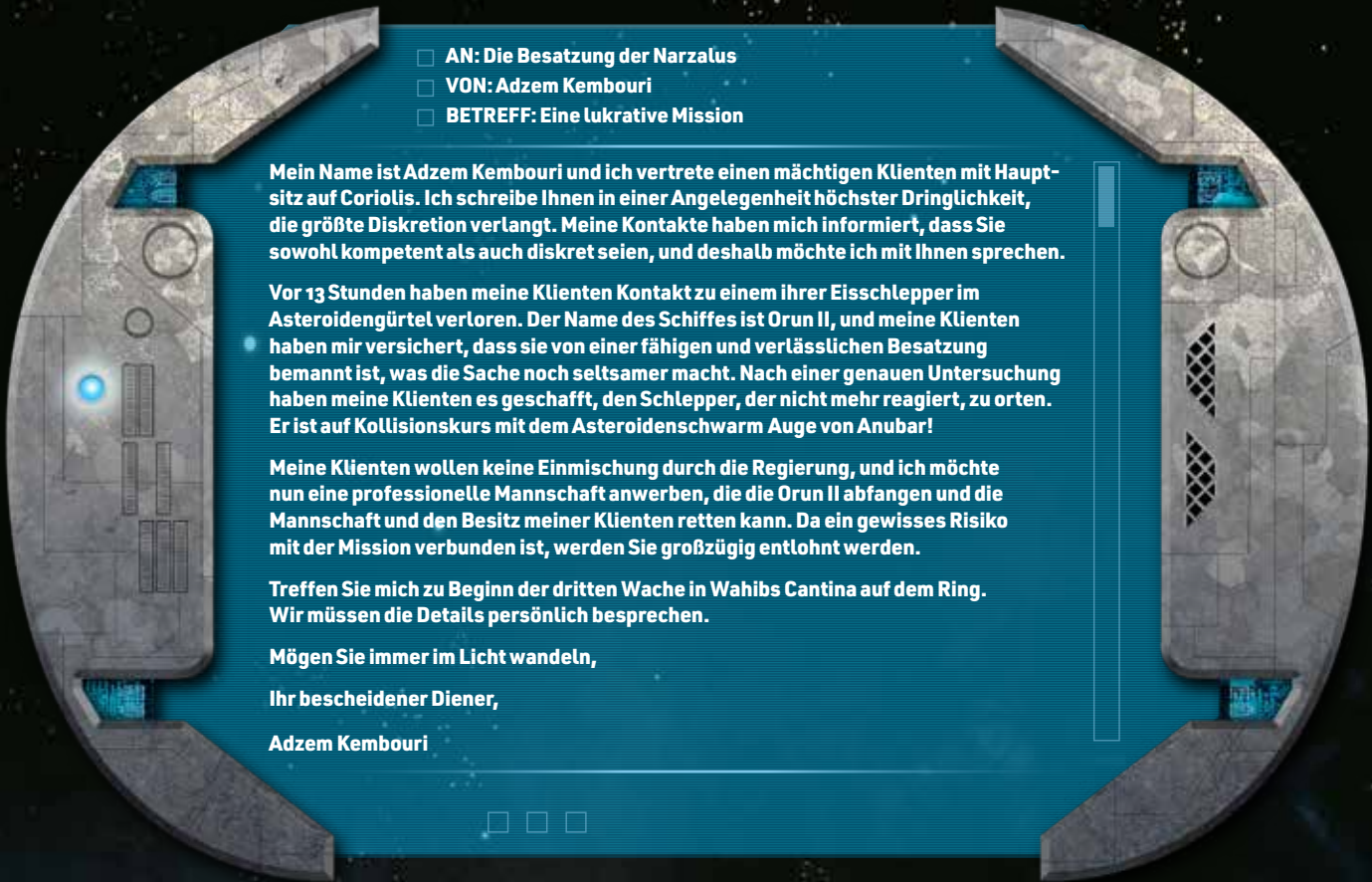


ORUN II





Spielerhandout 1



Spielerhandout 3



Es war heiß, er schwitzte stark, und der Exoanzug fühlte sich sperrig und starr an. Er ließ die Scheinwerfer des Anzugs über den Rumpf vor ihm gleiten. Das riesige Schiff war dunkel und sah verlassen aus.

Das Kom knisterte in seinem Helm und er hörte Rouyas verzerrte Stimme: „Was siehst du, Zebo?“

Er bewegte sich durch das Vakuum auf den scheinbar aufgegebenen Frachter zu. Nur ein dünnes Kabel verband seinen Exo mit dem Shuttle und seinen Freunden hinter ihm. Seine Scheinwerfer beleuchteten große Buchstaben, die auf den Rumpf gemalt waren.

„Es ist die Orun II, wir haben sie gefunden. Aber ich sehe keine Lebenszeichen an Bord. Irgendetwas stimmt hier ganz und gar nicht.“

Er war jetzt nur noch ein paar Meter vom Rumpf entfernt. Das Kom knisterte durch irgendeine Interferenz und Rouyas Stimme wurde vom Rauschen verschluckt. Dann gingen die Lichter auf seinem Anzug aus.

Er erreichte den Rumpf mit einem leichten Aufschlag. Alles war still, bis auf seinen eigenen schweren Atem, der schnell das Visier seines Helms beschlug. Er war jetzt allein.

Der Eisfrachter Orun II antwortet nicht mehr und hat Kurs auf eine tödliche Asteroidenwolke genommen. Die Spielercharaktere haben den Auftrag, den schweren Frachter abzufangen, um herauszufinden, was an Bord geschehen ist, und ihn sicher nach Coriolis zurückzubringen.

Was versteckt sich auf dem lautlos durchs All gleitenden Frachter und was ist mit seiner Mannschaft passiert? In diesem Abenteuer für Coriolis – Der Dritte Horizont erforschen die Spieler das Geheimnis des sterbenden Schiffs, stellen sich einem uralten Geheimnis – und werden hoffentlich überleben, um ihre Geschichte zu erzählen.

Der Inhalt umfasst:

- ♦ Ein aufregendes und Action geladenes Szenario auf Coriolis, im Weltall und an Bord des sterbenden Schiffs.
- ♦ Schiffspläne für den Eisfrachter Orun II
- ♦ Verschiedene Spieler-Handouts
- ♦ Praktische Tipps für den Spielleiter
- ♦ Fünf vorgefertigte Charaktere, um sofort losspielen zu können



FREE LEAGUE

freeleaguepublishing.com/coriolis

COROLIS™ Copyright© 2018

Paradox Interactive AB. All rights reserved.

www.paradoxplaza.com



www.uhrwerk-verlag.de

6106P