
CORIOLIS
DER VERSCHWUNDENE ABGESANDTE

Coriolis-Designteam

Christian Granath, Tomas Härenstam,
Nils Karlén, Kosta Kostulas

Autoren

Rickard Antroia, Mattias Johnsson, Nils Karlén,
Kosta Kostulas, Mattias Lilja, Adam Palmqvist

Lektorat

Nils Karlén , Kosta Kostulas

Grafikdesign
Christian Granath, Cristoffer Wiker

Titelbild
Martin Grip

Illustrationen
Magnus Fallgren, Gustaf Ekelund

Karten
Christian Granath, Tobias Tranell,
Rickard Antroia

Übersetzung
Tim Persson

Korrektorat
John Marron

Herausgeber der deutschen Ausgabe
Patric Götz

Redaktion
Friederike Bold

Übersetzung
Lukas Feinweber

Lektorat
Friederike Bold

Korrektorat
Giulia Pellegrino

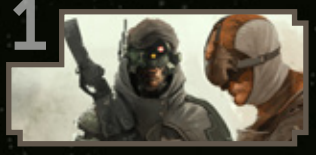
Layout
Ralf Berszuck

Spieltester
Jonatan Ericsson, Joel Grimm, Johanna Håkansson, Petra Medin, David Semark,
Mascoll Silverstolpe, Maja Thalén, Matthew Tyler-Jones

CORIOLIS™ Copyright© 2019 Paradox Interactive AB.
All rights reserved. www.paradoxplaza.com
http://www.paradoxplaza.com

FREE LEAGUE

UHRWERK VERLAG



EINLEITUNG 4

HINTERGRUND 4
ÜBERSICHT 6
SL-TIPPS 6



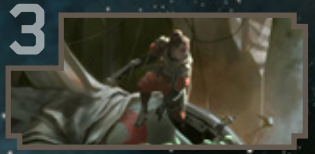
AUF DEN SPUREN DES MÄRTYRERS 8

EINLEITUNG 10

AKT 1 – DIE MYSTIZIDE 16
EINSTIEGSSZENE: DER ANGRIFF 17
AUF DER SPUR DER FALSCHEN GARDISTEN 24
DAS VERSCHWINDEN DES ABGESANDTEN 36
ENDE VON AKT 1 37

AKT 2 – HOHER EINSATZ 38
EINSTIEGSSZENE: FREUNDE AN DER SPITZE 38
DAS LETZTE LIED DES ABGESANDTEN 43
ZUSAMMENHÄNGE HERSTELLEN 48
BLUTIGER TANZ 58
ENDE VON AKT 2 62

AKT 3 – DER ABGRUND 63
EINSTIEGSSZENE: IN DIE SCHATTEN 64
AM HOF DER ELENDSKÖNIGIN 70
DURCH DAS LABYRINTH 76
DIE UMARMUNG DES MÄRTYRERS 83
ENDE VON AKT 3 92
NACHSPIEL 93



DIE KUA-VERSCHWÖRUNG 94

EINLEITUNG 96

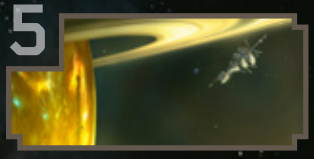
AKT 1 – IM DSCHUNGEL VERSCHOLLEN 100
EINSTIEGSSZENE: BLUT AUF DEN BLÄTTERN 100
AUGEN UND OHREN 108
AN DER KANTE 112
ENDE VON AKT 1 124

AKT 2 – GROSSER ÄRGER IN KLEIN-AGOL 125
EINSTIEGSSZENE: DIE PROZESSION 126
DER VERBRECHERFÜRST 138
DER LETZTE TANZ DES STAATSMANNS 150
ENDE VON AKT 2 154

AKT 3 – DIE SÜMPFE VON SULTRA 155
EINSTIEGSSZENE: DIE TOTEN SÜMPFE 156
IM HERZEN DER DUNKELHEIT 163
EIN GROSSER, GEFLÜGELTER SCHATTEN 170
DAS FLÜSTERN DES BOTEN 180
ENDE VON AKT 3 185



EPILOG 186
NACHSPIEL 188
MISSIONS-GENERATOR 189



EIN LIED FÜR JAROUMA 204
EINLEITUNG 206
ÜBERSICHT 206
HINTERGRUND 207

AKT 1 – DIE STATION 215
FORSCHUNGSSTATION 7 215

AKT 2 – DER GASRIESE 221
ABSTIEG NACH XENE 221
ENDE VON AKT 2 226

AKT 3 – DIE ANKUNFT 227
DIE LETZTE PLATTFORM 227
ENDE VON AKT 2 229

EINLEITUNG

Herzlich willkommen bei **Der verschwundene Abgesandte**, dem ersten Teil der epischen Kampagne **Die Gnade der Ikonen** für Coriolis – Der Dritte Horizont. Der verschwundene Abgesandte erzählt die tragische Geschichte des Abgesandten auf Coriolis, der wachsenden Mystiker-Population im Horizont und der mörderischen Verschwörung, die es auf beide abgesehen hat.

Der verschwundene Abgesandte besteht aus den beiden Szenarien *Auf den Spuren des Märtyrers* und *Die Kua-Verschwörung*. Diese Szenarien sind voller Intrigen und Action, lassen eurer Gruppe aber genügend Raum, um eure eigene Geschichte zu erzählen. Die Kampagne wird eure Gruppe weit von ihrer Heimat fortführen. Eure Gruppe wird neue Orte erkunden und neue Erfahrungen machen und den Dritten Horizont nach und nach kennenlernen. In *Der verschwundene Abgesandte* werden die SC in den Handlungsstrang von *Die Gnade der Ikonen* verwickelt. Außerdem werden wichtige Charaktere, Themen und Ereignisse eingeführt, die über den Verlauf der Kampagne wiederkehren werden. Die folgende Beschreibung schildert die Hintergründe von *Die Gnade der Ikonen*, von denen die SC bereits einige erfahren werden, wenn sie sich daran machen, auf Coriolis den Geheimnissen um das Verschwinden der Mystiker und des Abgesandten nachzugehen.

HINTERGRUND

Die Geschichte beginnt, als es Infiltratoren im Dienste des Ewigen Imperators des Ersten Horizonts gelingt, über die Portale im Taoan-System in den Dritten Horizont vorzudringen.

DER FALL VON TAOAN

Die Ereignisse, die die erfolglose Rettungsmission nach Taoan notwendig machten, stehen im Zentrum einer Welle der Finsternis, die erneut über den Dritten Horizont hereinzubrechen droht. Die Portale zwischen dem Ersten Horizont und dem Taoan-System sind nicht tot. Sie schlafen nur und stehen kurz davor, aufzuwachen. Die kurzen Zeitfenster, in denen sie sich öffnen, sind selten und unberechenbar, aber der schreckliche Feind auf der anderen Seite schickt Schiff um Schiff in die Finsternis zwischen den Sternen. Eines hat es schließlich hindurch geschafft – ein weißes, schmetterlingsartiges Schiff, das sich unbemerkt der Bergbaukolonie auf Taoan nähern konnte. Das Ziel der Eindringlinge aus dem Ersten Horizont ist eindeutig: Den Dritten Horizont für eine schnelle Übernahme vorzubereiten, idealerweise ohne zu viel Blutvergießen. Verborgene Überlebende des Kultes von Nazareems Opfer sollen Chaos und Furcht verbreiten, um die Fraktionen und lokalen Regierungen zu schwächen. Dann sollen die Flotten des Ersten Horizonts folgen, um Ordnung, Frieden und Stabilität wiederherzustellen. Eine gewaltsame Invasion wird nur notwendig, falls die Pläne von Nazareems Opfer fehlschlagen. Offene Kampfhandlungen müssten kurz und erbarmungslos sein – alle Streitkräfte des Imperators werden im anhaltenden Krieg gegen den Zweiten Horizont und die Symmetrie gebraucht.

⚙ DIE LETZTE REISE DER GHAZALI

Der Angriff auf die Bergbaukolonie auf Taoan war ein voller Erfolg – bis auf eine Kleinigkeit: Es war der Kolonie gelungen, einen Notruf abzusetzen. Nach der Übernahme der Bergbaukolonie machten sich die Angreifer auf die Suche nach den Überlebenden von Nazareems Opfer und stießen dabei auf die Schiffe, die für die Rettungsmission ausgesandt worden waren. Als der Legion-Zerstörer Zafirah in die Portalfelder des Hamura-Systems eintrat, wurde er in der Finsternis zwischen den Portalen von der „Weißer Schmetterling“ attackiert. Der Zerstörer wurde vernichtet, konnte jedoch noch eine Warnung an das umfunktionierte Kreuzfahrtschiff Ghazali übermitteln, bevor das Portalfeld explodierte. Die Ghazali wurde von der mächtigen Explosion erfasst. Dadurch kam sie von ihrem Kurs ab und steuerte auf Hamuras unbarmherzige Sonne zu.

DIE PROPHEZEIUNG DES ORDENS

Der Orden des Paria ist ein uralter Kult. Seine Ursprünge liegen im Dunkel der Geschichte verborgen, aber viele seiner Lehren und Glaubensgrundsätze reichen weit über die Portal-

kriege hinaus, durch die der Dritte Horizont isoliert wurde. Die verheerenden Kriege zerstörten große Teile der Geschichte des Dritten Horizonts. In den letzten Gefechten im Odacon-System warf der Orden seinen Feinden alles entgegen, was er aufbringen konnte. Am Ende siegte der Orden, hatte aber schreckliche Verluste zu beklagen. Die verbliebenen Teile der siegreichen Flotte erhoben sich aus der Asche, feierten die glorreichen Toten und versuchten, die Trümmer ihrer Geschichte wieder zusammenzusetzen. Viel war zerstört worden, Erkenntnisse, die nicht vergessen werden durften, auf immer verloren.

Heute ritzt der Orden alte Prophezeiungen und Gebete in Tempelmauern und Schiffsrümpfe – aus der Vergangenheit geborgene Segnungen gegen Schrecken der Zukunft. Manchmal sind diese Botschaften verständlich für diejenigen, die sie entziffern können, aber oft sind sie finster und schleierhaft und nur Namen und Taten der Propheten bürgen für ihre Bedeutung. Den Lehren alter Matriarchinnen und Patriarchen zu widersprechen oder die Visionen der Märtyrer anzuzweifeln, kommt innerhalb des Ordens politischem Selbstmord gleich. Eine der finstersten Prophezeiungen, in einer heiligen Sprache während des letzten Gemetzels der Portalkriege ausgesprochen, harrt nun ihrer Erfüllung. Grausame Taten müssen zum Wohl des gesamten Horizonts vollbracht werden. Die Ausführung dieser heiligen Befehle bringt manche Mitglieder des Ordens an die Grenzen ihrer Überzeugungen. Andere hingegen sind bereit, für diese Sache selbst zu Märtyrern zu werden – was auf Coriolis schon sehr bald geschehen wird.

⚙ DUNKLE VORZEICHEN

Iria Urahuk, eine der heiligen Kriegerinnen des Ordens, sprach ein heiliges Gesetz aus, während sie an der Schwelle des Todes in die Leere dahinter blickte. Es handelte von den Zeichen, an denen die Gläubigen das Erstarken der Finsternis erkennen würden – Zeichen, die sich nun im gesamten Horizont manifestieren und sofortiges Handeln verlangen.

DIE VERSCHWÖRUNG

In ihrem Kern ist die grausame Verschwörung, die das Leben der Mystiker auf Coriolis bedroht, erstaunlich simpel. Sie lässt sich folgendermaßen zusammenfassen: Priot Chabaun und Diakonin Salamah sind hochrangige Mitglieder einer fanatischen Splittergruppe des Ordens, dem Märtyrer-Einsatzteam, das sich die Krieger des Heiligen Lichts nennt. Das Einsatzteam hat eine geheime Basis auf Kua errichtet und Coriolis infiltriert, um die neuen Mystiker der Station zu entführen und zu ermorden. Die Krieger des Heiligen Lichts halten die Mystiker für die Vorboten einer bevorstehenden Bedrohung, der Finsternis zwischen den Sternen, die über den Dritten Horizont hereinzubrechen droht.

Im Detail sieht der Plan der Verschwörer folgendermaßen aus:

- Die Zenithische Hegemonie, angeführt von Abarren Quassar, versucht ihren Einfluss im Horizont und insbesondere im Konzil der Fraktionen auszuweiten. Die Hegemonie ist jedoch zerstritten darüber, wie sie dieses Ziel erreichen soll.
- Die Neo-Zenither bevorzugen Verhandlungen und Kooperation mit den anderen Fraktionen gegenüber aggressiver Expansion. Die Neo-Zenither werden von der Familie Arianites angeführt und befehligen die mächtige Flotte der Fraktion.
- Ihre Gegner sind die Hegemonisten unter der direkten Führung von Kapitän Abarren Quassar. Zusammen mit seiner loyalen Spionagemeisterin Lenove Astir hat Kapitän Quassar die Geheimpolizei des Astûrban beauftragt, auf Coriolis eine spektakuläre Operation durchzuführen, damit er seine Fraktion vereinen und sich zum Herrscher über den Dritten Horizont aufschwingen kann.
- Über Mittelsmänner und Undercover-Agenten hat das Astûrban einen extremistischen Kult namens Krieger des Heiligen Lichts unterstützt und ihre Pläne finanziert, gegen die wachsende Mystiker-Population auf Coriolis vorzugehen.
- Letztendlich beabsichtigt das Astûrban, den Orden des Paria für die Angriffe verantwortlich zu machen und ihn als aggressiv und gefährlich darzustellen. Wenn sich die Spannungen schließlich bis zu einem Krieg steigern, will die Hegemonie einen entscheidenden Sieg erringen und sich als neue Wächter des Friedens und der Stabilität im Horizont zu inszenieren.

DIE RÜCKKEHR VON NAZAREEMS OPFER

Die „Weißer Schmetterling“ und ihre Besatzung aus Agenten des Ersten Horizonts war seit ihrer Ankunft äußerst aktiv. Sie haben Schläferzellen von Nazareems Opfer kontaktiert und mit den langersehnten neuen Befehlen versorgt. Nun befindet sich die „Weißer Schmetterling“ auf dem Weg zum Herzen des Dritten Horizonts: nach Kua. Dem geheimen Kult von Nazareems Opfer, der sich den dunkleren Aspekten der Ikone des Tänzers verschworen hat, ist es gelungen, Spione in den höchsten Reihen der Regierung der Zenithischen Hegemonie und ihrer gefürchteten Geheimpolizei, dem Astûrban, zu platzieren. Die Agenten des Ersten Horizonts, die Vestalen, halten die Hegemonie für den perfekten Deckmantel für ihr Ziel, den Dritten Horizont auf den Anbruch des neuen Zeitalters vorzubereiten. Es ist ihnen sogar gelungen, den Prioten der Krieger des Heiligen Lichts und den falschen Propheten des Astûrban, den Agenten innerhalb der Märtyrer-Zelle in den Sümpfen von Sultra, auf ihre Seite zu ziehen. Eines der obersten Ziele der „Weißer Schmetterling“ ist die Eliminierung der Abgesandten im Dritten Horizont und damit die Schwächung des Einflusses des Zweiten Horizonts.

ÜBERSICHT

Im Folgenden werden die Szenarien kurz beschrieben, aus denen *Die Gnade der Ikonen: Der verschwundene Abgesandte* besteht.

AUF DEN SPUREN DES MÄRTYRERS – SEITE 9

Nachdem ein enger Freund der SC verschwunden ist, führt sie das erste Szenario in einer wilden Verfolgungsjagd auf die Spuren der verschwundenen Mystiker und ihrer Entführer. Im Lauf des Szenarios verschwindet der Abgesandte von Coriolis, und die Gruppe wird von einer Richterin und einer Judikatorin kontaktiert, die die SC beide drängen, auch nach dem Abgesandten zu suchen. Am Ende des Szenarios deuten alle Hinweise auf die dampfenden Dschungel von Kua.

DIE KUA-VERSCHWÖRUNG – SEITE 95

Die Suche nach dem Abgesandten führt die SC durch den Dschungel bis an den Fuß des Monolithen. In der versinkenden Stadt Sultra können sie die letzte Zelle der Krieger des Heiligen Lichts schließlich einholen und den Abgesandten auf seinem Sterbebett vorfinden. Sie können beobachten, wie sich der „Weiße Schmetterling" in den Nachthimmel erhebt, und der Abgesandte bittet sie, seine Brüder und Schwestern zu beschützen – Avatare der Ikonen selbst, die in den Tiefen von Xene erschienen sind und sich über die Systeme des Dritten Horizonts verteilt haben.

EPILOG – SEITE 187

Nachdem sich der Staub gelegt hat, wissen die SC und ihre Auftraggeber, dass sowohl das Astûrban, als auch der Orden des Paria unterwandert wurden. Sie wissen außerdem, dass sich mehrere Abgesandte über den Horizont verstreut haben. Das Kapitel „Nachspiel" hält einige Tipps bereit, welche Arten von Szenarien sich bis zum Erscheinen von Teil 2 der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* anbieten. Zukünftige Publikationen für Coriolis werden Vorschläge enthalten, wie ihr sie mit dem übergeordneten Handlungsstrang verknüpfen könnt.

SL-TIPPS

Die Kampagne *Die Gnade der Ikonen* ist wie ein klassisches Rollenspiel-Epos strukturiert, aber natürlich können du und deine Spielrunde euch die Szenarien so zurechtschneidern, wie es zu eurem Spielstil passt. Die Szenarien sind relativ geradlinig, aber du kannst die jeweiligen Zeitpläne oder die Reihenfolge der Szenen beliebig abändern. Die Kapitel „Wichtige Informationen" und „Ende von ..." enthalten Hinweise, was deine SC bis jetzt herausgefunden haben sollten, bevor ihr weitermacht. Deine Aufgabe als SL ist, dafür zu sorgen, dass sich das Suchen und Finden der notwendigen Hinweise dramatisch und interessant gestaltet.

SZENEN

Coriolis wird in Szenen gespielt. Wenn du eure Geschichte auf diese Weise unterteilst, kannst du lange Zeitspannen und Reisezeiten überspringen, in denen nichts Wichtiges passiert. Die Szenen in den Szenarien sind in Einstiegsszenen und normale Szenen unterteilt, aber sie sind auf dieselbe Art beschrieben. Als SL solltest du dir einen guten Überblick über die wichtigen Aspekte der Szenen verschaffen können und in der Lage sein, sie an das Vorgehen deiner Gruppe anzupassen. Von den Einstiegsszenen abgesehen, ist die Reihenfolge der Szenen innerhalb eines Aktes nicht festgelegt und du kannst sie beliebig anordnen.

⚙ NSC

Jede Szenenbeschreibung enthält eine Übersicht über die Situation und ihre wichtigen Ereignisse, wo die Szene stattfindet und was die wichtigen Hinweise für die SC sind, sowie eine Liste der Charaktere, denen die Gruppe begegnen wird. Viele NSC verfügen über Talente und Fähigkeiten, deren Aktivierung Finsternispunkte kostet. Das gilt allerdings nur, wenn diese Fähigkeiten gegen die SC eingesetzt werden. Wenn ein NSC ein Talent oder eine Fähigkeit nur zu seinem eigenen Vorteil einsetzt, oder sogar, um den SC zu helfen, kannst du die Aktivierung auf einmal pro Szene beschränken.

⚙ LESEZEICHEN

Das Buch enthält Lesezeichen, mit denen du den Fortschritt deiner Spieler in der Geschichte markieren und Kapitel wie Wichtige Informationen oder die NSC-Listen schnell wiederfinden kannst.



SZENARIO-SCHAUPLÄTZE

In *Der verschwundene Abgesandte* werden die SC viele neue Schauplätze auf Coriolis und Kua bereisen, die in bisherigen Coriolis-Publikationen noch nicht im Detail beschrieben wurden. Die Szenario-Schauplätze sind hier sogar etwas detaillierter ausgearbeitet, als es vielleicht für die Kampagne *Die Gnade der Ikonen* allein erforderlich wäre: Sie enthalten Karten, ausführliche Beschreibungen, Konflikte und Plotaufhänger, sowie Hintergründe und NSC. Diese Informationen können allerdings hilfreich sein, falls deine Gruppe für weitere Abenteuer zurückkehren möchte:

Helft der Skavara-Gesellschaft tief unten im Keller von Coriolis – taucht in die Schatzhöhlen von Baybasin – befreit die Kohlesklaven auf dem Verkâna-Grat – feilscht in den Elendsvierteln des Konglomerats – sucht in den Ruinen der Sultra-Sümpfe nach verschollenen Artefakten – und sucht vor allem in den Weiten des Dritten Horizonts nach den verbliebenen Abgesandten.

EREIGNISSE

Für jede Szene ist eine Reihe von möglichen Ereignissen angegeben. Diese Ereignisse werden vom SL mit FP bezahlt. Notwendige oder kleinere Ereignisse kosten dich 0 FP, aber solche, die die SC vor größere Herausforderungen stellen, werden teurer. Die Hinweise, die in einer Szene enthalten sein sollen, sind üblicherweise nicht mit einer bestimmten Fertigkeit verknüpft. Ein fehlgeschlagener Wurf soll den Fortlauf der Geschichte nicht ausbremsen, sondern die Spieler nur veranlassen, einen anderen Weg einzuschlagen. Achte darauf, dass die SC in der Lage sind, die Hinweise zu finden, und erinnere sie an Dinge, die eine Spielerin vergessen haben könnte, an die ihr SC aber denken würde.

⚙ MYSTISCHE ECHOS

Du kannst entscheiden, dass das Verschwinden des Abgesandten Auswirkungen auf Mystiker unter den SC der Gruppe hat. Mystiker können in Fragmenten nacherleben, was dem Abgesandten widerfahren ist. Sie empfangen von den Kräften des Abgesandten verursachte Echos in Form von mystischen Resonanzen. Resonanz-Ereignisse kommen in der gesamten Kampagne vor, sind aber natürlich optional.





AUF DEN SPUREN DES MÄRTYRERS

Freunde.
Wir haben euch erreicht.
Wir sind die Antwort auf eure Gebete.
Wenn die Nacht über euch hereinbricht, sind wir das Licht des Friedens.
Freunde.

—Die Worte des ersten Abgesandten bei seiner Ankunft auf Xene, Cz 60

EINLEITUNG

Im ersten Kapitel der Kampagne **Die Gnade der Ikonen** geraten Dinge in Bewegung, die die Zukunft des gesamten Dritten Horizonts bedrohen. Die Spielercharaktere werden in ein Mysterium verwickelt, das Coriolis bis in ihre Grundfesten erschüttert: Das Verschwinden des geheimnisvollen Abgesandten von Xene.

In *Auf den Spuren des Märtyrers* stoßen die SC auf eine skrupellose Verschwörung, die es auf die Mystiker von Coriolis abgesehen hat. Die Gruppe möchte sich gerade mit einem alten Freund treffen, als sie Zeuge einer gewalttätigen Auseinandersetzung und dabei in die Ereignisse verwickelt wird, die schließlich in das Verschwinden des Abgesandten münden. Letztendlich liegt es an den SC, die Wahrheit über das Schicksal der Mystiker und des verschwundenen Abgesandten herauszufinden.

HINTERGRUND

Seitdem ihr Auftreten bekannt wurde, standen die Mystiker auf Coriolis im Mittelpunkt hitziger Debatten. Von den Elendsvierteln bis zu den Palästen hat jeder eine Meinung über die Leute, bei denen sich seltsame und furchteinflößende Begabungen zeigen. Diese Meinungen reichen von blindem Hass bis zu frommer Eifersucht. Hassverbrechen gegen Mystiker nehmen zu, und manche von ihnen wurden so heftig verfolgt, dass sie gezwungen waren, ihre Familien und Coriolis zu verlassen. Obwohl sie erst noch lernen mussten, mit ihren neuen Kräften umzugehen, konnten die meisten Mystiker ihren Alltag fast wie gewohnt fortsetzen – bis jetzt. Seit einiger Zeit verschwinden immer mehr Leute aus der Gemeinschaft der Mystiker. Allein im letzten Segment sind über zwei Dutzend Leute spurlos verschwunden. Zehn weitere wurden ermordet aufgefunden. Die Garde, die Judikatoren und das Konzil gehen der Angelegenheit bisher mit mäßigem Interesse nach, aber einige in ihren Reihen ahnen bereits, dass sich in den Schatten seltsame Dinge von großer Bedeutung anbahnen. Reporter auf den Straßen haben die Vorfälle „Mystizide“ getauft.

⚙ DIE KRIEGER DES HEILIGEN LICHTS

Hinter der Sache steckt ein sogenanntes Märtyrer-Einsatzteam von Zalos, das sich die Krieger des Heiligen Lichts nennt. Diese Märtyrer führen auf Coriolis eine Säuberungsaktion durch, um die Station von Mystikern zu befreien, die sie für Ketzer und Vorboten der Finsternis halten. Das Einsatzteam hat sich in zwei Gruppen geteilt, die im Verborgenen Personen, die sie als Mystiker identifizieren können, beobachten, entführen und manchmal ermorden. Die meisten Opfer werden betäubt und in ein geheimes Gewölbe im Keller der Station gebracht. Dort werden sie in Stasis versetzt, in Landekapseln verladen und für den Transport zur geheimen Basis des Einsatzteams auf Kua in einem verlassenen Forschungszentrum für Hyperkrankheit vorbereitet. Mystiker, die lange genug überleben, um in der geheimen Basis aufzuwachen, erleiden oft ein Schicksal, das schlimmer ist als der Tod.

Angeführt von der zalosianischen Offizierin Salamah ach-Abaud bereitet sich das Einsatzteam für eine Mission gegen sein Hauptziel vor: Den Abgesandten von Xene. Die Zenithische Hegemonie hat das Einsatzteam allerdings unterwandert, um ihre politischen Interessen besser durchsetzen zu können. Johar Quassar, der Botschafter der Hegemonie, hat den Kriegern Zugang zur Residenz des Abgesandten verschafft.

Das Einsatzteam setzt seine Pläne gnadenlos in die Tat um und mancher an Bord der Station ist insgeheim erleichtert, die Mystiker los zu sein. Die Obrigkeit reagiert zu schwach und zu langsam, und wenn der Abgesandte entführt wird, ist das Spiel vorbei. Das Einsatzteam hat seine Mission ausgeführt und das Gleichgewicht der Kräfte im Dritten Horizont hat sich grundlegend verändert. Einen Faktor haben allerdings weder die Krieger des Heiligen Lichts noch die Politiker, die im Hintergrund deren Fäden ziehen, in ihre Pläne einberechnet: Die SC.

ÜBERSICHT

Durch das Verschwinden eines Freundes oder Verwandten werden die SC unmittelbar in die blutige Säuberung gegen die Mystiker von Coriolis verwickelt. Die Suche nach dem Verschwundenen und den Verantwortlichen führt sie zu den Schuldigen: Den Kriegern des Heiligen Lichts. Das Einsatzteam ist eine Splittergruppe vom Orden des Paria, die vom Astûrban, der Geheimpolizei der Hegemonie, manipuliert wird, auf Coriolis eine spektakuläre Mission durchzuführen. Das Endziel der Hegemonie ist, den Dritten Horizont mit Krieg zu überziehen und sich am Ende als Eroberer der Planeten siegreich aus den Trümmern zu erheben.

⚙ AKT 1 – DIE MYSTIZIDE (SEITE 16)

In „Die Mystizide" kommen die SC einem heimtückischen Plan auf die Spur, der das Leben aller Mystiker an Bord der Station und am Ende auch die Station selbst in Gefahr bringt. Als ein Freund der Gruppe verschwindet, finden sich die SC im Raumhafen inmitten einer gewaltsamen Auseinandersetzung wieder und ihre Suche nach den Schuldigen der Mystizide beginnt.

Bei ihren Untersuchungen stoßen die SC auf den korrupten Inspektor Merk Ahuro und die ehrgeizige Reporterin Jeyla Kuhari. Die Spur führt die SC zu einem gewissen Aram Yafa, einem Mystiker, der gezwungen wird, als Köder für das Einsatzteam zu fungieren. Der Akt endet mit der Entführung des Abgesandten.

⚙ AKT 2 – HOHER EINSATZ (SEITE 38)

Im zweiten Akt nimmt Richterin Kurahan über die geheimnisvolle Judikatorin Akouba Kontakt zu den SC auf. Ihnen wird berichtet, dass das Verschwinden des Abgesandten kein Zufall war, sondern dass er von denselben Leuten entführt wurde, die auch für das Massaker an den Mystikern der Station verantwortlich sind. Richterin Kurahan vertraut der Coriolis-Garde in dieser Sache nicht, deshalb wendet sie sich an die SC. Sie verschafft ihnen Zugang zur Residenz des Abgesandten in der Spitze, um dort nach weiteren Hinweisen zu suchen. Nach einem Besuch in der Residenz und einem Treffen mit Johar Quassar, dem Botschafter der Zenithischen Hegemonie im Konzil, führt die Spur die SC zum Sanatorium der Samariter. Dort bekommen sie einen Vorgeschmack auf den gerechten Zorn von Schwester Robwah und machen die Bekanntschaft des wankelmütigen Bruder Ramas. Dieser schlägt ein Treffen im Garten der Sucher vor. Bevor Ramas den SC jedoch die Wahrheit über das Verschwinden der Mystiker beichten kann, versucht das Einsatzteam ihn zum Schweigen zu bringen. Unabhängig von seinem Überleben gelangen die SC an ein Tag mit Zugangscodes für die innersten Hallen des Sanatoriums. Langsam ergibt sich ein deutlicheres Gesamtbild und alles deutet in Richtung des Kellers.

⚙ AKT 3 – DER ABGRUND (SEITE 63)

Im finalen Akt des Szenarios steigen die SC in die Schwärze des Kellers hinab. Sie begegnen Elmeda, der Königin der Elenden, und anderen zwielichtigen Charakteren, die die SC vor schwierige Entscheidungen stellen. Schließlich können sie zu der vergessenen Ladebucht vordringen, die dem Einsatzteam als Basis dient, und hier das Schicksal der verschwundenen Mystiker erfahren: Sie wurden in die finsteren Dschungel von Kua hinabgeschickt.

FRAKTIONEN UND GRUPPEN

Coriolis stellt den Mittelpunkt der Zivilisation des Dritten Horizonts dar und war bereits vor Beginn dieses Szenarios von Spannungen und Intrigen durchdrungen. In „Auf den Spuren des Märtyrers" sind drei der wichtigsten Fraktionen direkt in die Geschehnisse involviert: Der Orden des Paria, die Zenithische Hegemonie und das Konsortium.

⚙ DER ORDEN DES PARIA

In den Nachrichten des Bulletins wird der Orden auf Betreiben des Konsortiums tagtäglich verteufelt und als größte Bedrohung für den Frieden im gesamten Horizont dargestellt. Tatsächlich hat der streng religiöse Orden eine intolerante, unversöhnliche Sichtweise auf Häretiker und Glaubensschwache. Die Berichte verschweigen jedoch, dass er im Kern sehr pragmatisch und mehr auf Überleben als aggressiven Imperialismus konzentriert ist. Die Ordensoberen hingegen sehen das Konsortium und die Legion als ihre größten Feinde an, sind sich aber bewusst, dass sie ohne Hilfe keine Schlacht gegen beide gewinnen könnten. Trotz ihrer pragmatischen Einstellung sind sie jedoch nicht in der Lage, die fanatischen Splittergruppen in ihren Reihen unter Kontrolle zu halten, die lieber handeln als reden.

Das Märtyrer-Einsatzteam: In diesem Szenario sind die Splittergruppe der Krieger des Heiligen Lichts und ihre geheimen Verbündeten im Sanatorium die Hauptgegner der SC, aber, wie so oft auf Coriolis, ist nicht alles, wie es scheint. Die Extremisten liegen nicht ganz falsch: Die Finsternis zwischen den Sternen und die Kräfte, die in den Mystikern erwachen, stehen in Zusammenhang mit einer mächtigen Bedrohung für den Dritten Horizont – bloß nicht auf die Weise, wie sie es vermuten. Im Verlauf des Szenarios werden die SC mit verschiedenen Mitgliedern des Einsatzteams zusammentreffen, darunter auch seine Anführerin Salamah ach-Abaud (Seite 88).

WICHTIGE CHARAKTERE

- **AKOUBA KOSHA – Judikatorin mit Loyalität zu den Hegemonisten (Seite 43)**
- **ALTHEA – Mystikerin auf der Flucht (Seite 19)**
- **ARAM YAFA – Der Köder des Einsatzteams (Seite 31)**
- **BRUDER RAMAS – Samariter mit Gewissensbissen (Seite 54)**
- **ELMEDA – Königin der Elenden im Keller (Seite 72)**
- **JOHAR QUASSAR – Botschafter der Zenithischen Hegemonie (Seite 52)**
- **NIGELIA KURAHAN – Richterin mit einem Auftrag für die SC (Seite 41)**
- **LENOVE ASTIR – Kulturattachée und Spionagemeisterin (Seite 53)**
- **SALAMAH ACH-ABAUD – Anführerin des Märtyrer-Einsatzteams (Seite 88)**
- **SCHWESTER ROBWAH – Fundamentalistische Samariter-Akbar (Seite 53)**


Der Märtyrer

Die Samariter: Der samaritische Heilerkult ist auf Coriolis im Niedergang begriffen: Die verbreitete anti-zalosianische Stimmung an Bord der Station sorgt dafür, dass nur noch die ärmsten und bedürftigsten Mitglieder der Gesellschaft im Sanatorium medizinische Hilfe suchen. Das Krankenhaus untersteht der ruhigen, aber strengen Leitung von Schwester Robwah, die den Kriegern des Heiligen Lichts insgeheim dabei hilft, die Opfer der Mystiker-Krankheit in den Keller zu transportieren, wo ihnen „angemessene" Hilfe zuteilwerden kann. Außer Schwester Robwah weiß niemand von diesen geheimen Transporten, weder im Sanatorium noch in einem der vielen samaritischen Armenhäusern auf der Station. Unter den Samaritern ist für dieses Szenario Bruder Ramas (Seite 54) von Bedeutung. Seine Gewissensbisse werden zur Enthüllung der Aktivitäten des Einsatzteams beitragen.

⚙ DIE ZENITHISCHE HEGEMONIE

Der Orden scheint die treibende Kraft des Szenarios zu sein, aber in seinem Schatten spinnt die Hegemonie fleißig ihre Intrigen. Unter der Führung des alternden Abarren Quassar, früher Kapitän der Zenith, hat die Hegemonie sich zum Ziel gesetzt, ihre Rolle als herrschende und einigende Kraft im Dritten Horizont wieder einzunehmen. Zu diesem Zweck haben Quassar und ein paar Eingeweihte aus der Elite der Fraktion begonnen, über die Krieger des Heiligen Lichts Einfluss auf ihre Erzfeinde vom Orden des Paria auszuüben. In diesem Szenario interagieren die SC über Botschafter Johar Quassar (Seite 52) sowie Kulturattachée und Spionagemeisterin Lenove Astir (Seite 53) mit der Hegemonie.

Das Astûrban: Die als Astûrban bekannte Geheimpolizei ist eine Fraktion in der Fraktion und viele halten die Gruppierung für die eigentlichen Herrscher der Zenithischen Hegemonie. Unter der Führung von Lenove Astir setzt sich das Astûrban im gesamten Horizont aggressiv für zenithische Interessen ein. Lenove Astir hat persönlich den Kontakt zu den Kriegern des Heiligen Lichts hergestellt, indem sie Salamah ach-Abaud, der Anführerin des Einsatzteams, strategisch hilfreiche Informationen zugespielt hat. Das Astûrban hat außerdem Undercover-Agenten innerhalb der Judikatoren platziert, um die Angelegenheiten des Konsortiums und der Neo-Zenither ausspionieren und beeinflussen zu können.

Die Judikatoren: Die Zenithische Hegemonie ist grob in zwei Gruppen gespalten: Die expansionistischen Hegemonisten unter der Leitung der Quassars und des Astûrban sowie die gemäßigteren Neo-Zenither unter der Führung der Familie Arianites. Letztere kontrolliert auch die Ju-

dikatoren. Weder die Judikatoren noch die Neo-Zenither sind in die Verschwörung verwickelt. Zu Beginn von *Auf den Spuren des Märtyrers* haben die SC jedoch das Pech, an Akouba Kosha zu geraten. Akouba ist eine Agentin des Astûrban und ihre Loyalität gilt im Geheimen der Familie Quassar (Seite 43).

⚙ DAS KONSORTIUM

Das Konsortium regiert Coriolis und damit den gesamten Horizont mittels ausgeklügelter Handelsabkommen, der Ausbeutung und Verschiffung natürlicher Ressourcen und Kanonenbootdiplomatie, die von der Legion, ihrer Partnerfraktion, gestützt wird. In *Auf den Spuren des Märtyrers* dämmert der Führung des Konsortiums erst spät, dass hier ein Komplott im Gange ist. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf dem Konflikt mit dem Orden des Paria und darauf, eine dauerhafte Lösung für diese Angelegenheit zu finden. Das Taoan-Debakel und die Zerstörung der Ghazali im Hamura-System scheinen den perfekten Vorwand für eine Machtdemonstration gegenüber dem Orden zu bieten. Die Fraktion ist zu sehr mit interstellaren Machtspielen beschäftigt, um genügend Ressourcen für eine echte Untersuchung des Vorfalls aufzuwenden. Ihr politischer Tunnelblick hat sie blind gegenüber der größeren Gefahr gemacht, sodass eine unangenehme Überraschung auf sie und ihre Verbündeten wartet. In diesem Szenario wird der Kontakt zum Konsortium vor allem über Richterin Kurahan hergestellt (Seite 41).

⚙ NAZAREEMS OPFER

In diesem Szenario zieht das Astûrban die Fäden der Krieger des Heiligen Lichts und des Ordens, um das Konsortium zu schwächen und der Machtübernahme der Hegemonisten den Weg zu ebnen. Allerdings wird sich später in der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* herausstellen, dass das Astûrban und einige andere Fraktionen von Agenten von Nazareems Opfer im Dritten Horizont unterwandert und manipuliert wurden.

⚙ DIE ABGESANDTEN

Der Abgesandte auf Coriolis ist einer von fünf Mystikern der Symmetrie, einer Fraktion des Zweiten Horizonts. Der Geist des Mystikers wohnt im Körper der miranischen Prospektorin Alam Dania, die als Mitglied eines Forschungsteams auf Xene im Namen des Instituts versuchte, an Sensordaten aus dem Inneren des Gasriesen zu gelangen. Die Abgesandten sind mächtige Mystiker, die menschliche Körper übernommen haben. Mit ihren Kräften können sie den Alterungsprozess aufhalten und sogar Zellregeneration erzwingen, allerdings nur langsam. Wenn ihre Wirtskörper zu stark beschädigt werden, findet ihr Geist keinen Halt mehr. Die Wirtskörper der Abgesandten sind äußerst pflegeleicht: Sie nehmen keine Nahrung zu sich und geben keine Ausscheidungen ab. Der Abgesandte auf Coriolis nutzt in seiner Residenz praktisch nur einen einzigen Raum: den Wohnbereich. Im Dritten Horizont sind diese Details bisher niemandem bekannt, also auch weder den SC noch ihren Spielern. Als SL kannst du dieses Hintergrundwissen allerdings benutzen, um den Abgesandten als mystisches Wesen darzustellen, das nicht wie ein gewöhnlicher Mensch funktioniert.

Über die Abgesandten ist jedoch bekannt, dass das Wesen, das an Bord der Institutsstation auf Xene blieb, sich als Inkarnation der Ikone der Richterin oder Hukim-mu-Qad ausgibt. Die Nachricht von der Ankunft der Abgesandten im Dritten Horizont und die Gerüchte um ihre Verbindung zu den Ikonen haben Pilger und Mystiker veranlasst, den Abgesandten auf Coriolis Nabi-mu-Qad oder einfach nur Nabi zu nennen, den Boten. Benutze als SL diesen Ausdruck, wenn die SC mit Mystikern oder sehr frommen Menschen interagieren. Die Zenither-Fraktionen verwenden nur den offiziellen Titel „Abgesandte“. Der Orden stellt sie als häretische Abscheulichkeiten dar und weigert sich, sie als irgendetwas anderes zu behandeln.

VOR SPIELBEGINN

Auf den Spuren des Märtyrers ist im Grunde eine Krimi-Geschichte. Die SC werden gebeten, herauszufinden, wer auf Coriolis Mystiker entführt und ermordet, und werden den Großteil des Szenarios über Spuren verfolgen, mit denen sie die Wahrheit aufdecken wollen. Im Mittelpunkt stehen die Fragen, welche Rolle die Mystiker im Dritten Horizont spielen und wer für die Verbrechen gegen sie verantwortlich ist. Die Geschichte handelt jedoch auch von der Station Coriolis und ihrer Gesellschaft. Jeder Akt spielt in einem Teil der Station: Akt 1 (Die Mystizide) spielt vor allem auf den mittleren Ebenen der Station mit ihren Wohnkomplexen, Vergnügungsvierteln und Büros. Akt 2 (Hoher Einsatz) bringt die SC zur Spitze hinauf, wo sie Zeugen des Überflusses und blanken Ehrgeizes der Elite der Station werden können. Akt 3 (Der Abgrund) besteht schließlich in einem schaurigen Abstieg in die Unterwelt des größtenteils verlassenen Kellers, der Schattenseite von Coriolis, wo nur die Ärmsten der Armen und die Verzweifelten hausen.

ANREIZE FÜR DIE SC

Es gibt viele Möglichkeiten, die SC persönlich in die Handlung dieses Szenarios einzubinden. Vielleicht ist ein Verwandter oder Schützling von ihnen auf Coriolis verschwunden, von dem sie wussten, dass er von der seltsamen Mystikerkrankheit betroffen war. Ihr Patron oder jemand, für den sie schon mal gearbeitet haben, könnte sie erneut angeheuert haben. Auch die Startszene „Der Angriff" kann dafür verwendet werden. Wenn die Gruppe bereits *Die letzte Reise der Ghazali* gespielt hat, kannst du auch die verschwundene Mystikerin Khomina verwenden.

VORBEREITUNG

Um *Auf den Spuren des Märtyrers* gut spielen zu können, empfehlen wir ein gewisses Maß an Vorbereitung. Du solltest das Szenario vorher mindestens einmal vollständig durchgelesen haben. Egal, ob dies das erste Szenario ist, das ihr zusammen als Gruppe spielt, oder ob ihr bereits erfahrene Abenteurer im Dritten Horizont seid, als SL ist es immer eine gute Idee, etwas Vorbereitungszeit in die Einführung der SC zu investieren. Denk über die verschiedenen Eigenschaften und Hintergründe der SC nach, um eine gute Einführung zu finden, sowohl für individuelle Charaktere als auch für die Gruppe als Ganzes. Das Gruppenkonzept kann dabei sehr hilfreich sein.

Schließlich wollen wir dich noch darauf hinweisen, dass Ermittlungsszenarien für dich als SL etwas anstrengend werden können. Spieler neigen leider dazu, selbst die offensichtlichsten Hinweise zu übersehen, und es gibt nichts frustrierenderes als ein Ermittlungsszenario, das in einer Sackgasse steckt. Achte darauf, dass deine Spieler sich gefundene Hinweise übersichtlich notieren, und erinnere sie an Dinge, die ein*eine Spieler*in vergessen haben könnte, an die ihr*sein SC aber denken würde. Verwende eines der Ereignisse, um die Dinge wieder ins Rollen zu bringen, falls sie irgendwo steckenbleiben. Falls es ganz schlecht läuft, kannst du einen der wichtigen NSC benutzen, um die Gruppe in die richtige Richtung zu lotsen. Die Reporterin Jeyla Kuhari, Gardist Ahuro oder Judikatorin Akouba bieten sich zum Beispiel als Quellen für Tipps und weitere Hinweise an.

⚙ ZEITLICHER ABLAUF

Als SL kannst du *Auf den Spuren des Märtyrers* und die folgenden Szenarien beliebig in der Chronik des Dritten Horizonts ansiedeln, solange schon die ersten Mystiker aufgetaucht sind und der Abgesandte auf Coriolis seinen Platz im Konzil eingenommen hat. Hier findest du die offizielle Chronik der Ereignisse bis zum Verschwinden des Abgesandten:

- **Die Gespenster von Xene:** CZ 60 im Segment des Reisenden. Die Abgesandten treffen im Kua-System ein.
- **Die Richterin:** Während den Feierlichkeiten zur Zyklade berichtet das Bulletin, dass ein Abgesandter an Bord der Institutsstation auf Xene erklärt hat, die Inkarnation der Richterin zu sein.
- **Der Bote:** Am nächsten Tag, dem ersten Tag des neuen Jahres, trifft einer der Abgesandten an Bord eines Institutskreuzers auf Coriolis ein, eskortiert von zwei Kriegsschiffen der Legion. Der Gouverneur von Coriolis lädt den Abgesandten in einer offiziellen Erklärung ins Konzil der Fraktionen ein.
- **Die Mystikerkrankheit:** Seit dem Eintreffen der Abgesandten auf Xene haben überall im Horizont Menschen angefangen, eigenartige Kräfte zu entwickeln, was Unfälle, Angst, Hass und Verfolgungen mit sich brachte. Auf Coriolis haben sich viele Mystiker versammelt, die sich besseren Schutz und Nähe zum Boten-Abgesandten erhoffen. Eine kleinere Gruppe versammelt sich auch auf der Xene-Station, um der Richterin-Abgesandten näher zu sein.
- **Der Ghazali-Zwischenfall:** Nachdem im Segment des Spielers CZ 61 ein Notsignal von einer Bergbaukolonie des Kolonialbüros abgefangen wird, brechen das gigantische Kreuzfahrtschiff Ghazali und der Legionskreuzer Zafirah zu einer Rettungsmission ins Taoan-System auf. Die Zafirah verschwindet und die Ghazali wird bei der Durchquerung des Hamura-Systems unter ungeklärten Umständen zerstört.
- **Die Mystizide:** Als sich das Jahr CZ 61 seinem Ende neigt, verschwinden überall auf Coriolis Mystiker. Manche werden später ermordet aufgefunden. Die Zyklade und die Festlichkeiten zum Jahresanfang finden in rund einer Woche statt. Als auch noch der Abgesandte verschwindet, könnte die Lage sehr leicht eskalieren.

Ein guter Zeitpunkt für den Einstieg von *Auf den Spuren des Märtyrers* wäre im Segment des Gesichtslosen, neun Tage vor der Zyklade. Wenn der Abgesandte verschwindet, ergreift Richterin Kurahan Maßnahmen, um das Geheimnis vor dem Anbruch des neuen Jahres und dem Jahrestag seines Eintreffens auf Coriolis zu ergründen. Wenn diese Angelegenheit nicht schnellstens geklärt wird, lässt sich ein politisches Desaster nur noch schwer abwenden.



DIE MYSTIZIDE

AKT 1

In **Die Mystizide** stoßen die SC auf Spuren einer Verschwörung, die nicht nur die Leben der Mystiker auf Coriolis bedroht, sondern die Station selbst in Gefahr bringt. In Akt 1 steht eine Untersuchung der Schicksale der Mystiker im Vordergrund, die vom Märtyrer-Einsatzteam entführt oder ermordet wurden.

Akt 1 enthält Details zu den wichtigen NSC, einen Vorschlag für eine Einstiegsszene und eine Reihe weiterer Szenen und Schauplätze. Die Szenen können in der angegebenen Reihenfolge gespielt oder nach Belieben vertauscht werden. Zu guter Letzt sind noch ein paar mögliche Enden und Vorschläge für den Übergang in Akt 2 aufgeführt.

ÜBERSICHT

In einer geheimnisvollen Nachricht hat ein enger Freund oder Verwandter der SC, der an einer der Akademien auf Coriolis studiert, sie um Hilfe gebeten. Diesem Hilferuf folgend, sind die SC nun im größten Raumhafen der Station eingetroffen. Während sie am Treffpunkt warten, führt eine Fügung der Ikonen dazu, dass die SC an eine flüchtende Mystikerin geraten. Diese kann berichten, dass ihr Freund verschwunden ist und dass auch sie selbst von Bewaffneten gejagt wird. Die SC können einen Zusammenhang zwischen dem Verschwinden ihres Freundes und der fliehenden Mystikerin erkennen. An der Universität gewonnene Hinweise führen zu einem arbeitslosen Hafenarbeiter namens Aram Yafa, den sie schließlich aufspüren können. Gerade als sie herausgefunden haben, dass Aram einer unbekannten Organisation geholfen hat, auf der Station Mystiker zu entführen, wird das Verschwinden des Abgesandten aus seiner Residenz in der Spitze bekannt. Unruhen brechen im Kern der Station aus. Falls die SC in *Die letzte Reise der Ghazali* der Mystikerin Khomina begegnet sind, könnten sie versuchen, sie zu kontaktieren – und dabei feststellen, dass auch sie verschwunden ist.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

Einige wichtige Erkenntnisse und Hinweise müssen die SC unbedingt bekommen haben, bevor sie zu Akt 2 übergehen können:

- Während des letzten Segments ist auf der Station eine große Zahl Mystiker entweder verschwunden oder wurde ermordet.
- Die Schuldigen haben sich als Mitglieder der Garde ausgegeben, aber ihre Motivation oder wohin sie die Mystiker bringen, ist noch unklar.
- Das Sanatorium der Samariter im Kern taucht immer wieder auf, sodass es sich für weitere Nachforschungen anbietet.

Versuche den Spielern das Gefühl zu geben, dass ihnen die Zeit davonläuft. Viele Unschuldige sind in Gefahr und nur die Taten der SC können sie retten. Du kannst den Zeitplan der neun Tage bis zur Zyklade verwenden, um die Bedrohung und die Zahl der verschwundenen Mystiker nach und nach zu steigern. Zieh das Tempo etwas an und versuche die SC in wenigen Tagen durch das erste Szenario zu bringen, sodass sie später den größeren Teil der Zeit auf Kua verbringen.

WICHTIGE CHARAKTERE

In Akt 1 versuchen die SC noch, das Ausmaß der Verschwörung zu erfassen. Sie werden mit einigen wichtigen Charakteren interagieren und vielleicht ein paar der unabhängigen Akteure treffen.

- **Althea** – Gejagte Hafenarbeiterin und Mystikerin (Seite 19)
- **Aram Yafa** – Deckarbeiter und Köder des Märtyrer-Einsatzteams (Seite 31)

⚙ UNABHÄNGIGE AKTEURE

- **Merk Ahuro** – Korrupter Inspektor der Garde (Seite 21)
- **Jeyla Kuhari** – Neugierige Reporterin (Seite 32)

FINSTERNISPUNKTE

In diesem Akt kannst du FP verwenden, um wichtige Situationen schwieriger zu machen, aber du solltest den SC das Leben nicht zu schwer machen, bevor sie innerhalb der Geschichte ihre Richtung gefunden haben. Wie gewöhnlich beginnst du mit so vielen FP, wie ihr SC im Spiel habt.



EINSTIEGSSZENE: DER ANGRIFF

In der Startszene warten die SC im Neoptra-Raumhafen auf ihren Freund. Sie treffen auf die fliehende Mystikerin Althea, die von als Coriolis-Gardisten getarnten Mitgliedern des Märtyrer-Einsatzteams gejagt wird.

DIE SITUATION

Die SC warten zu Beginn der Szene in Madame Sharis Chai-Haus auf ihren Freund. Wähle einen SC aus, auf den Althea zukommt. Lese den folgenden Text vor oder erzähle ihn nach:

Ihr wartet in Madame Sharis Chai-Haus im Neoptra auf euren Freund. Die Glocken, die den Beginn der Nachtwache einläuten, werden vom Lärm des Raumhafens übertönt: Händler preisen ihre Waren an, Kinder weinen, Gespräche werden in einem Dutzend fremder Sprachen geführt und vom Dach über euch vernehmt ihr das schrille Kreischen eines Rudels kuanischer Affen. Aus billigen Lautsprechern erklingt der Bulletin-Hit des Segments. Den Text könnt ihr nicht verstehen, aber der wummernde Rhythmus kommt durch das Chaos bei euch an, die Popmusik klingt hier im Herzen des Horizonts wie ein echter Puls.

Noor hätte schon längst hier sein sollen. Die kurze aufgezeichnete Nachricht, die ihr erhalten habt, klang ziemlich besorgt. Das muss heutzutage aber nicht viel heißen. Das Bulletin berichtet fast täglich von Unruhen auf der Station und von Gewalt, Brandstiftung und dem Verschwinden von Leuten. Abwechselnd werden algolanische Rebellen, intrigante Drakoniter oder die immer mächtigeren Akbars des Syndikats verdächtigt, vor allem zeigt man aber auf das Gespenst von Xene. Der geheimnisvolle Abgesandte wurde seit seiner Ankunft vor beinahe einem Zyklus immer wieder finsterer Umtriebe bezichtigt, wann immer auf der Station etwas im Argen lag.

Ihr beobachtet die Leute in der Wartehalle vor dem Chai-Haus. Plötzlich zwängt sich eine gut gekleidete Frau durch die Menge, gefolgt von wütenden Beschimpfungen. Sie entdeckt euch, schaut sich nervös um und rennt auf euren Tisch zu. Eine Gruppe Gardisten bricht hinter ihr aus der Menge hervor und fordert sie auf, stehen zu bleiben. Die Frau schießt auf [SC] zu und greift nach deinem Gewand. Die Schale mit deinen gezuckerten Datteln fällt scheppernd vom Tisch.

„Ihr da! Seid ihr Freunde von Noor?“ Sie keucht panisch. „Noor ist … Ich … Bitte, ihr müsst mir helfen!“

DIE ERWÄHNUNG DES FREUNDES

Die*der Freund*in, der*die die SC treffen sollen, wird hier als Noor beschrieben, ein*e Student*in, der*die im Kern im Studentendistrikt wohnt. Als SL kannst du diesen NSC modifizieren, wie du möchtest. Du könntest beispielsweise den Namen, die Beziehung zu den SC, Geschlecht, Profession oder den Wohnsitz ändern. Für diesen NSC werden im Folgenden möglichst geschlechtsneutrale Schreibungen verwendet. Ersetze diese gegebenenfalls durch solche, die besser zu der konkreten Person passen, wie sie in eurer Gruppe vorkommt. Dahinter steckt die Absicht, die Spieler emotional an diesen Charakter zu binden oder zumindest ein ausreichend starkes Pflichtgefühl oder Verantwortungsbewusstsein zu schaffen, dass sie der Sache aktiv nachgehen. Noors Verschwinden soll die wesentliche Antriebskraft für die Spieler darstellen, das Geheimnis zu ergründen (zumindest am Anfang). Praktischerweise sollte Noor allein leben und die Wohnung leicht zugänglich sein, um Hinweise zu bekommen.

ACTION!

Das Wichtigste an dieser Einstiegsszene ist, die SC auf dramatische Weise in die Geschehnisse zu verwickeln und die Bedrohung für die Mystiker zu etablieren. Auch einer der unabhängigen Akteure könnte hier eingeführt werden. Die SC sollten aus dieser Szene Hinweise auf Personen und Orte mitnehmen, die sie als nächstes untersuchen könnten. Du könntest die Talente eines unabhängigen Akteurs einsetzen, um die Szene zu lenken. Ahuro der Gardist könnte für 1–3 FP Verstärkung anfordern, falls erforderlich.

Wie auf der gesamten Station sind Schusswaffen auch im Raumhafen erlaubt, solange die SC über die entsprechenden Lizenzen verfügen.

Sobald du diesen Text vorgelesen hast, geht es so richtig los. Die falschen Gardisten stürmen auf die SC zu und versuchen Althea „festzunehmen“. Die falschen Gardisten haben den echten Trupp, der normalerweise im Neoptra patrouilliert, bestochen, damit er sich fernhält. Wie die Konfrontation verläuft, liegt in den Händen der SC. Du kannst dich an den untenstehenden Ereignissen orientieren.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Hier findest du die Kerninformationen, die die SC aus der Startszene mitnehmen müssen. Behalte sie im Hinterkopf, aber bring sie auf glaubwürdige Weise ins Spiel.

⚙ ALTHEA

- **Die Überlebende:** Althea muss in der Szene entweder gerettet werden oder entkommen können, sodass die SC sie wiederfinden können, wenn die Lage sich wieder beruhigt hat. Sie verfügt über wichtige Informationen für das Szenario und muss lange genug überleben, damit die SC sich mit ihr unterhalten können.
- **Die Krankheit:** Althea ist an der Mystikerkrankheit erkrankt. Sie hat vor ungefähr einem Zyklus festgestellt, dass sie telekinetische Kräfte entwickelt. Während der letzten Zyklade lernte sie Noor kennen und die beiden halfen sich gegenseitig, mit der Bürde ihrer erwachenden Kräfte zurechtzukommen.
- **Der neue Freund:** Vor etwa einer Woche wurde Noor von einem weiteren Erkrankten kontaktiert, dem verängstigten Deckarbeiter Aram Yafa.
- **Die Gardisten:** Althea hätte Noor und Aram vor einigen Tagen auf der Ozonplaza treffen sollen, aber stattdessen tauchte ein Trupp Gardisten auf.
- **Die Spielercharaktere:** Seitdem sind die Gardisten hinter ihr her. Heute Morgen versteckte sie sich in Noors Wohnung im Kern und entdeckte dabei Noors Nachricht an die SC. Auf dem Weg zum Treffpunkt wurde sie allerdings wieder von den Gardisten entdeckt.

⚙ DIE FALSCHEN GARDISTEN

Du solltest den SC einen oder mehrere der folgenden Hinweise zukommen lassen, damit sie merken, dass sie es nicht mit echten Gardisten zu tun haben.

- **Auftreten:** Die Gardisten sind glattrasiert und sprechen Zeni mit leichtem Akzent. Wenn sie einen Irrsinnigen (–3) Wurf auf **Kultur** bestehen, können die SC den Akzent als zalosianisch identifizieren. Falls einer oder mehrere der SC von Zalos kommen oder falls sie mit den Gardisten ein richtiges Gespräch führen (etwa, wenn diese versuchen, Althea zu verhaften), sinkt die Schwierigkeit auf Fordernd (–1).

- **Bestechung:** Sollte es zu Gewalttätigkeiten kommen, können die Gardisten auf ihrem Posten am Eingang der Wartehalle nicht tatenlos zusehen. Unter dem Kommando von Inspektor Ahuro werden sich die echten (bestochenen) Gardisten nähern, während die falschen Gardisten sofort den Rückzug antreten. Den SC sollte auffallen, dass Inspektor Ahuro erstaunlich wenig motiviert wirkt, den Hochstaplern nachzusetzen.
- **Verhalten:** Wenn es zu einem Kampf kommt, kann ein SC mit Kampferfahrung in der Vorgehensweise der Gardisten eine gewisse Formation erkennen. Wenn ein SC einen Fordernden (–1) Wurf auf **Kommandieren** schafft, kann er bei den Gardisten eine militärische Ausbildung erkennen (unüblich für die Coriolis-Garde).
- **Bewaffnung:** Die Gardisten sind schwerer bewaffnet als eine normale Ring-Patrouille: Sie verwenden Vulkankarabiner und Duramesser anstelle von Vulkanpistolen und Schockstäben. Ein erfolgreicher Wurf auf **Beobachtung** oder **Kommandieren** verhilft den SC zu dieser Erkenntnis.

DER NEOPTRA-RAUMHAFEN

Die Einstiegsszene findet im Neoptra-Raumhafen und möglicherweise in der Hafenarbeiterzentrale darunter statt. Beide Orte sind im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 250 beschrieben. Siehe auch die folgende Karte.

⚙ DIE HANGARS

Der Neoptra ist der größte der vier kommerziellen Raumhäfen auf Coriolis und liegt unterhalb der Gewürzplaza. Er besteht aus einer gigantischen Halle, von der in den Außenrumpf des Rings auf vielen Ebenen Hangartüren abgehen. Armanitsäulen tragen drei große, halbmondförmige Balkone mit Docks und Landeplattformen. Der unterste Balkon und der Boden der Halle sind einfachen Docks vorbehalten, die eher funktional als schick ausgestattet sind. Ein gewaltiges Netzwerk aus Ladekränen und Grav-Schächten verbindet die Korridore, Belüftungsschächte und Hangars mit der Hafenarbeiterzentrale darunter. Diese Ebenen sind den Frachtern vorbehalten, die am Netz umgeladen wurden oder Güter von den Großfrachtern zur Station bringen, die alle paar Wochen durch das System kommen. Die reich verzierten oberen Balkone werden von Touristen, reisenden Händlern und Pilgern besucht.

⚙ DIE WARTEHALLE

Bevor man die Docks erreicht, muss man zuerst die Wartehalle durchqueren. Die Säulen sind mit dekorativen Reliefs verziert, der Boden aus weißem kuanischen Marmor bildet einen Kontrast zu Stahl und Beton und von Mosaiken umgebene Brunnen sprudeln dezent vor sich hin. Reisende, Krämer und Stapel kleinerer Kisten teilen sich die Fläche mit Reiseagenturen, Wechselstuben und Geschäften aller Art. Viele Besucher ruhen sich in einer der vielen Cantinas oder im Salon der Kurtisanen aus, um dem Trubel zu entfliehen. Durch den Hauptausgang erreicht man die Zollstation sowie den Sicherheitscheckpoint und gelangt von hier aus auf die Gewürzplaza und die Einkaufsstraßen der Promenade.

NSC

In dieser Szene begegnen die SC Althea, dem Märtyrer-Einsatzteam und eventuell Merk Ahuro und den Gardisten.

ALTHEA, AUFSTREBENDER PROXY-STAR UND GEJAGTE MYSTIKERIN

Althea ist noch keine Zwanzig, hatte aber schon mit Problemen zu kämpfen, gegen die normale Teenagerprobleme wie Mückenstiche wirken. Vor einem Jahr änderte sich ihr Leben drastisch. Die Manifestation ihrer verborgenen übernatürlichen Kräfte hatte schreckliche Konsequenzen: Bei einem Vorsprechen für die Spielshow Stars von Daleem wurde Althea so nervös, dass sie mit bloßer Willenskraft eine Galerie mit wichtigen Persönlichkeiten aus der Unterhaltungsbranche zum Einstürzen brachte. Seit ihre Träume von einer Karriere in der Holobranche so abrupt zerschmettert wurden, arbeitete sie als Sängerin in zwielichtigen Bars, weit entfernt vom Glanz des Mulukhad. Ihre Eltern sind tot und sie lebt mit ihrem Onkel Len in einem einfachen Modul nahe der Hafenarbeiterzentrale.

Ihr Leben sieht im Moment ziemlich düster aus, aber sie hat gelernt, sich zu verstecken und mit ihren Kräften umzugehen. Mittlerweile hat sie sie meistens unter Kontrolle. Allerdings wurde sie vor Kurzem von den Agenten des Märtyrer-Einsatzteams entdeckt. Dadurch wurde Althea schlagartig wachgerüttelt. Falls sie die Mystizide überlebt, wird sie alles daransetzen, für eine Ausbildung am Lyzeum der Propaganda zugelassen zu werden. Dann möchte sie den Menschen als Korrespondentin die Wahrheit offenbaren.

ERSCHEINUNG: Gelocktes braunes Haar, grüne Augen und einfache Ohrringe mit passender Halskette, die ihr Vater für sie von einem dabaranischen Händler in Lotus gekauft hat. Sie trägt einen Kameez mit schlichten Stickereien und weite Hosen.

CHARAKTERMERKMALE: Blickt immer wieder über ihre Schulter und bewegt sich nervös. Spricht deutlich und mit sorgfältiger Betonung. Versucht den Anschein zu erwecken, reicher zu sein, als sie ist.

DER NEOPTRA-RAUMHAFEN

10x10 Meter



- EBENE 2 – DOCKS
- EBENE 1 – DOCKS
- EBENE 0 – WARTEHALLE
- LEVEL 0 – DOCKS
- EBENE -1 – LADEBUCHTEN (HAFENARBEITERZENTRALE)
- EBENE 0 – GARDESTATION DER CORIOLIS-GARDE

Querschnitt des Raumhafens



1. Krankenhaus
2. Sarghotel „Sternenträume"
3. Cantina „Ende der Reise"
4. Wechselstube und Bank
5. Kurtisanen- und Massagesalon „Oase"
6. Ikonenkapelle
7. Gardewachpunkt 13
8. Giakovos Kawah-Wagen
9. Zollstation 1
10. Madame Shaharis Chai-Haus
11. Raumhafen-Suq
12. Reiseagentur
13. Laden
14. Cantinas
15. Essensstände und Händler
16. Badeanstalt
17. Zugang zu den Ladedocks
18. Passagieraufzüge
19. Frachtaufzüge
20. Springbrunnen
21. Luftschächte zur Hafenarbeiterzentrale

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 5

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 8

Reputation: 0

Fertigkeiten: Manipulation 3, Mystik 3, Beweglichkeit 2

Talente: Kind der Tunnel, Telekinetischer Schlag (Mystische Kraft)

Ausrüstung: Zuckerkugel, Werkzeuge, Tag mit 54 Birr, kleine Skarabäenhalskette.

- **KIND DER TUNNEL:** Althea wuchs in der Nähe der Hafenarbeiterzentrale auf und hat sich seit dem Vorfall mit der Spielshow von der Straße ferngehalten. Sie kennt Abkürzungen und Geheimgänge unter und um den Raumhafen herum und in dem stationsumspannenden Netzwerk aus Wartungsschächten. Dadurch erhält sie +2 auf **Beweglichkeit**, wenn sie sich versteckt, oder ihr Gegner erhält –2 auf **Beobachtung** (1 FP).
- **TELEKINETISCHER SCHLAG:** Für 1 FP kann Althea einen telekinetischen Schlag erzeugen, mit dem sie Gegenstände umwerfen kann (Waffenschaden 3, KRIT 2, kurze Reichweite).

MERK AHURO, KORRUPTER INSPEKTOR DER GARDE

Der erfahrene Inspektor Ahuro von der Garde passt perfekt in das Bild, das viele von den Ordnungshütern der Station haben: Korrupt, gefürchtet und erbarmungslos gegenüber Gesetzesbrechern (natürlich nach seiner eigenen Auslegung der Gesetze). Wenn Ahuro nüchtern ist, verfügt er auch über eine Eigenschaft, die bei typischen Gardisten selten auftritt: Kompetenz. In diesem Szenario leitet Ahuro halbherzig die Ermittlungen der Garde zu den Morden und den verschwundenen Mystikern. Die Angelegenheit wird dadurch verkompliziert, dass Ahuro selbst ein Mystiker ist und auch auf der Todesliste des Märtyrer-Einsatzteams landen könnte, wenn er nicht aufpasst. Bei ihm zeigt sich die Erkrankung darin, dass sein Geist seinen Körper verlässt, wenn Ahuro schläft. Zuerst hielt er die Vorfälle für sehr lebendige Albträume, bis er Zeuge der außerehelichen Aktivitäten seines Nachbarn wurde. Er hat sich angewöhnt, seine Kräfte dadurch in Schach zu halten, dass er sich in den Schlaf säuft.

Seit seiner Zeit in der Wachmannschaft des Mulukhad und als Anführer der gefürchteten „Kniescheiben"-Staffel hat Ahuro den Ruf als brutaler, verschlagener und gieriger Gesetzeshüter, der gerne bereit ist, wegzuschauen, solange genug Birr für ihn dabei heraussspringen. Falls er mit seiner eigenen Erkrankung konfrontiert wird, könnte er einen Sinneswandel durchmachen und zu einem wertvollen Verbündeten für die Untersuchungen der SC werden. Vielleicht ertränkt er seine Sorgen auch in Kohôl und lässt seinen Frust an unglücklichen Straßendieben (oder einem allzu beharrlichen SC) aus. Ahuro wird üblicherweise von einigen loyalen Gardisten begleitet und kann Verstärkung anfordern, wenn die Situation es erfordert.

ERSCHEINUNG: Korpulent, seine Uniform sitzt minimal zu eng. Üblicherweise verbirgt ein persönlicher Sensor eins seiner Augen.

CHARAKTERMERKMALE: Stinkt nach Kohôl und billigem Parfüm. Flucht viel und hat eine Vorliebe für schlechte Wortspiele. Beschreibt in blumigen Details, was er mit Leuten macht, die seine Autorität in Frage stellen.

ATTRIBUTE:
Stärke 4, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 7

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 4

Fertigkeiten: Manipulation 3, Nahkampf 3, Fernkampf 2, Beweglichkeit 1, Mystik 1

Talente: Defensiv, Gangkontakte, Spitzelnetzwerk, Traumwandler (Mystische Kraft)

Ausrüstung: Persönlicher Kommunikator, persönlicher Sensor an der Schläfe, Arrash, eine Flasche Kohôl.

- **DEFENSIV:** Trotz seiner Körpergröße ist Ahuro im Nahkampf erstaunlich schwer zu fassen. Er kommt schnell wieder auf die Füße und weicht Angriffen behände aus. Wenn er sich verteidigt, erhält er +2 auf **Nahkampf**.



- **GANGKONTAKTE:** Ahuro nimmt Bestechungsgelder von der Lama-Gang an und erlaubt ihnen, ihre Geschäfte unbehelligt abzuwickeln. Er kann brutale Gangmitglieder anweisen, jemanden anzugreifen, wenn er nicht anwesend ist. Kostet 1–3 FP.
- **SPITZELNETZWERK:** Ahuro kann auf ein Informantennetzwerk in wichtigen Bereichen der Station zurückgreifen und die SC jederzeit aufspüren, solange sie sich im Ring aufhalten. Kostet 1 FP.
- **TRAUMWANDLER:** Wenn Ahuro nüchtern schlafen geht, kann er kurzzeitig seinen Körper verlassen und seinen Geist als dunklen Schatten etwa 10 Meter weit bewegen (Langsame Aktion, 1 FP). Sein Geist kann in der physischen Welt nichts berühren oder anheben, kann allerdings dünne physische Objekte wie Gipswände oder Holz durchdringen. Um durch Stein oder Metall zu gehen, muss er einen weiteren FP bezahlen. Sobald seinem physischen Körper in irgendeiner Weise Schaden zugefügt wird, kehrt sein Geist augenblicklich zurück.

MÄRTYRER-KRIEGER, DIE SICH ALS CORIOLIS-GARDISTEN AUSGEBEN

Der Trupp Märtyrer-Krieger, der hinter Althea her ist, trägt die Uniformen der Coriolis-Garde. Ihre Verkleidung ist jedoch nicht perfekt und sie sprechen mit ungewöhnlichem Dialekt (siehe oben). Sie sind mit ihren Vulkankarabinern schwerer bewaffnet als gewöhnliche Gardisten. Zunächst verlassen sie sich auf die Autorität ihrer Uniformen, um Althea zum Mitkommen zu bewegen, aber falls das fehlschlägt, drohen sie offen und eröffnen vielleicht sogar das Feuer. Weitere Informationen zum Märtyrer-Einsatzteam findest du in Akt 2 (Seite 38).

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 2 (0 falls ihre Verkleidung auffliegt)

Fertigkeiten: Beweglichkeit 2, Nahkampf 2, Beobachtung 2, Fernkampf 2, Manipulation 1

Talente: Fanatiker

Panzerung: Leichte Panzerung 4

Waffen: Vulkankarabiner, Betäubungspistole, Duramesser, Betäubungsgranate.

Ausrüstung: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion.

- **FANATIKER:** Ihr blinder Eifer erlaubt den Märtyrer-Kriegern, mit 2 TP wieder auf die Beine zu kommen, nachdem sie im Kampf gebrochen wurden. Kostet 2 FP.

DIE CORIOLIS-GARDE

Ein typischer Stationsgardist weiß, wann er eine Bestechung besser annehmen und wegschauen sollte. Sie sind es gewohnt, dass die Leute ihren Anweisungen Folge leisten – so wie auch sie die Befehle ihrer höherrangigen Offiziere ohne Zögern befolgen.

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 2

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 2

Fertigkeiten: Nahkampf 2, Beobachtung 2, Fernkampf 2

Talente: Fanatiker

Panzerung: Leichte Panzerung 4

Waffen: Vulkanpistole, Betäubungspistole, Schockstab

Ausrüstung: Persönlicher Kommunikator, Tag zum Annehmen von Bestechungsgeldern.

EREIGNISSE

Die Startszene legt ein hohes Tempo vor, daher gibt es nur wenige Ereignisse für diese Szene.

⚙ DIE FALSCHEN GARDISTEN

Unmittelbar nach Altheas stürmischem Eintreffen am Tisch der SC dringen die wütenden Stimmen einer Gruppe von Gardisten zu ihnen durch. Die uniformierten Agenten schieben sich durch die Menge auf das Chai-Haus zu. Sie gehen dabei ziemlich rücksichtslos vor und stoßen Menschen in ihrem Weg in Kawah-Wagen und Springbrunnen. Wenn sich die Gardisten nähern, fleht Althea die SC um Hilfe an und verspricht, ihnen alles zu erzählen, was sie weiß, wenn sie sie in Sicherheit bringen. Die falschen Gardisten versuchen, sie zu verhaften und wenn die SC sich ihnen in den Weg stellen, bricht eine hitzige Diskussion aus (die schnell zu einer Schießerei wird, falls die Märtyrer sich bedroht fühlen).

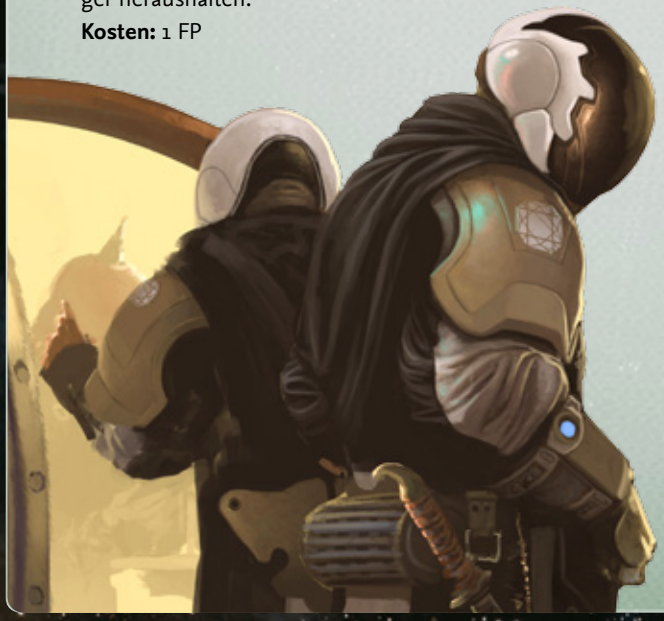
- **Die Überlebende:** Althea muss diese Begegnung überleben. Falls die SC die Gardisten nicht vertreiben können, wird sie sich mittels ihrer telekinetischen Fähigkeiten einen Fluchtweg bahnen. Sie flieht dann durch den Raumhafen und das darunter liegende Netzwerk aus Tunneln in die Hafenarbeiterzentrale.
- **Tumult:** Wenn Althea entkommt, lassen die Gardisten ihre Wut an den SC aus. Falls die SC aufgeben, stoßen sie sie brutal zur Seite und jagen der flüchtenden Althea nach. Wenn es zum Kampf kommt oder die beiden Gruppen in einem wütenden Streit feststecken, müssen die echten Gardisten

einschreiten. Inspektor Ahuro macht sich auf den Weg zum Chai-Haus, um den Konflikt beizulegen (siehe unten).
Kosten: 0 FP (notwendig)

INSPEKTOR AHURO TRIFFT EIN

Sollte die Situation eskalieren – beispielsweise, wenn es zum Kampf kommt –, fühlt sich der korrupte Inspektor Ahuro genötigt, einzuschreiten und herauszufinden, was hier los ist. Er hat ein beträchtliches Bestechungsgeld dafür angenommen, dass er sich aus den Angelegenheiten des Märtyrer-Einsatzteams heraushält, und wird nur zögerlich eingreifen. Er wird seine geteilte Loyalität sorgfältig ausbalancieren, lässt seinen Trupp aber langsam und lautstark auf das Chai-Haus vorrücken. Die falschen Gardisten werden Ahuros Leute kommen hören und alle im Inneren des Chai-Hauses bekommen mit, wie die Menge den laut rufenden Gardisten Platz macht. Die Märtyrer-Krieger werden versuchen zu entkommen, entweder dadurch, dass sie sich an Altheas Fersen heften oder den Raumhafen verlassen oder dass sie sich neu formieren, um die SC später erneut aufzuspüren.

- **Umzingelt:** Falls es den SC gelingt, die falschen Gardisten zu umzingeln oder zu entwaffnen, wird Ahuro den SC befehlen, ihre Waffen fallenzulassen und sich mit dem Gesicht nach unten auf den Boden zu legen. In dem Tumult, wenn Ahuros Trupp das Chai-Haus sichert, kann das Märtyrer-Einsatzteam entkommen. Die echten Gardisten werden das zulassen und ihnen ein paar absichtlich daneben gezielte Warnschüsse hinterherschicken.
- **Verhaftet:** Falls die SC Ärger machen, wird Ahuro sie verhaften und für ein paar Stunden in den Zellen der nahen Gardestation schmoren lassen. Er deutet alle möglichen unangenehmen Konsequenzen an, falls sie ihm kein heftiges Bestechungsgeld zahlen und sich dann aus allem Ärger heraushalten.
Kosten: 1 FP



DIE HAFENARBEITERZENTRALE

Falls die SC Althea nicht gegen die Gardisten beistehen wollen, wird es ihr gelingen, aus der Wartehalle zu entkommen und in dem Labyrinth aus Tunneln unter der Hafenarbeiterzentrale zu verschwinden. Nach der Szene im Chai-Haus können die SC versuchen, sie dort zu finden. Wenn sie ihr geholfen haben, schlägt sie ihnen eine Unterhaltung an einem ungestörten Ort vor. Sie führt die Gruppe durch den Raumhafen und hinunter in die Wartungsschächte, die durch das Skelett der Station verlaufen. Dort ist es dunkel und eng, Feuchtigkeit tropft von Decke und Wänden und die Lichter flackern. Hafenarbeiter transportieren auf Ladeexos oder Schienenladern große Kisten und Container durch die Tunnel, meistens in konzentrierter Stille unter dem wachsamen Blick grimmiger Aufseher. In der Cantina der Freien Liga im Zentrum der Hafenarbeiterzentrale geht es etwas lockerer zu. Die aus einem großen Raum bestehende Einrichtung stellt eine Mischung aus Sarghotel, Kawahnio (kleines Café), Cantina und Aufenthaltsraum dar. Entlang der einen Seite des Raums erstreckt sich eine Küche. Tische, Liegen und kleine Schlafmodule sind an den Säulen und Balken angebracht, die vom Boden bis zur Decke reichen. Der Raum ist erfüllt von Essensgerüchen, Rauch von Tabak und Arrash und dem Schweiß hunderter Hafenarbeiter. Wenn das Lüftungssystem ausfällt, dringt dieser Dunst auch bis nach oben zum Raumhafen durch. Die verwinkelten Korridore um die Zentrale sind voll mit verborgenen Nischen, in denen sich die Hafenarbeiter ausruhen oder manchmal sogar dauerhaft wohnen. Die Hafenarbeiterzentrale ist im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 250 beschrieben. Dieser Ort dient in diesem Gebiet als Anlaufstelle für die SC für Informationen, wo sich Althea auf ihrer Flucht versteckt haben könnte, oder wo Aram Yafa später in diesem Szenario zu finden ist. Unter anderem können den SC hier folgende NSC begegnen:

- **Xiu Xichama (Hafenarbeiter-Akbar):** Eine alternde Xinghur von Lubau und eine der angesehensten und vertrauenswürdigsten Akbars in der Zentrale. Xiu ist ein Mitglied der Freien Liga und kann auf die Unterstützung aller Hafen- und Deckarbeiter der Liga zählen. Sie ist auch mit einigen Piloten-Akbars des Netzes befreundet und kann Transportgelegenheiten arrangieren – notfalls auch geheim. Bisher war sie nicht in den Schmuggel von Flüchtlingen involviert, hat aber die steigende Nachfrage registriert, besonders während des letzten Segments. Wenn keiner der SC einen Hintergrund aus der Arbeiterschicht hat, wird sie kühl und abweisend reagieren. Sie könnte sich überreden lassen, die SC in die Hafenarbeiterzentrale zu lassen, aber sie wird ihnen nicht verraten, wo sich Althea aufhält. Allerdings kann sie später auch zu Aram Yafa befragt werden.

- **Rauw (Skavara):** Rauw der Skavara ist einer der ungewöhnlicheren Bewohner der Zentrale. Die Hafenarbeiter betrachten die winzige Halbintelligenz als Maskottchen und Glücksbringer und versorgen Rauw regelmäßig mit Essen und glitzernden Kleinoden, die der kleine Kerl schnell irgendwo in den verborgenen Tiefen unterhalb der Docks verstaut. Rauw redet nicht viel, aber wenn ihm das Gesicht (oder der Geruch) einer Person gefällt, ist er gerne bereit zu helfen. Niemand hier kennt die Tunnel so gut wie Rauw. Er kann die SC in die Schmugglertunnel von den Docks in die Kellergewölbe unterhalb der Gewürzplaza führen, aber er weiß nicht, wer diese Tunnel nutzt. Wenn die SC nett zu Rauw sind und ihm etwas zu essen oder etwas Glitzerndes geben, zeigt er ihnen gerne, wo sich Althea versteckt (vorausgesetzt, sie konnte hierher entkommen).

  Wenn Althea die SC in die Hafenarbeiterzentrale mitbringt, werden sowohl Xiu als auch Rauw freundlich zu ihnen sein und sie unter den Arbeitern willkommen heißen. Sie können die Zentrale als Unterschlupf nutzen, wann immer sie auf Coriolis sind. Als SL solltest du die Zentrale zu einem sicheren Rückzugsort außerhalb des Einflusses der Garde oder des Märtyrer-Einsatzteams machen.
  Kosten: o FP

⚙ ALTHEAS HINWEISE

Nachdem die SC die Wartehalle verlassen haben, entweder durch die Tunnel unterhalb des Neoptra oder durch das Gedränge auf der Gewürzplaza, werden sie sich nach einem ruhigen Ort umschauen, um sich mit Althea zu unterhalten. Wenn Althea allerdings vor den Gardisten aus dem Chai-Haus flüchten musste, wird sie sich stattdessen bedeckt halten, bis die Luft rein ist, und die SC erst dann erneut aufsuchen. Wenn sie nicht versucht haben, ihr gegen die falschen Gardisten beizustehen, ist sie dabei sehr vorsichtig.
Nervös kann Althea das Folgende berichten:

- **Ihr*e Freund*in**: Althea ist eine gute Freundin von Noor. Sie haben sich vor etwa einem Jahr bei den Zykladen-Feierlichkeiten kennengelernt und sich seitdem öfter getroffen. Noor hat ihr von seiner*ihrer Krankheit erzählt – Visionen und Träume haben ihr*ihm geholfen, verlorene Gegenstände wiederzufinden (die mystische Kraft Hellseher) –, was Althea ermutigt hat, Noor auch von ihrem Erlebnis zu erzählen, als sie durch reine Willenskraft die Galerie im Mulukhad zum Einsturz brachte.
- **Die Entführungen:** Vor etwa einem Segment begann das Bulletin, über eine Serie von Entführungen und Morden zu berichten. Als sich die Gerüchte, dass die Opfer alle Mystiker waren, bestätigten, wollte Althea untertauchen.
- **Gleichgesinnte:** Noor hat sie vor etwa einer Woche kontaktiert, um sich gemeinsam mit einem anderen Mystiker namens Aram Yafa zu treffen. Noor hat Althea nur erzählt, dass Aram ein Deckarbeiter sei, der vor Kurzem seinen Job verloren hätte, als seine Kräfte zum Vorschein kamen.
- **Das Treffen:** Es kam nicht zu einem Treffen mit Aram. Vor ein paar Tagen hatte Noor vereinbart, dass die drei sich zu Beginn der Tagwache (zur Mittagszeit) auf der Ozonplaza vor Al-Saids Oporium treffen sollten, einem bekannten Rauchsalon. Anstelle von Noor oder Aram tauchte jedoch ein Trupp Gardisten auf und versuchte, sie zu verhaften.
- **Die Flucht:** Mithilfe ihrer Kräfte konnte Althea der Verhaftung entgehen und hat sich im Kleinen Horizont in einem Keller versteckt, so weit wie möglich von der Promenade und der Ozonplaza entfernt.
- **Die Suche:** Heute morgen hat sie ihr Versteck verlassen und sich zu Noors Wohnmodul aufgemacht. Dieses befindet sich im Studentendistrikt in einer Studentenunterkunft in der Nähe der Bahnstation Akademie. Das Zimmer wirkte unverändert, aber die Gardisten tauchten wieder auf und sie konnte nur knapp entkommen.
- **Hilfe:** Althea hat Noors Kommunikator gefunden und mehrere Nachrichten von Aram und die Nachricht an die SC gesehen. Als die Gardisten kamen, um Noors Wohnung zu durchsuchen, sah Althea keine andere Möglichkeit, als zu versuchen, Noors Freunde zu finden. Als sie aus der Wohnung flüchtete, ließ sie in der Hektik den Kommunikator fallen.

Nachdem die Unterhaltung beendet ist, möchte Althea sich von den SC verabschieden, um sich wieder zu verstecken. Wenn sie versprechen, sie zu beschützen oder ihr eine sichere Unterkunft anbieten können, wird sie sie aber auch begleiten.
Kosten: o FP (notwendig)

AUF DER SPUR DER FALSCHEN GARDISTEN

In dieser Szene können die SC den Hinweisen nachgehen, die sie bisher erhalten haben. Die Szene ist ziemlich offen und beschreibt eine Reihe von Schauplätzen, die die Gruppe in beliebiger Reihenfolge besuchen kann.

DIE SITUATION

Die Situation ist eigentlich recht simpel: Die SC suchen nach ihrer*ihrem verschwundenen Freund*in Noor und verfolgen dabei die Spuren, die sie von Althea erhalten haben. Sie können:

- Nach Aram Yafa suchen, Noors geheimnisvollem Bekannten, der nicht zum Treffen erschienen ist. Althea weiß weder, wo Aram wohnt, noch woher Noor ihn kennt.
- Noors Wohnung untersuchen. Sie können hier Hinweise finden, die sie zum Samariter-Sanatorium führen, und sind in der Lage, Aram Yafa aufzuspüren.
- Sich an der Ozonplaza, im Studentendistrikt, der Gardestation oder im Neoptra nach den falschen Gardisten umhören.

Das Märtyrer-Einsatzteam sucht weiterhin nach Althea und solange sie nicht unter direktem Schutz der SC steht, wird sie mit gewisser Wahrscheinlichkeit entführt (siehe „Ereignisse“ weiter unten). Egal, wen sie ansprechen, wenn die SC sich nach Mystikern erkundigen, werden sie verdächtig wirken. Die Leute werden jedoch hilfsbereiter, wenn sie nach einem verschwundenen Freund oder Verwandten fragen. Die Lage auf der Station ist angespannt, in den Straßen kommt es immer wieder zu Streitigkeiten und körperlichen Auseinandersetzungen. In den meisten Cantinas und Läden laufen die Bulletin-Nachrichten, die die Untersuchungsergebnisse der SC aufgreifen können, falls diese dramatische Entdeckungen machen.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die SC müssen die untenstehenden Hinweise und Informationen unbedingt bekommen, damit die Szene abgeschlossen werden kann. Die meisten deuten entweder auf das Sanatorium hin oder liefern Informationen über die falschen Gardisten. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass die SC Aram Yafa finden, und als SL könntest du beschließen, direkt zur nächsten Szene überzugehen, sobald der Verdacht der Gruppe auf das Sanatorium gelenkt und sie sich der falschen Gardisten bewusst ist. Das Ziel dieser Szene besteht darin, diesen Verdacht in Akt 2 mitzunehmen.

⚙ DAS SANATORIUM

Die SC müssen einen oder mehrere Hinweise finden, die auf das Samariter-Sanatorium deuten:

- **Die Wohnung:** In Noors Wohnung findet sich ein Flugblatt mit Informationen über die Mystikerkrankheit und das Sanatorium. Auf die Rückseite ist ein Datum von vor ein paar Tagen gekritzelt, kurz bevor Noor verschwand.
- **Das Tagebuch:** Noor scheint auf den Rat von Aram Yafa hin zum Sanatorium gegangen zu sein, um ihre*seine Krankheit behandeln zu lassen.
- **Der Kommunikator:** Noors Kommunikator enthält zwei Termine bei Heilern des Sanatoriums.

DIE ERWÄHNUNG DES FREUNDES

Zusätzlich zu ihrer Suche nach ihrem*ihrer Freund*in hat der Trubel am Raumhafen weitere Blicke auf die SC gelenkt. Spieler, die die Spur nicht verfolgen und versuchen wollen, die Mystizide aufzuklären, werden in die Angelegenheit verwickelt, ob sie wollen oder nicht. Die Schnüfflerin des Bulletin, Ahuros korrupte Gardisten oder das Einsatzteam selbst könnten alle an der Vorgehensweise der SC interessiert sein. Wenn du allerdings nur schwer durch Akt 1 durchkommst, kannst du auch entscheiden, den Konflikt mit dem Verschwinden des Abgesandten direkt eskalieren zu lassen und zum Anfang von Akt 2 übergehen.

„Kann nicht schlafen. Ich wage es nicht. Ich bin verflucht, sie reden über mich. Alles, worüber sie reden, geschieht mit mir!“

--

„Aram hatte Recht. Die Medikurgen im Sanatorium hören wirklich zu. Sie sagen, alles wird gut werden.“

--

„Sie sagen, es ist ansteckend. Ich muss es für mich behalten, kann nicht riskieren, dass es auf andere übergreift.“

--

„Ich habe ein Geschenk empfangen! Die Ikonen haben mich gesegnet! Der Abgesandte hat in meinen Träumen zu mir gesprochen. Eine Zeit der Veränderung wird schon sehr bald kommen!“

—Noors Tagebuch

- **Der Spitzel:** Wenn Aram Yafa gefunden und bedroht werden kann, wird er verraten, dass die falschen Gardisten die verschwundenen Mystiker wahrscheinlich zum Samariter-Sanatorium im Kern gebracht haben.

⚙ DIE FALSCHEN GARDISTEN

In dieser Szene ist es wichtig, dass die SC den Verdacht bekommen, es mit falschen Gardisten zu tun zu haben. Die wahre Identität der Märtyrer-Krieger sollte aber noch nicht enthüllt werden. Sie müssen dafür einen oder mehrere Hinweise finden:

- **Das Tagebuch:** Ein paar Einträge in Noors Tagebuch deuten darauf hin, dass Noor bemerkt hat, wie ihm*ihr jemand gefolgt ist. Einer der Verfolger wird als „vernarbt mit glattrasiertem Schädel" beschrieben.
- **Zeugen:** Um die Ozonplaza herum wurden glattrasierte Gardisten gesehen. Da die Legion hier für Ordnung sorgt, ist das etwas ungewöhnlich.
- **Die Gardestationen/Ahuro:** Es gibt keinen Trupp aus glattrasierten Gardisten, weder bei einer der Gardestationen im Neoptra, noch auf der Ozonplaza.
- **Der Spitzel:** Aram Yafa ist selbst ein Mystiker. Die falschen Gardisten haben ihn gezwungen, ihnen zu helfen, andere Mystiker zu fangen. Andernfalls hätten sie auch ihn verschleppt.

⚙ DER SPITZEL

Es ist zwar nicht unbedingt nötig, Aram Yafa aufzuspüren, aber eine Befragung des unglücklichen Deckarbeiters bringt die deutlichsten Hinweise auf das Sanatorium und die falschen Gardisten ein. Die folgenden Hinweise können die SC zu Aram führen:

- **Das Tagebuch:** In Noors Tagebuch sind in den letzten Wochen mehrere Treffen mit Aram erwähnt, in Cantinas in der Nähe oder auf der Ozonplaza, etwa bei Wahib oder Al-Said.
- **Der Kommunikator:** Vor kurzem wurden zwar die meisten Daten von Noors Kommunikator gelöscht, aber außer der Nachricht an die SC enthält er auch eine Nachricht von Aram, der einen Treffpunkt mit Noor und Althea vor Al-Saids Oporium an der Ozonplaza vorschlägt.
- **Zeugen:** Sowohl bei Noors Wohnung als auch bei Wahibs Cantina und der Ozonplaza können Zeugen den SC Aram Yafa beschreiben.
- **Das Infonet/der Hafenarbeiter-Akbar:** Da seine Adresse im Raumhafen in den Akten früherer Arbeitgeber gespeichert ist, ist Aram Yafa nicht schwer ausfindig zu machen.

RING UND KERN VON CORIOLIS

In dieser offenen Szene können die SC eine ganze Reihe von Orten aufsuchen, um nach Hinweisen zu suchen. Hier findest du Beschreibungen von ein paar Schauplätzen im Ring oder im Kern, die die Gruppe besuchen könnte. Im *Coriolis*-Grundregelwerk findest du in Kapitel 11 weitere Informationen über die unterschiedlichen Bereiche der Station. Mach dich mit den Schauplätzen vertraut und lies dir dann die dazugehörigen Ereignisse weiter unten durch.

Ein wiederkehrendes Thema im Ring und im Kern der Station ist das Dämmerlicht. Straßenlaternen, beleuchtete Schaufenster und Neonschilder sind oft die einzigen Lichtquellen. Die Straßen sind überfüllt mit Leuten und je nachdem, wo sich die SC aufhalten, riecht die Luft entweder abgestanden und nach Schweiß oder ist schwer von Gewürzen und Parfüm. In der Nähe der Promenade sind die Wohnmodule besonders belebt.

⚙ NOORS WOHNUNG

Wenn du Noors Wohnsituation (oder Identität) abgeändert hast, musst du eventuell auch den folgenden Abschnitt anpassen. Hier sind vor allem die auffindbaren Hinweise von Bedeutung.

Noor hat in einem Wohnmodul in einer der Studentenunterkünfte nahe der Bahnstation „Die Akademie" gewohnt. In der Gegend wohnen alle möglichen Arten von Studenten: Kadetten der Legion in makellosen Uniformen, Kurtisanen in hauchdünnen, reich bestickten Burkanas, über Tabulas gebeugte Ingenieure und angehende Korrespondenten mit durchdringenden Augen und flammenden Herzen in dichtem Tabakrauch. Die verschiedenen Universitäten versuchen sich gegenseitig mit prächtigen Vorlesungssälen und Bürogebäuden zu übertrumpfen, aber die Studentenunterkünfte gleichen eher einer Massenunterkunft des Kolonialbüros in einer weit entfernten Kolonie. Nähere Informationen zu den Universitäts- und Studentendistrikten findest du im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 262.

Wenn sie sie danach fragen, kann Althea den SC den Weg zu Noors Wohnung beschreiben. Noor hat allein in einem spärlich eingerichteten Zimmer mit einem Bett, einem mit Notizen übersäten Schreibtisch und einem Regal mit einigen gedruckten Büchern gewohnt. Das Zimmer enthält mehrere wichtige Hinweise für die SC – siehe das Ereignis „Noors Wohnung" unten. Althea hat hier bei ihrer Flucht vor den falschen Gardisten auch Noors Kommunikator verloren. Bei der Untersuchung der Wohnung oder auf der Suche nach Noors Kommunikator können die SC den folgenden NSC begegnen:

- **Mimia Moridorah (Studentin im ersten Studienjahr):** Für die meisten Leute sind Studenten im ersten Studienjahr verwirrte Kettenraucher, die ständig ihre Tabulas vergessen und zwischen exzessivem Feiern und intensivem Lernen abwechseln. Auf Mimia trifft das vollkommen zu, aber sie ist außerdem eine Mystikerin: Manchmal sieht sie in einer Vision die Antworten für eine bevorstehende Prüfung. Deshalb muss sie sich derzeit gegen Betrugsvorwürfe verteidigen. Da ihr Studium über ein Stipendium finanziert wird, hängt durch diese Anschuldigungen ihre Zukunft in

DER RING UND DER KERN

Wichtige Orte:
- O1 Studentendistrikt
- O2 Samariter-Sanatorium
- O3 Gardestation 37
- O4 Gardestation 13
- O5 Hafenarbeiterzentrale
- O6 Aram Yafas Zuhause
- O7 Hauptquartier der Judikatoren

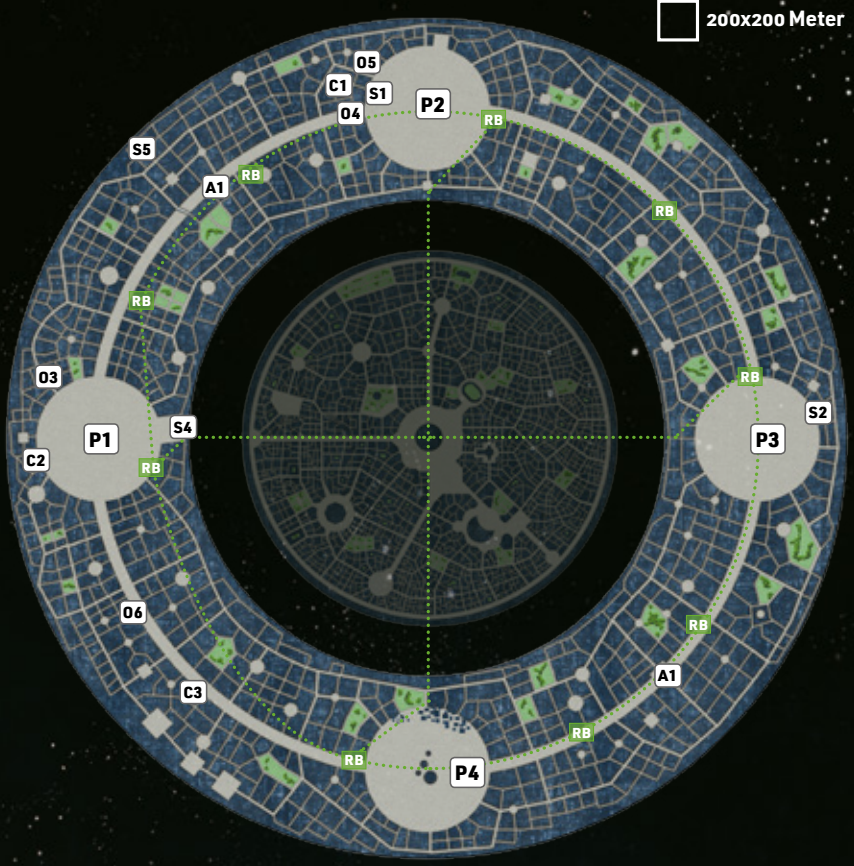
Cantinas
- C1 Madame Sharis Chai-Haus
- C2 Al-Saids Oporium
- C3 Wahibs Cantina

Plazas und öffentliche Plätze
- P1 Ozonplaza
- P2 Gewürzplaza
- P3 Marktplaza
- P4 Frühlingsplaza
- P5 Kernplaza
- P6 Garten der Sucher

Hauptstraßen
- A1 Die Promenade
- A2 Der Kernzirkel

Raumhäfen
- S1 Neoptra
- S2 Askerio-Val
- S3 Vyapaar
- S4 Mercanda
- S5 Saltaara

RB STATION DER RINGBAHN
B BAHNSTATION
V VERTIKALSTATION





der Schwebe. Sie wohnt im selben Gang wie Noor und hat die Gardisten bei ihrer Durchsuchung gehört. Sie hat sich versteckt, bis sie wieder weg waren, und dann Noors Kommunikator gefunden. Sie ist knapp bei Kasse und überlegt, ihn zu verkaufen, um die Miete für das nächste Segment zusammenzubekommen.

- **Ekvias Memoxes (Leiter der Studentenunterkunft):** Ekvias ist Langzeitstudent und gehört auf dem Campus praktisch schon zum Inventar. Er glaubt, dass ihn das zu einer Respektsperson macht, aber die erfolgreicheren Studenten machen sich hinter seinem Rücken über ihn lustig. Ekvias ist Leiter einer Studentenunterkunft mit vielen Mitgliedern des Lyzeums der Propaganda. Er hat alle Hände voll zu tun, bekommt aber auch fast alles mit, was hier los ist. Er hat sowohl Noors Nervosität als auch das Eintreffen einer Gruppe von dubiosen Gardisten bemerkt und hat neulich gehört, dass eine junge Studentin einen leicht veralteten Kommunikator zum Verkauf anbietet.

⚙ HINDERNISSE AUF DEM WEG

Das Samariter-Sanatorium sollte den SC in dieser Szene stark verdächtig vorkommen, aber sie sollten es erst in Akt 2 tatsächlich untersuchen. Falls die Gruppe sich jetzt schon zum Sanatorium begeben möchte, wird es Zeit, eines der gefährlicheren Ereignisse einzubauen. Das Märtyrer-Einsatzteam hat sie beobachtet und beginnt zu ahnen, dass die SC ihnen etwas zu dicht auf den Fersen sind. Falls die Gruppe noch nicht fest entschlossen ist, zum Sanatorium zu gehen, reicht vielleicht eine Warnung (eine drohende Nachricht auf ihren Komms), aber wenn sie sich nicht abbringen lassen, sollten sie von einer Gruppe Hafenarbeiter angegriffen werden und dann in den Nachrichten vom Verschwinden des Abgesandten erfahren.

⚙ DIE OZONPLAZA UND AL-SAIDS OPORIUM

Althea hat den SC von dem Treffen erzählt, das vor ein paar Tagen in Al-Saids Oporium hätte stattfinden sollen, einer Spielhalle mit Rauchsalon, und das dann durch das Auftauchen der Gardisten vereitelt wurde. Dieser Hinweis sollte die Gruppe auf die belebten Märkte der Ozonplaza führen, dem Ort, wo alle technologischen Träume wahr werden. Geräte, die man hier nicht bekommt, findet man auch nirgendwo anders. Zwischen vollgestopften Zelten und Ständen preisen Händler lautstark ihre Waren an und Straßenkinder und Diebe wagen sich an die vollen Taschen unbedarfter Marktbesucher. Wenn die SC auf der Plaza etwas herumfragen, finden sie einige Leute, die ihnen weiterhelfen können, entweder umsonst oder gegen Birr (anhand der Tabelle 11.5 auf S. 256 im *Coriolis*-Grundregelwerk kannst du auch noch weitere NSC generieren):

AL-SAIDS OPORIUM

Al-Saids Oporium liegt am Rand der Ozonplaza, dort wo feilschende Waffenhändler, flinkfingrige Cyberkaufleute und Teppiche mit Ersatzteilen in schlichtere Stände und Kawah-Wägen übergehen. Anfangs eine gewöhnliche Taverne, wurde das Etablissement schnell zu einer Anlaufstelle für Legionäre und Händler, die in den frühen Stunden der Nachtwache etwas essen und trinken oder eine Pause machen wollen. Dunkle Säulen aus kuanischem Hartholz, verhangen mit Seide, verbergen die schmutzigen Deckenbalken und das staubige Lüftungssystem. Sadaalische Teppiche bedecken den Boden und die kleinen Tische werden von Zuckerkugeln erhellt, die in Behältern mit buntem Sirup schwimmen. Das Oporium gehört Tahir Em Al-Said, einem Lebenskünstler und Liebhaber exquisiter Drogen. Er war früher Mitglied der Lama-Bande und trägt das markante Lippentattoo, eingerahmt von einem schwarzen Bart mit eingeflochtenen Perlen. Etliche Goldringe zieren seine Hände und seine eisblauen Augen sind umgeben von geschmackvollen Gesichtsmalereien. Tahir ist trotz seiner dubiosen Vergangenheit ein angesehener Mann, der etliche Händler, Deckarbeiter, Legionäre und Bandenmitglieder zu seinen Freunden zählen kann. Das Oporium ist eine Oase der Ruhe, wo Gäste ihre Schuhe an der Tür und ihre Waffen im Halfter lassen, wenn sie sich zu einer Wasserpfeife, einer warmen Mahlzeit oder einem entspannten Würfelspiel treffen.



- **Karoum (Händler):** Karoum ist ein alter Schiffsmechaniker, der nach einem besonders erfolgreichen Bergungsauftrag die Finsternis des Weltraums hinter sich lassen und auf der Ozonplaza einen Krämerladen eröffnen konnte. Er hat sich bei den Judikatoren alle notwendigen Erlaubnisse geholt, um den kleinen Stand direkt neben Al-Saids Oporium betreiben zu können. Auch mit den örtlichen Banden hat er sich arrangiert. Sein Hauptproblem sind jedoch die klauenden Kinderbanden, die sich hier herumtreiben. Karoum trägt eine einfache, aber modische purpurne Dschallabija, unter der seine vernarbte, weiß behaarte Brust zum Vorschein kommt. Seine Hände sind sehnig und stark und er ist geübt darin, feine Lötarbeiten an gestohlenen Komms und Tags durchzuführen oder Beulen aus einer Brustplatte der Legion zu entfernen. Karoum kann praktisch alles reparieren (Verstand 4, Technologie/Wissenschaft 4). Er hat vor ein paar Tagen beobachtet, wie Althea von Gardisten verfolgt wurde.
- **Iala, Tam und Mahmo Janoun (Straßenkinder):** Die Janouns treiben sich vor allem auf der Ozonplaza und den Gewürzlagern der Stände vor Al-Saids Oporium herum. Die Geschwister ziehen durch die Straßen und erleichtern nichtsahnende Besucher und schreiende Händler um alles, was sie kriegen können. Die Kinder sind schmutzig und haben getrockneten Rotz unter ihren Nasen, aber aus ihren großen braunen Augen können sie für leichtgläubige Passanten jederzeit Tränen herausquetschen. Sie tragen einfache, abgenutzte Kleider, weite Hosen und übergroße Kaftane, unter denen sie erstaunlich große Beute verstecken können. Sie haben von Altheas Begegnung mit den Gardisten gehört. Außerdem haben sie die glattrasierten Gardisten einige Stunden vorher in dem Rauchsalon bei einem Treffen mit einem jungen Mann beobachtet.

⚙ GARDESTATION 37 – DIE OZONPLAZA

Bei der Begegnung mit den falschen Gardisten im Neoptra haben die SC vielleicht schon geahnt, dass etwas nicht stimmt. Ein derartiger Verdacht dürfte sich erhärtet haben, als Ahuro eingriff und die falschen Gardisten relativ einfach entkommen konnten. Wenn die SC Gardestation 37 an der Ozonplaza aufsuchen, fällt ihnen die steinerne, von Rissen und Einschusslöchern aus Vulkan-Waffen übersäte Fassade ins Auge. Auf der Treppe unterhalb des stilisierten Diamanten, dem Wappen der Garde, schläft ein schnarchender Betrunkener. Lässig lehnt eine Gardistin mit offenen Haaren im Türrahmen und kaut Tabak. Das ist die Coriolis-Garde, der ganze Stolz der Station. Gardestation 37 ist ein typisches kleines Polizeirevier, ein Karkolu, wie sie auf Coriolis genannt werden. Sie befindet sich in einer der Gassen in der Nähe der Ozonplaza und viele Verbrecher, Gardisten

oder Legionäre kommen hier vorbei. Drinnen trifft man hinter einem großen Schreibtisch auf Schawischa Chima Ouros. Außerdem enthält die Gardestation ein paar kleinere Schreibtische, wo die Gardisten Papierkram erledigen, eine große Arrestzelle und einen Keller mit einer Waffenkammer und einer Asservatenkammer. Trotz der Bemühungen von Gebäudereiniger Gelof stinkt es beständig nach Tabak, Schweiß und Urin.

Die Station ist unterbesetzt und die wenigen anwesenden Gardisten sind entweder auf dem Sprung oder über hohe Stapel von Formularen gebeugt. Wenn sie unbedingt wollen, können die SC hier die folgenden NSC treffen:

- **Chima Ouros (Schawischa):** Chima ragt hinter ihrem Schreibtisch starr wie eine Statue auf. Sie ist für die Verwaltung aller Verhaftungen, Beschwerden und Berichte zuständig. Sie trägt ihr kastanienbraunes Haar in einem engen Dutt und ihr finsterer Blick sorgt meistens dafür, dass Besucher in ihrem Büro schnell zur Sache kommen. In einem Schulterhalfter steckt eine schwere Vulkan-Pistole, die allem Anschein nach häufig zum Einsatz kommt. Fragen über angebliche Bestechungsversuche der Garde wird sie nur sehr zurückhaltend beantworten, aber sie kann überredet werden, zu bestätigen, dass unter ihren Gardisten keine sind, auf die die Beschreibungen der Gardisten aus dem Raumhafen zutreffen.
- **Gelof (Gebäudereiniger):** Gelof ist mit der Reinigung von Gardestation 37 beauftragt und ähnlich wie Schawischa Ouros scheint er das Gebäude niemals zu verlassen. Gelof ist ein junger Mann mit krummem Rücken, der neugierig unter seinen dichten schwarzen Haaren hervorspäht. Auch durch sein beständiges Wischen und Schrubben wird die Station nie ganz sauber – bloß etwas sauberer. Gelof bekommt alles mit, was hier im Gebäude vor sich geht. Wenn die Birr stimmen, kann er den SC, mit stillschweigendem Einverständnis von Schawischa Ouros, das eine oder andere zuflüstern. Er kann berichten, dass Inspektor Ahuro und ein paar Gardisten mit irgendwelchen Leuten im Ring eine Abmachung getroffen haben. Während der Untersuchung zu den Mystiziden haben die bestochenen Gardisten zugesagt, sich zu bestimmten Zeiten von bestimmten Orten fernzuhalten.

⚙ GARDESTATION 13 – DER NEOPTRA

Die SC könnten auch beschließen, zu Gardestation 13 im Neoptra zu gehen, die nicht so belebt ist, wie Station 37. Hier werden sie auf Inspektor Ahuro treffen (Seite 21).

- **Bestechungsgelder:** Auf verschiedenen Posten rund um den Ring hat Ahuro seine Leute angewiesen, Bestechungsgelder anzunehmen und die falschen Gardisten zu ignorieren. Kein Gardist würde das jemals zugeben und die SC können davon auch nur erfahren, falls sie Ahuro wirklich auf ihre Seite ziehen können. Dafür müssen sie sowohl herausfinden, dass er selbst ein Mystiker ist, und dass die falschen Gardisten hinter den Mystiziden stecken.
- **Vorheriges Aufeinandertreffen:** Falls Ahuro die SC in der Einstiegsszene angeschrien oder verhaftet hat, wird er ihnen deutlich zu verstehen geben, dass er sie gefälligst niemals wiedersehen will. Eine ausreichend hohe Bestechungssumme könnte seinen Zorn jedoch lindern und wenn die SC ihm ein paar Drinks ausgeben, lässt er vielleicht mit sich reden.

⚙ DIE HAFENARBEITERZENTRALE

Die Gruppe könnte bei ihren Untersuchungen auch auf die Hafenarbeiterzentrale kommen. Falls sie in einer vorherigen Szene bereits hier waren, dürfte das Einfluss darauf haben, wie sie nun hier empfangen werden.

- **Aram Yafa:** Bei Erkundigungen nach Aram Yafa, nach dem Namen, seinem Beruf oder seiner Komm-Nummer, lässt sich Hafenarbeiter-Akbar Xiu Xichama (Seite 23) überreden (**Manipulation** –1), alte Auftragsunterlagen durchzusehen. Außer dem Wurf auf Manipulation müssen die SC noch über nähere Informationen über den Gesuchten verfügen, etwa über seinen vollen Namen, seinen Beruf oder die Nummer seines Kommunikators. Nur sein Vorname allein wird nicht ausreichen. In den Unterlagen findet sich eine Adresse, drei Wohnmodule zwischen Wahibs Cantina und der Ozonplaza, direkt oberhalb der Promenade.
- **Nach dem Hinterhalt:** Wenn die SC von einer Gruppe Hafenarbeiter angegriffen wurden, können sie versuchen, von Xiu mehr darüber zu erfahren. Nach anfänglichem Sträuben verspricht sie, sich umzuhören. Wenn den SC in ihren Ermittlungen allerdings nur noch eine Verknüpfung mit dem Märtyrer-Einsatzteam fehlt, kann Xiu ihnen aber auch verraten, dass eine Gruppe von Gardisten den Hafenarbeitern viel Geld bezahlt hat, um den neugierigen SC eine Lektion zu erteilen. Sie haben sich nicht wie gewöhnliche Gardisten verhalten und falls der Gruppe diese Information noch fehlt, kann Xiu auch den eigenartigen Akzent der Gardisten erwähnen.

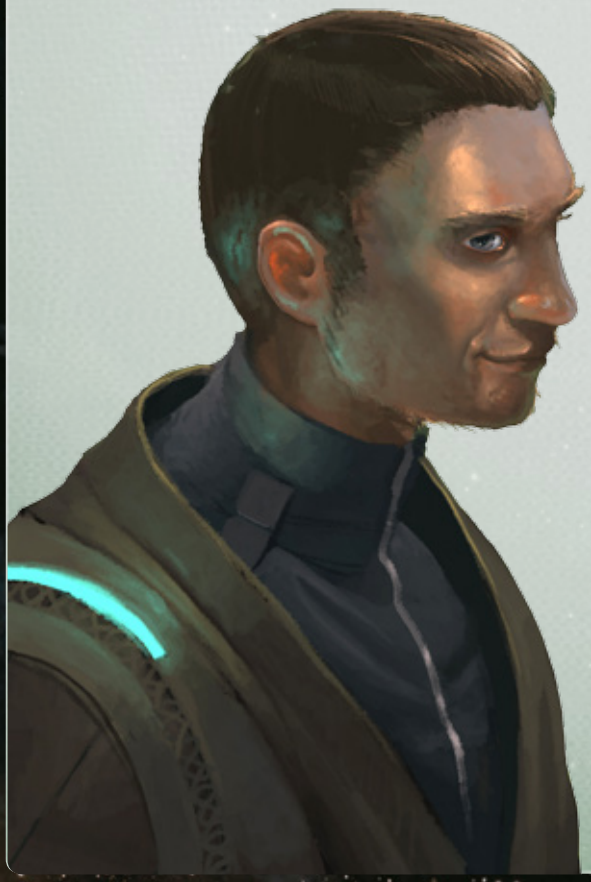
⚙ DIE MODULE DER YAFAS

Lachende und streitende Nachbarn, weinende Kinder, bellende Hunde – in den Wohnmodulen oberhalb der Promenade geht es laut und lebhaft zu. Die Module bestehen aus unterschiedlichen Materialien und sind in allen möglichen Farben bemalt. Das Labyrinth aus Balkonen, Vordächern und kreuz und quer gespannten Wäscheleinen unterstreicht den chaotischen Eindruck des Viertels. Die Geräuschkulisse der Promenade dringt als schwaches Gemurmel nach oben durch.

Die Familie Yafa wohnt in drei zusammenhängenden Modulen, die jeweils aus nur einem Raum bestehen. Dadurch findet das Familienleben zu großen Teilen draußen auf der engen Terrasse statt. Die Promenade liegt einige Stockwerke tiefer und die bunten Dächer der Marktstände erscheinen von hier als eigenartiges organisches Mosaik.

Wenn die SC hier nach Aram Yafa fragen, besteht seine Familie darauf, dass sie bleiben und bei Baklava und Kawah auf ihn warten. Arams Vater nimmt regelmäßig an den anspruchsvollen Baklava-Wettbewerben auf der Gewürzplaza teil. Die Pastetchen werden mit starkem schwarzem Kawah mit viel Zucker serviert. Die Unterhaltung wird ständig von den vier aufgeregten Kindern unterbrochen, die um die SC herumtoben. Die Module der Yafas sind ein wildes Durcheinander aus Stockbetten, Öfen und billigen Möbeln. Die Familie unterhält ihre Gäste, bis ihr Sohn nach Hause kommt. Als SL kannst du frei entscheiden, ob du die Szene an diesem Ort beenden willst (siehe die Ereignisse unten).

- **Cheram Yafa (meisterlicher Baklava-Bäcker):** Arams Vater und „Oberhaupt" der Familie. Cheram ist mehrfacher Gewinner der Baklava-Wettbewerbe. Er hat einen dicken Bauch und ein herzliches Lachen und unterhält sich gerne mit Fremden – allerdings meistens über Backwaren. Er ist der Ansicht, dass seinem Sohn etwas Ehrgeiz fehlt, glaubt aber nicht, dass er in etwas Illegales verwickelt sein könnte.



- **Yohara Yafa (Matriarchin der Familie):** Arams Mutter Yohara trifft in der Familie die eigentlichen Entscheidungen. Sie sorgt dafür, dass immer genügend Datteln, heißer Kawah und große Bleche von Cherams Baklava auf dem Tisch stehen. Sie macht sich große Sorgen über Arams mangelnde Perspektive, weiß aber nichts von seinen Unternehmungen.

NSC

In dieser Szene könnten die SC der unabhängigen Akteurin Jeyla Kuhari begegnen (siehe „Ereignisse"), aber auch einer Reihe anderer Charaktere, die ihnen die oben angegebenen Hinweise zukommen lassen können. NSC, die mit bestimmten Orten verknüpft sind, sind hier weniger detailliert beschrieben. Falls du Attribute oder Fertigkeiten für sie brauchst, verwende die NSC-Liste auf Seite 343 im *Coriolis*-Grundregelwerk. Außerdem könnten die SC hier auch Aram Yafa finden, der ihnen ein paar dringend benötigte Antworten liefern kann (siehe „Wichtige Informationen").

ARAM YAFA, DECKARBEITER UND KÖDER

Aram Yafa ist zutiefst unglücklich, aber das lässt er sich nicht anmerken. Äußerlich wirkt er einfach wie ein kurzzeitig arbeitsloser Deckarbeiter, der seine Zeit am Raumhafen oder an der Ozonplaza in Cantinas wie der von Wahib totschlägt. Er kommt aus einer großen Familie, die von Amedo stammt und seit vier Generationen hier auf der Station in drei Wohnmodulen oberhalb der Promenade lebt.

Trotz seiner fürsorglichen Familie ist Aram in höchstem Maße unglücklich. Er ist von der Mystikerkrankheit betroffen und leidet an Spielsucht, was das Märtyrer-Einsatzteam gegen ihn verwendet hat, als es Kontakt zu ihm aufnahm. Sie bezahlen ihm genug, um seiner Spielsucht nachgehen zu können (das Zuckerbrot), drohen aber auch, seiner Familie von seiner Erkrankung zu erzählen (die Peitsche). Dadurch konnte das Einsatzteam ihn dazu bringen, dass er ihnen hilft, andere Mystiker aufzuspüren, die dann zur „Behandlung" weggebracht werden. Aram weiß nicht mit Sicherheit, was mit den Mystikern passiert, nachdem er sie ausgeliefert hat, und er gibt sich größte Mühe, seine Vermutungen zu verdrängen. Seine Familie ist sein Zufluchtsort und er wird nur dann heimkehren, wenn ihm nichts anderes übrigbleibt. Durch die Kontakte seiner Familie kann er die meisten Probleme loswerden, solange es nicht um illegale Angelegenheiten geht.

ERSCHEINUNG: Kurzes Haar, scheuer Blick. Trägt den typischen Overall eines Hafenarbeiters mit leuchtenden Symbolen darauf.

CHARAKTERMERKMALE: Kaut an seinen Fingernägeln, wenn er sich unbeobachtet fühlt. Fast ein wenig zu freundlich. Redet viel über seine große Familie.

ATTRIBUTE:
Stärke 1, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 4

Trefferpunkte: 3

Willenskraftpunkte: 7

Reputation: 1

Fertigkeiten: Beobachtung 3, Beweglichkeit 2, Mystik 2

Talente: Gedankenleser (mystische Kraft)

Ausrüstung: Persönlicher Kommunikator, Tag mit 3.500 Birr, Spielchips aus der Kanalisation und von Al-Saids Oporium.

- **GEDANKENLESER:** Aram verfügt über die Fähigkeit, Gedanken anderer zu „hören" (allerdings nicht alle, sondern nur besonders „starke" Gedanken). Er kann auch kurze telepathische Botschaften übermitteln. Wenn er unter Stress steht, sprudeln seine Gedanken manchmal in die Köpfe anderer über, besonders bei anderen Mystikern (keine FP-Kosten).

JEYLA KUHARI, NEUGIERIGE REPORTERIN

Jeyla Kuhari ist eine junge, vielversprechende Reporterin, die bis vor ein paar Segmenten noch die gefragteste Korrespondentin des Bulletins war. Dann lief etwas schief. Eine ihrer vertrauenswürdigsten Quellen ließ ihr Informationen über illegale Machenschaften eines hochrangigen Politikers zukommen. Ihre Story wurde zum Skandal des Jahres – bis sich herausstellte, dass sie nicht stimmte. Jeylas Karriere war über Nacht ruiniert. Sie wurde dazu abgestellt, ihre Zeit mit dem Schreiben von Nachrufen für kürzlich verstorbene Händler zu verschwenden. Als die Mystiker auf der Station zu verschwinden begannen, witterte die geschmähte Reporterin eine neue Chance. Ein Tipp hat sie in den Neoptra geführt, wo sie auf die SC treffen kann (siehe „Ereignisse"). Jeyla ahnt, dass hinter dieser fürchterlichen Verbrechensserie etwas Großes steckt, und hofft, ein entsprechender Bericht würde sie wieder an die Spitze bringen. Sie ist bereit, jeden Preis zu zahlen, um ihre Ehre wiederherzustellen.

ERSCHEINUNG: Kurzes, schwarzes Haar, Brille, die ein Auge mit einer Mikrokamera verdeckt. In eine lange, unauffällige Djellaba gekleidet.

CHARAKTERMERKMALE: Zieht ständig ihren Schnupftabak hoch. Durchdringender Blick. Beugt sich beim Sprechen vor und redet sehr leise mit ihren Informanten.

ATTRIBUTE:
Stärke 1, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 4

Trefferpunkte: 3

Willenskraftpunkte: 7

Reputation: 5

Fertigkeiten: Manipulation 4, Kultur 3, Beobachtung 2

Talente: Kontakte

Waffen: Vulkan-Grille

Ausrüstung: Kommunikator mit verbesserter Aufnahmefunktion, an ihrer Brille angebrachter Holograph, Tabula, Tag mit Birr für Bestechungen.

- **KONTAKTE:** Jeyla Kuhari hat überall auf der Station vertrauenswürdige Informanten, die ihr für eine Gegenleistung helfen. Für 1 FP kann Jeyla Informationen oder Zugang zu Orten erhalten, was ihr ermöglicht, ohne Vorwarnung in der Nähe der SC aufzutauchen.

HAFENARBEITER-SCHLÄGER

Tragen schmutzige Overalls. Sie sind den SC zahlenmäßig überlegen, sind aber ziemlich feige und fliehen, wenn die Lage schlecht für sie aussieht. Bestechung könnte einen ähnlichen Effekt haben.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 1, Empathie 2

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 3

Reputation: 2

Fertigkeiten: Kraftakt 2, Nahkampf 2

Waffen: Stumpfes Werkzeug, Schlagring, Hydraulikhandschuh oder Duramesser.

EREIGNISSE BEIM AUFSPÜREN DER FALSCHEN GARDISTEN

Die Ereignisse in dieser Szene beeinflussen vor allem die Aktivität der falschen Gardisten oder die Zeugen, die die SC befragen, um Hinweise auf Noors Verbleib zu finden.

⚙ NOORS WOHNUNG

Die SC suchen in Noors Wohnung nach Hinweisen. An diesem Schauplatz kann man in dieser Szene die meisten Hinweise finden, aber lass die SC ruhig danach suchen, anstatt sie ihnen einfach zu präsentieren. In dem beengten Modul finden sich außer einer Matratze auf dem Boden, einem kleinen Schreibtisch und einfachen Küchengeräten praktisch

keine Möbel. Falls die SC Althea nicht bei sich haben, die den Schlüssel hat, müssen sie sich auf andere Weise Zugang verschaffen. Das einfache Türschloss kann aufgebrochen oder gehackt werden (normaler Wurf auf **Kraftakt** oder einfacher Wurf auf **Datendschinn**), aber ein Fehlschlag erregt die Aufmerksamkeit von Memoxes, dem Leiter der Studentenunterkunft. In Noors Wohnung finden sich die folgenden Hinweise:

- **Flugblatt:** Ein Flugblatt auf dem Schreibtisch enthält Informationen über das Samariter-Sanatorium und wirbt für eine Behandlung der Mystikerkrankheit.
- **Die Notreserve:** Noors Notfall-Transaktor mit 2.000 Birr (**Datendschinn** –2 zum Entsperren) ist unter einer losen Bodenfliese versteckt. In dem Versteck befindet sich auch Noors Tagebuch, das Einträge bis zum Tag ihres*seines Verschwindens enthält.
- **Das Tagebuch:** In Noors Tagebuch sind über die letzten Wochen mehrere Treffen mit Aram erwähnt, in Cantinas in der Nähe oder auf der Ozonplaza, etwa bei Wahib oder Al-Said. Außerdem geht daraus hervor, dass Noor auf Arams Empfehlung hin das Sanatorium aufgesucht hat. Die Einträge nach dem Besuch des Sanatoriums wirken wirr, Noor beschreibt die mystischen Kräfte sowohl als Gabe als auch als persönliche Schande. Die letzten Einträge wirken geradezu paranoid und erwähnen „vernarbte, kahlköpfige Gardisten“, die Noor verfolgt haben.

In der Nähe von Noors Zimmer halten sich auch die Studenten Mimia und Ekvias auf. Sie haben die Ereignisse teilweise mitbekommen und können weitere Hinweise liefern:

- **Der gestohlene Kommunikator:** Mimia Moridorah, eine Studentin, die im selben Gang wohnt wie Noor, hat den Kommunikator gefunden, den Althea auf ihrer Flucht vor den Gardisten verloren hat (mit einem Wurf auf **Datendschinn** –1 kann man das Kommsignal verfolgen, mit **Manipulation** –2 findet man das Komm durch Herumfragen). Mimia hat herumerzählt, dass sie das Komm für 100 Birr verkaufen will.
- **Nachrichten auf dem Kommunikator:** Auf dem Kommunikator finden sich mehrere Unterhaltungen zwischen Noor und Aram. In einer Nachricht bittet Aram Noor, eine Stunde früher zum Treffpunkt mit Althea zu kommen, damit sie sich vorher unterhalten können. Auf diese letzte Nachricht folgen mehrere unbeantwortete Anrufe von Althea (Noor hatte das Komm hiergelassen). Mit dieser letzten Nachricht von Aram ist es möglich, ihn zu kontaktieren oder herauszufinden, wo er wohnt.
- **Der Leiter der Unterkunft:** Wenn die SC Ekvias überzeugen können, dass sie keine Einbrecher sind, kann er ihnen erzählen, dass er manche Nacht mit Noor durchzecht hat, weil er*sie in letzter Zeit ziemlich nervös wirkte. Ekvias hat

Handout 1: Flugblatt des Sanatoriums



auch gehört, dass jemand im Gebäude einen gefundenen Kommunikator verkaufen will. Heute Morgen hat er außerdem beobachtet, wie eine Gruppe von Gardisten Noors Wohnung durchsucht hat (nachdem Althea entkommen war).

- **Die Gardisten:** Ekvias hat die Gardisten heute nicht zum ersten Mal gesehen. Zwei von ihnen waren vor knapp einer Woche schonmal in Zivil in diesem Gang, aber er hat sie rausgeworfen.

Kosten: 0 FP

⚙ DIEBE UND GEWÜRZE

Wenn sich die SC auf der Ozonplaza oder bei Al-Saids Oporium umsehen, können sie auf die Geschwister Janoun treffen. Ein junges Mädchen in einfacher Kleidung, allerdings mit bestickter roter Dupatta, zieht einen der SC am Ärmel (den mit dem niedrigsten Wert in Empathie). Mit tränenüberströmten Augen schaut sie zu ihm auf und streckt ihm die zitternde, leere Hand entgegen.

- **Die Diebe:** Für 1 FP kannst du den SC von den Janouns etwas stehlen lassen. Falls keiner der SC von sich aus aktiv auf Diebe achtet (**Beobachtung** –1), werden Lialas Brüder versuchen, jeweils einen Gegenstand von jemandem in der Gruppe zu stehlen und dann in entgegengesetzte Richtungen weglaufen. Liala duckt sich unter Karoums Werkzeugstand hinweg und verschwindet in der Menge. Nur ihre rote Dupatta bleibt zurück. Die SC können versuchen, die Diebe zu schnappen, und kriegen eines der Kinder zu fassen, wenn ihnen Würfe sowohl auf **Beobachtung** als auch auf **Beweglichkeit** gelingen.
- **Die Janoun-Humaniten:** Liala, die Älteste, lebt mit ihren beiden kleinen Brüdern, den Zwillingen Tam und Mahmo, auf sich allein gestellt in den Straßen rund um die Ozonplaza. Die drei Humaniten stammen von Krahin ab, Arbeitern aus dem Marfik-System, die unter sklavenähnlichen Bedingungen auf die Coriolis gebracht wurden. Ihr Humanitentalent ähnelt der bionischen Umformung Regeneration (siehe Seite 76 im *Coriolis*-Grundregelwerk) und verlangsamt ihren Alterungsprozess beträchtlich. Die Kinder sehen deutlich jünger aus, als sie sind, und haben gelernt, diesen Umstand zu ihrem Vorteil zu nutzen. Falls die SC eines oder mehrere der Kinder erwischen, versuchen diese alles, was ihnen einfällt, um zu entkommen: Sie versprechen, den SC zu helfen, für sie zu stehlen, ihnen Geheimnisse zu verkaufen und vieles mehr. Wenn die SC sie laufenlassen, bevor sie die gewünschten Informationen bekommen haben, verschwinden die Kinder ohne ein weiteres Wort. Solange die SC sie aber in Gewahrsam haben, können sie Hinweise aus ihnen herausbekommen.
- **Die Geschichte der Kinder:** Wenn eines der Janoun-Kinder gefangen oder bestochen wird, kann es den SC von den Gardisten erzählen, die diese arme Frau durch die Gewürzstände vor Al-Saids Oporium gejagt haben. Die Coriolis-Garde hält sich normalerweise von der Ozonplaza fern und die Kinder müssen sich sonst nur um Legionäre und Judikatoren Sorgen machen. Ein paar Stunden vor dem Spektakel hat Mahmo die Gardisten vor Al-Saids Oporium mit einem jungen Mann gesehen (er beschreibt Aram Yafa). Etwas später hat Liala gesehen, wie eine andere Person (Noor) sich mit Aram getroffen hat und die beiden in eine der Gassen neben der Plaza eingebogen sind. In der Gasse haben die Kinder beobachtet, wie drei kahlköpfige Gardisten eine der beiden Personen (Noor) mit Waffen bedroht und abgeführt haben.
- **Der Händler:** Der alte Technologiehändler und Reparateur Karoum hat einen Stand in der Nähe von Al-Saids Oporium und spricht den SC herzliches Beileid aus, wenn sie von den Janouns bestohlen wurden. Im Rahmen einer netten Unterhaltung kann er ihnen für eine Handvoll Birr berichten, was er vor ein paar Tagen Seltsames beobachtet hat. Eine junge Frau kam zu Al-Saids Oporium, offensichtlich auf der Suche nach etwas, als sie plötzlich die Leute zur Seite stieß und vor einem Trupp verärgerter Gardisten floh.
- **Der Glücksspieler:** Wenn du möchtest, können die Stammgäste in Wahibs Cantina oder Al-Saids Oporium eine Beschreibung von Aram Yafa wiedererkennen und sich an seine häufigen Besuche erinnern, oft zusammen mit anderen, meistens jedoch allein und mit Geldsorgen. Vor Kurzem hat er angefangen, höhere Summen zu setzen als früher und hat auch einige alte Schulden beglichen.

Kosten: 0 – 1 FP

⚙ VERFOLGT

Jemand folgt den SC. Lass sie in dieser Szene einen Wurf auf **Beobachtung** ablegen oder mach ihnen bewusst, dass jemand von ihren Ermittlungen erfahren hat. Je nachdem, wer die Verfolger sind, kannst du diese Szene auch verwenden, um einen der unabhängigen Akteure wie Reporterin Jeyla Kuhari oder Inspektor Ahuro einzuführen. Die Szene soll vor allem Spannung erzeugen, aber ein gefangener Verfolger könnte auch wertvolle Hinweise liefern.

Kosten: 0 FP

⚙ EINE NEUGIERIGE REPORTERIN

„Ihr wart in den Vorfall am Raumhafen verwickelt, nicht wahr?“, fragt eine Frau in unauffälliger, aber teurer Kleidung. Sie hält dir ein Komm unter die Nase und fährt fort: „Weshalb seid ihr genau hier? Hättest du vielleicht Zeit für ein kurzes Interview?“

Jeyla Kuhari, die geschmähte Reporterin, erkennt die SC und versucht, von ihnen ein Interview zu bekommen und so herauszufinden, was sie vorhaben. Sie geht ebenfalls den Mystiziden nach und hat einen Tipp zu den Untersuchungen der SC erhalten. Wenn die Aktionen der SC noch mehr Staub aufwirbeln, könnte Jeyla erneut auftauchen und dann beharrlicher versuchen, herauszufinden, was eigentlich los ist.
Kosten: 0 FP

⚙ HINTERHALT!

Plötzlich seid ihr von grinsenden Hafenarbeitern umringt, die mit Rohren, Schlagringen, Hydraulikhandschuhen und Messern bewaffnet aus den Schatten auftauchen. „Ihr solltet eure Nasen nicht in Angelegenheiten stecken, die euch nichts angehen!“, sagt einer, der der Anführer zu sein scheint – dann greifen sie an! Das Märtyrer-Einsatzteam hat genug von der Schnüffelei der SC und will ihnen eine Warnung schicken, ihre Fähigkeiten auf die Probe stellen oder sie einfach loswerden. Sie haben im Raumhafen eine Gruppe Schläger angeheuert, die die Sache für sie regeln sollen. Manche kennen vielleicht Althea, oder Althea kennt sie. Die Schläger sollen es so aussehen lassen, als sei ein Raubüberfall schiefgelaufen. Einer der falschen Gardisten könnte sich in der Nähe verstecken und den Hinterhalt mitverfolgen. Die SC könnten ihn bemerken, wenn ihnen ein vergleichender Wurf auf **Beobachtung** gelingt. Wenn der Gardist entdeckt wird, wird er schnell versuchen, zu verschwinden.
Kosten: 2 FP

⚙ ARAM, DER VERLORENE SOHN

Wenn die SC die Wohnmodule der Yafas aufsuchen und sich freundlich (oder zumindest nicht unhöflich oder feindselig) verhalten, können sie ein paar angenehme Stunden mit dem lauten, fröhlichen Cheram (Arams Vater) und der ruhigen und strengen Yohara (Arams Mutter) verbringen. Kawah, Datteln und Baklava stehen in schier endlosen Mengen zur Verfügung, und wenn sie ein Weilchen bleiben, werden sich Arams vier jüngere Geschwister mehr und mehr mit den SC anfreunden.

- Nach etlichen Bechern Kawah stürmt schließlich Aram durch die Tür herein. Er wirkt müde und nervös. Sein Vater grinst ihn an und erzählt ihm, dass Freunde von ihm da sind und sich sehr nett mit der Familie unterhalten. Arams nervöses Lächeln erstirbt sofort und er versucht, auf die Straße zu gelangen und in der Menge unterzutauchen.
- Die SC könnten entweder versuchen, ihn zu verfolgen, oder ihn später aufsuchen (siehe unten). Wenn sie Aram verfolgen möchten, mach daraus eine verzweifelte Szene, in der die SC eindeutig überlegen sind. Wenn sie entweder aufholen oder ihn umzingeln, können einer oder mehrere der SC telepathische Hilferufe empfangen.

Wenn sie Aram erwischen, wird er alles zugeben, was er getan hat, und ihnen alles erzählen, was er weiß (siehe unten).
Kosten: 0 FP

⚙ ARAMS GESTÄNDNIS

Dieses Ereignis stellt höchstwahrscheinlich das Ende der Szene dar. Wenn er in die Ecke getrieben wird, gibt Aram auf und erzählt den SC alles, was er weiß. Dadurch sollte die Gruppe genügend Informationen bekommen, um zum Ende von Akt 1 zu gelangen.

- **Die Gardisten:** Vor einigen Wochen wurde er von einer Gruppe Gardisten abgefangen. Sie haben ihm gedroht, seiner Familie von seiner Krankheit (der Mystikerkrankheit) zu erzählen und dafür zu sorgen, dass Cheram, der Hauptverdiener der Familie, seine Arbeit verlöre, wenn Aram ihre Anweisungen nicht befolge.
- **Die Bezahlung:** Sie haben ihm außerdem ein Tag mit 5.000 Birr gegeben (von denen er bereits 1.500 verzockt hat) und ihm weitere Zahlungen für jeden Mystiker versprochen, bei dessen „Behandlung“ er ihnen helfen könne.
- **Seine Aufgabe:** Arams Aufgabe bestand darin, sich mit anderen Mystikern anzufreunden und sie an bestimmte Treffpunkte zu locken, wo die falschen Gardisten dann auf sie warten würden, nachdem Aram ihnen über einen verschlüsselten Kommunikator eine Nachricht geschickt hatte. Wenn den SC ein schwieriger (–2) Wurf auf **Datendschinn** gelingt, können sie den Empfänger in der Nähe des Sanatoriums verorten.
- **Die Mystiker:** Die Gardisten haben behauptet, die Mystiker von ihrer Krankheit heilen zu können, aber seit den Berichten über ermordete Mystiker ist sich Aram da nicht mehr so sicher. Von Aram identifizierte Mystiker sollten zunächst im Sanatorium untersucht werden. Falls die SC danach fragen, kann Aram ihnen eine Liste mit allen Personen anfertigen, die er entweder zum Sanatorium geschickt oder an die Gardisten ausgeliefert hat. Eine solche Liste könnte sich in Akt 2 als praktisch erweisen.

Kosten: 0 FP

⚙ ARAMS TOD

Wenn die SC beschließen, Aram nach der Befragung laufen zu lassen – oder falls du als SL der Jagd nach dem Köder einen düstereren Ausgang verleihen möchtest – benutze das folgende Ereignis:

- Salamah ach-Abaud, die Anführerin des Märtyrer-Einsatzteams, betrachtet Aram zunehmend als Sicherheitsrisiko. Wenn die Entführung des Abgesandten näher rückt, beschließt Salamah, Altlasten wie Aram zu beseitigen. Sie schickt drei ihrer Krieger aus, um Aram zu entführen und zu töten.

- Nur wenige Stunden vor der Nachricht vom Verschwinden des Abgesandten berichtet das Bulletin, dass eine weitere Leiche gefunden wurde, dass die Coriolis-Garde aber nicht sicher sei, ob es eine Verbindung zu den Mystiziden gäbe oder nicht. Inspektor Merk Ahuro verabschiedet wenig später eine kurze Mitteilung, aus der hervorgeht, dass der ermordete Deckarbeiter Aram Yafa vermutlich aufgrund seiner hohen Spielschulden in einen Bandenkrieg geraten war.

Kosten: 2 FP

DAS VERSCHWINDEN DES ABGESANDTEN

In dieser Szene erfahren die SC zeitgleich mit dem Rest der Bevölkerung der Station, dass der Abgesandte von Xene verschwunden ist. Unruhen brechen aus.

DIE SITUATION UND EREIGNISSE

Das Märtyrer-Einsatzteam ist in der letzten Phase seiner Operation angelangt und hat in einer riskanten Aktion den Abgesandten aus seiner Residenz in der Spitze entführt. Diese Szene ist nicht optional und versorgt die SC mit wichtigen Informationen, beispielsweise über Pressemitteilungen oder Nachrichten des Bulletins. Du kannst frei entscheiden, wann du mit dieser Szene beginnen willst, aber es wäre wohl eine gute Idee, zu warten, bis die SC genügend Hinweise haben, die sie zum Sanatorium führen. Die Szene ist nicht an einen festen Schauplatz gekoppelt, der folgende Text siedelt sie auf der Ozonplaza an.

Es ist still auf der Ozonplaza. Die Menge, die sich um die Infoterminals und Holobildschirme in den Läden drängt, gibt lediglich ein leises Murmeln von sich, das jedoch einen Sturm ungeahnter Intensität andeutet. Spannung liegt in der Luft und das Atmen fällt euch schwer, während ihr euch den Weg zu einem der Terminals bahnt. Auf dem Bildschirm verkündet ein Reporter mit ernster Stimme: „Der Abgesandte von Xene ist verschwunden …“

Als sich die Neuigkeit auf der Station verbreitet, steigt das Risiko für Demonstrationen und Aufständen schlagartig. Die SC werden außerdem von Richterin Kurahan kontaktiert, die einen Auftrag für sie hat, siehe Ende von Akt 1.

EILMELDUNGEN

„… wir haben soeben erfahren, dass die Nachricht über das Verschwinden des Abgesandten von offizieller Seite bestätigt werden konnte und die Ermittlungen an die Judikatoren übergeben worden sind. Wir schalten live zu Harnek Mara, unserem Repräsentanten im Konzil.“

„Vielen Dank, Jabal. Die ersten Gerüchte über das Verschwinden des Abgesandten kamen heute Morgen auf, nachdem er bereits gestern der Konzilssitzung ferngeblieben war, in der er bekanntlich eine Beobachterrolle einnimmt …“

„Sie waren bei der Konzilssitzung anwesend, können Sie die Abwesenheit des Abgesandten bestätigen?“

„Das kann ich, Jabal, der Sitz des Abgesandten blieb während der Sitzung leer und er konnte heute den ganzen Tag noch nicht kontaktiert werden …“

„Also das … einen Augenblick bitte … Verzeihung, Herr Mara, wir bekommen gerade eine Meldung von einer Menschenansammlung im Ring um die Frühlingsplaza. Mafra Sarmin ist für uns vor Ort und kann sicherlich mehr berichten.“

„Vielen Dank, Jabal. Die Nachricht verbreitet sich wie ein Lauffeuer und die Menschen versammeln sich hier, um ihrer Sorge oder ihrem Zorn über das Verschwinden des Abgesandten Ausdruck zu verleihen. Zuerst war hier wohl nur eine Gruppe von Pilgern anwesend, die sich auf den Weg zur Institutsstation auf Xene machen wollte, wo sich die als Richterin bekannte Abgesandte aufhält. Allerdings strömen immer mehr Menschen auf die Plaza. Es scheint, als würde sich eine Art Protestbewegung bilden, allerdings ist noch ungewiss, gegen wen oder was sich die Proteste richten. Die Garde ist unterbesetzt, versucht aber, die Menge auf der Plaza zu halten. Zurück zu Ihnen, Jabal.“

„Vielen Dank, Mafra. Von überall auf der Station erreichen uns Meldungen über angebliche Sichtungen des Abgesandten. Gerade eben berichtete uns ein sehr aufgeregter Bewohner des Kellers, dass der Abgesandte in einem Korridor an ihm „vorbeigeschwebt“ sei. Wahrscheinlich wird die Situation sich nur langsam wieder beruhigen, unabhängig davon, was tatsächlich vorgefallen ist. Sehen Sie das auch so, Marnek Hara?“

„Ja, allerdings. Die Opordämpfe aus dem Keller haben bereits einige sehr farbenfrohe Augenzeugenberichte über die sogenannten „neuen Mystiker“ hervorgebracht, und man könnte nun mit ähnlichen Phänomenen rechnen …“

„Welche Bedeutung hätte das Verschwinden des Abgesandten für den Dritten Horizont? Begrüßen Sie nun mit mir den aner-

kannten Ikonologen Boro Bruhari hier bei mir im Studio. Er wird mit mir dieser Frage nachgehen. Was ist Ihre Sichtweise auf diese Angelegenheit, Herr Bruhari?“

„Nun, das lässt sich im Moment noch nicht mit Sicherheit sagen – die Menschen sind unzweifelhaft sehr betroffen von den Ereignissen – für viele war die Ankunft der Abgesandten ein Zeichen, dass die Rückkehr der Ikonen unmittelbar bevorsteht.“

„Sie beziehen sich hier auf den Mythos, dass die Ikonen, nachdem sie die Menschen bereits gelehrt hatten, zwischen den Sternen zu reisen, einst versprachen, in der dunkelsten Stunde der Menschheit zurückzukehren?“

„Ja, aber das ist nur eine von vielen apokryphen Erzählungen über die Ikonen, die in der Kirche sehr verbreitet ist, und …“

„Vielen Dank, Herr Bruhari. Wir schalten wieder zurück zu Mafra Sarmin, unserer Reporterin in den Straßen des Rings, die Passanten zu den aktuellen Ereignissen befragt hat – wieder zurück zu Ihnen, Mafra.“

„Vielen Dank, Jabal. Ich stehe hier mit Sarai Namaran – welche Bedeutung hat das Verschwinden des Abgesandten für Sie persönlich?“

„Das liegt alles an diesen neuen Mystikern. Die entziehen den Abgesandten Energie … Damit kanalisieren sie die Finsternis und lenken den Zorn der Ikonen auf sich und …“

„Äh, vielen Dank, Mafra! Wir haben leider keine Zeit mehr, um …“

DEMONSTRATIONEN UND UNRUHEN

Irgendwo auf einer größeren Plaza oder Hauptstraße finden die SC sich plötzlich mitten auf der Marschroute einer protestierenden Menge wieder, die ihrem Ärger auf der Straße Luft macht. Schon bald sind die SC von Demonstranten umringt. Plötzlich geht irgendetwas schief. Schlägereien brechen aus und Leute fangen an, wegzulaufen. Die SC könnten von Protestlern angegriffen werden (ähnlich wie die Hafenarbeiter-Schläger, 2 FP) oder sogar von Gardisten (3 FP). Wenn es nicht zu einer Auseinandersetzung kommt, kostet das Ereignis 0 FP.

Kosten: 0, 2 oder 3 FP

RESONANZ: EIN PLÖTZLICHES LIED

Bevor du das Verschwinden des Abgesandten bekannt gibst, könntest du das folgende Ereignis einbringen. Rund eine Stunde, bevor die Nachricht bekannt wird, spüren alle Mystiker unter den SC plötzlich erdrückende Kopfschmerzen und ein Klingeln in den Ohren.

Sie sind für etwa zwei Runden desorientiert und haben das Gefühl, eine kurze, sich wiederholende Tonfolge oder den Bruchteil einer Melodie hören zu können. Nach Ablauf von zwei Runden fühlen sie sich wieder normal. Wenn du das Ereignis während eines Kampfes einsetzen willst, beispielsweise beim Hinterhalt der Hafenarbeiter oder bei Aram Yafas Verfolgung, kostet es dich 2 FP. Das Ereignis tritt gleichzeitig mit dem Angriff auf die Residenz des Abgesandten ein (siehe Akt 2).

Kosten: 0 oder 2 FP

ENDE VON AKT 1

Am Ende des ersten Akts haben die SC höchstwahrscheinlich folgende Informationen erhalten:

- Eine Gruppe falscher Gardisten entführt und ermordet Mystiker.
- Jemand namens Aram Yafa hilft ihnen, indem er Mystiker ködert.
- Es ist unklar, woher die falschen Gardisten kommen.
- Es ist ebenfalls unklar, wohin die entführten Mystiker gebracht werden.
- Es scheint irgendeinen Zusammenhang zwischen den Vorfällen und dem Samariter-Sanatorium zu geben.

Das Verschwinden des Abgesandten ist das Ereignis, das Akt 1 mit Akt 2 verbindet. Durch Richterin Kurahan, die die SC beauftragt, den Abgesandten zu finden, und ihnen Zugang zu seiner Residenz in der Spitze verschafft, mischen sich höhere Mächte in die Untersuchungen ein.

HOHER EINSATZ

AKT 2

In **Hoher Einsatz** finden die SC heraus, dass manche der Fraktionen in die Verschwörung gegen die Mystiker verwickelt sind. Wie der Name schon andeutet, wird Akt 2 sich vor allem in der Spitze abspielen.

Akt 2 ist ähnlich aufgebaut wie Akt 1: Er besteht ebenfalls aus einer vorgeschlagenen Einstiegsszene, einer Reihe von Folgeszenen und den Beschreibungen aller wichtigen NSC. Am Ende des Kapitels findet sich auch wieder eine Übersicht, was die SC vor dem Beginn von Akt 3 alles herausgefunden haben sollten.

ÜBERSICHT

Fast unmittelbar nach dem Verschwinden des Abgesandten werden die SC von Richterin Kurahan kontaktiert, die sie bittet, herauszufinden, wer hinter der Sache steckt. Sie bekommen Zugang zur Residenz des Abgesandten und finden dort Hinweise, die sowohl auf die Zenithische Hegemonie als auch auf die Samariter deuten. Nachdem sie diesen beiden Spuren nachgegangen sind und sich mit Bruder Ramas getroffen haben – den sie möglicherweise aus dem eigenständigen Szenario *Die letzte Reise der Ghazali* kennen – werden sie im Garten der Sucher vom Märtyrer-Einsatzteam angegriffen. Am Ende des Aktes erhält die Gruppe von Bruder Ramas eine Karte des Kellers.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

In Akt 2 liegt das Hauptziel darin, die SC zum Sanatorium zu führen, wo sie an das Gewissen von Bruder Ramas appellieren können, damit er ihnen hilft.

- Die Hinweise aus Akt 2 deuten darauf hin, dass der Orden des Paria irgendwie in die Entführungen verwickelt ist.
- Der Samariter Bruder Ramas gibt den SC Informationen darüber, was im Sanatorium vor sich geht und hilft ihnen, einen Weg in den Keller zu finden.
- Der Botschafter der Hegemonie scheint etwas mit dem Verschwinden des Abgesandten zu tun zu haben.

WICHTIGE CHARAKTERE

Dies sind die wichtigsten NSC in Akt 2:

- **Nigelia Kurahan** – Richterin auf der Coriolis (Seite 41)
- **Akouba Kosha** – Judikatorin, Agentin des Astûrban und Vermittlerin zwischen Richterin Kurahan und den SC (Seite 43)
- **Johar Quassar** – Botschafter der Zenithischen Hegemonie (Seite 52)
- **Lenove Astir** – Spionagemeisterin des Astûrban (Seite 53)
- **Bruder Ramas** – Samariter und Mitglied im Orden des Paria (Seite 54)

FINSTERNISPUNKTE

In Akt 2 werden Finsternispunkte vor allem benutzt, um den SC Hindernisse in den Weg zu legen. Beim Verschwinden des Abgesandten am Ende von Akt 1 erhält der SL automatisch 4 FP. Du kannst diese vier Punkte direkt verwenden, um einen Mystiker unter deinen SC dem Ereignis „Ein plötzliches Lied“ auszusetzen (siehe die Ereignisse oben).

EINSTIEGSSZENE: FREUNDE AN DER SPITZE

Der zweite Akt beginnt in der Spitze im Luxusrestaurant Alkamaars. Irgendwann nach dem Verschwinden des Abgesandten erhalten die SC eine Einladung ins Alkamaars.

SITUATION UND EREIGNIS

Die Einladung wird nicht als Komm-Nachricht verschickt, sondern von einem persönlichen Kurier in einem wunderschönen Umschlag

überreicht, der dezent nach Jasmin duftet. Wenn die SC im Alkamaars eintreffen, werden sie gebeten, ihre Waffen, Rüstungen und sämtliche Ausrüstung, die sie nicht unter ihren Kaftanen verbergen können, im Foyer an einer speziellen „Garderobe“ abzugeben. Wenn sie sich nicht explizit elegant anziehen, werden sie wenig erfreute Blicke der anderen Gäste auf sich ziehen. Kurtisanen unter den SC, die sich in ähnlichen gesellschaftlichen Kreisen bewegen oder über die entsprechenden Verbindungen verfügen, wissen, wie sie sich kleiden sollten, um nicht aufzufallen. Lese der Gruppe diesen Text vor oder fasse ihn zusammen:

Tiefe, beruhigende Musik umspielt die luxuriöse Einrichtung und die gepflegten Unterhaltungen im Alkamaars. Kellner in weißen Uniformen, Kurtisanen in reich bestickten Kleidern und verhaltenes Lachen der Gäste um euch herum erzeugen eine exquisite Atmosphäre, in der ihr zu einer Nische mit Blick auf die funkelnde Dunkelheit des Weltraums geleitet werdet. Von der anderen Seite der Glaskuppel in der Decke leuchtet euch Kua als smaragdgrüne Kugel entgegen. Doch trotz der ganzen Pracht um euch herum bleibt eure Aufmerksamkeit schnell bei eurer Gastgeberin hängen: Auf einem Diwan am Tisch sitzt eine große, eindrucksvolle Frau. Hinter ihr steht eine grimmig schweigende Kriegerin in voller Kampfkleidung – anscheinend eine Judikatorin – und auf einem Kissen zu ihren Füßen sitzt eine elegant gekleidete, hübsche Gestalt, die vermutlich zu den Kurtisanen gehört.

Bei den Personen am Tisch handelt es sich um Richterin Kurahan, Judikatorin Akouba Kosha und Apion, die*der Kurtisan*in der Richterin an diesem Abend. Nach einer kurzen Vorstellung bietet Apion den SC warme Handtücher an, mit denen sie sich Gesicht, Hände und Füße waschen können. Dann beginnt das Abendessen. Judikatorin Akouba bleibt während des Essens stehen, bis die SC und Richterin Kurahan eine Übereinkunft getroffen haben.

⚙ DER AUFTRAG VON RICHTERIN KURAHAN

Den SC werden bequeme Diwane gegenüber der Richterin zugewiesen. Mit perfekt einstudierten Bewegungen erhebt sich Apion und reicht den SC warme Handtücher und Rosenwasser. Apion bietet an, ihnen schwere Bekleidung, Schuhe oder andere Gegenstände abzunehmen. Sanfte, aber zielgerichtete Hände gleiten über müde Gliedmaßen und verspannte Schultern. Im Handumdrehen scheint der Stress der letzten paar Tage zu verfliegen. Richterin Kurahan lächelt den SC zu und wartet, bis Apion wieder Platz genommen hat, bevor sie das Wort ergreift.

Die autoritäre, offensichtlich zenithische Frau ist freundlich und höflich und scheint sehr viel über die SC zu wissen, allerdings nicht in einem beunruhigenden Sinne. Sie macht deutlich, dass sie die Gruppe exakt wegen ihres Hintergrunds ausgewählt hat. Als SL solltest du ihre Eröffnung etwas vorbereiten und sowohl die einzigartigen Fähigkeiten der Gruppe als auch ihre Vorgehensweise in Akt 1 sowie eventuell vorher gespielten Szenarien mit einbeziehen. Wenn alle entspannt Platz genommen haben, ergreift die Richterin das Wort:

- **Die SC:** Sie weiß eine Menge über sie und kann detailliert auf ihre Hintergründe eingehen.
- **Die Ermittlungen:** Sie weiß von ihren Ermittlungen, sogar Details, die bisher nicht publik geworden sind.
- **Die Verschwörung:** In den letzten Segmenten haben sich etliche Entführungen, Morde und Unruhen ereignet und sie vermutet eine zusammenhängende Verschwörung dahinter. Die Coriolis-Garde hat es nicht geschafft, dagegen vorzugehen, obwohl sie es versucht hat. Richterin Kurahan sieht im Verschwinden des Abgesandten eine Eskalation, die im Hinblick der Zykladen-Feierlichkeiten in rund einer Woche katastrophale Folgen haben könnte. Die Festlichkeiten fallen auf das einjährige Jubiläum des Datums, als sich der Abgesandte auf der Xene-Forschungsstation als Inkarnation der Richterin zu erkennen gab. Der erste Tag des neuen Jahres ist weiterhin das Jubiläum der Ankunft des Boten-Abgesandten auf Coriolis. Der Zeitpunkt seines Verschwindens ist vermutlich kein Zufall. Richterin Kurahan glaubt, dass diese Ereignisse zusammenhängen, und bittet die SC, die Angelegenheit so effizient wie unauffällig zu untersuchen.

Im Verlauf des Gesprächs versucht die Richterin so viele Informationen wie möglich aus den SC herauszubekommen, ohne dass sie es bemerken. Sie behält ihre Motivation für eine private Untersuchung zusätzlich zu den offiziellen Ermittlungen für sich, solange sie nicht bedrängt wird und die SC nichts von ihrem Mystiker-Sohn wissen. Sie endet mit folgenden Punkten:

- Sie möchte die Untersuchung des Verschwindens des Abgesandten so gut wie möglich beschleunigen, offiziell, weil sie sich um die gesellschaftlichen Auswirkungen sorgt, inoffiziell macht sie sich aber vor allem um die Sicherheit ihres Sohnes Arlain Sorgen.
- Über Judikatorin Akouba verschafft sie den SC Zugang zur Residenz des Abgesandten.
- Judikatorin Akouba kann den SC behilflich sein, falls sie Hilfe von den Sicherheitskräften der Station benötigen.
- Die SC sollen der Richterin über Akouba von ihren Ergebnissen berichten (sie bekommen ein Impuls-Komm, um die Judikatorin zu kontaktieren).
- Die Gruppe erhält außerdem die Nummer des privaten Kommunikators der Richterin, den sie aber nur im äußersten Notfall benutzen soll.

Handout 2: Einladung der Richterin



Ich freue mich darauf, unsere gemeinsamen Probleme heute Abend in Alkamaars Restaurant mit euch zu besprechen. Ich würde euch gerne in euren aktuellen Unternehmungen unterstützen. Möge der Spieler eure Bemühungen segnen,

Ihre Exzellenz,
Richterin Nigelia Kurahan-dol-Fahsra

NACHFORSCHUNG!

Vor dem Treffen können die SC allgemeine Informationen über die geheimnisvolle Richterin Kurahan durch Nachforschungen über das Infonet (siehe *Coriolis*-Grundregelwerk Seite 228), die Fertigkeit Kultur oder das Talent Fraktionsstatus: Konsortium erhalten: Richterin Kurahan ist eine Zenitherin, deren Karriere dank ihrer Urteile in einigen bedeutenden Verhandlungen auf der Station einen steilen Aufstieg zu verzeichnen hatte.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Es ist wichtig, dass du Richterin Kurahan in dieser Szene als zuverlässige Auftraggeberin präsentierst, mit der eine Zusammenarbeit äußerst vorteilhaft sein kann. Außerdem soll in dieser Szene die mysteriöse Judikatorin Akouba Kosha eingeführt werden, ohne allerdings Details über sie zu verraten.

- **Der Abgesandte:** Am Ende der Szene sollte den SC klar sein, dass sie bei ihren Ermittlungen als nächstes die Residenz des Abgesandten am See Abhrra aufsuchen sollten.

ALKAMAARS RESTAURANT

Speisen und Getränke sind wichtige Bestandteile der meisten Kulturen des Dritten Horizonts. Am deutlichsten demonstrieren dies die Eliten verschiedener Gesellschaften, die bestimmte Formen von Essen und Trinken verwenden, um sich von der einfachen Bevölkerung und erst recht voneinander abzuheben. Ob es jemanden nach Blütenextrakten vom Monolithen gelüstet oder nach sadaalischen Königsmollusken, es gibt einen Ort im Horizont, an dem selbst die außergewöhnlichsten kulinarischen Wünsche erfüllt werden: Alkamaars, an der Spitze der Spitze. Alkamaars Restaurant ist im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 265 kurz beschrieben.

Der erste Besuch bei Alkamaars ist ein unvergessliches Erlebnis. Bevor man in den runden Hauptsaal mit einem Durchmesser von 120 Metern vorgelassen wird, wartet man üblicherweise im Foyer, umgeben von einer legendären Galerie aus steinernen Statuen. Das Foyer ist voll von Sensoren und diskreten Wächtern, die sicherstellen, dass keine Waffen oder verbotenen Gerätschaften in die Haupthalle gelangen.

Der unbedarften Besucherin, die mit einem Kurtisanen am Arm durch den Torbogen tritt, fällt als erstes die allumfassende düstere Schönheit der Leere auf, die die transparente Kuppel über dem Restaurant eindrucksvoll zur Schau stellt. Die Wände neigen sich nach innen und gehen nahtlos in die Decke über, um ein gigantisches Fenster in den Weltraum zu bilden. Der Kontrast zur Dunkelheit draußen lässt die erhellten Gesichter der Freunde bei Speis und Trank, Gelächter, Tanz und Gesang noch viel heller leuchten. Nachdem die Besucherin sich bequem auf dem ihr zugewiesenen Diwan ausgestreckt hat, reichen ihr Bedienstete eine erfrischende Schale mit Rosenwasser, in dem sie ihre Hände waschen kann, während ihr die Abendkarte beschrieben wird. Im Anschluss rauschen die Stunden mit Lichtgeschwindigkeit vorbei und lassen die Besucherin tief berührt und mit dem Verlangen nach mehr zurück.

NSC

In dieser Szene werden die Richterin und die Judikatorin vorgestellt, die in diesem und späteren Szenarien wertvolle Kontakte für die SC darstellen werden.

NIGELIA KURAHAN-DOL-FAHSRA, RICHTERIN

Richterin Kurahan ist eine der jüngsten Richterinnen auf der Station und sich der Tatsache bewusst, dass sie sehr genau beobachtet wird – vom Gouverneur, von ihren Kollegen und von ihrer Familie. Ihr jüngster Sohn Arlain lässt Anzeichen der Mystikerkrankheit erkennen, was eine Schande für ihre auf ihre Abstammung bedachte Familie bedeuten würde, wenn es publik würde. Die wenigen, die davon wissen, erwarten von Nigelia, damit so diskret wie möglich umzugehen. Als Richterin gehört sie dem Konsortium an. Zusammen mit ihren pragmatischen gesellschaftlichen Ansichten stellt das einen kniffeligen Balanceakt dar, wenn es um ihr Verhältnis zu ihren älteren Verwandten und deren hegemonistischen Traditionen geht.

Im Moment ist Nigelias größte Sorge, die Hintergründe des Verschwindens des Abgesandten aufzuklären, und zwar am liebsten selbst, ohne den Gouverneur oder ihre Kollegen im Konsortium in die Sache hineinzuziehen. Sie hat Akouba Kosha hinzugezogen, weil die Judikatorin ihr etwas schuldet, und Akouba hat die Untersuchungen der SC zu den verschwundenen Mystikern mitverfolgt (falls die Gruppe vorher *Die letzte Reise der Ghazali* gespielt hat, könnten die SC auf der Station ohnehin schon recht bekannt sein).

ERSCHEINUNG: Dick, das kurze Haar wird von einer edel verzierten Mütze bedeckt. Trägt traditionelle zenithische Gesichtsbemalung und unscheinbaren, aber teuren Schmuck um den breiten Hals.

CHARAKTERMERKMALE: Formell und höflich. Verbirgt ihr hitziges Temperament hinter einer kühlen Fassade. Beißt sich beim Sprechen auf die Lippen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 1, VERSTAND 4, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Kultur 3

TALENTE: Menschenkenntnis, Fraktionsstatus: Konsortium, Richterin, Zenithische Abstammung

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion, teure Kleidung

- **MENSCHENKENNTNIS:** Als Richterin ist Nigelia es gewohnt, angelogen zu werden. Wenn sie sich länger als eine Minute mit jemandem unterhält, merkt sie, wenn die Person sie belügt, ohne dass ihr ein Wurf auf **MANIPULATION** gelingen muss.
- **FRAKTIONSSTATUS: KONSORTIUM:** Nigelia ist eine wohlbekannte Richterin auf Coriolis und dementsprechend auch ein Mitglied des Konsortiums. Dadurch kann sie auf die Unterstützung der Fraktion zählen und auf ihre Ressourcen zurückgreifen. Sie erhält +2 auf **MANIPULATION**, wenn sie jemanden einschüchtern oder bedrohen möchte.
- **RICHTERIN:** Der Namensanhang -dol-Fahsra ist ein Ehrentitel, den alle öffentlich ernannten Richter tragen. Nigelia hat dadurch die Macht des Rechtssystems der Station auf ihrer Seite. Sie verfügt über Kontakte auf verschiedenen Regierungsebenen, von Generälen der Garde bis zu Hauptleuten in den Straßen. Sie kann über diese Kontakte auf Informationen zugreifen und Zugang zu Tatorten bekommen, Waffenlizenzen bekommen und den SC vielleicht sogar die Unterstützung der Sicherheitskräfte verschaffen.
- **ZENITHISCHE ABSTAMMUNG:** Die Kurahans sind eine der wenigen Zenitherfamilien, die in dem Schisma zwischen Hegemonisten und Neo-Zenithern eine neutrale Position einnehmen, auch wenn sie den Hegemonisten nahestehen. Ihre Familie erwartet viel von Nigelia, aber ihr Einfluss kann ihr und ihren Verbündeten auf den Plantagen und um den Monolith herum auch weiterhelfen. In *Die Kua-Verschwörung* könnte das noch sehr wertvoll werden.





AKOUBA KOSHA, JUDIKATORIN

Akouba Kosha ist eine erfahrene Judikatorin. Sie ist geneigt, Resultate höher zu bewerten als Kleinigkeiten wie Zuständigkeiten. Gerne überlässt sie geringere Vergehen und deren Bestrafung ihren jüngeren, weniger erfahrenen Kollegen oder sogar den inkompetenten Idioten der Garde. Im Gegensatz zu anderen Judikatoren, die die Ideale der Neo-Zenither hochhalten, ist Akouba seit Beginn ihrer Karriere im Forensischen Institut der Judikatoren eine Spitzelin des Astûrban. Im Geheimen unterstützt sie die Stärkung der Machtpositionen der Hegemonisten auf Coriolis und arbeitet zum Nachteil des Konsortiums.

In ihrer Verschlagenheit ist sie unübertroffen. Absichtlich hat sie sich in ein Schuldverhältnis zu Richterin Kurahan begeben, damit diese sie um Gefallen bittet und hoffentlich auch auf die Mystizide ansetzt. Das hat funktioniert und nun plant sie, das Märtyrer-Einsatzteam zu entlarven und dadurch einen offenen Konflikt zwischen dem Konsortium und dem Orden zu erzwingen. Außerdem zielt sie darauf ab, das Märtyrer-Einsatzteam unschädlich zu machen, nachdem es seine Rolle gespielt hat.

ERSCHEINUNG: Immer in der Rüstung der Judikatoren, zeigt niemals ihr Gesicht. Nur ihre Augen sind erkennbar, wenn sie ihr Visier öffnet.

CHARAKTERMERKMALE: Strenge Stimme, spricht allerdings nicht viel. Hält während des Gesprächs Blickkontakt, um ihr Gegenüber einzuschüchtern.

ATTRIBUTE:
Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 3

Trefferpunkte: 10

Willenskraftpunkte: 9

Reputation: 7

Fertigkeiten: Kraftakt 3, Manipulation 3, Fernkampf 3, Beobachtung 2, Beweglichkeit 2, Kommandieren 2

Talente: Zäh, Abgebrüht, Kodex der Judikatoren, Astûrban-Schergen

Panzerung: Judikatoren-Panzerung 7

Waffen: Judikatoren-Beschleunigerpistole (Initiative +1), Duraschwert, Schockstab

Ausrüstung: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion, Sensorvisier.

- **ZÄH:** Akouba hat das knallharte Elitetraining der Judikatoren überlebt und erhält 2 zusätzliche TP.
- **ABGEBRÜHT:** Lange Jahre voller Gefahren und Konflikte haben Akouba abgehärtet. Sie erhält 2 zusätzliche WP.
- **KODEX DER JUDIKATOREN:** Als Judikatorin hat Akouba sowohl auf Coriolis als auch auf Kua Kontakte innerhalb ihrer Organisation. Sie hält auch den Anschein aufrecht, dass sie sich an den Kodex der Judikatoren hält, Kriminalität schnell und effizient zu bekämpfen und vorzubeugen, üblicherweise als Polizistin, Richterin und Henkerin auf einmal.
- **ASTÛRBAN-SCHERGEN:** Akouba hat einen ganzen Ring aus Geheimagenten unter ihrem Kommando. Die Kommunikation läuft jedoch mittels kodierter Papierzettel über Kurtisanenhäuser und Kawah-Stände, was eine ganze Weile dauert. Es kann bis zu einem vollen Tag dauern, bis ihre Anweisungen ausgeführt werden. Im Kampf kann Akouba für 1 bis 3 FP Verstärkung erhalten.

DAS LETZTE LIED DES ABGESANDTEN

Die schweigsame Judikatorin Akouba eskortiert die SC zur Residenz des Abgesandten, damit sie den Tatort selbst untersuchen können. Sie versorgt die Gruppe mit ein paar allgemeinen Informationen, gibt ihnen die Nummer für ihren Kommunikator und lässt sie dann allein.

DIE SITUATION

Die Residenz des Abgesandten befindet sich auf der Abhrra-Ebene der Spitze (siehe *Coriolis*-Grundregelwerk Seite 266), direkt am Ufer des Sees. Das dreistöckige Gebäude mit Balkonen aus grünem miranischen Marmor und verzierten sadaalischen Granitbögen ist halb in den Hang gebaut. Es ist umgeben von kleineren Gebäuden, Wegen, Obsthainen und kuanischen Bäumen. Abgesehen von drei schlicht eingerichteten Räumen und einem seeseitigen Balkon im dritten Stock steht das Haupthaus leer. Die Vordertür ist verriegelt und die Judikatoren haben die Zugangscodes geändert, um das Gebäude abzusperren. Akouba lässt die SC ins Gebäude. Bei der Beschreibung des Hauses kannst du diesen Text vorlesen oder zusammenfassen:



Die Wohnung besteht aus drei Räumen und einer kleinen Kochnische. Die Küche ist eingestaubt und scheint lange nicht benutzt worden zu sein. Das Badezimmer ist makellos sauber und abgesehen von sorgfältig zusammengelegter Unterwäsche leer. Auch das Schlafzimmer ist in perfekter Ordnung. Das Bett ist gemacht und daneben hängt ein eleganter Kaftan sauber gefaltet über einem Stuhl. Der Kleiderschrank enthält etwa ein Dutzend teure, moderne Outfits mit etlichen Tüchern und Schleiern, die der Abgesandte bei Besuchen im Konzil oder bei Auftritten in Bulletin-Sendungen getragen hat. Neben dem Bett liegt ein exquisiter Handfächer.

Der Wohnbereich ist wesentlich interessanter. Hier hat eindeutig ein Kampf stattgefunden: Möbel sind umgeworfen, eine Musikanlage heruntergerissen und zerrissene Bücher sind über den Fußboden verteilt. Über eine Wand erstreckt sich fast vollständig ein Mosaik, auf dem zu sehen ist, wie Männer und Frauen von der Zenith auf Kua herabsteigen. Es ist mit Einschusslöchern übersät – gepunktete schwarze Linien ziehen sich nach unten zu einer dunklen Lache aus getrocknetem Blut. Es gibt noch mehrere weitere Blutlachen und Spuren führen in den Flur – Spuren von Körpern, die über den Boden geschleift wurden.

Judikatorin Akouba kann den SC die Informationen liefern, die das Forensik-Team herausgefunden hat. Du könntest die SC aber auch selbst ermitteln und Akouba anschließend eventuelle Lücken füllen lassen.

WICHTIGE INFORMATIONEN

In dieser Szene sollen die SC die Residenz des Abgesandten untersuchen und ihre neuen Funde mit den Hinweisen aus Akt 1 kombinieren. Judikatorin Akouba steht den SC bereitwillig zur Verfügung. In ihrer Rolle als Agentin des Astûrban möchte sie die Spuren entsprechend einfärben, damit sie möglichst offensichtlich auf das Märtyrer-Einsatzteam und damit auf den Orden des Paria hindeuten. Außerdem will sie auch sicherstellen, dass keine der anderen Fraktionen verdächtigt wird, vor allem nicht die Hegemonie.

⚙ DIE RESIDENZ

Einer kleinen Gruppe ist es offenkundig gelungen, an den Sicherheitssystemen vorbeizukommen, in die Residenz des Abgesandten einzudringen und die Abhrra-Ebene wieder unbemerkt mit mindestens einer bewusstlosen oder toten Person zu verlassen. Die SC sollten in der Lage sein, mindestens so viel herauszufinden, bevor sie den Schauplatz verlassen. Wenn sie die Spuren nicht von selbst finden, kann Judikatorin Akouba ihnen die folgenden Hinweise geben (wie ihr Botschafter Johar Quassar aufgetragen hat).

- **Das Sicherheitssystem:** Bewegungsmelder und Kameras außerhalb der Residenz waren zum Zeitpunkt des Einbruchs deaktiviert. Im Keller findet sich eine Sicherheitszentrale für den gesamten Wohnkomplex, wo die SC die

Datenspeicher des Systems untersuchen können. Der letzte Besucher der Residenz war niemand geringerer als Johar Quassar, der Botschafter der Zenithischen Hegemonie im Konzil, und es gibt keine Aufnahmen, die ihn beim Verlassen der Residenz zeigen. Akouba kann den SC mitteilen, dass Johar Quassar noch nicht zu der Angelegenheit befragt wurde, da er Fraktionsimmunität genießt. Siehe auch den Hinweis zu dem Datenmem unten.

- **Das Blut:** In der Residenz kam es zu einem Kampf und mindestens eine Person wurde verletzt. Es gibt Blutspuren, die in der nächsten Szene analysiert werden können (zalosianisches Blut von fünf verschiedenen Personen und miranisches Blut von einer Person). Es finden sich Blutflecken im Türbereich, an einigen der Bücher auf dem Boden und draußen im Säulengang (zalosianisch). Der Gebetsteppich auf dem Boden zeigt einen ziemlich deutlichen Abdruck einer blutigen rechten Hand (miranisch).
- **Die Waffen:** Die Waffen, die im Haus zum Einsatz kamen, waren Vulkan-Karabiner (das kann bei einer Untersuchung der Einschusslöcher mit einem normalen Wurf auf **Kommandieren** oder mit einem Wurf auf **Beobachtung** mit –1 herausgefunden werden). Die Schäden an einigen der Bücher auf dem Boden scheinen von der vibrierenden Klinge einer Durawaffe zu stammen. Falls den SC in der Startszene im Raumhafen die Waffen der falschen Gardisten aufgefallen sind, sollten sie in der Lage sein, den Zusammenhang herzustellen.

Zusätzlich zu den obigen Informationen solltest du sicherstellen, dass die SC vor dem Verlassen der Residenz noch mindestens einen der folgenden Hinweise finden:

- **Die Vulkan-Kugel:** Eines der Einschusslöcher im Mosaik enthält eine Kugel, die gut genug erhalten ist, um in der nächsten Szene analysiert zu werden. Das Zugprofil der Kugel verrät, dass sie von einem Büchsenmacher aus einer Legierung aus Duralit und Kupfer handgegossen wurde, um fast lautlose Vibro-Munition zu erzeugen. Diese Art von Munition ist nicht legal erhältlich und wird von keiner Firma des Konsortiums hergestellt, ist aber sehr beliebt bei Rebellen und zwielichtigen Waffenhändlern.
- **Die Risse:** Die Wände um die Tür zum Wohnbereich, sowie Teile des Bodens um einige der Blutlachen, sind durchzogen von einem Geflecht feiner Risse. Die Risse scheinen von einem Punkt am Boden in der Nähe der Tür auszugehen, verschwinden ein paar Meter vor dem Gebetsteppich und erreichen dann das Wandmosaik. Es sieht aus, als wären die Risse von konzentrierten Schallwellen verursacht worden (siehe die Beschreibung des Angriffs weiter unten sowie die mystischen Kräfte des Abgesandten).
- **Das Datenmem:** Eine Untersuchung der Überwachungs- und Alarmsysteme ergibt, dass sie durch lokale Anwendung eines Datenmems deaktiviert wurden. Mit einem erfolgreichen schwierigen (–2) Wurf auf **Datendschinn** findet man heraus, dass der Code den Mems ähnelt, die auf den Klosterkreuzern des Ordens zum Einsatz kommen, und somit zalosianischen Ursprungs zu sein scheint.

DER ABGESANDTE

Es ist wichtig, dass die SC nicht allzu viel über das Leben des Abgesandten herausfinden, aber du kannst ihnen wenigstens kleine Hinweise geben. Pass allerdings auf, dass du sie nicht verwirrst.

- **Die Schalen:** Inmitten des Chaos im Wohnbereich findet man vier umgeworfene Schalen am Boden: Eine mit Wasser, eine mit Räucherwerk, das den Teppich versengt hat, eine mit Couscous und eine mit einer kleinen Kerze. Bei diesen vier Schalen handelt es sich um religiöse Symbole, die in einem Gebetsritual verwendet wurden. SC, die Prediger sind, von Algol oder Mira stammen oder das Talent Fraktionsstatus: Kirche der Ikonen haben, erkennen das ohne Würfelwurf. Andernfalls muss ihnen ein Wurf auf **Kultur** gelingen, bei dem jeder zusätzliche Erfolg eine weitere Information über die Schalen liefert (siehe „Die vier Verwandlungen“). Dieser Hinweis sagt nichts über die Angreifer aus, deutet aber darauf hin, dass der Glaube des Abgesandten ähnlichen Ursprungs ist, wie der der Erstsiedler des Dritten Horizonts.
- **Die Bücher:** Die Büchersammlung, die nun über den halben Raum verteilt ist, besteht aus heiligen Schriften, Legenden und Liedern von vielen der ursprünglichen Siedler des Dritten Horizonts oder von alten Nomadenschwärmen. Es finden sich Bücher aus fast allen bekannten Systemen und viele von ihnen wurden während des goldenen Zeitalters vor den Portalkriegen geschrieben. Solche Bücher sind Kostbarkeiten, die nicht einfach weggegeben werden. Nur jemand mit großem Einfluss wäre in der Lage, sie überhaupt zu erwerben.

DIE RESIDENZ DES ABGESANDTEN

Wunderschöne Oberlichter mit kubistischen Mosaiken malen kaleidoskopartige Regenbögen auf den weißen Fußboden. Verschmierte Blutspuren an den Wänden unterbrechen diese Symmetrie. Die Treppe, die vom Hausflur nach oben führt, deutet im Inneren weitere Verwüstungen an.

Die Residenz des Abgesandten befindet sich auf der Abhrra-Ebene, direkt am Hang über dem künstlichen See. Die Wohnung besteht aus drei Zimmern in einem großen, luxuriösen Wohnkomplex, den das Konzil komplett für den Abgesandten reserviert hat. Die umgebenden Gebäude stehen ebenfalls leer. Schmale Wege verlaufen zwischen den Gebäuden, die sich nur für Fußgänger oder Sänftenträger eignen. Man erreicht das Hauptgebäude durch eine halb überwucherte Sandsteingalerie, über die Klefsi-Ranken an einem Gitter zu einem Dach emporwachsen. Die abgefallenen Blätter bilden vor der Tür einen weichen blauen Teppich.

DIE VIER VERWANDLUNGEN

Die vier Schalen repräsentieren höchstwahrscheinlich die vier spirituellen Verwandlungen oder auch „Elemente". Selten werden dafür jedoch physische Gegenstände verwendet.

- **ALGOL: Physische Darstellungen der vier Verwandlungen finden sich vor allem in Gebetstürmen, die im Algol-System besonders häufig sind. Die niedrigste, passive Form (Couscous als Leben aus der Erde) ist die Grundlage für alle weiteren Formen. Erst kommt die reaktive Form (Wasser als Leben in Bewegung), dann die aktive, soziale Form (eine Kerze repräsentiert die feurige Intensität und Notwendigkeit von zwischenmenschlichen Beziehungen) und schließlich Intellekt als Krönung (brennendes Räucherwerk steht für die wirbelnde Bewegung freier Gedanken).**
- **MIRA: Miranische Kunst kennt ein breiteres Spektrum an Euphemismen für die verschiedenen Stadien. Häufig werden verschiedene Naturphänomene oder Tiere verwendet. Stein, Mineralien, Juwelen und Metalle repräsentieren das erste Stadium. Pflanzen stehen für das reaktive Stadium, da sie nur auf ihre Umgebung reagieren können, und Tiere werden als soziale Wesen dargestellt, die miteinander und mit der Welt um sie herum interagieren können. Die Menschheit schließlich verfügt über Intelligenz und freien Willen und trägt demzufolge moralische Verantwortung. Allerdings können Menschen – durch unrechtmäßige Taten und Gedanken – lernen, eine niedere Daseinsform anzunehmen und die Verantwortung für die Konsequenzen ihrer Taten auf äußere Umstände schieben. Die Last des eigenen freien Willens zu akzeptieren, ist ein ständiges Ringen. Diese Konzepte tauchen in allen miranischen Kunstformen wie Architektur, Malerei, Dichtkunst und Schauspielerei auf.**
- **AHLAMS TEMPEL: Die Fraktion von Ahlams Tempel hängt ebenfalls der Vorstellung der vier Verwandlungen an. Hier treten sie in den acht Tempeltänzen zum Vorschein, die jeweils einer der acht sichtbaren Ikonen zugeordnet werden.**
- **DER KREIS DER SUCHER: Die Anhänger des Kreises sehen in den vier Verwandlungen eine Darstellungsform von Leben und Tod: Zuerst ist da das Skelett, der Kern menschlichen Lebens. Dann folgen Blut, Körperwärme und zuletzt der Atem. Tod besteht in umgekehrtem Leben: Jemand hört auf zu atmen, erkaltet, wird steif und beginnt zu verrotten. Das Skelett wird zersetzt und nur Sternenstaub bleibt zurück. Der Kult der Sucher verwendet die vier Schalen allerdings nicht für diese Darstellung.**

⚙ ZU BESUCH BEI EINER IKONE

Wenn sich der Abgesandte auf Coriolis in seiner Residenz aufhält, begibt er sich in Meditation oder eignet sich Wissen über die Gesellschaft des Dritten Horizonts seit den Kriegen an. Abgesehen von der Kleidung, die er außerhalb der Residenz trägt, braucht er nur sehr wenige materiellen Dinge. In dem Jahr, das er auf der Station verbracht hat, hat er die Legenden und Lieder der heiligen Schriften der Nomadenschwärme und Erstsiedler-Gesellschaften studiert, um Verbindungen zu den ersten beiden Horizonten zu finden, die die gegenwärtigen politischen Intrigen erklären könnten. Ein großes Mosaik von Kua und der Zenith bedeckt eine der Wände. Das Konsortium hat es anbringen lassen, als Erinnerung an die Macht der Zenither und die Erleuchtung, die sie dem isolierten Dritten Horizont gebracht haben. Der Wohnbereich enthält außerdem eine hochmoderne Musikanlage, die mit den umfassenden Audioarchiven des Bulletins verbunden ist. Badezimmer, Schlafzimmer und Küche sind praktisch unbenutzt. Alle Regale und Schränke sind leer. In der Mitte des Wohnbereichs, zwischen dem Mosaik und der Musikanlage, befindet sich ein großer Gebetsteppich, gewoben nach den traditionellen Mustern der Mogulnomaden aus dem Säulen-Quadrant. Hier studiert, meditiert und schläft der Abgesandte. Neben dem Teppich steht ein kleiner Schemel, auf dem normalerweise vier kleine Schalen stehen, gefüllt mit Wasser, Räucherwerk, Couscous und einer Kerze. Ansonsten ist der Raum leer.

EREIGNISSE

⚙ SPUREN EINES KAMPFES

Je nachdem, wie die SC bei ihrer Untersuchung vorgehen, kannst du Würfe auf **Wissenschaft** oder **Fernkampf** verlangen, um die folgenden Informationen zu bekommen, oder du könntest ihnen von Judikatorin Akouba mitteilen lassen, was das Forensik-Team bisher herausgefunden hat:

- Das Blut stammt von sechs verschiedenen Personen. Akouba sagt, dass die Biocode-Analyse bereits läuft.
- Die Einschüsse in der Mosaikwand stammen von lautloser Vibro-Munition aus Vulkan-Waffen.
- Es wurden keine Leichen gefunden.
- Das Überwachungssystem der umliegenden Wege und der Galerie draußen wurden vor Beginn des Angriffs deaktiviert. Der letzte Besucher des Abgesandten, bevor die Systeme abgeschaltet wurden, war niemand geringerer als Johar Quassar, Botschafter der Zenithischen Hegemonie. Während des Besuchs des Botschafters wurden die Sicherheitssysteme unterbrochen. Johar Quassar wurde noch nicht zu der Angelegenheit befragt, da er Fraktionsimmunität genießt.



DETAILLIERTER ABLAUF DER ENTFÜHRUNG

Damit du als SL einen besseren Überblick über den Tatort hast, ist der Hergang der Entführung hier nochmal im Detail beschrieben. Die Beschreibung deutet auch die mystischen Kräfte des Abgesandten an, etwa seine Fähigkeit, Schallwellen zu manipulieren.

- **DAS EINSATZTEAM:** Nach umfassenden Vorbereitungen verlässt ein Einsatzteam von Salamah ach-Abauds Kriegern die Basis im Keller. Die Kommandotruppe betritt die Spitze über eine geheime Passage, die direkt auf die Abhrra-Ebene führt.
- **FALSCHE VERBÜNDETE:** Ohne zu ahnen, dass das Märtyrer-Einsatzteam über Spionagemeisterin Lenove Astir von der Zenithischen Hegemonie manipuliert wird, nimmt Salamah Unterstützung von Johar Quassar an, der sicherstellt, dass die Sicherheitssysteme während des Angriffs ausgeschaltet sind. Das Einsatzteam weiß auch nicht, dass Astir dafür gesorgt hat, dass man das Datenmem zum Orden zurückverfolgen kann.
- **DER ANGRIFF:** Fünf Krieger des Heiligen Lichts betreten die Residenz des Abgesandten durch die Vordertür. Der Abgesandte hat dies in einer Vision vorhergesehen und ist auf den Angriff vorbereitet. Als sich die Tür öffnet, werden drei der Angreifer von einem mächtigen Schallangriff getroffen – einem Hochfrequenzschrei jenseits menschlichen Hörvermögens, der Organe angreift, Trommelfelle platzen lässt und Knochen, Marmor und Stein zerschmettert. Zwei der Krieger werden seitlich durch den Raum geschleudert, der dritte nach draußen auf die Galerie.
- **DIE MACHT DES GEISTES:** Die beiden unverletzten Krieger eröffnen mit ihren Vulkan-Karabinern das Feuer auf den Abgesandten, der ruhig auf dem Teppich in der Mitte des Raums stehen bleibt. Die erste Salve der fast lautlosen Vibro-Geschosse wird durch plötzliche Schwingungen der Luft im Raum von ihrem Ziel abgelenkt. Die Schüsse schlagen ins Mosaik ein und werfen einige Bücherstapel um. Die Schüsse hören auf und die beiden Angreifer erblassen. Der Abgesandte kommt ihnen einige Schritte entgegen und zwingt die Angreifer mit einer Anstrengung seines Willens dazu, ihre Waffen aufeinander zu richten. Weitere Schüsse werden abgefeuert und die beiden Krieger taumeln schwer verletzt aus der Wohnung.
- **FÜR DEN MÄRTYRER:** Die Märtyrerkrieger verfügen allerdings über einen eisernen Willen. Zwei der Krieger, die bei dem ersten Angriff des Abgesandten verwundet wurden, springen mit blutigen Nasen und Ohren und etlichen kleinen Wunden wieder auf die Beine. Einer von ihnen geht mit einem Duramesser auf den Abgesandten los. Einige der heiligen Schriften auf dem Boden flattern plötzlich in die Luft, bilden einen Schild um den Abgesandten und fangen die wilden Angriffe des Kriegers ab.
- **EINE VERWUNDETE IKONE:** Plötzlich zuckt der Kopf des Abgesandten nach vorne – er schaut nach unten auf die Spitze eines Duramessers, das durch das dunkelblaue Gewand aus seiner Brust ragt. Der zweite Krieger, der sich nach dem Schallangriff wieder aufgerappelt hatte, steht nun mit leeren Händen in einer Ecke des Raums.
- **ÜBERWÄLTIGT:** Der Krieger, der das Messer geworfen hat, nähert sich dem Abgesandten und schießt ihm mit einer Betäubungspistole mehrmals in den Hals, woraufhin dieser zusammensackt. Mit blutiger Hand greift der Abgesandte nach einer Ecke des Teppichs und wirft den Schemel mit den miranischen Schalen um.
- **DIE ENTFÜHRUNG:** Zwei der Märtyrer haben Schussverletzungen und zwei wurden durch den Schallangriff schwer verletzt. Der fünfte liegt tot in der Galerie vor der Tür; die Schallwellen haben bei ihm tödliche Hirnblutungen verursacht. Die vier Überlebenden stecken den Abgesandten in einen Tragesack mit angebrachten Grav-Einheiten, sammeln ihren gefallenen Kameraden auf und verlassen die Residenz. Durch den Rumpf der Spitze kehren sie über Lüftungs- und Wartungsschächte von der Abhrra-Ebene in den Keller zurück. In den Lüftungsschächten lässt die Gruppe ihren toten Kameraden zurück. Die beiden mit den Schussverletzungen begeben sich zur Notbehandlung zu Bruder Ramas und Schwester Robwah ins Samariter-Sanatorium. Die letzten beiden Überlebenden bringen den Abgesandten in ihre Basis im Keller.

◆◆ Die Entführer haben die Abhrra-Ebene verlassen, ohne von anderen Überwachungssystemen erfasst worden zu sein, etwa bei der nahen Vertikalstation.

Außerdem können die SC noch weitere Hinweise über den Angriff oder über den Abgesandten selbst finden. Lass sie dafür Fertigkeiten wie **Wissenschaft**, **Beobachtung** oder **Kultur** oder andere passende Erlebnisse aus ihren Hintergründen heranziehen. Einzelne Spuren genauer zu untersuchen kann weitere Informationen liefern, allerdings muss das unter Umständen bis zur nächsten Szene dauern. Im Abschnitt „Wichtige Informationen" weiter oben findest du Details zu den Hinweisen am Tatort.
Kosten: 0 FP (notwendig)

⚙ RESONANZ: KINDER DES LIEDES

Mystiker unter den SC fühlen sich schon beim Betreten der Residenz des Abgesandten unwohl. Der Geruch von Ozon liegt in der Luft und die SC erleiden einen migräneartigen Anfall mit starkem Druckgefühl an Stirn und Schläfen und Lichtpunkten im Gesichtsfeld. SC, die keine Mystiker sind, spüren nichts.

- Betroffene Mystiker-SC müssen einen fordernden (–1) Wurf auf **Mystik** bestehen oder sie erleiden 2 Willenskraftpunkte Stress. Sie verspüren Herzrasen, als ob sie kurz vor einem Panikanfall stünden, bis sie die Abhrra-Ebene verlassen.
- Wenn sie den Wurf bestehen, hören sie das Echo einer Melodie, eine sich wiederholende Tonfolge, die aus den Lautsprechern der Musikanlage zu kommen scheint. Falls jemand in der Gruppe auf die Idee kommt, die Radiowellen im Raum mit der passenden Ausrüstung zu untersuchen (**Technologie** –1), lässt sich ein seltsames Muster aus hochfrequenten Radiowellen entdecken. Der Abgesandte hat dieses Echo durch den Einsatz seiner Kräfte erzeugt, was die SC allerdings nicht wissen. Es handelt sich um dieselbe Tonfolge, die Mystiker-SC am Ende von Akt 1 gehört haben könnten.

Kosten: 1 FP

ZUSAMMENHÄNGE HERSTELLEN

Die SC gehen den Spuren nach, die sie gefunden haben. Es handelt sich um eine offene Szene, in der die SC sich frei bewegen können.

DIE SITUATION

Einige der Spuren aus der Residenz des Abgesandten können vor Ort nicht ordentlich untersucht werden. Ihnen muss an anderer Stelle nachgegangen werden. In der Zwischenzeit wird das Märtyrer-Einsatzteam erneut auf die SC aufmerksam und könnte versuchen, ihre Ermittlungen zu stören.

WICHTIGE INFORMATIONEN

An dieser Stelle sollten die SC nun ihre neuen Informationen mit den Hinweisen in Verbindung bringen, die sie in Akt 1 erhalten haben, und zu dem Schluss kommen, dass sie das Sanatorium untersuchen sollten. Als SL solltest du dich auf diese Szene gut vorbereiten und dich darauf einstellen, zu improvisieren, damit die Gruppe Antworten findet, die sie zum Sanatorium und dem Märtyrer-Einsatzteam führen. Die SC sollten aus beiden Kategorien über mindestens einen Hinweis verfügen, bevor sie das Sanatorium aufsuchen und auf Bruder Ramas treffen. Dieses Treffen bildet eine Überleitung in die nächste Szene, in der die SC zu einem erneuten Treffen mit Bruder Ramas in den Garten der Sucher gehen, von wo aus er sie dann in den Keller schickt.

⚙ DER ORDEN DES PARIA

- Informationen von Johar Quassar über die Erpressung des Märtyrer-Einsatzteams.
- Die Biocode-Analyse der Blutproben vom Tatort ergibt, dass fünf der Anwesenden von Zalos stammten.
- Die Analyse des Datenmems, mit dem die Sicherheitssysteme ausgeschaltet wurden, zeigt, dass der Code vom Orden des Paria zu stammen scheint.

⚙ SPLITTERGRUPPE

- Die Vulkan-Kugel vom Tatort stammt nicht aus der Herstellung des Konsortiums, sondern wurde handgefertigt.
- Kampftechnik, Erscheinung und Bewaffnung der falschen Gardisten deuten darauf hin, dass sie militärisch ausgebildet wurden und weder von Coriolis noch von Kua stammen.
- Die beträchtlichen Bestechungsgelder, die die Märtyrer der Coriolis-Garde bezahlt haben, deuten eher auf Rebellen oder Terroristen hin, als auf Agenten einer der Zenither-Fraktionen.
- Falls die SC in der Lage sind, den Weg der Krieger von der Abhrra-Ebene durch den Rumpf der Spitze zu verfolgen, könnten sie die Leiche des getöteten Kriegers am Boden eines Lüftungsschachts entdecken.

DAS SANATORIUM

- Da das Sanatorium die einzige offizielle Präsenz des Ordens auf der Station darstellt, bietet es sich als nächste Anlaufstelle an.
- Arams Geständnis sowie die bei Noor gefundenen Hinweise deuten zum Sanatorium.
- Falls die SC den Weg der Krieger von der Abhrra-Ebene verfolgen können, führen auch die beiden angeschossenen Märtyrer sie zum Sanatorium.

SCHAUPLÄTZE, FRAGEN, ANTWORTEN

Es gibt mehrere Orte, an denen die SC Spuren aus den vorherigen Szenen weiterverfolgen könnten. Bei der Beschreibung der Hinweise sind Vorschläge angegeben, aber die beiden wahrscheinlichsten Orte sind:

- Der Palast der Hegemonie
- Das Samariter-Sanatorium

Du könntest die Gruppe auch ermutigen, Schauplätze und Kontakte aus Akt 1 erneut aufzusuchen, beispielsweise:

- Die Hafenarbeiterzentrale
- Den Technikhändler auf der Ozonplaza
- Althea oder Aram, falls sie noch am Leben sind

DER PALAST DER HEGEMONIE

Der Palast der Hegemonie befindet sich auf der Therr-Ebene, fast am oberen Ende der Spitze. Nur die Kuppel von Alkamaars Restaurant befindet sich noch darüber. Gigantische Holoschirme an Decke und Wänden projizieren den Anblick von sonnengefluteten Dschungeln und des Deltas des Konglomerats aus der Perspektive von der Spitze des Monoliths aus gesehen – einschließlich des winzigen Punktes hoch oben am Himmel, als der Coriolis von Kua aus erscheint. Der prächtige Sitz der Hegemonie soll als höchster Punkt wahrgenommen werden, sowohl von Kua als auch von Coriolis aus. Das Bauwerk im Zentrum der Therr-Ebene ist gleichzeitig Offenbarung wie Blasphemie: Seine acht Türme reichen zwanzig Meter hinauf bis beinahe an die Holoschirme heran und erinnern Besucher an die zenithische Legende von Therr-Aybbalon, dem Monolithen auf Ardha, den die Götter vor langer Zeit zerschmetterten, um die Anmaßung seiner Erbauer zu bestrafen.

Den weißgetünchten Palast krönt eine himmelblaue Kuppel, um die herum in einem Achteck acht Ikonentürme angeordnet sind. Die geometrische Perfektion zwischen Kuppel und Achteck und das Verhältnis von Türmen und Kuppel verlangt selbst dabaranischen Architekten Respekt ab. Kleine Dschungeloasen mit kuanischer Flora umgeben den Palast, und ein besonderes Energiefeld sorgt dafür, dass es heiß und feucht bleibt.

Der Eingang zum Palast liegt am oberen Ende einer dreißig Meter breiten Treppe aus weißem kuanischen Marmor. Diese Treppe wirkt ein wenig überdimensioniert, sowohl, weil sie sich auf einer Raumstation befindet, als auch wegen der gigantischen Summen, die es gekostet hat, den ganzen Marmor von Kua heraufzubefördern. An den Toren werden Besucher von der Palastgarde empfangen, den sogenannten Pfauentruppen. Unter ihren farbenfrohen Uniformen sind die Gardisten jedoch bestens mit neuesten Beschleunigerwaffen und fortschrittlichen, schweren Panzerungen ausgestattet. Die große Empfangshalle hinter dem Sicherheitskorridor ist ein tiefer, offener Raum mit hoher Decke, Gemälden und Mosaiken an den Wänden und prächtigen Blumenbeeten, die die schönsten Pflanzen des kuanischen Dschungels zur Schau stellen. Üblicherweise werden Besucher in kleinen Alkoven in den Wänden empfangen, auf bequeme Diwane um kleine runde Tische gebettet und von meisterhaften Kurtisanen mit Köstlichkeiten wie dampfendem Kawah oder gekühltem Honigwein versorgt. Besondere Gäste werden manchmal sogar über gewundene Korridore und Treppen in die inneren Teile des Palastes und zu den Ikonentürmen hinaufgebracht (wie im Ereignis „Auf Befehl des Kapitäns“ unten). Beim Besuch des Palastes werden die SC von Haushofmeisterin Vivera begrüßt:

- **Vivera Arianites (Haushofmeisterin):** In einem der vielen Konsulate der Hegemonie, meistens Paläste genannt, als Haushofmeisterin zu arbeiten, ist eine gute Gelegenheit, die hohe Kunst der Diplomatie zu perfektionieren. Vivera ist in dieser Position noch relativ neu, kann dies jedoch durch ihre ausgezeichnete Abstammung wettmachen. Gemäß der Mode im Monolithen ist sie klassisch geschminkt und trägt ihr Haar hochgesteckt mit einem Schleier mit den Mustern und Glyphen ihrer Familie darauf. Bei der Begrüßung neuer Gäste ist sie immer höflich, freundlich und interessiert. Gleichzeitig versucht sie auf subtile Weise Informationen aus ihnen herauszulocken, die sie an die Abgeordneten oder Würdenträger weitergibt, die ihre Gäste treffen wollen.

DER RUMPF DER SPITZE

Trotz sorgfältiger Bemühungen, die Duralitsäulen, Sauerstoffregulatoren und Luftpumpen zu verbergen, sind manche Aspekte der Versorgungssysteme der Station auch an den äußeren Wänden der Abhrra-Ebene zu erkennen. An den Enden des Parks, versteckt hinter niedrigen Wänden und Blumenarrangements, findet man Kontrollpulte und Luken zu Wartungsstellen entlang der Strom- und Wasserleitungen, zu Wartungsschächten, Müllschluckern und Lüftungsschächten. Hier drinnen erzeugen die inneren Organe der Station ein konstantes Summen und das Gerüst des Rumpfes ächzt unter dem Druck der Gravitonprojektoren. Die Korridore sind warm und feucht und alles ist von einem unangenehmen graugrünen Film überzogen – wahrscheinlich Algen oder ein eigenartiger Pilz.



Über diesen Weg haben die Märtyrer-Krieger die Abhrra-Ebene mit dem betäubten Abgesandten verlassen. Durch dunkle Schächte und über Leitern sind sie langsam durch die Außenwände des Kerns hinabgestiegen, erst zum Sanatorium und schließlich in den Keller hinab.

⚙ DAS SANATORIUM

Das Sanatorium wird im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 264 kurz beschrieben. Es befindet sich im Kern, gegenüber der Infothek und nur ein kurzes Stück von den Studenten- und Universitätsdistrikten entfernt. Nach dem Durchschreiten des Haupttors findet man sich in einem großen Foyer wieder, wo man zunächst sein Anliegen kundtun muss, um weiter vorgelassen zu werden. Die Marmorböden, weißen Wände und hohen, gewölbten Decken strahlen eine Atmosphäre von Frieden und Reinheit aus, die durch das freundliche Personal der Samariter noch verstärkt wird.

Zwei Bogengänge führen von dieser ersten Halle in den Innenhof, der auf den höheren Stockwerken von offenen Galerien und Balkonen umgeben ist. Der Hof ist ein wunderbarer Ort des Friedens mit sanften, grünen Hügeln und Mosaikpfaden in Blau und Weiß, ein Ort der Ruhe und Meditation, wo die Seele Heilung finden kann und wo selbst die Luft sich leichter atmen lässt als an anderen Orten im Kern. Über den Hof verteilt sind mehrere flache weiße Gebäude aus kuanischem Lehm. Darin befinden sich die Unterkünfte der Samariter, mehrere Behandlungsräume und eine zentrale Kapelle, die dem Märtyrer geweiht ist. Über Treppen erreicht man die oberen Stockwerke sowie die Kellerebenen. Wenn die SC das Sanatorium aufsuchen, treffen sie auf Schwester Robwah, Bruder Ramas und auf einige der aktuellen Patienten der Einrichtung:

- **Sana Tohrm (Mystikerin):** Im Foyer in der Nähe des Eingangs steht eine junge Frau mit goldbrauner Haut und zenithischer Goldschminke auf der Stirn. Ihr langes Haar ist zu einem engen Knoten auf ihrem Kopf hochgesteckt. Ihr knielanger, frisch gebügelter Kameez, der von einer schlichten algolanischen Seidenschärpe zusammengehalten wird, lässt keinen Zweifel daran bestehen, dass sie aus einer wohlhabenden Familie kommt. Nervös spielt sie mit einer Bulletin-Tabula, wie sie typischerweise die Studenten am Lyzeum der Propaganda mit sich führen. Vor etwa einer Woche wurde sie von einem jungen Mann kontaktiert (Aram Yafa), der ihr geraten hat, beim Sanatorium nach einer Behandlung für ihre Probleme zu fragen. Jetzt hat sie allerdings kalte Füße bekommen. Ihre mystischen Kräfte, die sich noch in einem sehr frühen Stadium befinden, gewähren ihr kurze Einblicke in zukünftige Ereignisse. Eine solche Zukunftsvision voller Schmerz und Angst hat sie nun auch ins Zögern gebracht. Wenn die SC ihr hier begegnen, ist sie stark verunsichert, was sie nun tun soll.

- **Bruder Jarmis (Samariter):** Der junge Bruder Jarmis ist ein ruhiger, freundlicher Mann, der an der Rezeption des Sanatoriums arbeitet. Er weigert sich, mit Fremden über irgendeinen der „Gäste" des Sanatoriums zu sprechen oder Bruder Ramas zu rufen, falls die SC nach ihm fragen sollten. Wenn er überredet oder direkt bedroht wird, ruft er seine strenge Vorgesetzte Schwester Robwah herbei. Seine Weigerung, Bruder Ramas zu rufen, rührt daher, dass dieser just in dem Moment eine Operation an zwei angeschossenen Märtyrer-Kriegern durchführt, wenn die SC eintreffen.
- **Melko Iamas (Patient):** Melko beschreibt sich selbst als „Teil des Inventars". Seit einem Besuch in den dabaranischen Sporenwüsten leidet er an einem schweren Lungenpilz und wird schon seit mehreren Zyklen hier im Sanatorium behandelt. Sein Leiden ist zwar nicht ansteckend, allerdings sehr schwer zu kurieren. Zwischen Hustenanfällen und Zügen an seinem Nebulator redet der neugierige und gelangweilte Herr Iamas liebend gern mit allen Besuchern des Sanatoriums, die die Geduld haben, ihm zuzuhören. Er bekommt fast alles mit, was in den großen offenen Bereichen des Komplexes vor sich geht.

⚙ UNTERSUCHUNG DER VERSCHIEDENEN HINWEISE

Hier sind einige Beispiele für Orte oder Methoden, wo und wie man Antworten auf die komplexen Fragen finden könnte, die dieser kniffelige Fall bisher aufwirft. Die Schauplätze und die dazugehörigen Ereignisse können natürlich beliebig ausgetauscht oder improvisiert werden:

- **Das Datenmem:** Davon abgesehen, dass die Spur zu Botschafter Quassar führt, können die SC das Datenmem auch selbst analysieren, mit dem die Sicherheitssysteme des Abgesandten ausgeschaltet wurden. Wenn sie die Untersuchung selbst mittels einer Tabula vornehmen, müssen die SC einen Wurf auf **Datendschinn** mit –2 bestehen. Ein Schiffscomputer reduziert die Schwierigkeit auf –1. Sie könnten auch Karoum, den alten Schiffsmechaniker vor Al-Saids Oporium, bitten, ihnen für 500 Birr zu helfen, oder Richterin Kurahan bitten, die Analyse durchführen zu lassen (in dem Fall leitet Akouba den SC das Ergebnis nach etwa einem Tag weiter).
- **Blut-Analyse:** Die Biocode-Analyse der Blutflecken aus der Residenz des Abgesandten deutet darauf hin, dass fünf der anwesenden Personen von Zalos stammten, dem Heimatsystem des Orden des Paria. Das Blut stammt von drei Männern und zwei Frauen, diese Personen gelten als Hauptverdächtige in den offiziellen Ermittlungen. Das sechste Biocode-Profil (von dem Handabdruck auf dem Gebetsteppich) wird als miranisches Blut identifiziert, weist aber unglaubliche regenerative Kapazitäten auf – die Regenerationsrate beträgt ein Vielfaches derjenigen von Krahin-Humaniten von Marfik oder anderer im Horizont bekannter Bioumformungen. Die Biodaten scheinen teilweise beschädigt zu sein und lassen nicht erkennen, ob die Person männlich oder weiblich ist.
- **Schäden in der Residenz:** Judikatorin Akouba oder auch Spionagemeisterin Lenove Astir können den SC bestätigen, dass die Schäden am Wandmosaik von einem Vulkan-Karabiner herrühren und dass die beschädigten Bücher von einem aktivierten Duramesser zerschnitten wurden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Kommandieren** oder auf **Beobachtung** mit –1 können die SC dies auch selbst herausfinden. Falls sie genügend Birr oder die richtigen Kontakte haben, können sie diese Informationen auch von den Waffenhändlern auf der Ozonplaza oder einer der Straßenbanden erhalten.
- **Die Vulkan-Kugel:** Die geborgene Vulkan-Kugel kann bei den Judikatoren in einem forensischen Labor untersucht werden, oder die SC können das mit einem Wurf auf **Wissenschaft** auch selbst erledigen. Sie könnten auch einen Waffenschmied auf der Ozonplaza fragen. Eine Untersuchung ergibt, dass die Kugel geräuschlos abgeschossen wird, dass sie aus einer Legierung aus Duralit und Kupfer handgefertigt wurde, und dass keine der Zenither-Fraktionen oder ihre Unternehmen solche Munition herstellen. Bei Terroristen und Rebellen ist sie allerdings weit verbreitet. Die Tests zeigen auch, dass die Kugel mitten im Flug verformt wurde: An einer Seite wurde sie geplättet und von ihrem ursprünglichen Kurs abgelenkt, sodass sie das Mosaik statt ihres eigentlichen Ziels getroffen hat. (Als SL weißt du natürlich, dass das passiert ist, als der Abgesandte die Kugeln mit seinen mystischen Kräften abgelenkt hat.) Die Kugel ist also doppelt verformt worden: einmal längsseitig von einer Druckwelle und einmal frontal, als sie das Mosaik traf.
- **Schmuggler:** Die SC könnten auf die Idee kommen, dass es sich um eine komplexe Operation handelt, die nur mit einer Menge illegaler Ausrüstung durchgeführt werden konnte. Eventuell hören sie sich bei Fußsoldaten der Birbasils in der Lama-Bande um. Die Lamas kontrollieren die Ozonplaza und den Großteil aller illegal auf die Station geschmuggelten Schusswaffen. Die SC könnten auch in der Hafenarbeiterzentrale herumfragen. Mit den richtigen Kontakten oder einem erfolgreichen schwierigen (–2) Wurf auf **Manipulation** können sie herausfinden, dass die betreffenden Waffen und Ausrüstungsteile innerhalb des letzten Segments auf die Station gebracht wurden. Mit einer zusätzlichen Sechs bei dem Wurf finden sie außerdem heraus, dass die gesuchten Gegenstände auf der Station in Kisten mit medizinischen Versorgungsgütern umgepackt wurden. Nach dem Konsortium sind die Samariter die wichtigsten Importeure für medizinische Ver-

sorgungsgüter auf der Station. Ein kritischer Erfolg bringt zum Vorschein, dass die Gegenstände von Dara Hirsha geschmuggelt wurden, einer sadaalischen Söldnerin. Ihr Geschäft besteht darin, illegale Waren zwischen Kua und der Coriolis zu transportieren. Dabei helfen ihr ihre Verbindungen innerhalb des Syndikats und der Lama-Bande. (Als SL weißt du, dass sie sämtliche Transportleistungen für die Krieger des Heiligen Lichts übernimmt und sich im zweiten Szenario, *Die Kua-Verschwörung*, vermutlich weitere Hinweise finden lassen.)

- **Die vier Schalen:** Um das Geheimnis der eigenartigen Gebetspraktiken des Abgesandten zu lüften, sollten die SC am besten bei Erstsiedler-Fraktionen oder Kulten wie Ahlams Tempel, der Kirche der Ikonen oder dem Kreis der Sucher Erkundigungen einholen. Gelehrte aus diesen Gruppierungen können von der Theorie der vier Stadien berichten. Allerdings sind ihre Erklärungen stark von der Tradition ihrer jeweiligen Gruppe beeinflusst (siehe „Die vier Verwandlungen“ auf Seite 46). Niemand von ihnen vermag den SC Auskunft über den Glauben des Abgesandten zu geben, aber sie können alle auf die Ähnlichkeiten zu mystischen Traditionen des Dritten Horizonts aufmerksam machen.
- **Die Bücher:** Eine Untersuchung der Bücher in der Residenz des Abgesandten ergibt, dass sie alle bekannten Systeme des Dritten Horizonts sowie einige neue Errungenschaften seit der Ankunft der Zenith umfassen.

NSC

In dieser Szene werden einige Mitglieder der Zenithischen Hegemonie und des Orden des Paria vorgestellt, die möglicherweise in späteren Teilen der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* erneut auftauchen werden.

JOHAR QUASSAR, ZENITHISCHER BOTSCHAFTER

Johars Vater hat ihm die schwere Bürde des Botschafters im Konzil der Fraktionen auferlegt, aber Johar liebt seine Arbeit und das politische Drama im Konzil. Er ist teilweise in den Plan eingeweiht, den Abgesandten zu entführen, aber er kennt keine Details und glaubt, dass die Märtyrer-Krieger Agenten des Astûrban sind. Ihm ist allerdings bewusst, dass er die Schuld an den Vorkommnissen auf sie schieben soll. Johar wird irgendwann die Position seines Vaters erben, aber das scheint länger zu dauern als erwartet und durch seine kühle Fassade schimmert bisweilen die innere Frustration mit seiner Situation durch. Um sich mit ihm gut zu stellen, muss man ihm nur schmeicheln und vermeiden, zum Ziel seiner gelegentlichen Wutanfälle zu werden.



ERSCHEINUNG: Johar weist Bioumformungen auf, die ihm mit seinen scharfen Zügen, den braunen Augen und der leicht gekrümmten Nase der Familie Quassar eine beinahe unnatürliche Schönheit verleihen. Er trägt die traditionelle Kappe der Kapitänsfamilie, die wie ein stilisierter Exo-Helm aussieht, und eine lange, mit geometrischen Mustern verzierte Robe.

CHARAKTERMERKMALE: Schnalzt mit der Zunge. Isst Trauben mit offenem Mund. Lächelt arrogant.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4**
TREFFERPUNKTE: 6
WILLENSKRAFTPUNKTE: 7
REPUTATION: 9
FERTIGKEITEN: Kultur 4, Manipulation 4
TALENTE: Fraktionsstatus: Zenithische Hegemonie
AUSRÜSTUNG: Elegante, teure Kleidung, Transaktor mit 70.000 Birr.

- **FRAKTIONSSTATUS: ZENITHISCHE HEGEMONIE:** Johar ist auf Coriolis ein wohlbekannter Botschafter, aber sein Ansehen auf der Station verdankt er vor allem seinem Nachnamen. Dank des Einflusses seines Vaters und der Familie Quassar steht die gesamte Hegemonie hinter ihm, sowohl Hegemonisten als auch Neo-Zenither. Er erhält +2 auf **MANIPULATION**.

LENOVE ASTIR, KULTURATTACHÉE UND SPIONAGEMEISTERIN

Lenove war das jüngste Kind ihrer Familie und musste sich Aufmerksamkeit immer erkämpfen. Als Jugendliche bewarb sie sich für die Ausbildung an der geheimen Akademie des Astûrban, für die wenige zugelassen werden und die noch weniger bis zum Abschluss überleben. Natürlich bestand sie die Ausbildung und ging gestählt aus dieser Erfahrung hervor. Ihre Ziele decken sich vollständig mit denen der Hegemonie, aber sie betrachtet das Astûrban als eigentliche Herrscher der Fraktion. Ihre grenzenlose Arroganz wird nur noch von ihrer überragenden Intelligenz und vollkommenen Gefühllosigkeit übertroffen. Sie lässt sich weder beeindrucken noch verführen – außer vielleicht von ihrer Jugendliebe Yivon din Hrama, die sie versucht hat, auf ihre Seite zu ziehen.

ERSCHEINUNG: Kurzes Haar in einem asymmetrischen Knoten. Geschminkte Stirn gemäß ihrer Fraktion, glatte schwarze Uniform. An ihrem Gürtel hängt gut sichtbar ein zeremonielles Merkuriumschwert.

CHARAKTERMERKMALE: Hält die Hände hinter ihrem Rücken. Verneigt sich zu Beginn einer Unterhaltung. Durchdringender Blick.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kommandieren 5, Nahkampf 5, Manipulation 4, Fernkampf 4, Beobachtung 3, Infiltration 2

TALENTE: Scharfrichter, Fraktionsstatus: Zenithische Hegemonie

PANZERUNG: Schutzkleidung 3

WAFFEN: Merkuriumschwert des Astûrban (Waffenschaden 4), exzellente Beschleunigerpistole (Waffenschaden 3)

AUSRÜSTUNG: Paradeuniform mit eingewobener Schutzkleidung, persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion, Tag mit 20.000 Birr.

- **SCHARFRICHTER:** Lenove ist eiskalt und immer auf der Hut. Sie gleicht einer Klinge, die jeden Moment auf die Feinde des Astûrban und der Hegemonie herabsausen kann, und ist in der Lage, einen Gegner mit einem einzigen Schlag zur Strecke zu bringen. Solange ihr Ziel nicht über das Talent Neun Leben verfügt, kann Lenove jedes Mal, wenn sie eine kritische Wunde verursacht, bei dem W66-Wurf Zehnerstelle und Einerstelle vertauschen, um maximalen Schaden anzurichten. Dieser Effekt gilt auch für zusätzliche Würfel, falls sie weitere Sechsen für die kritische Wunde verwendet.
- **FRAKTIONSSTATUS: ZENITHISCHE HEGEMONIE:** Die Familie Astir ist unglaublich einflussreich, und durch das Astûrban hat Lenove Zugriff auf die gesamte Macht der Geheimpolizei sowie etliche Kontakte zu Elite-Hegemonisten. Wenn sie jemanden einschüchtert oder bedroht, erhält Lenove +2 auf **MANIPULATION**.



ROBWAH, SCHWESTER DER SAMARITER

Schwester Robwah war früher sehr eng mit Bruder Ramas verbunden, ihrem Mentor. Sie ist ruhig und fromm und hat großes Vertrauen in den Orden. Sie gehört zu einemm orthodoxeren Flügel der Samariter und sieht es als ihre Pflicht an, die Krieger des Heiligen Lichts zu unterstützen, indem sie Patienten des Sanatoriums auswählt, die sie nach unten in den Keller und von dort aus nach Kua bringen sollen. Ihre Arbeit umfasst Gesprächstherapien, bei denen sie Patienten in Gruppen aus den Hügeln des Innenhofs abholt, um mit ihnen zu reden, zu beten und ihnen von der Gnade und den Opfern des Märtyrers zu erzählen. Wenn Bruder Ramas mit den Kriegern des Heiligen Lichts bricht, wird sie ihrer Sache treu bleiben und notfalls auch für sie sterben.

ERSCHEINUNG: Samariter-Hut und Robe in schwarz und weiß.

CHARAKTERMERKMALE: Stures Gesicht. Leise, ruhige Stimme. Kratzt sich am Hals, wenn sie nervös ist.

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 3

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 5

Reputation: 6

Fertigkeiten: Medikurgie 4, Kultur 3, Manipulation 3

Talente: Menschenkenntnis, Segen des Märtyrers

Ausrüstung: An ihrem Gürtel hängt eine Abschrift der heiligen Rollen des Märtyrers.

- **MENSCHENKENNTNIS:** Durch lange Jahre des Dienstes im Sanatorium hat Schwester Robwah gelernt, Patienten und Besucher sehr genau zu durchschauen. Für 1 FP ist sie in der Lage, zu bemerken, wenn jemand sie belügt, ohne dass ihr ein Wurf auf **Manipulation** gelingen muss. Das dauert jedoch ein paar Minuten und sie erhält keine genaueren Informationen.
- **SEGEN DES MÄRTYRERS:** Mit ruhiger Stimme und würdevoller Haltung kann Schwester Robwah den Segen des Märtyrers auf eine andere Person legen. Das kann sie nur einmal pro Akt des Szenarios tun und der Empfänger erhält einmalig +1 auf eine Handlung seiner Wahl. Für 1 FP kann Schwester Robwah stattdessen einen heiligen Gesang verwenden und einen Wurf auf **Empathie** ablegen. Wenn ihr das gelingt, erhöht sich der Bonus durch den Segen um +1 pro Sechs aus ihrem Wurf. Für einen weiteren FP kann der Wurf wiederholt werden. Der Empfänger des Segens kann den Modifikator komplett für einen Wurf aufwenden oder auf mehrere Handlungen aufteilen.



BRUDER RAMAS/YANOUS, ZWEIFELNDER SAMARITER

Der trübsinnige Bruder Ramas ist ein Überlebender des Ghazali-Vorfalls. Falls er in dem Szenario gestorben sein sollte, ersetze ihn durch Bruder Yanous.

Falls die SC vor Akt 2 bereits versucht haben, Ramas zu kontaktieren, hat er ihre Versuche wohl ignoriert. Er hat den Zwischenfall auf der Ghazali überlebt, zweifelt seit seiner Rückkehr jedoch an seinen Überzeugungen. Er hat sich verändert, seit er wieder auf Coriolis ist: Der einst strikte und dogmatische Bruder leidet nun an einer schweren Glaubenskrise. Seine frühere griesgrämige Art ist einer stillen Traurigkeit gewichen. Durch seine Arbeit im Sanatorium wusste Ramas von Anfang an von den Entführungen der Mystiker, zog es jedoch vor, wegzuschauen. Der Standpunkt des Ordens zur Mystikerkrankheit ist unmissverständlich: Mystiker sind Ausgeburten der Finsternis zwischen den Sternen und müssen vernichtet werden. Im Verlauf der Geschichte wendet sich Bruder Ramas schließlich gegen die abscheulichen Verbrechen der Märtyrer-Krieger und besiegelt damit sein eigenes Schicksal.

Ramas verbringt seine gesamte Zeit im Sanatorium, wo er auch wohnt. Er begibt sich so gut wie nie in den Kern oder Ring.

ERSCHEINUNG: Kahlgeschorener Kopf, Zeichen des Märtyrers auf die Stirn tätowiert. Trägt ein schlichtes Hemd und einen Kaftan.

CHARAKTERMERKMALE: Blickt bei Gesprächen nach unten, um Blickkontakt zu vermeiden. Hält die Hände vor sich gefaltet. Spricht leise.

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 6

Fertigkeiten: Kultur 4, Medikurgie 4, Manipulation 2

Talente: Segen des Märtyrers

Ausrüstung: Märtyrer-Talisman, Tag mit Informationen (siehe unten), drei M-Dosen, eine T-Dosis, eine P-Dosis (*Coriolis* - Grundregelwerk Seite 113).

- **SEGEN DES MÄRTYRERS:** Siehe oben bei Schwester Robwah.



Der Saal, in dem euch Botschafter Quassar empfängt, ist vornehm eingerichtet und seine Wände mit dunklen Vorhängen verkleidet. Diener in schwarzen Roben sind in allen Ecken verteilt, beinahe unsichtbar vor dem dunklen Hintergrund. Sie halten kleine verzierte Blumentöpfe mit Dschungelranken, deren rote Blüten zur Schminke der Diener passen, einer roten Linie von der Stirn bis zum Kinn. Der Holobildschirm über euch zeigt den Nachthimmel über dem Monolithen.

Am hinteren Ende des Saals sitzt der Botschafter auf einem scharlachroten Diwan, angestrahlt vom Sternenlicht, aber überschattet von einer dunklen Gestalt hinter ihm.

Nachdem die SC auf den Kissen am Fuß des Throns Platz genommen haben, beginnt die Audienz mit dem Botschafter. Die Diener verstauen ihre Dschungelranken in versteckten Regalen an den Wänden und servieren der Gruppe kuanische Früchte und Nüsse, kleine Pasteten und süßen, erhitzten Wein. Anschließend kehren sie auf ihre Posten zurück. Gebildete SC (**Kultur**) können die Ranken als Pelicosa armantum identifizieren, eine giftige Pflanze mit rasiermesserscharfen Blättern – schon der kleinste Schnitt kann tödlich enden. Die Diener tragen diese gefährliche Last offenbar als Zurschaustellung der Macht des Botschafters bei sich.

Zu Beginn der Audienz tritt die dunkle Gestalt hinter dem Thron ins Licht und stellt sich als Kulturattachée Lenove Astir vor. Dann kehrt sie in den Schatten zurück und bleibt für den Rest des Gesprächs stumm, abgesehen von gelegentlichem Flüstern ins Ohr des Botschafters. Das Talent Fraktionsstatus: Zenithische Hegemonie/Konsortium oder ein erfolgreicher Wurf auf **Kultur** verrät den SC, dass die Familie Astir innerhalb der Fraktion dem Flügel der Hegemonisten angehört.

- **Das Treffen:** Der Botschafter bestätigt, dass er den Abgesandten auf Geheiß seines Vaters besucht hat, kann jedoch nicht über den Anlass des Besuchs sprechen.
- **Das Sicherheitssystem:** Das Sicherheitssystem und die Schlösser waren funktionsfähig, als der Botschafter eintraf. Mit **Manipulation** oder dem Talent Menschenkenntnis können die SC herausfinden, dass der Botschafter etwas nervös wirkt, besonders, wenn er über die Sicherheitssysteme spricht.
- **Die Drohungen:** Auf entsprechende Fragen der SC und diskrete Einflüsterungen von Kulturattachée Astir gibt der Botschafter schließlich zu, die Sicherheitssysteme mit einem Tag deaktiviert zu haben. Diesen hat er von einem Agenten erhalten, der ihn in Alkamaars Restaurant angesprochen und dabei Drohungen gegen seine Familie ausgesprochen hat. Mit **Manipulation**, **Mystik** oder Menschenkenntnis können die SC erkennen, dass er bei Einzelheiten seines Geständnisses zu lügen scheint. Botschafter Quassar versucht sie in Wirklichkeit auf die Fährte des Märtyrer-Einsatzteams zu bringen – weder er noch

EREIGNISSE

Die Ereignisse in dieser offenen Szene sind selbst schon ganz kleine Szenen. Als SL ist es dir überlassen, bei der Untersuchung von Hinweisen aus früheren Szenen und Ereignissen zu improvisieren.

⚙ AUF BEFEHL DES KAPITÄNS

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Audienz bei Botschafter Johar Quassar zu erhalten. Die SC könnten Richterin Kurahan um Hilfe bitten, könnten das Talent Fraktionsstatus verwenden, falls es jemand besitzt, oder einfach bei der Botschaft aufkreuzen und am Empfang ihr Anliegen vortragen. In jedem Fall wird ihnen eine Audienz gewährt, allerdings erst nach längerer Wartezeit im Foyer. Judikatorin Akouba wird die Teilnahme an dem Treffen verweigert. Schließlich werden die SC aufgerufen und in einen Audienzsaal an der Spitze eines der Ikonentürme des Palastes geführt. Hier haben sie die einmalige Gelegenheit, frei und im Vertrauen mit dem Botschafter zu sprechen, der ihnen (in Anbetracht der Umstände) überraschend bereitwillig helfen möchte.

seine Familie wurden bedroht. Auf drängendere Nachfragen hin beschreibt er den Agenten, der ihn bedroht hat, als einen der Kellner des Restaurants, allerdings mit glattrasiertem Gesicht und Schädel. Die Agenten der Hegemonie waren anschließend nicht in der Lage, den Agenten aufzuspüren oder zu identifizieren.

- **Der Tag:** Wenn sie danach fragen, wird den SC der betreffende Tag ausgehändigt. Es ist ein anonymer Gegenstand, den man im Ring an jeder Straßenecke kaufen kann. Die Software kann mit einem erfolgreichen Wurf auf **Datenschinn** und mehreren Stunden Zeit untersucht werden und stellt sich als Mem mit einem raffinierten Code zum Ausspähen und Deaktivieren von Sicherheitssystemen heraus. Die Code-Signatur ähnelt der des Orden des Paria. Diese Erkenntnis haben die SC eventuell schon in der Residenz des Abgesandten gewonnen. In dem Fall können sie feststellen, dass das Datenmem auf dem Tag identisch mit dem aus der Residenz ist.
- **Der Orden:** Der Botschafter kann ihnen über den Orden des Paria nichts erzählen, das nicht allgemein bekannt wäre. Die einzigen Vertreter des Ordens auf der Station sind die Samariter des Sanatoriums im Kern.

Nach dem Treffen verfügen die SC über Hinweise, die den Orden und das Sanatorium mit der Verschwörung in Verbindung bringen. Falls ihr *Die letzte Reise der Ghazali* gespielt habt, könnten sie mit Bruder Ramas bereits einen Kontakt im Sanatorium haben. Der Plan der Hegemonie, dem Orden die Schuld unterzuschieben, ist in Bewegung gesetzt, aber die SC haben möglicherweise bemerkt, dass der Botschafter ihnen in bestimmten Dingen nicht die Wahrheit gesagt hat.
Kosten: o FP

⚙ EIN TREFFEN MIT RAMAS

Die SC könnten im Sanatorium nach Noor suchen oder sie könnten durch Hinweise von Botschafter Quassar motiviert worden sein, sich hier umzusehen. Wenn sie ankommen, werden sie feststellen müssen, dass es nicht so einfach ist, Antworten oder ein Treffen mit jemandem zu bekommen. Bruder Jarmis an der Rezeption ist freundlich, weigert sich aber, mit Fremden über irgendeinen der „Gäste“ des Sanatoriums zu sprechen oder Bruder Ramas zu rufen, falls die SC nach ihm fragen sollten. Seine Weigerung, Bruder Ramas zu rufen, rührt daher, dass dieser just in dem Moment eine Operation an den beiden Märtyrer-Kriegern durchführt, die bei dem Angriff auf den Abgesandten angeschossen wurden.

Mittels **Manipulation** könnten die SC Jarmis bewegen, seine Vorgesetzte zu rufen, Schwester Robwah. Obwohl sie sehr streng wirkt, kann Schwester Robwah ziemlich leicht überredet werden, ihnen die untenstehenden Informationen zu geben oder Ramas zu holen (**Manipulation** +1). Wenn Ramas eintrifft, nickt er den SC schweigend zu, falls sie sich zuvor auf der Ghazali getroffen haben. Andernfalls stellt er sich etwas formeller vor. Schwester Robwah bleibt bei dem Gespräch dabei. Die Gruppe kann folgende Informationen bekommen:

- **Die Mystiker:** Die Samariter behandeln mehrere Opfer der Mystikerkrankheit. Ihre Namen dürfen die Samariter aufgrund ihres Gelübdes nicht offenbaren und ihre Krankenakten sind nur für Angehörige des Sanatoriums einsehbar, aber wenn die SC weiter Druck ausüben oder sogar drohen, wird Bruder Ramas eine Ausnahme machen.
- **Noors Symptome:** Noor hat das Sanatorium aufgesucht, weil sie*er unter Schlafmangel und seltsamen Visionen litt. Bruder Ramas hat Noor behandelt und wirkt ehrlich betrübt darüber, dass Noor verschwunden ist.
- **Gespräche mit Noor:** In den Therapiegesprächen ging es vor allem um existenzielle Themen rund um die Ikonen, Schicksal, und auserwählt zu sein. Noor schien mehr und mehr davon überzeugt, von einer der Ikonen, genauer gesagt vom Märtyrer, auserwählt worden zu sein, große Taten zu vollbringen. **Kultur** oder ein passender Hintergrund können den SC verraten, dass der Märtyrer der Name ist, den der Orden des Paria der Ikone der Richterin gibt.
- **Noors letzter Besuch:** Noor hatte vor etwa einer Woche einen Termin beim Sanatorium vereinbart, diesen aber nicht wahrgenommen. Stattdessen wurde Noor von seinen*ihren Entführern über das Sanatorium in den Keller gebracht. Dessen sind sich sowohl Ramas als auch Robwah bewusst.

Nach dem Gespräch verabschieden sich die beiden Samariter hastig von den SC.

- **Die Nachricht:** Bruder Ramas schüttelt den SC zum Abschied die Hände und steckt ihnen dabei unauffällig einen kleinen persönlichen Kommunikator zu. Er wirkt dabei nervös und gibt sich große Mühe, Schwester Robwah von der Übergabe nichts merken zu lassen. Ramas' persönliche Nummer ist in das Gerät einprogrammiert. Die SC können Bruder Ramas versuchen zu kontaktieren, werden damit aber erst kurz vor der Szene Blutiger Tanz Erfolg haben. Bis dahin wird sie eine neutrale Stimme darüber informieren, dass der gewünschte Gesprächspartner vorübergehend nicht erreichbar ist und über ihren Anruf benachrichtigt wird.

Kosten: o FP (notwendig)

⚙ GEFÄHRLICHE KLETTERPARTIE

Wenn die SC herausfinden wollen, wie es den Märtyrer-Kriegern gelungen ist, die Abhrra-Ebene unbeobachtet zu verlassen, werden sie ins schleimige Innere des Rumpfes vordringen müssen.

- **Verfolgung der Blutspur:** Falls jemand in der Gruppe über ein Talent verfügt, mit dem er die Spuren der Angreifer verfolgen kann (oder falls jemand einen Wurf auf **Beobachtung** mit –2 schafft), lässt sich der Fluchtweg der Märtyrer rekonstruieren – er führt durch die feuchten Wartungsschächte im Rumpf der Station. Die Spuren enden schließlich bei einer Wartungsluke im Kern, direkt in eines der Kellergeschosse des Sanatoriums.
- **Ein echter Märtyrer:** Wenn die SC bei dem anfänglichen Wurf auf **Beobachtung** mehr als eine Sechs erzielt haben, kannst du sie auch die Leiche des Märtyrer-Kriegers finden lassen. Der Abstieg war für die Krieger sehr schwierig und in einem der gefährlicheren Schächte hat die Gruppe ihren toten Bruder fallen gelassen. Die Leiche fiel bis zum Grund des Schachtes und wurde von einem Ventilator in Stücke gerissen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Technologie** kann man den Ventilator kurzzeitig abschalten und bis zu der Leiche vordringen.
- **Ein schwieriger Abstieg:** Vermutlich müssen die SC einen Wurf auf **Beweglichkeit** schaffen, um die engen, rutschigen Schächte zu durchqueren. Falls sie über Kletterausrüstung, Exoanzüge oder andere passende Gerätschaften verfügen, erübrigt sich dieser Wurf.
- **Tödlicher Luftzug:** Für 2 FP kannst du das Lüftungssystem eine Routinereinigung durchführen lassen, während die SC gerade hindurch klettern. Das bedeutet, dass der Schacht abgeriegelt und zum Weltraum hin geöffnet wird. Durch die Wirkung der explosiven Dekompression werden die SC durch die Luke des Schachtes und in den Weltraum gesogen. Nach zwei Runden schließt sich die Luke wieder und das System fährt wieder hoch. Nun blockieren wesentlich weniger Algen und Dreck (und SC) den Luftstrom.

Kosten: 0 oder 2 FP

⚙ EILMELDUNG

Dieses Ereignis kann an einer beliebigen Stelle in Akt 2 benutzt werden. Die SC verfolgen eine Nachrichtensendung mit Judikatorin Akouba Kosha. Du kannst diesen Text vorlesen oder improvisiert zusammenfassen:

Menschen haben sich um einen Holoschirm versammelt, auf dem die neuesten Nachrichten des Bulletins laufen. Stolze Würdenträger, hübsche Kurtisanen und reiche Händler unterhalten sich leise über das Ereignis.

Korrespondentin Jeyla Kuhari steht auf der Promenade vor Wahibs Cantina. Neben ihr befindet sich Judikatorin Akouba Kosha, die sich im Scheinwerferlicht sichtlich unwohl fühlt.

„Wir schalten zu unserer Korrespondentin Jeyla, die uns mehr über die Schießerei in Wahibs Cantina berichten kann."

„Vielen Dank, Jalab, das ist richtig. Hier neben mir steht Judikatorin Kosha, die die Untersuchungen leitet. Meine Quellen berich-

EXPLOSIVE DEKOMPRESSION

Wenn der Schacht ausgelüftet wird, werden alle losen Objekte hin zur Öffnung gesogen. Wenn man sich während der Lüftung fortbewegen möchte, muss einem zunächst ein schwieriger (–2) Wurf auf Beweglichkeit gelingen. Will man sich einfach nur irgendwo festklammern, reicht ein Wurf auf Kraftakt mit –1. Beide Würfe gelten als langsame Aktionen (3 AP). Wenn man einen Exoanzug trägt, sind beide Würfe unmodifiziert. Um jemand anderem zu helfen oder einen losen Gegenstand festzuhalten (auf nahe Reichweite bei Kraftakt oder kurze Reichweite bei Beweglichkeit), braucht man einen kritischen Erfolg. Diese Regeln können auch verwendet werden, wenn im Weltraumkampf oder in einem Feuergefecht an Bord eines Schiffes der Rumpf durchbrochen wird (etwa beim Angriff auf die Basis des Märtyrer-Einsatzteams in Akt 3).

AUF DEN SPUREN DER MÄRTYRER

Im Sanatorium können die SC der Blutspur zu einem von Bruder Ramas' Operationssälen folgen – oder aber weiter hinunter in den Keller (da sich das Einsatzteam hier aufgeteilt hat). Dafür muss ein Wurf auf **Beobachtung** mit –1 gelingen. (Als SL kannst du an dieser Stelle beschließen, direkt in Akt 3 auf Seite 63 zu springen. Wenn die SC genügend Hinweise gesammelt haben oder sich unter Zeitdruck fühlen, kann es besser sein, das Tempo aufrecht zu erhalten.)

ten, dass das Opfer der Schießerei in der Cantina hier hinter uns nicht der erste der sogenannten Mystiker war, die in den letzten Tagen getötet wurden. Stimmt das, Judikatorin?“

„Das ist korrekt.“

„Stimmt es auch, dass es Ihnen gelungen ist, die heutigen Ereignisse mit sieben weiteren Mordfällen in Verbindung zu bringen?“

„Das ist korrekt.“

„Und es ist zu befürchten, dass im Laufe Ihrer Ermittlungen weitere Leichen auftauchen werden, weil insgesamt über ein Dutzend Mystiker als vermisst gemeldet wurden, nicht wahr?“

„Wir können zum derzeitigen Stand der Ermittlungen keine Spekulationen abgeben. Viele der neuen Mystiker haben sich entschieden, ihr altes Leben hinter sich zu lassen. Dieser Faktor könnte sich auch in den Vermisstenanzeigen niederschlagen.“

„Was können Sie mir zu dem Gerücht sagen, nur Erstsiedler wären von der Mystikerkrankheit betroffen?“

„Dazu kann ich nichts sagen.“

„Können Sie nicht, wollen Sie nicht – oder dürfen Sie nicht?“

„Ich kann nicht, da ich die Antwort nicht kenne.“

„Um auf die sechs Opfer zurückzukommen, die bereits untersucht wurden – was können Sie über deren Hintergründe sagen?“

„Oberflächlich betrachtet scheint es, als würde sich Ihr Gerücht bewahrheiten, aber das bedeutet nicht, dass …“

„Vielen Dank, Judikatorin Kosha – zurück ins Studio, Jalab.“

„Vielen Dank, Jeyla. Hier bei uns im Studio haben wir nun …“

Eine ernste Expertenrunde aus verschiedenen Fraktionen und Organisationen sitzt im Studio um einen Tisch. Sie diskutieren mit großer Leidenschaft, aber es werden keine neuen Fakten beigesteuert.

Die Ereignisse in Wahibs Cantina stehen in direktem Zusammenhang mit dem Märtyrer-Einsatzteam – es hat einen aus dem Keller entflohenen Mystiker verfolgt und getötet. Das Opfer könnte eine Mystikerin von der Ghazali sein, beispielsweise Khomina, oder jemand, den die SC in diesem Szenario kennengelernt haben, etwa Althea, falls sie sie nicht unter ihren Schutz gestellt haben. Du könntest auch Aram Yafa an dieser Stelle ein Ende bereiten, falls er nicht schon vorher gestorben ist. Judikatorin Akouba kann Auskunft über den Namen des Opfers geben.

Kosten: 1 FP

BLUTIGER TANZ

In dieser Szene werden die SC von Bruder Ramas kontaktiert, der ihnen beichtet, dass die Samariter den Märtyrer-Kriegern geholfen haben, und dass er den SC einen Weg in den Keller verraten kann.

DIE SITUATION

Es liegt bei dir als SL, wann Bruder Ramas den Kommunikator aktiviert, den er den SC während des Ereignisses „Ein Treffen mit Ramas“ zugesteckt hat. Er wartet, bis er allein und unbeobachtet und sich sicher ist, dass niemand ihn belauscht. Im beengten, etwas technikfeindlichen Sanatorium kann das eine Weile dauern. Ramas kontaktiert die SC und bittet sie, ihn während der Abendwache im Garten der Sucher zu treffen. Er hält das Gespräch kurz und bleibt bei der Sache. Er hat keine Zeit für Fragen und bittet um ein Treffen am nächsten Tag. Ramas weiß allerdings nicht, dass der Anruf vom Märtyrer-Einsatzteam abgehört wurde, das nun beschließt, sich auf einen Streich sowohl Ramas als auch die SC vom Hals zu schaffen.

Es ist früher Abend und das Hololicht an der Decke über dem Park verblasst langsam. Der grüne Garten legt sein Abendgewand an, wechselt durch Blau- und Grautöne und gelangt bei Schwarz an, als die letzten Besucher ihn verlassen. Eine Gruppe Tarrabs und Akrobaten bleibt zurück. Sie üben ihre Kunststücke, singen und jonglieren im Dunkeln Fackeln, aber irgendwann packen auch sie ihre Sachen. Als sie den Garten verlassen, verhallen ihre Stimmen und ihr seid allein – wo bleibt Bruder Ramas?

Lass die SC ihren Weg zum Garten finden und beschreibe den Park mit dem Vorlesetext und den Informationen aus dem nächsten Abschnitt. Es ist wichtig, dass die SC sehen, wie die anderen Besucher den Park verlassen, und dabei auf die Tarrab-Gruppe aufmerksam werden, reisende Geschichtenerzähler. Ramas verspätet sich, und als er endlich eintrifft, wird er unterbrochen, bevor er seine Geschichte erzählen kann. Als Tarrabs verkleidet greifen die Märtyrer an.

WICHTIGE INFORMATIONEN

In dieser letzten Szene von Akt 2 sind die wichtigsten Informationen, die die SC nach Akt 3 mitnehmen sollen, folgende:

- Das Märtyrer-Einsatzteam, eine Splittergruppe des Orden des Paria, steckt hinter den Entführungen und Morden der Mystiker auf der Station. Die Märtyrer-Krieger bringen ihre Opfer zu ihrer temporären Basis in den Keller.
- Das Einsatzteam ist in mehrere Trupps unterteilt, von denen einer sich darauf konzentriert hat, die Mystiker zu finden, und ein anderer die Entführung des Abgesandten durchgeführt hat.
- Der Abgesandte wurde in den Keller gebracht.



DER GARTEN DER SUCHER

Der Garten der Sucher steht allen offen: der Gardistin, die einen Unruhestifter zu heftig verprügelt hat; dem Gewürzhändler, der um seine totgeborene Tochter trauert; den Liebenden, die schon vor dem Bau der Station ein Paar waren; der Deckarbeiterin, die Abstand von dem engen Wohnmodul ihrer Familie braucht und im Gras einfach nur in Ruhe ihr mitgebrachtes Abendessen genießen möchte. Der Garten heißt sie alle willkommen. Aus Respekt gegenüber den Suchern wird der Frieden hier selten gestört und gewalttätige Absichten bleiben üblicherweise vor den Toren.

Der Garten der Sucher besteht aus etwa zwanzig Miniaturlandschaften, die um den eigenartigen Tempel des Sucherkults im Zentrum angeordnet sind. Dieser Ort bildet eine Collage aus schönen Landschaftsbildern aus dem gesamten Horizont. Der Garten der Sucher wird im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 263 beschrieben.

- **Wahira (Mandelverkäuferin):** Die gebückte alte Wahira schiebt ihren kleinen Wagen durch die ebenerdigsten Teile des Gartens. Wo immer sie auftaucht, kaufen die Leute ihre gerösteten und gesalzenen Mandeln in Rollen aus alten Zeitungen. Trotz ihres Alters verfügt Wahira über einen rasiermesserscharfen Verstand und kennt den Garten in- und auswendig.
- **Iouri Binti Saad (Tarrab):** Ein Sucher und Tarrab von Algol, der erst seit Kurzem auf Coriolis ist. Er ist von der Mystikerkrankheit betroffen, verbirgt das aber gut und hält sich im Garten auf, um den Tempel im Zentrum zu besuchen. Während er darauf wartet, eingelassen zu werden, verbringt er seine Tage an einem Teich, wo sich andere Zirkusleute und Tarrabs treffen und mit ihrer Kunst Geld verdienen.

Mit Hilfe der Karte kannst du den Kampf im Park dramatisch gestalten und zu einem tödlichen Katz-und-Maus-Spiel zwischen dunklen Bäumen machen.


GARTEN DER SUCHER
1. Treffpunkt
2. Künstlerzelt
3. Statue
4. Fußbrücke
5. Teich
6. Wasserfall
2x2 Meter
03
02
04
05
01
03
03
03
04
06
06
06
06

NSC

Das Märtyrer-Einsatzteam hat einige seiner besten Krieger in den Garten der Sucher geschickt, um die SC und Bruder Ramas auszuschalten. Allerdings verfügt keiner von ihnen über die geheime Fraktionstechnologie des Ordens.

MÄRTYRER-KRIEGER IM GARTEN DER SUCHER

Die Märtyrer sind hier, um die SC ein für alle Mal zum Schweigen zu bringen. Sie werden tödliche Waffen einsetzen, dabei allerdings möglichst leise vorgehen und Vibro-Munition für ihre Vulkan-Karabiner verwenden. Wenn es ihnen gelingt, schleichen sie sich nah heran, um möglichst genau zu zielen, bevor sie konzentrierte Salven abgeben. Sie haben keine Angst davor, zu sterben – nur davor, ihre Brüder zu enttäuschen.

ERSCHEINUNG: Tragen unauffällige Djellabas, die sie bei Kampfausbruch abwerfen. Darunter tragen sie schwarze Kampfanzüge mit Masken.

CHARAKTERMERKMALE: Still und präzise.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**
TREFFERPUNKTE: 7 (9)
WILLENSKRAFTPUNKTE: 5
REPUTATION: 2
FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Beweglichkeit 3, Infiltration 3, Nahkampf 3, Beobachtung 3
TALENTE: Fanatiker und Scharfrichter oder Der Assassinenstoß und Zäh
PANZERUNG: Leichte Panzerung 4
WAFFEN: Vulkan-Karabiner (Vibro), Duramesser, Betäubungsgranate
AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion, teure Kleidung

- **FANATIKER:** Ihr blinder Eifer erlaubt den Märtyrer-Kriegern, mit 2 TP wieder auf die Beine zu kommen, nachdem sie im Kampf gebrochen wurden. Kostet 2 FP.
- **SCHARFRICHTER:** Die Märtyrer sind darauf trainiert, immer wachsam zu bleiben. Sie können ihre Gegner mit einem einzigen Treffer ausschalten. Solange ihr Ziel nicht über das Talent Neun Leben verfügt, kann ein Märtyrer-Krieger jedes Mal, wenn er eine kritische Wunde verursacht, bei dem W66-Wurf Zehnerstelle und Einerstelle vertauschen, um maximalen Schaden anzurichten. Dieser Effekt gilt auch für zusätzliche Würfel, falls weitere Sechsen für die kritische Wunde verwendet werden. Kostet 2 FP.
- **DER ASSASSINENSTOSS:** Die Krieger des Heiligen Lichts sind besonders darin ausgebildet, Entführungen und Attentate auszuführen. Wenn sie einen heimtückischen Angriff (Seite 85 im *Coriolis*-Grundregelwerk) mit einer leichten Waffe ausführen, erhalten sie +2 auf **NAHKAMPF**. Kostet 2 FP.
- **ZÄH:** Einige der Krieger sind besonders abgehärtet, um Folter zu widerstehen. Diese Krieger verfügen über 2 zusätzliche TP.

EREIGNISSE

Das Hauptereignis in dieser Szene ist der Hinterhalt des Märtyrer-Einsatzteams im Garten der Sucher.

DER HINTERHALT

Die SC verbringen die Abendwache mit der Beobachtung der eleganten Steinbrücke über den kleinen See, auf dem exotische Menkar-Lilien in voller Pracht blühen. Künstler und Tarrabs unterhalten die Besucher des Parks entlang der sauber geharkten Wege um sie herum. Unter den Tarrabs verbergen sich vier Mitglieder des Märtyrer-Einsatzteams, die sich bereithalten, zuzuschlagen, sobald Bruder Ramas eintrifft. Ein erfolgreicher Wurf auf **BEOBACHTUNG** kann die SC ein paar Sekunden vor dem Überfall alarmieren. Sie können auch vermeiden, überrascht zu werden, indem sie explizit sagen, ein Auge auf die Künstler halten zu wollen.

- Bruder Ramas verspätet sich und wirkt sichtlich erschüttert. Eilig überquert er die Brücke. Er schaut sich nervös um und nickt den SC zu, während er einen Tag aus der Tasche holt, um ihn ihnen zu geben.

In diesem Moment schlagen die Märtyrer zu. Einer der Jongleure nähert sich Ramas von hinten und schießt ihm eine Vulkan-Salve in den Rücken. Falls die SC nicht darauf vorbereitet sind und den Schützen versuchen aufzuhalten, wird Ramas blutüberströmt nach vorne stolpern und über das Geländer in den flachen Teich stürzen. Achte darauf, dass die SC entweder sehen, wie er im Fallen den Tag in der Hand hält, oder dass er den Tag schon einem der SC gegeben hat. Es ist wichtig, dass die SC den Tag an sich nehmen, bevor sie den Garten verlassen. Falls sie sich nicht darauf konzentrieren, Ramas zu helfen, könntest du ihn gerade lange genug leben lassen, um einen der SC zu packen, ihm den Tag zu geben und in seinem letzten Atemzug zu hauchen: „Es tut mir so leid, dass ich zugelassen habe …“ Als SL kannst du Finsternispunkte verwenden, um Verstärkung für das Einsatzteam eintreffen zu lassen (gemäß den Regeln auf Seite 57). Wachsame SC könnten den Hinterhalt auch erahnen, sich schnell den Tag schnappen und dem Kampf entgehen.

Kosten: 0 FP (notwendig)

⚙ DER TAG

Nachdem sie die Märtyrer besiegt oder abgeschüttelt haben, müssen sich die SC erstmal vor den Judikatoren und der Garde verstecken, die schnell am Schauplatz des Gefechts eintreffen. Richterin Kurahan und Judikatorin Akouba können für die Loyalität der SC und die Richtigkeit ihrer Aussagen bürgen.

Sobald sie in Sicherheit sind, kann der Tag untersucht werden. Er liefert folgende Informationen:

- **Auserwählt:** Noor konnte das Gefühl nicht abschütteln, ihre*seine Kräfte erhalten zu haben, weil er*sie zu etwas Höherem bestimmt war (anstatt nur durch einen Nebeneffekt der Ankunft der Abgesandten, auch wenn Noor ähnlich wie viele andere neue Mystiker die ersten Manifestationen um diese Zeit bemerkt hat).
- **Festgenommen:** Wie Robwah und Ramas beim Besuch der SC im Sanatorium bereits sagten, war Noor mehrere Male da. Als er*sie das letzte Mal auftauchte, hatte sie*er Feuer in den Augen und wurde von Gardisten begleitet, nachdem er*sie auf der Ozonplaza festgenommen worden war.
- **Die Vision:** Noor behauptete, eine Vision vom Abgesandten auf der Station bei Xene erhalten zu haben, und predigte leidenschaftlich vom bevorstehenden Ende des Dritten Horizonts. Noor hat Ramas versprochen, auch er würde die „wahrhaftige Veränderung" noch zu sehen bekommen – der Abgesandte würde sich auch ihm zeigen. Bruder Ramas hat damals nicht verstanden, ob Noor den Abgesandten auf Coriolis meinte, oder den auf der Station bei Xene, der sich als „Richterin" ausgibt. (Ramas kann seinen Ärger über diese Häresie dieser falschen Ikone nicht verbergen, wie man an seiner bebenden Stimme und den zusammengebissenen Zähnen erkennt.) Als er Noor danach fragte, war die Antwort kryptisch: „Die Zeit wird kommen, wenn die Finsternis hereingebeten wird, wenn Menschen ohne Münder sprechen, wenn die Schwester die Schwester betrügt. Nur jene, die in der Finsternis leben, werden das Licht sehen."
- **Entführt:** Kurz danach wurde Noor aus Ramas' Station abgeholt und durch die gesperrten Bereiche des Sanatoriums in den Keller gebracht. Seitdem hat Ramas ihn*sie nicht wiedergesehen.
- **Der Keller:** Der Tag enthält auch eine Karte, auf der der Weg in den Keller durch die unteren Ebenen des Sanatoriums verzeichnet ist. Damit finden sich die SC in den unteren Ebenen von Coriolis zurecht und erhalten außerdem einen Bonus von +2 auf alle Würfe auf **Infiltration**, um sich unbemerkt durch das Sanatorium zu bewegen.
- **Die Aufnahme:** Die neueste Datei auf dem Tag ist eine Holoaufnahme:

„Ich weiß nicht, was ihr herausgefunden habt, und ich werde es wohl auch nie erfahren. Aber ich muss euch die Wahrheit offenbaren, auch wenn ich damit meinen Orden verrate. Im Angesicht der Ikonen ist kein Platz für Lügen. Ein Märtyrer-Einsatzteam von Zalos befindet sich auf der Station. Es hat den Auftrag, alle neuen Mystiker auszulöschen. Sie bringen die Mystiker an einen Ort, den sie „das wahre Sanatorium" nennen. Ich weiß, dass es sich irgendwo im Keller befinden muss, allerdings nicht, wo genau. Ihr werdet es selbst finden müssen. Vielleicht findet ihr andere, die bereit sind, euch zu helfen."

Bruder Ramas dreht sich zur Seite, als hätte er ein Geräusch gehört. Er beugt sich nach vorne, um die Aufnahme zu beenden. *„Betet für mich."*

Kosten: 0 FP (notwendig)

ENDE VON AKT 2

Zum Ende des zweiten Aktes haben die SC fast alle Puzzleteile zusammen:

- Sie sollten herausgefunden haben, dass die Märtyrer-Krieger vom Orden des Paria sowohl für die Mystizide als auch für die Entführung des Abgesandten verantwortlich sind.
- Sie haben eine Karte erhalten, die ihnen den Weg in den Keller weist.

Wie sie diese Information Richterin Kurahan zukommen lassen, ist nachrangig. Die Richterin wird ihnen sofort auftragen, zu versuchen, den Abgesandten und die verschwundenen Mystiker zu finden, falls sie diese Entscheidung nicht von allein treffen. Sie will ihnen allerdings Judikatorin Akouba nicht zur Verfügung stellen, selbst wenn die SC darum bitten sollten. Auch sie selbst will nicht in die Sache verwickelt werden und kann ihnen keine offizielle Genehmigung für den Keller erteilen. Die SC werden unauffällig in die unteren Ebenen der Station vordringen müssen.

DER ABGRUND

AKT 3

Das Finale von **Auf den Spuren des Märtyrers** führt die SC hinunter in die Schwärze des Kellers. Sie dringen zum Kern des Mysteriums vor, aber die endgültige Wahrheit entgleitet ihnen.

Der Abstieg in den Keller ist schwierig und endet mit der Enthüllung, dass die Mystiker nach Kua hinuntergebracht wurden. Der Akt endet mit einer Szene, die direkt ins nächste Szenario der Kampagne mündet. Wie in den vorherigen Akten werden auch hier wichtige Charaktere, eine Einstiegsszene und eine Reihe von Folgeszenen und Ereignissen beschrieben.

ÜBERSICHT

Die SC betreten über das Sanatorium die oberen Ebenen des Kellers und finden sich in der Dritten Sphäre wieder, dem Reich von Elmeda, Königin der Elenden. Die Königin verlangt einen Tribut, damit sie ihnen eine Karte zu den unteren Ebenen des Kellers überlässt. Der Weg führt durch das Labyrinth und den Armenfriedhof. In den unteren Ebenen des Kellers finden die SC schließlich die geheime Basis der Märtyrer-Krieger.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

- Von der Königin der Elenden können die SC die benötigte Karte bekommen.
- In der Basis des Einsatzteams erfahren die SC, dass ihre Gegner sich Krieger des Heiligen Lichts nennen und zum Orden des Paria gehören, allerdings nicht, dass sie eigentlich eine Splittergruppe sind.
- Stasisbetten und Rettungskapseln zeigen, dass die Mystiker eingefroren und dann über Kua abgeworfen werden.
- Ähnliche Spuren wie die aus der Abhrra-Ebene weisen darauf hin, dass der Abgesandte in der geheimen Basis war und von hier aus nach Kua verfrachtet wurde.

WICHTIGE CHARAKTERE

In diesem finalen Akt dreht sich alles um die Suche nach den verschwundenen Mystikern und um die NSC, die den SC dabei im Weg stehen:

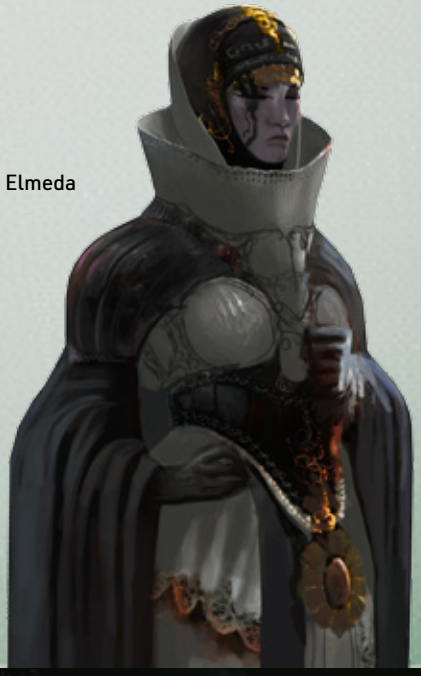
- **Elmeda** – Königin der Elenden im Keller (Seite 72)
- **Salamah ach-Abaud** – Diakonin und Anführerin des Märtyrer-Einsatzteams (Seite 88)
- **Die Bestie** – Kreatur, die denen nachstellt, die sich ins Labyrinth wagen (Seite 79)

Auch hier gibt es wieder unabhängige Akteure, die du als SL einsetzen kannst, um den SC zu helfen oder ihnen Informationen zu liefern.

- **Frax** – Verärgerter Nekatra in den Diensten von Königin Elmeda (Seite 73)
- **Arrl** – Skavara-Händlerin und Rivalin der Königin (Seite 74)
- **Der lahme Goba** – Bettler, der mit Schmugglern Tauschhandel betreibt, die durch den Keller kommen (Seite 73)
- **Bathos** – Verrückter Prophet und selbsternannter Streiter des Lichts, der die Bestie im Labyrinth bekämpft (Seite 79)

FINSTERNISPUNKTE

Für den letzten Akt bietet es sich an, ein paar FP anzusammeln, um die Begegnung in der geheimen Basis zu einem spektakulären Finale zu machen. Natürlich kannst du aber auch FP einsetzen, um Ereignisse auszulösen oder andere Bewohner des Kellers zu verstärken. Wenn die SC die unteren Ebenen des Sanatoriums verlassen und den Keller betreten, die Maschinerie der Coriolis, spüren sie alle ein unangenehmes Beben. Du erhältst 4 FP und kannst das Ereignis „Beben“ verwenden, wenn du möchtest.



Elmeda

EINSTIEGSSZENE: IN DIE SCHATTEN

Akt 3 beginnt, wenn die SC die oberen Ebenen des Kellers betreten. Wenn nach dem Hinterhalt im Garten der Sucher noch einige verwundet sind, können ihnen Richterin Kurahan oder Judikatorin Akouba Hilfe verschaffen. Beide können die SC nicht schnell genug wieder auf die Beine bekommen und organisieren direkt einen Arzt (Verstand 5, **Medikurgie** 3) oder zumindest eine Handvoll M-Dosen.

DIE SITUATION

Die SC suchen in den Kellergeschossen des Sanatoriums nach einem Eingang in den oberen Teil des Kellers. Die Karte, die sie von Bruder Ramas erhalten haben, führt sie im Keller direkt neben die Dritte Sphäre, wo Elmeda, Königin der Elenden, Hof hält. Für dich als SL ist es wichtig, die richtige Atmosphäre für den Weg in den Keller zu schaffen. Der Abstieg sollte durchaus gefährlich werden (siehe Ereignisse). Lass die SC ruhig ihre Fertigkeiten einsetzen, um sicher nach unten zu gelangen, aber denk auch daran, dass das Märtyrer-Einsatzteam diesen Weg regelmäßig geht. Es sollte auch nicht zu schwierig werden. Die Gruppe überwindet rund zwei- bis dreihundert Meter auf dem Weg zum Boden der Station. Alternative Wege in den Keller sind im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 268 beschrieben.

⚙ DER WEG DES SAMARITERS

Der Weg durch das Sanatorium erfordert sowohl Überzeugungskraft als auch Heimlichkeit. Zuerst müssen die SC einen Vorwand finden, um ins Sanatorium zu gelangen. Dafür ist vermutlich ein Wurf auf **Manipulation** fällig. Wenn sie drinnen sind, muss ihnen ein Wurf auf **Infiltration** gelingen, um unbemerkt den auf Bruder Ramas' Karte verzeichneten Treppen zu folgen. **Beobachtung** könnte auch wichtig werden, wenn es darum geht, im Untergeschoss patrouillierenden Samaritern aus dem Weg zu gehen.

Falls die SC bei ihrem Unterfangen bemerkt werden, wird man sie nicht aufhalten – die Samariter sind immerhin Pazifisten. Diejenigen, die loyal hinter dem Märtyrer-Einsatzteam stehen, werden aber im Keller über Funk Bescheid geben, sodass auf dem Weg mit einem Hinterhalt zu rechnen ist, vielleicht im Labyrinth oder in der Nähe der Basis.

⚙ DER WEG DER JUDIKATORIN

Falls die SC zögern, ihr Glück im Sanatorium zu versuchen, wird Richterin Kurahan sie an die Dringlichkeit ihrer Mission erinnern. Sie bietet ihnen die Unterstützung von Judikatorin Akouba als Führerin an, wodurch ihnen auch der Weg der Garde offensteht (siehe Seite 268 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Im Hauptquartier der Coriolis-Garde führen auch zwei Aufzüge nach unten. Akouba kann einrichten, dass die SC sie benutzen dürfen, wird sie selbst aber nur während der Fahrt begleiten und den eigentlichen Keller nicht betreten.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die SC müssen wissen, dass es einen Weg in den Keller gibt, aber du könntest sie warnen, dass diese Gegend gefährlich ist und man sich dort schwer zurechtfindet. Falls sie nicht weiterwissen, kann Richterin Kurahan Akouba als Führerin vorschlagen, allerdings strikt inoffiziell. In diesem Fall nehmen sie den Weg der Garde (siehe *Coriolis*-Grundregelwerk Seite 268). Im Hauptquartier der Coriolis-Garde im Kern befinden sich zwei Aufzugsplattformen, die die SC in den Keller hinabbringen. Akouba wird die SC allerdings nur bis zum Eingang der schwindelerregenden Wartungsebenen begleiten und nicht weiter.

DER KELLER DES SANATORIUMS

Die Stufen, die euch in die Dunkelheit hinabführen, erinnern euch an alte Gruften unten auf einem Planeten. Hin und wieder zeugen jedoch gewaltige Streben und mit Nieten befestigte Keramikplatten davon, dass ihr euch durch das Skelett der Station bewegt. Bodenlose Tiefen umgeben euch, als ihr von einer Ebene zur nächsten hinuntersteigt. Euer Weg in die Unterwelt von Coriolis zieht sich schier endlos hin.

Unter dem Hof des Sanatoriums erstrecken sich fünf Kellergeschosse, die durch klaustrophobische Tunnel und Lagerräume miteinander verbunden sind. Der Zustand dieser Kellergewölbe reicht von heruntergekommenen Korridoren mit flackernden Leuchtröhren bis zu besser erhaltenen, gefliesten Bereichen mit Operationssälen und Vorratsräumen. Die meisten unterirdischen Bereiche sind jedoch nicht mehr in Benutzung. Auf den unteren Ebenen befinden sich vor allem vormalige Krankenzimmer und Zellen, die leer stehen, aber dennoch eine Atmosphäre von Furcht und Schmerz verströmen. Im fünften Untergeschoss gelangt man über Treppen und Leitern in den Keller hinab. Die Tür zum Treppenhaus ist verschlossen, lässt sich aber mit einem Sicherheitstablet und einem erfolgreichen Wurf auf **Technologie** öffnen. Über das Treppenhaus gelangen die SC direkt in den Keller.

DER KELLER

Es ist stockdunkel um euch herum. Die einzigen Geräusche kommen von Lüftungen und Kondenswasser, das aus uralten Kühlsystemen tropft. Vor euch bewegt sich etwas in der Dunkelheit. Leise schlängelt sich irgendein Bewohner des Kellers über den Boden, weit entfernt von Licht und Zivilisation.
Der Keller ist das düstere Fahrgestell von Coriolis, ein schattenhaft verzerrtes Abbild der Welt dort oben: dunkel, feucht und heimgesucht von Kreaturen, deren Existenz auf der Station von offizieller Seite geleugnet wird. Je tiefer man vordringt, desto stärker werden Verfall und Feindseligkeit in der Umgebung. Trotz seiner räumlichen Nähe zu Sicherheit, Schiffen und anderen Annehmlichkeiten könnte der Keller ebenso gut Lichtjahre entfernt sein. Wer hierher kommt, ist auf sich allein gestellt. Gänge mit leckgeschlagenen Leitungen führen in leerstehende Hallen mit ächzenden Ventilatoren und pfeifenden Rohren. Rostige Wartungsplattformen und Leitern quietschen beunruhigend über bodenlosen schwarzen Abgründen.

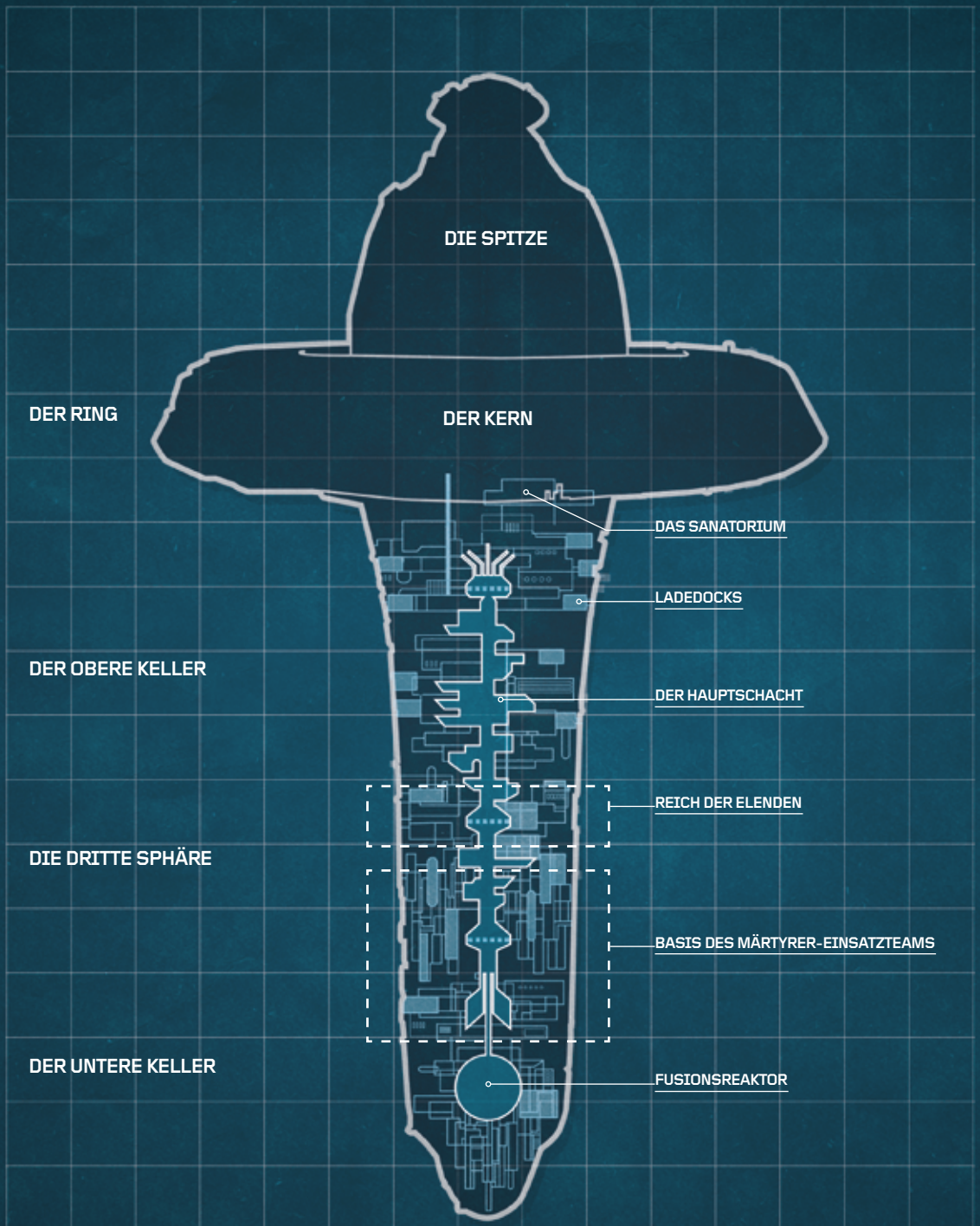
DER OBERE KELLER

Die oberen Ebenen sind weitestgehend verlassen. Sie sind ziemlich heruntergekommen, aber grundsätzlich funktionsfähig. Manchmal werden auf diesen Ebenen Waren umgeladen oder gelagert, wenn das Netz mit Großfrachtern ausgelastet ist. Die Garde patrouilliert im oberen Keller, allerdings nicht besonders oft. Genau genommen handelt es sich dabei eher um Reinigungstrupps auf der Jagd nach den wenigen Bewohnern dieser Gegend, die meistens etwas – oder jemanden – zu verbergen haben.

DER UNTERE KELLER

Auf den unteren Ebenen nimmt der Verfall drastisch zu. Der Grund der Station mit seiner geringen Schwerkraft wird von verrückten Herumtreibern im Oporrausch und Halbintelligenzen beherrscht. Aasfressende Skavara sind sehr verbreitet. Bündel aus Glasfaserkabeln und Kupferdraht hängen von der Decke – die Verkleidung der Gänge wurde entweder zu Birr gemacht oder zum Bau von Hütten verwendet. In der Luft hängt der Gestank nach Urin, Opor und Rauch. Auf unachtsame Besucher regnen Funken herab, denen kurze Momente der Dunkelheit folgen, bis sich das Flackern wiederholt. Am Grund des Kellers laufen die Gravitonprojektoren dank schlechter Wartung und der Tatsache, dass wichtige Komponenten ausgeschlachtet wurden, mit geringerer Effizienz. Hier unten (unterhalb der Dritten Sphäre, siehe Seite 71) erleiden die SC Abzüge von –1 auf Beweglichkeit, Nahkampf und Kraftakt.

Handout 3: Bruder Ramas' Karte



DIE AUFZÜGE DER GARDE

Im Hauptquartier der Coriolis-Garde an der Kernplaza verbinden zwei Aufzüge den Keller mit der Zivilisation oben. Über diesen Weg gelangen Gardepatrouillen und Wartungspersonal nach unten. Die Büros der Judikatoren befinden sich im selben Gebäudekomplex und ihre Stellung veranlasst die Wachposten bei den Aufzügen, unverzüglich beiseite zu treten, als Judikatorin Akouba mit den SC im Schlepptau auftaucht. Die Aufzugsplattformen sind langsam und nicht allzu sicher; das Geländer ist locker und die Steuerung eingerostet. Zusammen mit den Hauptleitungen für Strom und Wasser verlaufen die beiden Schächte durch das Rückgrat der Station. Die beiden Gardisten bestehen darauf, die Fahrt nach unten zu beaufsichtigen. Sie starren Akouba den ganzen Weg über in ärgerlichem Schweigen an und drehen den anderen Fahrgästen beharrlich den Rücken zu.

Die Plattform setzt sich ächzend in Bewegung und senkt sich langsam der Dunkelheit entgegen. Die beiden Gardisten halten respektvollen Abstand zu der Judikatorin und werfen einander nervöse Blicke zu. Schon bald weicht der Lärm der Plaza oben einem dumpfen Grollen. Dunkle Rohre in den Wänden befördern aufgereinigtes Wasser nach oben. Ihr seht endlose Reihen von Nieten an euch vorbeiziehen und spürt, wie das Gewicht eurer Waffen und Ausrüstung nachlässt, als die künstliche Schwerkraft der Station langsam abnimmt.

Als ihr unten angekommen seid, beschreibt euch die Judikatorin den Weg zu einer Wendeltreppe, über die ihr ins nächst tiefere Stockwerk hinuntergelangen könnt. Weiter als bis hier wird sie euch allerdings nicht begleiten. Mit all dem Chaos nach dem Verschwinden des Abgesandten wartet oben eine Menge Arbeit auf sie.

DER OBERE KELLER

Wenn die SC etwas weiter in die Dunkelheit vordringen, gelangen sie in einen Bereich, in dem alle Schächte, Treppenaufgänge und Leitern verschweißt sind oder von eingestürztem Schutt versperrt werden. Üblicherweise findet sich an solchen Stellen ein Zeichen mit dem stilisierten Diamanten der Coriolis-Garde, das auf offizielles Sperrgebiet hinweisen soll. Von hier scheint es keine Wege nach unten oder nach außen in den Rumpf zu geben. An dieser Stelle könntest du die SC die Dritte Sphäre finden lassen (siehe das Ereignis „Am Hof der Elendskönigin“ unten).

NSC

Für Samariter-Charaktere in dieser Szene kannst du die Spielwerte des Predigers verwenden (Seite 343 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

REINIGUNGSPATROUILLE

Reinigungspatrouillen bestehen aus Veteranen der Garde und sind disziplinierter und schwerer bewaffnet. Natürlich ist auch eine anständige Portion Bestechlichkeit dabei. Sie sind es gewohnt, dass die Bewohner des Kellers bei ihrem Anblick das Weite suchen, und sind überrascht, wenn das mal nicht passiert. Sie folgen, ohne zu zögern, den Befehlen von Schawischa Gamila (**Kommandieren** 2).

Attribute:
Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 3

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 5

Reputation: 2

Fertigkeiten: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Beobachtung 2

Panzerung: Leichte Panzerung 4

Waffen: Vulkan-Karabiner, Duramesser

Ausrüstung: Persönlicher Kommunikator, Tag zum Annehmen von Bestechungsgeldern.

EREIGNISSE

Verwende in dieser Szene nur ein Ereignis, denn sie soll vor allem dazu dienen, die richtige Stimmung für das Finale aufzubauen, und das Tempo der Handlung nicht ausbremsen.

DER HAUPTSCHACHT

Die abgetrennten Korridore münden irgendwann in den Hauptschacht. Dieser führt jedoch nicht einfach ebenmäßig und gerade nach unten, sondern besteht in einem komplizierten Netzwerk aus gewaltigen Räumen und verbundenen Duralit-Hallen, die chaotisch aufeinandergestapelt wirken. Eine Vielzahl von Überhängen und Balkonen, verbunden über ein Spinnennetz aus Balken und Kabeln, hält die gigantische Konstruktion zusammen. Der Schacht besitzt drei große Knotenpunkte, die sogenannten „Hälse“. An diesen Knotenpunkten gehen die Hallen in einen achteckigen Abschnitt über, der mit zwölf gewaltigen Turbinen versehen ist. Der erste Hals befindet sich direkt unterhalb des Kerns am oberen Ende des Kellers. Der zweite Hals liegt in der Nähe der Dritten Sphäre. Der dritte Hals ist hingegen sehr weit unten. Ein Luftstrom geht hier aus den Filtereinheiten nach oben, von der fehlenden Schwerkraft ganz abgesehen.

Über den Hauptschacht nach unten zu gelangen, ist ein eigenartiges wie gefährliches Unterfangen. Die SC steigen Treppen entlang der Wände hinab, die unter den Vibrationen der gewaltigen Turbinen zittern und quietschen. Manche Hallen sind einigermaßen vor Vibrationen und Wind geschützt. Hier



findet man eher tropfendes Kondenswasser und Schwärme von fremdartigen Glühwürmchen vor. Wenn man einmal den erbärmlichen Zustand gesehen hat, in dem sich ihre Lebenserhaltungssysteme befinden, kommt es einem wie ein Wunder vor, dass die Station überhaupt funktionsfähig ist. Für 1 FP kannst du die SC durch eine eingestürzte oder blockierte Treppe zum Klettern oder Springen zwingen, um weiterzukommen. Vergiss dabei die Abzüge durch niedrige Schwerkraft nicht.
Kosten: 0 oder 1 FP

⚙ RESONANZ: ERSCHÜTTERUNG

Durch die abgesperrten Gänge und verschweißten Türen gleicht der Weg durch die Dunkelheit einem gewundenen Labyrinth voller Sackgassen. Wenn die Gruppe den Hauptschacht erreicht, verspüren Mystiker unter den SC plötzlich ein merkwürdiges Unwohlsein gefolgt von pochenden Kopfschmerzen. Sie hören in ihren Köpfen das Knistern einer Betäubungspistole und riechen Ozon in der Luft. Allerdings gilt das nur für Mystiker unter den SC. Wenn den SC ein fordernder (–1) Wurf auf **Beobachtung** gelingt, entdecken sie einige Meter über ihnen einen Vulkan-Karabiner, der in der Mitte des Schachts an einen Balken gedrückt wird. Falls keine Mystiker in der Gruppe sind, fühlen sich alle einfach etwas nervös und unwohl.

- **Der Abgesandte erwacht:** Auf dem Weg durch den Hauptschacht nach unten erwachte der Abgesandte plötzlich wieder (die Krieger hatten seine Widerstandsfähigkeit gegen Betäubungswaffen unterschätzt). Eine mächtige Schallwelle schleuderte einen der Krieger über das Geländer, wo er von den Ventilatoren des Halses über ihm zermalmt wurde. Die Schallwelle ist stellenweise immer noch aktiv und ändert die Richtung des Luftstroms von unten. Der Märtyrer ließ seinen Karabiner fallen, der an einem Balken im Schacht hängen blieb und von dem Luftstrom aus der Schallwelle des Abgesandten an seinem Platz gehalten wurde. Dem letzten Krieger gelang es, den Abgesandten mit seiner Betäubungspistole erneut auszuschalten und seinen Weg zur geheimen Basis weiter unten fortzusetzen.

Falls die SC nicht zu den Ikonen beten und sie um Unterstützung bitten, erhältst du als SL 4 FP (siehe „Finsternispunkte“ zu Beginn von Akt 3).
Kosten: 0 FP (SL erhält 4 FP)

⚙ AUFZUG IM FREIEN FALL

Der Abstieg ist lang und mühselig. Hin und wieder erreichen die SC Stockwerke, von denen es keinen weiteren Weg nach unten zu geben scheint. Auf einer dieser Ebenen kommen sie zu einem Aufzugsraum mit drei funktionstüchtig erscheinenden Aufzügen. Mit einem Wurf auf **Technologie** lässt sich einer von ihnen in Gang setzen und scheint einigermaßen zu funktionieren.

- **Der abstürzende Aufzug:** Leider sind die Magnetschlösser des Aufzugs beschädigt. Die Fahrt beginnt ganz normal, aber bald rast die Kabine immer schneller auf die Tiefen des Kellers zu. Die Notbremse zeigt auch keine Wirkung. Den SC muss ein schwieriger (–2) Wurf auf **Technologie** gelingen, um die Notbremse kurzzuschließen und die Kabine anzuhalten. Falls es ihnen nicht gelingt, die Kabine anzuhalten, können sie dem sicheren Tod nur aufgrund der durch die niedrige Schwerkraft verlangsamten Beschleunigung entgehen. Ganz bis nach unten mitzufahren ist dennoch keine gute Idee. Passagiere im Aufzug erleiden Sturzschaden wie bei einem Fall aus 8 Metern (siehe *Coriolis*-Grundregelwerk Seite 97). Am Boden des Aufzugsschachts ist die Schwerkraft niedrig und aus der zerschmetterten Kabine herauszukommen erfordert einen schwierigen (–2) Wurf auf **Beweglichkeit** oder **Kraftakt**. Sobald einer der SC es hinausgeschafft hat, können die anderen ohne weiteren Wurf folgen.

Kosten: 2 FP

⚙ REINIGUNGSPATROUILLE

Eine Patrouille der Garde befindet sich auf einem Einsatz im Keller. Sie schießen auf alles, was sich bewegt – und sie schießen scharf. Die Gardisten haben ein Lager von Bettlern und Herumtreibern gefunden und wollen die Gefangenen gerade hinrichten, als die SC eintreffen. Die Gruppe kann beschließen, sich einzumischen oder vorbei zu schleichen.

Die Patrouille könnte auch durch die Gegend schleichen. Dann bräuchten die SC einen erfolgreichen Wurf auf **Beobachtung**, um sie zu bemerken, und einen auf **Infiltration**, um ihr aus dem Weg zu gehen. Wenn die SC entdeckt werden, ist eine Schießerei unumgänglich, falls sie die Gardisten nicht mittels **Manipulation**, Kontakten oder dem Talent Fraktionsstatus für sich gewinnen können.
Kosten: 2 FP

DIE STIMMUNG IM OBEREN KELLER

- Weit entfernt hallen Schüsse durch die dunklen Korridore. Leise Stimmen weinen und flehen. Dann ist alles still.
- Reparaturen werden vorgenommen. Schweißbrenner erhellen den Tunnel, Funken sprühen in weitem Bogen. Arbeiter schreien sich Schimpfwörter entgegen. Gelangweilte Gardisten überwachen die Arbeiten, ignorieren die SC aber, solange diese keinen Kontakt aufnehmen.
- Zwei geheimnisvolle Gestalten feilschen um irgendetwas, verschwinden aber in den Schatten, als sich die SC nähern.
- Plötzlich schaltet sich ein Bildschirm ein und zeigt eine Sendung des Bulletins. Sie wirkt ziemlich alt. Dann wird der Bildschirm wieder dunkel.

AM HOF DER ELENDSKÖNIGIN

Nachdem sie eine Weile durch den Keller gewandert sind und den Hauptschacht durchquert haben, stoßen die SC in dieser Szene auf den Hof von Königin Elmeda. Elmedas Reich befindet sich in der Nähe des mittleren Halses des Hauptschachts.

DIE SITUATION

Königin Elmeda ist die Anführerin einer Gruppe von Bettlern und verstoßenen Künstlern, die in einer der größeren Hallen im Herzen des Kellers ein improvisiertes Dorf errichtet haben. Die Lage nahe des Hauptschachts ist ideal. Das Dorf wird die Dritte Sphäre genannt. Seine Bewohner plündern den Keller und bestehlen Schmuggler, andere Kellerbewohner und Skavara. Wenn die SC eintreffen, werden sie entweder von den Dorfbewohnern oder von einem Nekatra aus Elmedas Leibgarde zur Königin gebracht. Lass die Ankunft der SC mit dem Nachmittagsmarkt zusammenfallen (siehe „Die Dritte Sphäre“ unten).

Die Königin der Elenden ist der Schlüssel der SC zu den tieferen Bereichen des Kellers und sie sollten sich gut mit ihr stellen, um weiter voranzukommen. Für Elmeda kommt das Auftauchen der SC zu einem günstigen Zeitpunkt, da in ihrem Dorf mehrere Konflikte schwelen und sie Unterstützung gut gebrauchen kann.

- Danthë Farrah, eine enge Vertraute und zufälligerweise auch ihre Geliebte, intrigiert hinter ihrem Rücken, um die Herrschaft über das Dorf zu übernehmen und einen Exodus nach oben anzustacheln. Du solltest es so einfädeln, dass Danthë sich gerade auf einer Mission befindet, wenn die SC eintreffen. Die SC bekommen aber die Anspannung der Bewohner mit.
- Arrl, die Skavara, hat einen größeren Markt und droht, Elmeda ihre Untergebenen streitig zu machen.
- Frax, ein Nekatra in der Leibgarde der Königin, ist nicht so loyal, wie Elmeda glaubt, und schmiedet eigene Pläne.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Wenn die SC den Hof der Königin verlassen, sollten sie die folgenden Informationen mitnehmen:

- Elmeda kann ihnen den Weg zur Basis des Märtyrer-Einsatzteams beschreiben.
- Arrl ist eine Rivalin der Königin.



- Die Basis des Einsatzteams befindet sich jenseits des Armenfriedhofs und eines Teils des Kellers, der das Labyrinth genannt wird.
- Das Labyrinth wird von einem schrecklichen Monster bewacht, das unvorsichtige Wanderer verschlingt.

Die wichtigste Information ist natürlich die Wegbeschreibung durch das Labyrinth zur geheimen Basis. Diese Information können sie in einem Handel mit einem der wichtigen NSC des Dorfes erhalten oder indem sie an Elmedas Karte gelangen.

- Arrl oder Goba können ihnen den Weg zur Basis des Einsatzteams beschreiben.
- Arrl kann ihnen Lücken im Sensornetz um die Basis verraten.

DIE DRITTE SPHÄRE

Die Decke in dieser Halle ist fast so hoch wie auf manchen Ebenen an der Spitze, aber ihr fehlen die Holoschirme ihres zivilisierten Gegenstücks. Hier ist die Decke schwarz und die glitzernden Nieten bilden Quadrate und keine Sternenkonstellationen. Kabel mit vielfarbigen Lichtern hängen kreuz und quer durch den Raum, getragen von Säulen, die wie Bäume zwischen den Zelten aufragen. Diese wiederum bestehen aus Kartons, alten Decken, Plastikmüll und alten Duraplatten. Aus der Mitte des Dorfes hört man typische Geräusche für einen Marktplatz. Das ist die Dritte Sphäre, Heimat von Königin Elmeda.

Die Hallen, über die Elmeda, die Königin der Elenden, herrscht – oder ihr Kult, je nach Sichtweise – werden die Dritte Sphäre genannt. Die Haupthalle ist weitläufig und sehr hoch, allerdings ist von ihrer ursprünglichen Beleuchtung nichts mehr übrig. Sämtliche Lichtquellen wurden von den Bewohnern selbst herbeigeschafft: Lampen, Laternen, Leuchtstreifen, alle in unterschiedlichen Farben. Die Dritte Sphäre liegt nahe am Hauptschacht, direkt oberhalb des zweiten Halses, und damit sowohl verborgen als auch strategisch günstig. Man gelangt nur durch eine der vier schweren Sicherheitstüren hinein (mittels **Technologie**). Die Türen wurden von Danthë Farrah, einer alkoholsüchtigen ehemaligen Schiffsmechanikerin, wieder Instand gesetzt. Danthë ist außerdem Beraterin und gelegentliche Liebhaberin der Königin. Durch seine Lage wird der Hof der Königin zu einer wichtigen Schnittstelle für sämtlichen Verkehr und Schmuggel zwischen dem oberen und dem unteren Keller.

- Eine Tür führt zum Hauptschacht.
- Eine Tür führt zu einem halbwegs funktionsfähigen Aufzug (siehe „Aufzug im freien Fall“ oben).
- Die dritte Tür führt zu dem Skavara-Markt und dem Armenfriedhof.
- Die letzte Tür ist hinter Elmedas Thron verborgen und gut bewacht. Nur wer einen Auftrag für die Königin abgeschlossen hat, darf hindurchtreten. Sie führt direkt ins Labyrinth, ohne den Umweg über den Hauptschacht und den Armenfriedhof.

⚙ DER HOF

Der Palast der Königin besteht aus vier Zeltpavillons. Vor langer Zeit waren sie bestimmt einmal prächtig und bunt, aber durch Tabak, Arrash und Oporrauch sind sie längst vergilbt. Die unzähligen Risse im Stoff sind mit Kupferdraht geflickt, der irgendwo im Keller abmontiert wurde. Die vier Zelte der Königin befinden sich im Zentrum des Dorfes. Die umstehenden Zelte bestehen vor allem aus hier und da zusammengetragenen Schrott und sind in wesentlich schlechterem Zustand. Elmedas Untergebene sind Menschen, allerdings handelt es sich um Tehl-Humaniten, unglaublich starke Hilfsarbeiter, die während des Baus von Coriolis von Errai herübergebracht und schließlich vergessen wurden, als ihre Dienste nicht länger benötigt wurden.

⚙ DAS DORF

Der Dritten Sphäre gehören etwa zweihundert Menschen an, davon sind etwa ein Viertel Kinder. Vier Personen stechen deutlich hervor: Vier Nekatra, die einst von den Gladiatorenkämpfen im Mulukhad geflohen sind und nun Elmedas Leibgarde bilden. Alle Bewohner der Dritten Sphäre sind unterernährt, fast schon verhungert, und viele weisen durch ihre Lebensbedingungen entstellende Verletzungen und Behinderungen auf. Kinder und Alte sind am schlechtesten dran: Die Königin hat verfügt, dass Essen vor allem denen zusteht, die in der Lage sind, zu arbeiten. Das Überleben des Dorfes hängt von den langen und gefährlichen Plünderzügen durch den Keller ab.

Allerdings sind die Bewohner des Kellers sehr stolz auf ihr Dorf. Auch wenn der Name sowohl geografische als auch gesellschaftliche Verwundbarkeit der Kolonie andeutet, verstehen sich seine Bewohner ebenso als natürlicher Bestandteil der Station wie die Bewohner des Kerns oder der Spitze.

NSC

Der wichtigste NSC in dieser Szene ist die Königin der Elenden. Hier werden außerdem noch ihre bionische Kobra, ihr Nekatra-Leibwächter und ein typischer Dorfbewohner beschrieben.

GERÜCHTE

In der Dritte Sphäre können die SC manche Gerüchte aufschnappen (manche sind wahr, andere nicht):

- **Auf dem Armenfriedhof haben die Bewohner des Kellers früher ihre Toten begraben.**
- **Im Zentrum des Kellers lebt eine schreckliche „Bestie", die Leichen frisst und ihre Seelen verschlingt.**
- **Schmuggler transportieren Ware durch das Labyrinth und haben manche Lager dort.**
- **Ein verrückter Prophet wandert durch das Labyrinth. Seine Weissagungen werden immer wahr.**
- **Die Skavara haben ihr eigenes Dorf im Keller, wo sie im Licht des Fusionsreaktors Feldfrüchte anbauen.**
- **Die Bewohner der Dritten Sphäre stehen kurz davor, unter der Führung des „Erlösers" in die Finsternis hinabzusteigen, um ein neues Leben ohne Entbehrungen und Krankheit zu finden.**
- **Danthë hat Kontakte zum Konzil der Fraktionen und hat versprochen, dass die Dritte Sphäre bald offiziell anerkannt werden wird und ihre Bewohner bald aus der Dunkelheit nach oben steigen und ihren rechtmäßigen Platz in der Spitze antreten können.**

ELMEDA DOL-PARNASSO, GEFALLENE GRÄFIN UND KÖNIGIN DER ELENDEN

Elmeda dol-Parnasso war einst eine wahre Schönheit mit einer glänzenden Zukunft. Die erste Gräfin der Parnasso-Familie war Erbin einer mächtigen Blutlinie, der der Monolith verheißen war. Ihr Fall kam schnell und gnadenlos: Liebe entflammte ihr Herz und führte sie in ihr Verderben. Ihr Geliebter, Vasilev Zarif-Konstantinides, ebenfalls aus gutem Hause, hörte auf den Rat seiner Familie und suchte sich eine bessere Partie. Elmeda fiel in einen schweren Oporrausch und erwachte in Sklaverei als Kurtisane eines exilierten sadaalischen Händlers. Mit ihrer angeborenen List als Hegemonistin gelang es ihr, zu entkommen und sich in den Tiefen des Kellers zu verbergen. Das Einzige, was ihr von ihrem früheren Leben noch bleibt, sind eine Handvoll Schmuckstücke und ihre bionische Kobra Kahnara. In der Dunkelheit hat sie sich einen neuen Hofstaat aufgebaut: Sie gebietet über eine relativ große und ungewöhnlich gut organisierte Gruppe Kellerbewohner. Sie ist wieder angesehen und hat Macht über andere. Das ist jedoch nur ein erster kleiner Schritt in ihrem Plan: Elmeda hat vor, an die Oberfläche zurückzukehren und sich sowohl an ihrer Familie als auch an dem Verräter Vasilev zu rächen.

ERSCHEINUNG: Trägt ein beeindruckendes, leicht veraltetes hegemonistisches Ballkleid. Ihr geöltes Haar ist mit einer goldbestickten Haube verflochten. Wenn sie in einem ihrer vier Pavillons Hof hält, ist ihre Kobra immer an ihrer Seite.

CHARAKTERMERKMALE: Grinst spöttisch. Bewegt die Hände beim Sprechen in kleinen Kreisen. Legt die Stirn in Falten, wenn sie versucht, Ärger oder Frustration zu verbergen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 10

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kultur 4, Manipulation 4, Nahkampf 4, Kommandieren 2, Fernkampf 2

TALENTE: Hofstaat der Elenden, Edle Abstammung, Bösartig, Vertrautentier

WAFFEN: Thermal-Grille

AUSRÜSTUNG: Exquisites hegemonistisches Ballkleid

- **HOFSTAAT DER ELENDEN:** Elmedas Hofstaat in der Dritten Sphäre würde alles für sie tun, und da es sich bei ihren Untergebenen um eine bunt zusammengewürfelte Gruppe handelt, findet sie praktisch immer jemanden mit den passenden Fähigkeiten. Dadurch verfügt sie im Keller über

beträchtlichen Einfluss. Wenn sie diesen geltend macht, um Besucher einzuschüchtern, erhält sie +2 auf **Manipulation**, falls sich ihr Gegenüber der internen Hierarchie des Kellers bewusst ist.

- **EDLE ABSTAMMUNG:** In den Adern der Familie Parnasso fließt reines zenithisches Blut. Sie sind eng mit der Familie Quassar verwandt und auch Elmeda ist gesund, widerstandsfähig und stark und altert beträchtlich langsamer. Demzufolge ist sie eigentlich viel älter, als sie aussieht. Dieses Talent wirkt ähnlich wie die Bioumformung Regeneration (wodurch ihre Erholungsrate nach Verletzungen verdoppelt ist) und verleiht ihr 2 zusätzliche TP.
- **BÖSARTIG**: Elmeda ist charismatisch, aber bei längeren Verhandlungen auch extrem hartnäckig. Sie lässt nichts unversucht, um ihren Willen durchzusetzen, und wenn ihr ein Wurf auf **Manipulation** gelingt, kann sie pro weiterer Sechs aus dem Wurf 2 zusätzliche Punkte Stress bei ihrem Gegner verursachen.
- **VERTRAUTENTIER:** Elmeda hat eine bionische Kobra als Vertrautentier. Diese beschützt sie vor ihren Feinden (siehe Kahnara unten).

KAHNARA, GROSSE BIONISCHE KOBRA

Das Wappen der Familie Parnasso zeigt eine Schlange und mehrere Familienmitglieder halten sich unterschiedliche Schlangen als Vertrautentier. Kahnara ist eine bionisch verbesserte Kobra mit erhöhter Intelligenz, stärkeren Muskeln und einem größeren Leib.

Attribute: **Stärke 8, Geschicklichkeit 6**
Trefferpunkte: 14
Fertigkeiten: Infiltration 3, Nahkampf 3
Panzerung: Schuppen 2
Waffen: Biss (Waffenschaden 2, KRIT 3, Gift)

- **GIFTIGER BISS (1 FP):** Wenn ein Bissangriff Schaden verursacht, kannst du das Opfer (für einen Finsternispunkt) einem Giftangriff mit Stärke 5 gegen seine Geschicklichkeit aussetzen. Auf Seite 112 im *Coriolis*-Grundregelwerk findest du nähere Informationen über Gifte. In *Die Kua-Verschwörung* findest du auf Seite 168 erweiterte Giftregeln.

FRAX, NEKATRA

Frax hat schon alles gesehen und überlebt. Zuerst war er ein Späher der Legion, später ein Gladiator im Mulukhad. Nun ist es an der Zeit, ein neues Kapitel anzufangen und den Keller hinter sich zu lassen. Das Leben als Elmedas Leibwächter ist einfach, aber ermüdend, und das privilegierte Gehabe der Königin treibt ihn fast zur Weißglut. Frax wird die erste Gelegenheit nutzen, sich davonzumachen – beispielsweise, wenn er den SC als Geleitschutz mitgeschickt wird, um Arrl die Skavara zu töten. Frax ist einer von Elmedas vier Nekatra. Für sie alle gelten dieselben Werte.

ERSCHEINUNG: Schwarzes Fell mit grauen Strähnen. Verschiedenfarbige Augen. Keine Kleidung außer einem Patronengurt mit Flaschen und Beuteln.

CHARAKTERMERKMALE: Knurrt am Anfang eines Satzes. Kratzt sich an einer alten Narbe am Hals. Schielt.

Attribute: **Stärke 5, Geschicklichkeit 5, Verstand 2, Empathie 3**
Trefferpunkte: 10
Willenskraftpunkte: 5
Reputation: 1
Fertigkeiten: Nahkampf 4, Beobachtung 3, Infiltration 1
Panzerung: Fell 1
Waffen: Biss (Waffenschaden 3, KRIT 2) Klauen (Waffenschaden 2, KRIT 4)
Ausrüstung: Wasserflasche, genügend Trockenfleisch für einen Tag.

- **NEKATRA-FÄHIGKEITEN:** Siehe Kehlenangriff und Wilder Hunger auf Seite 317 im *Coriolis*-Grundregelwerk.

DER LAHME GOBA, BETTLER

Der lahme Goba ist einer der weniger glücklichen Bewohner der Dritten Sphäre. Eigentlich könnte er sich in der Blüte seines Lebens befinden. Stattdessen ist er abgemagert, erschöpft und muss sich auf eine zerbrochene Krücke stützen. In dem cleveren Krüppel steckt allerdings noch etwas Kampfgeist und er möchte dringend den Keller verlassen. Entgegen Elmedas Anweisungen verkauft er heimlich seine Kenntnis über Treppen, Aufzüge, Schächte und andere Dinge an Gardisten und Wartungspersonal. Wenn du möchtest, kann Goba den SC den Weg zur Basis des Einsatzteams zeigen, allerdings weiß er nichts von den Sensoren. Mit den Märtyrer-Kriegern hat er eine Abmachung, sie ungehindert zum Hauptschacht durchzulassen.

ERSCHEINUNG: Trägt zerschlissene Stoffreste, die entfernt an einen Kaftan erinnern. Ein langer, unregelmäßiger Bart zeugt von Unterernährung und anderen Entbehrungen hier im Keller. Seine Finger sind knochig und verdreht vor Schmerz, seine müden Augen sind blutunterlaufen.

CHARAKTERMERKMALE: Knackt beim Nachdenken mit den Knöcheln. Schnalzt mit der Zunge und fixiert seinen Gesprächspartner mit loderndem Blick.

ATTRIBUTE:
Stärke 1, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 3

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 4

Fertigkeiten: Manipulation 4, Technologie 3, Kultur 2, Fernkampf 2

Talent: Neun Leben

Waffen: Abgesägte Kartätsche (unter seinem Kaftan versteckt, Waffenschaden 2, KRIT 3)

Ausrüstung: Werkzeuggürtel, zerbrochene Krücke, abgenutzter Tag mit 9 Birr

- **NEUN LEBEN:** Goba ist in schlechter körperlicher Verfassung, hat aber ungewöhnliches Überlebensgeschick. Ob sein Glück von den Ikonen herrührt oder aus einem unheiligen Pakt, weiß niemand. Jedenfalls kann Goba immer, wenn er eine kritische Wunde erleidet, die Würfel tauschen und aussuchen, welche er verwenden möchte. Je mehr Würfel gewürfelt werden, umso besser stehen seine Chancen.

ARRL, SKAVARA

Arrl, mit einem tiefen Knurren ausgesprochen, ist eine geschäftstüchtige Skavara, die ihre zerkratzten und kaputten Dinge gerne gegen glitzernde Gegenstände oder Kleidung und Ausrüstung im Besitz der SC tauschen möchte. Ein solcher Tausch lohnt sich für die SC kein bisschen, aber Arrl weiß viel über das Märtyrer-Einsatzteam und seine geheime Basis und kann eine große Hilfe sein. Wie die meisten Skavara hat Arrl nur einen sehr begrenzten Wortschatz und kann nur wenige Wörter auf Zeni bellen. Der Rest der Konversation besteht aus Zeichensprache und Gebrabbel. Sie versteht Zeni an sich gut, aber lange Sätze und Feinheiten wie Ironie oder Witze entgehen ihr. Arrls größter Traum ist, aus dem Keller zu entkommen. Wenn die SC ihr dabei helfen, haben sie eine Freundin fürs Leben gefunden.

ERSCHEINUNG: Trägt einen Kaftan aus semitransparentem Plastik, der von einem Gürtel aus Kupferdraht zusammengehalten wird. Ergrauendes Fell.

CHARAKTERMERKMALE: Knurrt und bewegt sich beständig. Nervöser Tick, durch den sie immer wieder ihre Zähne bleckt.

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 3 (dank ihres wachsenden Netzwerks an Kontakten)

Fertigkeiten: Infiltration 3, Beobachtung 3, Manipulation 1, Nahkampf 1, Fernkampf 1

Talent: Gestank, Schnüffeln (siehe Skavara auf Seite 318 im *Coriolis*-Grundregelwerk)

Waffen: Vulkan-Pistole

Ausrüstung: Medaillon mit dem Zeichen des Instituts, Tauschwaren (siehe oben), allerlei Krimskrams.

EREIGNISSE

Hier findest du einige Vorschläge für Ereignisse in der Dritten Sphäre.

⚙ AUDIENZ BEI DER KÖNIGIN

Die SC können das Dorf und Elmedas Hof durch eine der Sicherheitstüren betreten. Nachdem sie durch den Hauptschacht nach unten gestiegen oder mit dem Aufzug abgestürzt sind, finden sie die versteckte Ansiedlung. Das Dorf ist von Lichtern in vielen Farben beleuchtet und die Wände sind aufwändig dekoriert (ein Wurf auf **Kultur** enthüllt, dass die Kunstwerke einem zenithischen oder genauer gesagt einem hegemonistischen Stil entlehnt sind).

Wenn die SC an die Tür klopfen, wird sie irgendwann von zwei Dorfbewohnern geöffnet. Es handelt sich um hagere, aber muskulöse Frauen mit bleicher, spröder Haut, das Haar zu engen, öligen Dutts gesteckt. Beide sind mit improvisierten Speeren aus Duralit-Platten und Rohren bewaffnet. Sie wirken streng, aber die SC werden in der Dritten Sphäre und der Domäne von Königin Elmeda willkommen geheißen. Was ist ihr Anliegen? Führen sie Handelsgüter mit sich oder wollen sie der Königin ihre Dienste anbieten und die Treue schwören?

Die SC werden angewiesen, ihre Waffen auszuhändigen. Wenn sie gehorchen, oder falls es ihnen gelingt, die Wachen einzuschüchtern, werden sie durch die bunte Halle und über einige Stufen nach unten zu Elmedas Zelten geführt. Weitere bewaffnete Gestalten tauchen unterwegs auf und versperren den SC den Rückweg zur Tür, während sie der Königin vorgeführt werden. Sie ist perfekt geschminkt und strahlt Macht und Grausamkeit aus. Die Audienz findet in ihrem Zelt statt. Außer ihrer Nekatra-Leibgarde sind noch eine Handvoll un-

gewaschene Bedienstete und Kahnara anwesend, ihre bionische Kobra. Bei der Audienz erhalten die SC die folgenden Informationen:

- Elmeda behauptet, alles über den Keller zu wissen, über seine Wege, Schmuggler und die Verrückten, die hier leben.
- Sie kennt das Labyrinth, den Armenfriedhof und den verrückten Propheten Bathos.
- Sie kann bestätigen, dass eine Gruppe von Schmugglern betäubte Personen nach unten in den Keller transportiert hat (der lahme Goba hat sich um die Details gekümmert).
- Sie weiß, wo sich die Basis dieser Schmuggler befindet.
- Sie ist bereit, diese Information mit den SC zu teilen – für eine Gegenleistung.

Elmeda ist nicht an Birr, Schmuck oder Waffen interessiert, um die Auskunft über die Basis des Märtyrer-Einsatzteams herauszurücken. Sie möchte, dass die SC ihr einen Gefallen tun: Sie sollen Arrl die Skavara töten, die sie als wilde Bestie beschreibt, mehr Nekatra als Skavara. Arrl hält sich im Skavara-Markt auf und Elmeda kann den SC für den Weg dorthin einen Führer zur Verfügung stellen, beispielsweise Frax den Nekatra (siehe Charaktere oben).

- **Der Führer:** Der wahre Grund, weshalb sie den SC einen Führer anbietet, liegt darin, dass die Königin einen Zeugen vor Ort haben möchte, der bestätigen kann, dass sie ihren Auftrag ausführen. Sie vermutet, dass Arrl die SC sonst vielleicht davon abbringen könnte.
- **Der Nekatra-Führer:** Falls Frax die Gruppe begleitet, gelingt es den SC mit hoher Wahrscheinlichkeit, den verbitterten Nekatra auf ihre Seite zu ziehen.

Kosten: 0 FP (notwendig)

⚙ DIE BELOHNUNG DER KÖNIGIN

Falls die SC Elmedas Auftrag annehmen, wird sie eine Bestätigung von Arrls Tod abwarten, bevor sie ihnen weiterhilft. Wenn die SC sich als besonders zuverlässig erwiesen haben, wird sie ihnen auch verraten, dass die Schmuggler vor Kurzem in den Gängen um ihre Basis herum Sicherheitssysteme installiert haben (siehe die Szene „Die Umarmung des Märtyrers"). Als Belohnung für Arrls Ermordung könnte Elmeda den SC Folgendes anbieten:

- Sie zeigt ihnen den geheimen Ausgang hinter ihrem Thron, der direkt ins Labyrinth führt.
- Ihre Karte, die den Weg durch das Labyrinth bis direkt vor die Basis des Einsatzteams zeigt.
- Ein Medaillon mit dem Wappen der Familie Parnasso (verleiht einen Bonus von +2 auf **Manipulation** gegenüber algolanischen Bediensteten und Zenithern im Monolith).
- Frax als Nekatra-Eskorte.
- Informationen über die Sicherheitssysteme des Märtyrer-Einsatzteams.
- Einen heiligen Talisman, um im Labyrinth die Bestie abzuwehren (verleiht einen Bonus von +2 auf **Infiltration**, um sich vor der Bestie zu verstecken).

Arrl wird unten im Ereignis „Der Skavara-Markt" beschrieben. Als SL könntest du den Auftrag der SC auch abändern: Sie könnten beispielsweise Frax erledigen müssen oder auch Goba (Elmeda weiß, dass er hinter ihrem Rücken ein Abkommen mit den Märtyrer-Kriegern geschlossen hat). Egal, wen sie töten sollen, ihr Ziel wird keineswegs das „hinterhältige Monster" sein, als das Elmeda es darstellt, und darüber hinaus auch in der Lage sein, ihnen den Weg durch das Labyrinth hindurch zu zeigen.

Kosten: 0 FP

⚙ DAS ANGEBOT DER KÖNIGIN ABLEHNEN

Falls die SC sich weigern sollten, Elmedas Auftrag anzunehmen, wird sie ihnen nichts über die Basis der Schmuggler verraten und die Audienz ist beendet. Sie beschließt außerdem, die konfiszierten Waffen zu behalten, und falls die SC sie zurückverlangen, werden sie unter Gewaltandrohung aus dem Dorf vertrieben. Sollten sie zu lange im Dorf verweilen, bringt Elmedas Nekatra-Leibgarde sie bis zu einer der drei Türen. Sie werden nicht wieder hereingelassen und müssen ihren weiteren Weg selbst finden. Du könntest dann in den Ereignissen der Szene Durch das Labyrinth dafür sorgen, dass die Gruppe Hinweise erhält, um die Basis der Märtyrer-Krieger zu finden.

Für den Preis von 3 FP kannst du die ärmlichen Untergebenen der Königin die SC angreifen lassen. Falls sie unterliegen, werden sie bewusstlos als Futter für die Bestie ins Labyrinth geworfen.

Kosten: 0 oder 3 FP

⚙ DER MARKT DER KÖNIGIN

Auf der offenen Fläche vor den Pavillons der Königin findet der Markt der Dritten Sphäre statt. Jeden Nachmittag versammeln sich hier Händler und Dorfbewohner zu etwas, das für Außenstehende wie eine armselige Parodie eines Marktes aussieht, wie man ihn im Ring oder im Kern vorfinden würde. Wer etwas gefunden oder gestohlen hat, das sich nicht selbst zu behalten lohnt oder bereits konfisziert wurde („für den Ruhm der Dritten Sphäre"), legt seine Waren auf klamme Decken auf dem kalten Metallboden aus. Genießbares Essen gibt es praktisch nicht und die meisten „Waren" sind wahllose Maschinenteile, Krimskrams oder Zigarettenstummel. Manchmal sind ordentliche oder sogar vornehme Kleider darunter, die einem verstorbenen oder ermordeten Kellerbewohner abgenommen wurden. Eine kleine Gruppe Künstler, die es aus verschiedensten Gründen in die Dritte Sphäre verschlagen hat, präsentieren und verkaufen hier ihre Werke, die meistens aus den Materialien bestehen, die man in den Eingeweiden der Station finden kann: Kabel, Metallschrott oder Verpackungsmaterialien.

Kosten: 0 FP

⚙ DER SKAVARA-MARKT

In einem alten Hangar in der Nähe des Rumpfes befindet sich ein Markt, in dem sich Skavara und andere Kellerbewohner treffen, um Plündergut zu tauschen. Er befindet sich oberhalb des Labyrinths, in der Nähe der Dritten Sphäre. Mit dem folgenden Text kannst du den Markt beschreiben:

Vom unteren Ende der Treppe vernehmt ihr Knurren, Bellen und Winseln – allem Anschein nach von einer Gruppe Skavara. Die offene Halle wird von Duralit-Säulen vom Durchmesser eines Shuttles getragen. Eine Gruppe Zelte erinnert die Weitgereisten unter euch an ein Nomadenlager auf Amedo. Decken, Pappdeckel und Plastiktüten sind überall ausgebreitet und mit Schrott übersät. Zwischen dem Markt und den Zelten huschen Skavara hin und her. Auch ein paar größere Kellerbewohner sind auszumachen.

Eine richtige Unterhaltung mit einem Skavara erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **Kultur**. Du kannst dieses Ereignis benutzen, wenn die SC eine Pause brauchen, wenn sie sich verirrt haben oder wenn sie Elmedas Auftrag, Arrl zu töten, angenommen haben. Du könntest beschließen, dass es auf dem Markt auch Dinge von einem gewissen Wert zu finden gibt, die die Garde oder das Syndikat zurückgelassen haben: halbleere Zellen oder Vulkan-Magazine, M-Dosen, Verbände oder Werkzeuge. Solche Sachen sind für die Kellerbewohner nur bedingt nützlich und können eingetauscht werden.

Arrl wird schnell auf die SC aufmerksam und wird mit ihnen sprechen und handeln wollen. Vielleicht will sie sich ihnen sogar anschließen und gegen loyale Unterstützung mit an die Oberfläche genommen werden. Arrl hat viele wertvolle Informationen zu bieten. Je nachdem, wie erfolgreich die SC mit ihr handeln (**Manipulation**), kann sie mehr oder weniger der folgenden Hilfestellungen bieten:

- **Handel:** Sie hat Dinge zum Tauschen: 1 Traumadosis, 1 Vulkan-Magazin und einen Gyroschlüssel (Werkzeug, das einen Bonus von +1 auf **Technologie** verleiht).
- **Führerin:** Sie kennt sich im Keller bestens aus und kann der Gruppe Boni auf verschiedene Fertigkeiten geben und generell dafür sorgen, dass sie sich nicht verirrt. Sie hat außerdem einen kleinen Sensor aus der Basis des Einsatzteams gestohlen, der wie eine Glaskugel aussieht, und kann ihnen den Weg dorthin zeigen.
- **Späherin:** Sie kann Wache halten und sie vor feindlichen Kellerbewohnern warnen (wie etwa im Ereignis Angriff der Kellerbewohner). Sie weiß auch, wie man sich diese Leute vom Hals hält (was sie mit Beißen und Fauchen demonstriert).
- **Das Medaillon:** Sie kann ihnen ein kleines Medaillon mit dem Zeichen des Instituts, einer stilisierten Galaxie, verkaufen, das sie einem Krieger gestohlen hat, der im Lager der Märtyrer unten auf Kua war.
- **Die Sensoren:** Sie kann die Sicherheitssysteme um die Basis des Einsatzteams herum beschreiben und kennt auch deren Schwachstellen: Zwei der „Augen“ fehlen (sie schließt ein Auge, um zu verdeutlichen, was sie meint).

Kosten: 0 FP

DURCH DAS LABYRINTH

In der vorletzten Szene dieses Szenarios dringen die SC in den unteren Keller vor und finden endlich das Lager der Märtyrer-Krieger. Der Schwerpunkt dieser Szene sollte auf der Durchquerung des gefürchteten Labyrinths liegen.

DIE SITUATION

Bis in den unteren Keller vorzudringen ist schwierig und gefährlich. Die SC werden entweder eine Karte, eine Wegbeschreibung oder einen Führer brauchen – entweder Frax, Arrl oder den lahmen Goba. Der erste Teil besteht aus einer Kletterpartie: Über verrostete Leitern an den Wänden geht es eine Reihe von langen Schächten hinab. Dann haben sie das Labyrinth vor sich. Diese Szene verlangt den SC einiges ab. Sie müssen Würfe auf **Beweglichkeit, Kraftakt, Beobachtung** und **Infiltration** schaffen, um die Bestie zu besiegen oder ihr aus dem Weg zu gehen. Versuche eine düstere, furchteinflößende Atmosphäre zu erzeugen, wenn die SC sich in bodenlose Tiefen hinabwagen.

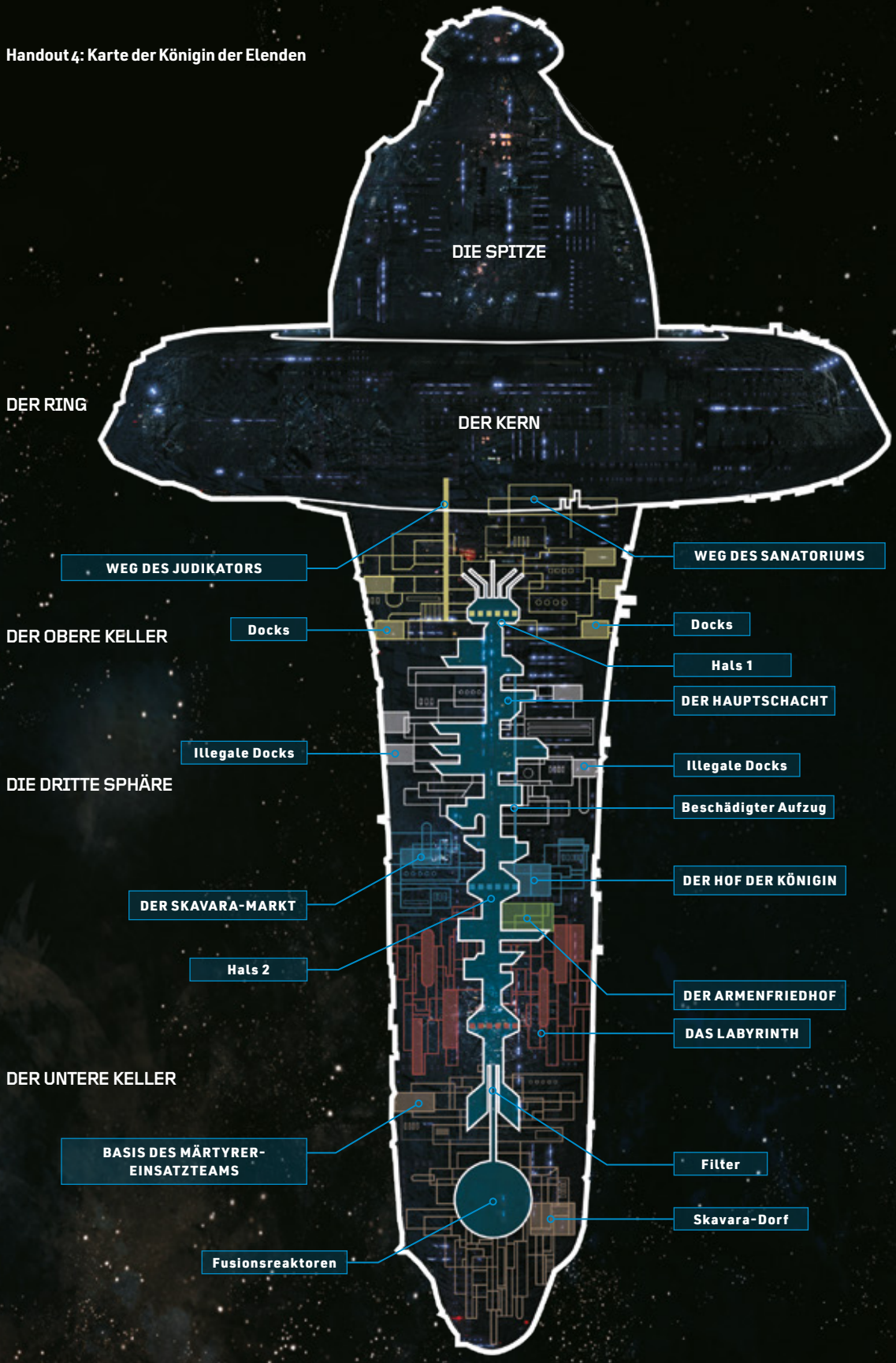
WICHTIGE INFORMATIONEN

Die SC haben in der Dritten Sphäre Informationen erhalten, mit denen sie den Weg zur geheimen Basis finden können. Auf ihrem Weg durch das Labyrinth stellen sie fest, dass die Bestie real ist und sie ihr tunlichst aus dem Weg gehen sollten. Falls der Gruppe aus der vorherigen Szene noch Informationen über die Lage der Basis oder die fehlenden Sensoren in ihrer Umgebung fehlen, solltest du das Ereignis „Der Verrückte Prophet“ einsetzen, und ihnen diese über Bathos zukommen lassen.

DAS LABYRINTH

Das Labyrinth ist ein großflächiges Areal auf mehreren Stockwerken, das die Dritte Sphäre von den unteren Kellerebenen trennt. Ohne Karte oder einen Führer ist es so gut wie unmöglich, einen Weg hindurch zu finden. Die Ebenen des Labyrinths reichen von weiten offenen Flächen, durchstoßen mit nachtschwarzen Löchern, bis hin zu dichten Wäldern aus Streben

Handout 4: Karte der Königin der Elenden



und Kabelsträngen. Um die Gruppe herum erstreckt sich zu allen Seiten ein Gewirr aus Treppen, Aufzügen, Lüftungsschächten und Rohren. Man findet auch nicht immer einen direkten Weg nach unten. Oft muss man umkehren und Umwege nach oben oder seitwärts in Kauf nehmen, um ins nächsttiefere Stockwerk zu gelangen. Das Licht ist hier sehr schlecht und Gruppen von gefährlichen Kellerbewohnern schlurfen hier herum, entweder haben sie sich verirrt oder sie leben tatsächlich hier. Es heißt, dass Sarcofagoi aus der tiefsten Finsternis zwischen den Sternen ihren Weg hierher gefunden haben.

⚙ DER ARMENFRIEDHOF

Zwischen der Dritten Sphäre oder dem Skavara-Markt und dem Labyrinth liegen noch einige Stockwerke, die die Bewohner des Kellers in Ruhe lassen. Hier wird weder Müll abgeladen noch geplündert noch irgendwas repariert. Die dunklen, baufälligen Korridore fangen direkt unter dem zweiten Hals des Hauptschachtes an, nur wenige Treppen unterhalb der Tore zur Domäne der Königin. Algen und kaltes Moos bedecken die Wände. Diese dicken Schichten organischen Materials werden von den zivilisierteren Kellerbewohnern benutzt, um ihre Toten zu begraben – wie auch vom Syndikat, wenn mal wieder eine Leiche verschwinden muss. Der Gestank des Verfalls kann erdrückend wirken, manchmal sogar gefährlich, wenn sich Gas in engen Räumen aufstaut. Die Gräber sind oft mit einfachen Zeichen markiert, Namen, manchmal auch Daten oder einem kurzen Gedicht. Ikonensymbole aus Schrott markieren die Kammern, die derzeit in Benutzung sind. Hier und da finden sich auch Laternen, die der Friedhofswärter anzündet. Niemand hält sich hier länger auf, als unbedingt nötig – aus Angst vor den Seelen der Toten und noch viel schlimmeren Dingen.

- **Joubas (Friedhofswärter):** Der alternde Prediger Joubas pflegt die Gräber, hält die Ikonensymbole intakt und sorgt dafür, dass die Laternen nicht erlöschen, die Dybbuks und Sarcofagoi fernhalten. Gestützt auf seinen langen Stab, bewaffnet mit Feuerzeug und Taschenlampe und ausgestattet mit einem verbesserten Humaniten-Immunsystem und Nachtsicht-Implantaten ist Joubas perfekt für ein Leben in Finsternis gewappnet. Manchmal vermisst er die Gesellschaft der Lebenden. Unterhaltungen mit den Seelen der Verstorbenen sind einfach nicht dasselbe.
- **Hima Iamas (Problemlöserin des Syndikats):** Die Leichen aus der Kanalisation oder von Bandenkriegen weiter oben hier herunter zum Armenfriedhof zu schaffen ist eine dreckige Angelegenheit. Zum Glück soll Hima nur diejenigen hier deponieren, die wichtig genug für ein „sauberes“ Begräbnis waren, deren Seelen man zur Ruhe betten möchte. Ihr größtes Problem liegt jedoch darin, dass die meisten ihrer Vorgänger auch hier ihr Ende gefunden haben. Sie fürchtet, dass auch sie ein solches Schicksal erwartet – eine Ewigkeit umgeben von jenen, die sie hier bestattet hat.

EINTRAG IM TAGEBUCH SHAFIRS DES WANDERERS

Mit einem Mal war das Geländer verschwunden und wir standen vor einem ganzen Stockwerk gefüllt mit dem Dreck des Kellers. Als wir weiter vordrangen, wurde der Brei auf dem Boden – eine unaussprechliche Pampe, aus der hier und dort Plastik- und Holzstückchen herausragten – dicker und der faulige Gestank wurde schlimmer. Wir kamen an winzigen Kammern vorbei, in denen wir kleine Ikonenstatuen aus Schrott auf dem Boden sahen. An die Wände waren kurze Texte gekritzelt, zur Erinnerung an die Elenden, die hier begraben lagen.



⚙ DER BAU DER BESTIE

Im Zentrum des Labyrinths, tief im Herzen des Kellers, sind die Korridore leer. Sie reichen hier von normaler Höhe bis zu gewaltigen Schluchten, schmal, aber viele Stockwerke hoch. An den Wänden verlaufen Rohre, die früher einmal Strom, Gas oder Wasser transportiert haben. Heute ist hier alles dunkel und still. Schwarze Löcher in den Wänden führen zu engen Durchgängen und alten Wartungsstationen. Kellerbewohner, die sich hierher verirren, berichten von Korridoren, die sich bewegen und ihren Verlauf ändern, ohne dass man es bemerkt. Manche behaupten, das fürchterliche Heulen der Bestie durch den Hauptschacht gehört zu haben oder ihrem Schatten in den verdrehten Gängen des Labyrinths begegnet zu sein: „Der wilde Wächter, ein schwarzer Schatten, der durch Wände gehen kann, packt seine Opfer in tödlicher Umklammerung und saugt ihre Seelen aus."

NSC

Die Bewohner des Labyrinths bestehen aus verhutzelten alten Kellerbewohnern, Verrückten – und der Bestie.

DIE BESTIE

Die Bestie ähnelt dem Wesen, das in anderen Teilen des Horizonts Yal-Shir oder der Verstricker genannt wird (Seite 331 im *Coriolis*-Grundregelwerk), hat allerdings einen anderen Ursprung. Früher war sie ein bionisch umgeformtes Tier, das hier unten entsorgt werden sollte, nachdem man es nach einem Kampf in der Arena des Mulukhad für tot hielt. Es gelang ihr, sich zu verbergen und zu regenerieren. Sie ernährte sich von den Kellerbewohnern und fand schließlich den Weg zum Armenfriedhof, wo in Form der kürzlich Verstorbenen reichlich Nahrung zur Verfügung stand. Langsam verzehrte die Finsternis zwischen den Sternen die gepeinigte Kreatur und machte sie zu einem finsteren Monstrum. Die Bestie verfügt nicht über die Fähigkeit des Yal-Shir, die Zeit zu beeinflussen, aber sie kann den Raum um sich herum verzerren, sodass alle Korridore des Labyrinths sie schließlich zu ihrer Beute führen werden. Statt den Talenten Phasenverschiebung und Portalheilung verfügt sie über das einzigartige Talent Dunkle Umklammerung. Üblicherweise greift sie ihre Opfer damit an, aber sie kann auch ihre dolchartigen Krallen einsetzen.

ERSCHEINUNG: Die Bestie ist ein Schatten in der Form eines großen Raubtiers mit einer Schulterhöhe von etwas über drei Metern. Manche sagen, sie sähe aus wie ein Bär, andere halten sie eher für eine große Katze. Sie ist komplett schwarz und hat keine sichtbaren Augen. Dazu knurrt und faucht sie wie eine Dschungelkreatur.

CHARAKTERMERKMALE: Flüstert leise, bevor sie angreift. Das Geräusch ähnelt einem Windhauch durch die Korridore, der lose Gegenstände und Kabel aufwirbelt.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 5**
TREFFERPUNKTE: 17
FERTIGKEITEN: Kraftakt 5, Beweglichkeit 4, Nahkampf 3
TALENTE: Fanatiker
PANZERUNG: 10
WAFFEN: Dunkle Klauen (Waffenschaden 5, KRIT 2)

- **DUNKLE UMKLAMMERUNG (1–3 FP):** Die Bestie umklammert ein Opfer auf kurze Reichweite und hüllt es in Schatten. Dem Opfer muss ein Wurf auf Empathie oder **MYSTIK** gelingen, andernfalls erleidet es 2 Willenskraftpunkte Stress pro für diesen Angriff eingesetztem FP. Pro Angriff kannst du maximal 3 FP einsetzen.

BATHOS EMOUD, VERRÜCKTER PROPHET

Der schlaksige Bathos ist in zerrissene Lumpen und eine Rüstung gekleidet, die er aus Schrott zusammengeflickt hat. Er ist mit einer „Lichtpeitsche" bewaffnet. Trotz ihres beeindruckenden Namens handelt es sich dabei nur um ein Bündel aus Glasfaserkabeln. Ihm sind außerdem die Zellen ausgegangen, weshalb sie noch nicht einmal Licht erzeugt. Bathos ist ein hochtrabender Mensch mit einem Hang zur Übertreibung. Er ruft den SC direkt eine Herausforderung entgegen: „Seid ihr Kinder des Lichts oder Krieger der Finsternis?" Er wird den Keller nicht verlassen, bevor er ihn nicht ein für alle Mal von aller Finsternis gereinigt hat.

Falls du Spielwerte für Bathos brauchst, verwende die für den Prediger auf Seite 343 im *Coriolis*-Grundregelwerk.

KELLERBEWOHNER

Abgemagert und in Lumpen gewickelt. Sie leben aus den unterschiedlichsten tragischen Gründen im Keller. Die Ausgestoßenen der menschlichen Zivilisation haben nur eines gemeinsam: Verzweiflung. Sie greifen einzelne SC in kleinen Gruppen von 2–4 Personen an, je nachdem, wie gefährlich du die Begegnung machen willst.



ATTRIBUTE:
STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 1, EMPATHIE 1

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 2

REPUTATION: 0

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2

TALENTE: Menschenkenntnis

WAFFEN: Improvisierte Nahkampfwaffen

AUSRÜSTUNG: Etwas Opor und Plündergut im Wert von 2W6 Birr (Glasfaserkabel oder Metallschrott), das sie gegen noch mehr Opor tauschen.

EREIGNISSE

Diese Ereignisse können eintreten, wenn die SC die Dritte Sphäre verlassen, auf dem Weg zum Labyrinth sind oder es schon betreten haben.

⚙ DER VERRÜCKTE PROPHET

Bathos ist ein dementer ehemaliger Bürokrat, der sich selbst auferlegt hat, den Keller von Sündern zu befreien. Darin ist er jedoch nicht sonderlich gut. Egal, ob die SC sich als Kinder des Lichts oder Krieger der Finsternis ansehen, wird er sie in ein Gespräch verwickeln wollen. Er ist vollkommen wahnsinnig, weiß aber vielleicht das eine oder andere über den Keller zu berichten. Falls die SC ihm helfen, seine „Lichtpeitsche“ zu reparieren (ihr fehlt bloß eine Zelle), wird er ihnen ewig dankbar sein (+2 auf alle weiteren Würfe auf **MANIPULATION** gegenüber Bathos). Die SC entdecken ihn auf weite Entfernung, wie

er singend herumläuft. Für das erste Treffen mit Bathos kannst du diesen Text vorlesen oder zusammenfassen:
Eine schwache Stimme hallt durch die leeren Gänge: Krächzender Gesang, unterbrochen von Hustenanfällen, das Lied handelt vom Leben im Keller. Plötzlich taucht der Sänger vor euch auf, ein kleiner, in Plastikfolien gewickelter Mann, der ein Bündel Glasfaserkabel schwingt, als dirigiere er ein unsichtbares Orchester.

- **Das Lied:** Bathos singt sein Klagelied „Die Tür ist im Keller" (siehe Zitat).
- **Kellerbewohner:** Es gibt hier einige Verrückte, die „Wanderer" durch den Keller angreifen. „Die ersten zehn Male oder so waren am schlimmsten, aber irgendwann haben sie begriffen, dass es sich nicht lohnt."
- **Die Bestie:** Im Herzen des Labyrinths lebt eine Bestie. Geht ihr um jeden Preis aus dem Weg. „Nicht einmal ich bin stark genug, sie zu besiegen. Ich habe nicht genug Licht, um die Finsternis zu zerstreuen, die ihren Hass nährt."
- **Der Abgesandte:** Er hat mit dem Abgesandten gesprochen, der auch ein Poet ist. „Nun, die Werke des Boten waren etwas naiv, aber man merkte ihnen das künstlerische Streben an. Es besteht wohl noch Hoffnung für ihn." Der Abgesandte war ein Gefangener und konnte keine Fragen beantworten – acht Gardisten mit Zuckerkugeln in den Händen hielten ihm den Mund zu. Lediglich einen amateurhaften Versuch eines Gedichts konnte der Abgesandte übermitteln:

  „Wenn die Unwürdigen ohne Zungen sprechen
  Wenn Schwester Schwester verrät
  Wenn das Licht des Friedens die Diener der Finsternis nährt
  Wenn Bruder Bruder tötet"

- **Der Traum:** Wenn er danach gefragt wird, wird er einräumen, den Abgesandten niemals körperlich getroffen zu haben. In Wirklichkeit waren sie auf psychische Weise verbunden, wie in einem Traum. „Er war an einem dunklen Ort eingesperrt, aber er versprach mir, dass alles gut werden würde. Seine Worte haben mich beruhigt und ich fühlte mich erleichtert."
- **Mystiker:** Bathos hat gesehen, wie bewusstlose oder betäubte Mystiker durch das Labyrinth geschleppt wurden, zum Tempel der Neuankömmlinge, wie er die Basis des Einsatzteams nennt. „Der Keller hat nicht nur den Abgesandten verschlungen."
- **Sensoren:** Die Basis des Einsatzteams ist von Sensoren umgeben. „Der Blick der Kerkermeister reicht weit über das Gefängnis hinaus." Wenn es den SC gelingt, Bathos' wildes Gebrabbel zu ertragen, klärt sich sein Blick für einen Moment auf. Mit ruhiger Stimme sagt er: „Ihr werdet die lebende Ikone nicht retten können, aber ihr müsst sie finden – damit sie euch retten kann."

Kosten: 0 FP

Ich öffne die erste Tür
Ein kleiner dunkler Raum
Ein kleines Kerlchen geht draußen vorbei
Und streift dabei die Vorhänge
Ich öffne die zweite Tür
Frevler! Ihr trankt von dem schwarzen Wasser
Dachtet, es macht euch unsichtbar
Dritte Tür, ein großer Raum
Ohne Fenster
Funken sprühen
Verschlungen von der Stille
Vierte Tür, ein hell erleuchteter Schacht
Ich provoziere und schreie
Schmutzige Reste von Erinnerungen
Fünfte Tür
Verschlossen
Keiner rein, keiner raus.
Blau!
Tür Nummer Sechs sagt Klick.
Ich sag, „Stirb, Schloss, stirb!"
Wir weinen gemeinsam
Wie wir's früher taten
Die siebte Tür
Ich geh einfach vorbei
Verstoße gegen das Gesetz
Es gibt keine achte Tür
Aber eine neunte. Tropfender Rahmen
Wenn alle weinen
Werden Dinge nass
Und warm. Wie sonst keiner.

—Die Tür ist im Keller, Bathos Emoud, Verrückter Prophet

⚙ ANGRIFF DER KELLERBEWOHNER

Dieses Stockwerk scheint bewohnt zu sein. Überall finden sich verstreute Kleider, Kisten, Decken, Müll und andere Anzeichen menschlicher Anwesenheit. Allerdings ist es sehr still. Alles wirkt verlassen und vergessen. Wenn den SC ein Wurf auf **Beobachtung** mit –1 gelingt, hören sie ein Kratzgeräusch aus einer Ecke, etwas zu laut, um nur von der Lüftung zu kommen. Plötzlich bricht eine Horde von Kellerbewohnern hervor, eine braune Masse aus schmutzigen Lumpen und ausgemergelten Körpern.

Die hungrigen, oporberauschten Leute umzingeln die SC. Sie sind verzweifelt und wägen ihre Chancen ab, den Besitz der SC zu stehlen und das wohlgenährte Fleisch von ihren Knochen zu nagen. Wie die Sache ausgeht, liegt an den SC: Sie können entweder **Manipulation** einsetzen oder um ihr Leben kämpfen. Wenn es zum Kampf kommt, werden die Kellerbewohner in den vorderen Reihen bis zum Tod kämpfen, während die hinteren mit ähnlicher Hingabe wegrennen. Der Kampf wird in jedem Fall kurz. Falls die SC versuchen, sie auf Abstand zu halten und wegzulaufen, werden sie ihnen folgen, bis die Jagd irgendwo hinführt, wohin sie sich nicht trauen – etwa in die Nähe der Bestie, in die tiefen Schächte, zum Skavara-Markt oder zur Basis des Einsatzteams.

Kosten: 3 FP

⚙ DER ZORN DES KELLERS

Dieses Ereignis kann mehrfach eingesetzt werden. Es hält Gefahren des Kellers bereit, die nichts mit den NSC dieses Szenarios zu tun haben, etwa einstürzende Balken oder Böden oder ausgehende Lichter. Orientiere dich an Tabelle 15.2, „Zorn der Natur“, auf Seite 346 im *Coriolis*-Grundregelwerk. Die gewünschte Stufe der Bedrohung bestimmt die FP-Kosten.

Kosten: 1–3 FP



DIE UMARMUNG DES MÄRTYRERS

In der letzten Szene dieses Szenarios gelingt es den SC endlich, die geheime Basis der Märtyrer-Krieger zu finden. Verlauf und Ausgang der Konfrontation hängen stark davon ab, welche Hilfe die SC sich unterwegs verschaffen konnten. Die hier beschriebenen Ereignisse führen die SC in einen Endkampf und sollten ihnen innerhalb der Basis genügend Informationen liefern, um ihren Auftrag zu erfüllen. Die SC sollten dann über ausreichende Informationen verfügen, um direkt in den nächsten Teil der Kampagne, *Die Kua-Verschwörung* (Seite 96), überzugehen.

DIE SITUATION

Die SC treffen in der Basis ein, als das Einsatzteam gerade eine Reihe von Rettungskapseln für den Abwurf über Kua vorbereitet. Einige der wenigen auf der Station verbliebenen Mystiker werden auf Stasisbetten gezwungen und dann in die Kapseln geladen. Der Abgesandte wurde längst nach Kua geschickt und durch den Dschungel zum Hauptquartier des Einsatzteams am Fuß des Monolithen gebracht (siehe *Die Kua-Verschwörung*). Das gilt auch für Noor oder für andere Charaktere, die du an Noors Stelle für eine Rettung durch die SC eingebaut hast. Die SC haben unter Umständen auf ihrem Weg durch den Keller von dessen Bewohnern Hinweise erhalten, die es einfacher machen, in die Basis einzudringen (siehe unten).

Die Szene ist offen gehalten und es liegt an dir als SL, sie zu improvisieren, je nachdem, wie die SC ihren Angriff vorbereiten, wohin sie sich bewegen (siehe Karte) und wie sich die Märtyrer und ihre Anführerin Salamah ach-Abaud verhalten.

⚙ DIE BEFEHLE DES EINSATZTEAMS

Das Märtyrer-Einsatzteam hat strikte Befehle, wie es sich verhalten soll, falls seine Basis entdeckt wird. Zuallererst sollen sie natürlich die Angreifer neutralisieren, während sie die verbliebenen Mystiker verschiffen, unabhängig davon, ob sie von der Garde das Signal erhalten haben, auf Kua zu landen oder nicht. Falls sie nicht in der Lage sind, die Basis zu verteidigen, soll der Hangar gesprengt werden. Die Sprengladungen dafür sind bereits angebracht.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die wichtigste Information in dieser Szene ist, dass Rettungskapseln über die Abschussrampe im Hangar nach Kua hinuntergeschickt werden. Sorge dafür, dass gerade eine Kapsel abgeschossen wird, wenn die SC ihren ersten Blick ins Innere des Hangars bekommen (oder ins Dock, falls sie sich von außen nähern), und eine zweite gerade vorbereitet wird. Das können die SC beim Betreten des Hangars sehen oder auch von außen, falls sie einen Weltraumspaziergang zum Lager machen. Falls sie sich in Überwachungskameras eingehackt haben, erkennt man das auch in der Übertragung.

- **Kapseln für Kua:** Im folgenden Szenario, *Die Kua-Verschwörung*, sind zwei Kapseln auf den Planeten hinuntergeschossen worden. Beide enthalten eine Nachricht für die Verbündeten des Einsatzteams auf Kua, dass es an der Zeit ist, alle offenen Enden abzutrennen und die Operation zu beenden.

Während und nach dem Kampf gegen das Einsatzteam finden die SC ihre Vermutungen über den Hintergrund der Krieger bestätigt:

- **Der Orden:** Viele Gegenstände in der Basis sowie ein paar improvisierte Altäre sind eindeutig zalosianisch und belegen, dass der Orden des Paria für die Entführungen verantwortlich ist (siehe das Ereignis „Persönliche Gegenstände“).
- **Entführungsopfer:** Die Gefangenen im Hangar tragen entweder ein schwarzes oder ein weißes Kreuz auf der Stirn: schwarz, wenn sie Mystiker sind, und weiß, wenn nicht.

Du solltest mindestens eine der Rettungskapseln im Hangar halten, damit die SC Gelegenheit haben, sie zu untersuchen:

- **Der Zielort:** Die Kapseln sind mit einem vorprogrammierten Kurs und Landevektor versehen. Mit **Datendschinn** lassen sich einer Kapsel die exakten Koordinaten entnehmen und mittels **Wissenschaft** kann man damit den exakten Zielpunkt auf Kua bestimmen: Einen dichtbewachsenen Dschungelcanyon am Verkâna-Grat auf Kuas Südhalbkugel.

DIE BASIS DES MÄRTYRER-EINSATZTEAMS

Das Einsatzteam hat sein Lager in einem verlassenen Frachthangar aufgeschlagen. Der Andockmechanismus ist defekt und die Märtyrer haben ihre eigene Abschussrampe installiert, mit der sie die Rettungskapseln nach Kua hinabschicken. Sie haben eine alte Wartungsluftschleuse repariert, um manuell neue Kapseln entgegennehmen zu können. Der Rest ihrer Basis ist nur spärlich eingerichtet und enthält eine Reihe von Käfigen, einen offenen Schlafsaal, eine Märtyrer-Kapelle und eine kleine Küche. Im Hangar werden Mystiker auf Stasisbetten aufbewahrt, bis sie verschifft werden können. Ein „Blinzeln“ – ein unbeobachteter Landevektor – wird über verschlüsselte Komms durchgegeben, wenn eine Lieferung ansteht.

PERSÖNLICHE BESITZTÜMER

Wenn die SC die Märtyrer-Krieger oder die Basis durchsuchen, können sie deren persönliche Besitztümer finden. Hier sind ein paar Beispiele, was sie finden könnten:

- **GEBETSPERLEN: Eine Halskette aus Gebetsperlen in der Form von winzigen Schädeln aus verschiedenen Arten von Holz, Stein und Metall. Der Träger zählt beim Gebet die Perlen. Ein Wurf auf Kultur verrät, dass diese spezielle Halskette eine Erinnerung an den Tod darstellen soll: Der Gläubige soll daran erinnert werden, dass alles eines Tages zu Staub werden und vergehen wird, egal wie beständig und ewig es erscheinen mag.**
- **EIN HEILIGES BUCH: Ein zalosianisches Gebetsbuch mit Lobpreisungen des Märtyrers und der Prophezeiung der „Rückkehr der Finsternis" (eine vollständigere Version als die, die Bathos der verrückte Prophet kennt):**
  „Es wird eine Zeit kommen, da sich die Menschen wieder der Finsternis zuwenden
  Wenn die Unwürdigen ohne Zungen sprechen
  Wenn Schwester Schwester verrät
  Wenn das Licht des Friedens die Diener der Finsternis nährt
  Wenn Bruder Bruder tötet
  ***Nur jene, die in der Finsternis leben, werden das Licht sehen"**
- **TALISMAN DES MÄRTYRERS: Ein Anhänger aus Meteoreisen in der Form einer Schlange. Ein Wurf auf Kultur kann verraten, dass es sich um Ouroboros handelt, den Ewigkeitsaspekt des Märtyrers, den Soldaten als Schutzanhänger tragen. Der Talisman ist gesegnet und verleiht einen Bonus von +2, wenn man betet, um einen Wurf zu wiederholen – allerdings nur, wenn die Aktion dazu dient, direkten körperlichen Schaden abzuwehren oder eine aufopferungsvolle Tat zu vollbringen.**
- **DOLCH: Ein Dolch mit zalosianischer Schrift. Mit Kultur kann man die Inschrift „Rechtschaffener Ausgleich" entziffern.**
- **GEBETSTEPPICH: Ein persönlicher Gebetsteppich mit stilisierten Raumschiffen darauf. Kleine Schiffe und Torpedos, die mit einem Wurf auf Pilot als Injektoren identifiziert werden können, nähern sich einem eigenartigen Schiff mit zinnenartigen Flügeln. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Kultur lässt sich feststellen, dass das Webmuster von Zalos-B zu stammen scheint, dem Planeten der Häresie.**

⚙ SICHERHEITSSYSTEME UND WACHEN

In dem Korridor außerhalb des Hangars sind um die Basis herum etliche Sensoren angebracht. Die von den Sensoren erfassten Bereiche überschneiden sich, und wenn sie unterbrochen oder deaktiviert werden, wird Alarm ausgelöst. Die SC haben nur eine Möglichkeit, sie unbemerkt zu umgehen: Sie müssen sie hacken, ohne die Übertragung zu unterbrechen, und dann eine Videoschleife programmieren. Dazu brauchen sie einen erfolgreichen Wurf auf **Technologie** mit –2 oder einen Wurf auf **Datendschinn** mit –3. Ein kritischer Erfolg oder Informationen, die sie in der Dritten Sphäre erlangt haben, können ihnen auch helfen, ungesehen an den Kameras vorbeizukommen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Wachposten sie entdeckt und einen stillen Alarm aktiviert. Kurz darauf stürmt ein Trupp Krieger in den Korridor. Das Einsatzteam verlässt sich ganz auf seine Sensoren und schickt keine Patrouillen in den Korridor. Wenn es den SC gelingt, das Sicherheitssystem zu überlisten, werden sie im Wachraum je nach Tageszeit zwischen einer und vier Wachen vorfinden.

Das Sicherheitssystem: Falls die Gruppe sich mittels **Datendschinn** ins Sensornetzwerk und die damit verbundenen Computer einhackt, wird sie feststellen, dass es im Inneren des Hangars auch Kameras gibt, von denen eine eingeschaltet ist. In der Kameraübertragung können sie mehrere Stasisbetten erkennen sowie einen Teil einer Rettungskapsel auf einer Abschussrampe. Mit einem weiteren Wurf auf **Datendschinn** (oder einem kritischen Erfolg beim ersten Mal) können sie außerdem ein lokales Kommsystem im Hangar erkennen, das anscheinend nicht senden, sondern nur empfangen kann. Die Empfänger sind an zwei Säulen bei der Haupteingangstür des Hangars sowie der Abschussrampe angebracht. Hierbei handelt es sich um die Sprengvorrichtungen, die die beiden Stützsäulen zum Einsturz bringen sollen, falls die Lage schlecht aussieht. Sie können von Salamah ach-Abaud per Sprachsteuerung aktiviert werden. Die SC können von außen nichts an dem System verändern, da Salamahs Spracheingabe erforderlich ist, um die Ladungen zu zünden. Sie werden die Basis also weder absichtlich noch unabsichtlich in die Luft jagen können.

⚙ DER UMGEBAUTE HANGAR

Auf der Karte sind die verschiedenen interessanten Orte innerhalb des Hangars verzeichnet, aber nicht die Standorte einzelner Märtyrer-Krieger oder Objekte. Im Abschnitt „NSC" werden die Krieger, ihre Ausrüstung und ihre möglichen Positionen innerhalb der Basis beschrieben.

- **Transportschacht:** Ein tiefer Transportschacht erstreckt sich über mehrere Stockwerke. Im Schacht wirkt keine Schwerkraft und die Luftschleusen zu allen Stockwerken gehen nach innen und oben auf. Die meisten Luftschleusen sind allerdings zerstört oder zugeschweißt, wie auf der Ebene des Einsatzteams. Leitern verlaufen entlang der Wände des Schachts.


DIE BASIS DES MÄRTYRER-EINSATZTEAMS
2x2 Meter
Sichtbereich der Kameras
01
02
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
16
17
17
17
17
18
19
1. Transportschacht
2. Leiter und Zugangstunnel
3. Korridor
4. Wachraum
5. Schlafsaal und Küche
6. Badezimmer
7. Tempel
8. Hangar
9. Käfige
10. Stasisbetten
11. Rettungskapseln
12. Abschussrampe
13. Luftschleuse
14. Hangartor
15. Salamah ach-Abauds Injektor
16. Sprengladung
17. Kamera
18. Lüftungsschacht
19. Beschädigte Kamera

- **Leiter und Zugangstunnel:** Auf jedem Stockwerk führt ein schmaler Sims in einen engen Tunnel, der in den breiten Korridor mündet. Die Türen zu diesen Tunneln sind nicht verschlossen und scheinen regelmäßig benutzt zu werden.
- **Breiter Korridor:** Dieser Korridor ist breit genug für zwei Schienenlader nebeneinander. Er verbindet die verschiedenen Frachthangars auf diesem Stockwerk miteinander. Das Märtyrer-Einsatzteam hat diverse Sensoren an den Wänden angebracht. Die beiden Sensoren außerhalb des Schlafsaals sind beschädigt. Arrl die Skavara weiß von den beschädigten Sensoren (siehe das Ereignis „Der Skavara-Markt“ auf Seite 76).
- **Wachraum:** Ein breiter Durchgang zu dem breiten Korridor. Die Tür aus gefaltetem Duralit wird über Schienen an der Decke herabgelassen. Die gegenüberliegende Wand besteht aus einer großen, offen gehaltenen Luftschleuse. Auf der rechten Seite des Raums stehen mehrere Tische mit einem Computer. Ein paar veraltete Monitore sind an geradezu uralte Kabel angeschlossen, die aus der Wand kommen. Üblicherweise sitzt der Wachposten am Computer, nähert sich aber der Tür, wenn sie geöffnet wird.
- **Schlafsaal und Küche:** Ein alter Lagerraum wurde mit militärisch anmutenden Stockbetten zu einem Schlafsaal umfunktioniert. In der hinteren Ecke befinden sich eine Kochnische und ein kleiner Tisch. Ein tragbarer Reaktor fremdartiger Machart betreibt ein kleines Kühlgerät. Mit einem schwierigen (–2) Wurf auf **Technologie** kann man ihn als Thermalreaktor identifizieren, wie sie vom Orden des Paria hergestellt werden.
- **Tempel:** In einem improvisierten Tempel zur Verehrung des Märtyrers finden sich ein halbes Dutzend Geißeln, Bußgewänder und Bußgürtel – Bänder mit nach innen gerichteten Stacheln, mit denen man sich zu Ehren des Märtyrers Schmerzen zufügt. Eine einzelne Ikonenfigur hängt über einem Altar im hinteren Teil des Raums: Der Märtyrer, wie die Ikone der Richterin vom Orden des Paria genannt wird. Auf dem Boden liegen einfache Gebetsteppiche mit typischen Motiven des Ordens (wie man mit einem Wurf auf **Kultur** herausfinden kann). Unter der Ikonenstatue ist ein Pergament mit Urahuks Statuten an der Wand befestigt. Der Text ist in altem Zalosi geschrieben, man braucht einen erfolgreichen Wurf auf **Kultur**, um ihn lesen zu können. Das Pergament ist mindestens hundert Jahre alt. Ein Wurf auf **Medikurgie** kann enthüllen, dass der Text auf menschliche Haut geschrieben wurde, oder vielmehr tätowiert – vermutlich noch zu Lebzeiten der Märtyrerin – und nach ihrem Tod entfernt wurde. Der Text ähnelt den Worten, die Noor im Sanatorium zu Bruder Ramas gesagt hat (siehe „Die Vision“ im Abschnitt „Der Tag“).
- **Hangar:** Ein großer Hangar mit einer offenen Luftschleuse an einer Seite und einem geschlossenen Hangartor in den Weltraum auf der anderen Seite. An den Wänden warnen große Zeichen auf Zeni vor Dekompression und Pfeile weisen Fluchtwege in Richtung der Schleusentüren aus. Die Decke wird von Duralit-Säulen getragen. In der Nähe des geschlossenen Hangartors hängt ein alter Kran auf Schienen an der Decke. Auf Schienenladern sind drei dunkle Kapseln in der Nähe des Tors abgestellt. Der größte Teil des Hangars ist offen und leer, nur an den Wänden türmt sich Schutt auf. Außerdem finden sich hier eine Reihe von Käfigen, Stasisbetten und eine startbereite Rettungskapsel.



Salamah ach-Abauds Schiff

- **Käfige:** Kleine, längliche Käfige aus Duralit-Platten und Stahlgittern. Die Käfige haben keine Toiletten und der ganze Bereich um sie herum stinkt nach Exkrementen. Bei der Ankunft der SC sind nur noch sechs der Gefangenen am Leben, drei davon sind Mystiker. Fünf Leichen sind über die Käfige verteilt, manche davon in Zellen mit lebenden Gefangenen.
  1. Kiran – Arrash-Schieberin von der Gewürzplaza, Frau mittleren Alters (Mystikerin)
  2. Saira – Studentin an Ahlams Kurtisanenakademie, junge Frau
  3. Farrukh – Hafenarbeiter vom Saltaara-Raumhafen, Mann mittleren Alters
  4. Aisha – apathisches Mädchen (Mystikerin)
  5. Dipa – verängstigtes Mädchen
  6. Arif Shamoun – Erbe eines reichen Händlers, trauriger Junge (Mystiker)

  Die Gefangenen sind sehr schwach und reagieren kaum auf die Ankunft der SC. Sie folgen direkten Anweisungen, solange diese keine Kraft- oder Willensanstrengungen erfordern.
- **Stasisbetten:** Aufeinander gestapelte, leere Stasisbetten, in zwei Fünferreihen an der Wand. Die Schienen des Krans verlaufen genau darüber.
- **Rettungskapseln:** Drei ovale Kapseln des Modells „Heimat“ auf Schienenladern. Mit einem Wurf auf **Pilot** kann man herausfinden, dass sie in den Werften der Hegemonie hergestellt wurden. Mit Hilfe des Krans (Wurf auf **Pilot**) kann man eine Kapsel in die Abschussrampe laden. Das dauert jedoch ein paar Minuten.
- **Abschussrampe:** Das Märtyrer-Einsatzteam hat eine Abschussrampe installiert. Sie ist mit einer Kapsel beladen und startbereit. Die Rampe mündet in ein rundes, irisförmiges Tor in der Außenwand. Das Tor ist mit ED-Technologie ausgestattet und kann beim Abschuss einer Kapsel geöffnet werden, ohne einen vollen Luftschleusenzyklus durchlaufen zu müssen.
- **Luftschleuse:** Eine normale Luftschleuse, groß genug für vier Personen in Exoanzügen. Ein Zyklus, um die Luftschleuse zu passieren, dauert einige Minuten.
- **Hangartor:** Ein Hangartor für Raumschiffe, repariert, aber zugeschweißt. Ursprünglich war der Hangar für Shuttles, kleine Frachter und Raumscooter vorgesehen, wurde aber nach einem Unfall von der Stationsverwaltung dichtgemacht. Dadurch konnte sich das Märtyrer-Einsatzteam hier unbemerkt von der Garde oder den Judikatoren einnisten.
- **Salamahs Schiff:** Salamah ach-Abauds Injektor ist mit Magnetklammern außerhalb der Luftschleuse angebracht. Er ist schwarz und schwer zu erkennen, wenn man nicht weiß, wonach man Ausschau halten muss.

DER INJEKTOR

Der Injektor ist ein gepanzerter Raumscooter mit ausreichend Platz für den Piloten und einen Passagier oder etwa eine Tonne zusätzlicher Fracht. Ohne die Erlaubnis der Diakonin lässt er sich praktisch nicht öffnen. Außerdem verfügt er über einen Sicherheitsmechanismus, der das Schiff explodieren lässt, wenn jemand versucht, einzubrechen. Der Effekt ist derselbe wie bei einem Antimaterietorpedo. Der Selbstzerstörungsmechanismus ist mit der kinetischen Intelligenz des Injektors verbunden und wird eventuelle Einbrecher vor ihrem bevorstehenden Tod warnen. In das Schiff einzubrechen ist schwer, aber nicht unmöglich. Dazu braucht die Gruppe einen irrsinnigen (–3) Wurf auf Datendschinn, während ein weiterer SC gleichzeitig einen schwierigen (–2) Wurf auf Technologie durchführt. Sind beide Würfe erfolgreich, werden das Sicherheitssystem und die Antimateriebombe deaktiviert. Die kinetische Intelligenz wird neu gestartet und erlaubt den Zugang zum Cockpit.

KLASSE: I (Karrmerruk-Werft, Zalos)

LP: 3

RP: 2

MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +2

SIGNATUR: –3

PANZERUNG: 2

GESCHWINDIGKEIT: 4

MODULE: Frachtraum (1 Tonne oder 1 Passagier), Torpedosystem (1 Antimaterietorpedo, 1 Ionentorpedo, 4 Minen)

MERKMALE: Atmosphäreneintritt, Tarntechnologie, Präzise Schubdüsen (Bonus von +2 auf Pilot, beim Andocken oder bei Ausweichmanövern im Raumkampf), Schiffsintelligenz (Attribute 1, Fertigkeiten 3)

OASEN & TECHNIK

Einige der Fraktionen des Dritten Horizonts haben die Waffensysteme und mystischen Artefakte gründlich untersucht, die von den Portalbauern zurückgelassen wurden und nach der Verwüstung der Portalkriege in Vergessenheit geraten sind. In dem separat erhältlichen Band *Oasen und Technik* erfährst du mehr über diese technologischen Wunderwerke und darüber, wie du sie in deinen Abenteuern einsetzen kannst.

NSC

Die wichtigsten Charaktere in dieser Szene sind die Märtyrer-Krieger und Diakonin Salamah.

SALAMAH ACH-ABAUD, DIAKONIN DES MÄRTYRER-EINSATZTEAMS

Salamah ist eine Veteranin hunderter Gefechte gegen die Häretiker auf Zalos-B. Ihr Glaube ist unerschütterlich und sie preist den Märtyrer, wenn sie sich mit ihrer gefürchteten Duraaxt in den Kampf stürzt. Sie ist jedoch weder verrückt noch draufgängerisch – Draufgänger und Verrückte werden keine Diakone. Salamah wählt ihre Schlachten mit Bedacht. Wenn die Lage aussichtslos erscheint, zieht sie sich zurück, formiert sich neu und schlägt später mit einem besseren Plan und besseren Ressourcen erneut zu.

ERSCHEINUNG: Kurzes, schwarzes Haar. Rasierte Stelle an der linken Schläfe mit einer Tätowierung des Ouroboros, der Schlange des Märtyrers. Trägt eine schwarze Rüstung aus Armanit, die über und über mit Inschriften und Gravuren übersät ist. Kein Helm.

CHARAKTERMERKMALE: Richtet den Blick leicht über die Köpfe derer, mit denen sie spricht. Immer in Bewegung, selbst beim Sprechen. Bricht sowohl im Kampf als auch im Gespräch in lautstarke Gebete aus.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 5**
TREFFERPUNKTE: 14
WILLENSKRAFTPUNKTE: 14
REPUTATION: 6
FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Beobachtung 4, Fernkampf 4, Kommandieren 3, Infiltration 3, Manipulation 3
TALENTE: Diakonin, Dogma der Rechtschaffenen, Der Weg des Märtyrers, Ordenstechnologie
PANZERUNG: Schwere Ordensrüstung 7
WAFFEN: Opferpistole, Duraaxt, Taktischer Einsatzschild
AUSRÜSTUNG: Vier Magazine mit zielsuchender Munition für die Opferpistole, Antimateriegranaten, Kehlkopfmikrofon.

- **DIAKONIN:** Salamah ist eine meisterliche Strategin und außerordentlich wachsam und scharfsinnig. Für 2 FP werfen Salamah und alle ihrer Krieger in Rufweite bei der Bestimmung ihrer Initiative zwei Würfel und wählen das bessere Ergebnis.
- **DOGMA DER RECHTSCHAFFENEN:** Salamah kennt alle heiligen Texte auswendig, sowohl die rechtschaffenen als auch die falschen Lehren der Kirche der Ikonen. Sie kann ihr religiöses Wissen einsetzen, um andere von ihren Zielen zu überzeugen – falls sie nicht lieber ihre Axt sprechen lässt. Dadurch erhält sie +2 auf **MANIPULATION**.
- **DER WEG DES MÄRTYRERS:** Salamah wurde für ein experimentelles Verbesserungsprogramm mit dem Namen Weg des Märtyrers ausgewählt, das auch gesegnete Bioumformungen und eine Spezialausbildung umfasst. Dadurch ist sie außergewöhnlich widerstandsfähig: Sie erhält 5 zusätzliche TP und WP.
- **ORDENSTECHNOLOGIE:** Als Diakonin im Orden des Paria kann Salamah auf besondere Fraktionstechnologie zurückgreifen, etwa Antimateriegranaten, ihre Opferpistole und ihr Fluchtfahrzeug, den Injektor. Die Antimateriegranate funktioniert wie eine Thermalgranate, allerdings mit einer Sprengkraft von 10. Bei der Opferpistole handelt es sich um eine geweihte Vulkan-Pistole, die Salamah einen Bonus von +3 auf **FERNKAMPF** verleiht, wann immer sie gegen Häretiker kämpft – was im Grunde alle außer dem Orden des Paria einschließt.

MÄRTYRER-KRIEGER

Wenn die SC eintreffen, sind die Befehle der Krieger eindeutig – die Feinde des Ordens um jeden Preis zu eliminieren. Sie arbeiten als Team zusammen, verwenden Aktionen wie Wachbeschuss und automatisches Feuer und suchen sich im Hangar Deckung. Sie haben nun keinen Grund mehr, sich zurückzuhalten, und nutzen das volle Potenzial ihres tödlichen Arsenals:



zielsuchende Munition und Explosivgranaten. Wie alle Mitglieder des Einsatzteams haben sie keine Angst davor, zu sterben – nur davor, ihre Ordensgeschwister zu enttäuschen. Falls sie nicht bereits in der ersten Runde die Oberhand gewinnen, werden sie ihre überschüssigen Sechsen für kritische Wunden einsetzen, um die SC so schnell wie möglich zu töten.

ERSCHEINUNG: Frauen und Männer in schwarzen Kaftanen mit leichter Panzerung darunter.

CHARAKTERMERKMALE: Schweigen, solange sie keine Befehle geben. Wenn sie gefangen und verhört werden, preisen sie den Ruhm des Märtyrers.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**
TREFFERPUNKTE: 7
WILLENSKRAFTPUNKTE: 5
REPUTATION: 4
FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Infiltration 3, Medikurgie 3, Beobachtung 3, Fernkampf 3, Manipulation 1
TALENTE: Fanatiker
PANZERUNG: Leichte Panzerung 3
WAFFEN: Vulkan-Karabiner (zielsuchende Munition), Explosivgranate, Duramesser
AUSRÜSTUNG: Zielsuchende Munition, Kehlkopfmikrofon, persönliche Gegenstände (siehe Vorschläge oben)

- **FANATIKER:** Ihr blinder Eifer erlaubt den Märtyrer-Kriegern, mit 2 TP wieder auf die Beine zu kommen, nachdem sie im Kampf gebrochen wurden. Kostet 2 FP.

EREIGNISSE

In dieser Szene steht der finale Kampf zwischen den SC und den Märtyrer-Kriegern im Mittelpunkt, aber du könntest einige der folgenden Ereignisse verwenden, um das Ende des Szenarios noch etwas aufzupeppen.

ANGRIFF AUF DIE MÄRTYRER

Der verlassene Hangar war zu Zeiten, als die Station gebaut wurde, ein Ladedock. Danach wurde er nur wenige Male benutzt, wenn Reaktorteile an Bord gebracht wurden. Vor einigen Zyklen gab es einen Unfall im Hangar, bei dem das Hangartor aufgerissen und der Raum entlüftet wurde. Das gesamte Modul wurde dichtgemacht und die Türen ins Innere der Station versiegelt. Der Hangar scheint noch immer versiegelt zu sein, aber bei genauerer Betrachtung kann man feststellen, dass die Schweißnähte mit einem Plasmaschneider geöffnet wurden und Kabel von der Decke des Korridors durch einen Lüftungsschacht in den Hangar gelegt wurden.

Das Märtyrer-Einsatzteam hat den Hangar mit Materialien repariert, die sie von der Schmugglerin Dara Hirsha von Kua bekommen haben. So konnten sie ihn für ihre Zwecke umbauen. Er verfügt nur über einen Eingang und lässt sich daher gut verteidigen. Die Sensoren draußen warnen außerdem vor Eindringlingen.

- **Die Märtyrer-Krieger:** Einschließlich Diakonin Salamah halten sich sieben Krieger im Hangar auf, wenn die SC eintreffen. Es könnten noch weitere dazustoßen, wenn du als SL FP einsetzen willst (siehe „Verstärkungen“ auf Seite 57 im *Coriolis*-Grundregelwerk) oder falls es den SC nicht gelingt, das Sanatorium zu durchqueren, ohne von den Samaritern bemerkt zu werden.
- **Aktive Wachen:** Das Einsatzteam folgt während seiner Mission Tagesabläufen nach kuanischer Zeit. Während den Morgen-, Tag- und Abendwachen sind mehr von ihnen wach als während der Nachtwache.
- **Der Tempel:** Gebete an den Märtyrer finden traditionell während der Morgenwache und zu Beginn der Abendwache statt (ein Wurf auf **KULTUR** oder ein zalosianischer Hintergrund können den SC dies verraten). Tagsüber trainieren die Krieger im Hangar, verhören oder foltern ihre Gefangenen oder bereiten gefangene Mystiker für den Transport nach Kua vor.

Der offensichtliche Weg in den Hangar führt über die Tür aus dem Korridor. Als SL könntest du aber einfallsreiche Spieler mit weiteren Zugängen belohnen, um hineinzugelangen oder Ablenkungen zu schaffen:

- **Der Korridor und die Tür:** Die Tür ist mit einem einfachen Codeschloss verschlossen, das mittels **DATENDSCHINN** gehackt oder mittels **TECHNOLOGIE** deaktiviert werden kann. Das geht relativ schnell (langsame Aktion), sodass vor allem die Sensoren ein Problem darstellen. Falls die Stromversorgung des Hangars unterbrochen wird, muss die Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf **KRAFTAKT** mit –1 aufgestemmt werden.
- **Die Sensoren:** Die Beschreibung des Sensornetzwerks findest du oben im Abschnitt „Sicherheitssysteme und Wachen“. Wenn die Stromversorgung unterbrochen wird, funktionieren die Sensoren nicht mehr.
- **Weltraumspaziergang:** Die SC könnten in einem Stockwerk ober- oder unterhalb der Basis ein Loch in den Rumpf schneiden und dann per Weltraumspaziergang zum Hangar vordringen. Das große Hangartor ist zugeschweißt und kann nicht geöffnet werden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **TECHNOLOGIE** mit –2 lässt sich allerdings das irisförmige Tor an der Abschussrampe von außen öffnen. Wenn bei dem Wurf Sechsen übrigbleiben, könnten die SC auch die Rampe selbst manipulieren und sicherstellen, dass die

letzten Kapseln den Hangar nicht verlassen können. Die Sicherheitsprotokolle der regulären Luftschleuse können mit einem Wurf auf **Datendschinn** außer Kraft gesetzt werden. Dadurch öffnet sich die Schleuse, ohne den Zyklus zu durchlaufen, und verursacht im Hangar explosive Dekompression (Seite 99 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Die ED-Felder funktionieren dann nicht mehr und alle im Hangar sind davon betroffen, einschließlich der Gefangenen. Die Gitterstäbe halten sie davon ab, in den Weltraum gesogen zu werden, aber sie müssen den Vakuumbedingungen widerstehen (würfle auf Kraftakt oder entscheide einfach, wer überlebt und wer nicht). Erwachsene haben eine Stärke von 2 und 5 TP, Kinder haben eine Stärke von 1 und 3 TP. Keiner der Gefangenen hat einen Fertigkeitswert in **Kraftakt**.

- **Die Kabel:** Bei der Reparatur des Hangars hat das Einsatzteam ihn auch an das Stromnetz des Kellers angeschlossen. So nah am Reaktor ist die Versorgung trotz langer Jahre ohne Wartung erstaunlich stabil. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Technologie** können die SC die Stromversorgung des Hangars unterbrechen. Erst muss ihnen jedoch ein Wurf auf **Infiltration** mit –1 gelingen, um durch den Lüftungsschacht an der Decke zu schleichen, ohne dass die Wachen sie darin hören.
- **Der Lüftungsschacht:** Der geöffnete Lüftungsschacht führt in den Tempel des Einsatzteams. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **beweglichkeit** kann eine kleine Person hineinklettern, etwa ein Kind oder ein Erwachsener mit einer Stärke von höchstens 2.

Kosten: 0 FP (notwendig)

⚙ VERZWEIFLUNGSTAT

Wenn Diakonin Salamah in die Enge getrieben oder gefangengenommen wird, kann sie die Sprengladungen im Hangar sprachaktiviert zünden. Zwei mittelgroße Sprengladungen sind an den Stützbalken angebracht, die am dichtesten zum Hangartor stehen. Für 2 FP kann Salamah die Ladungen zünden, indem sie einen Code in ihr Kehlkopfmikrofon spricht: „Für den gerechten Sieg im Schatten des Märtyrers!“

- Falls die SC die Sprengladungen vor der Detonation entdecken (Wurf auf **Beobachtung** aus dem Inneren des Hangars oder ein kritischer Erfolg beim vorherigen Hacken des Sicherheitssystems), können sie sie mittels zwei separaten Würfen auf **Technologie** (zwei langsame Aktionen) oder einem schwierigen (–2) Wurf auf **Datendschinn** (eine langsame Aktion) entschärfen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Ladungen explodieren.
- Jede Ladung wiegt etwa 10 Kilo (Sprengkraft 8, KRIT 2). Die Detonation zerstört die Luftschleuse und das Hangartor, wird aber mindestens eine der verbliebenen Rettungskapseln verschonen (damit die SC sie für das nächste Szenario verwenden können).





- Gemäß den normalen Regeln für Explosionsschaden werden alle in kurzer Reichweite der Säulen von einem Explosionsangriff mit 8 Würfeln getroffen. Alle anderen im Hangar werden von einem Explosionsangriff mit 2 Würfeln getroffen und der gesamte Hangar ist von explosiver Dekompression betroffen (siehe Seite 57). Der beschädigte Rumpf kann in einer langsamen Aktion und mit einem fordernden (–1) Wurf auf **Technologie** repariert werden.

Kosten: 2 FP

❁ RESONANZ: SCHWANENGESANG EINER IKONE

Wenn die SC sich der geheimen Basis nähern, könntest du Mystikern unter ihnen eine letzte Botschaft des Abgesandten zukommen lassen. Benutze dieses Ereignis als Bestätigung, dass sie auf der richtigen Fährte sind, und baue damit Spannung vor dem Finale auf.

Beim Abstieg durch den Schacht, vielleicht ein oder zwei Stockwerke über dem Hangar, schießt dem Mystiker-SC plötzlich ein scharfer Schmerz durch den Kopf. Alles wird schwarz und alle Geräusche klingen sehr weit entfernt. Die Melodie aus den früheren Visionen kehrt zurück und das Herz des Charakters beginnt zu rasen. Dem Charakter muss ein fordernder (–1) Wurf auf **Mystik** gelingen, andernfalls erleidet er 2 Willenskraftpunkte Stress und beginnt, krampfartig zu zucken. Die Vision endet abrupt mit geflüsterten Worten in Miri (siehe Zitat) und die Kopfschmerzen lassen nach. Das Flüstern ist ein Echo der letzten Worte, die der Abgesandte sprach, als er für ein paar Sekunden wach war, bevor sich der Deckel des Stasisbetts über ihm schloss.

- Als SL weißt du natürlich, dass Abgesandte nicht notwendigerweise sterben, wenn ihre Körper zerstört (oder eingefroren) werden.
- Das Flüstern ist eine Warnung, dass Nazareems Opfer zurückkehren wird und dass ein Schmetterlingsschiff des Ersten Horizonts im Dritten Horizont eingetroffen ist (im folgenden Szenario, *Die Kua-Verschwörung*, werden die SC das selbst herausfinden).
- Außerdem enthalten die Worte des Abgesandten einen Hinweis auf die anderen Abgesandten, die mittlerweile über den ganzen Horizont verteilt sind. Dies wird am Ende dieses Bandes enthüllt (siehe Epilog auf Seite 187).

Kosten: 1 FP

ENDE VON AKT 3

Der dritte Akt von *Auf den Spuren des Märtyrers* endet auf dem Grund des Kellers. Die SC haben das wahre Gesicht des Orden des Paria gesehen, genau wie das Astûrban und die Hegemonie es geplant hatten (Seite 5). Es ist ihnen gelungen, das Märtyrer-Einsatzteam zu besiegen, aber ihr Sieg ist noch nicht vollständig. Vielleicht konnten sie einige der Mystiker retten, aber noch längst nicht alle. Und sie haben weder Noor noch den Abgesandten gefunden. Wie das nächste Szenario beginnt, hängt von den Aktionen der SC am Ende dieses Aktes ab, und davon, wie die Begegnung mit dem Einsatzteam ausgeht. Falls überlebende Krieger gefangen und verhört werden, bekommt man nichts aus ihnen heraus – es sei denn durch Folter. Wie weit sind die SC in ihrer Suche nach der Wahrheit bereit zu gehen?

- Sie wissen nicht, wo sich die Basis auf Kua befindet. Dieser Teil der Operation wird von einer anderen Zelle unter dem Kommando von Priot Chabaun durchgeführt (siehe *Die Kua-Verschwörung*, Seite 163).
- Sie wissen, dass einige der Gefangenen keine Mystiker sind. Diese Gefangenen werden als Bezahlung verwendet, um auf Kua die Schmuggler-Routen benutzen zu können.

DER SCHWANENGESANG EINER IKONE

Wenn Fleisch in der Umarmung der Zeit eingefroren wird, zerbricht die Nachtigall den Käfig.
Der Klang ihrer Schwingen ist Geschenk für alle außer jenen, die ohne Namen vergingen.
Das Lied führt euch zur Wahrheit wenn der Schmetterling den Horizont überschattet.
Ein schwacher Ruf nach meinen Brüdern und Schwestern, in den Wellen zwischen den Sternen sind wir eins.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten auf Coriolis

- Sie wissen nicht, dass das Syndikat mit dem Schmuggel zu tun hat.
- Die Hinweise im Hangar deuten stark darauf hin, dass das Einsatzteam von Zalos und somit vom Orden des Paria kommt.

Die SC könnten beschließen, die Rettungskapseln aufzuspüren – vielleicht, indem sie selbst eine oder mehrere der verbliebenen Kapseln benutzen? Oder kehren sie erst in den Kern zurück, um Richterin Kurahan Bericht zu erstatten? Diese Entscheidung beeinflusst, wie das nächste Szenario beginnt, und ob die Spur sich verliert, bevor ihre Jagd beginnt.

NACHSPIEL

Wie das Szenario endet, hat natürlich auch politische Konsequenzen – falls die SC ihre Ergebnisse an Richterin Kurahan berichten.

DIE ZYKLADENFEIER

Wenn die SC zum Kern zurückkehren, kommen sie dort genau zu Beginn der Feierlichkeiten zur Zyklade an. Ladenbesitzer schmücken ihre Schaufenster, entlang des Rings finden religiöse Prozessionen statt, auf der Kernplaza versammeln sich Menschen zum gemeinsamen Gebet. Seit dem Verschwinden des Abgesandten und der Mystiker von der Station suchen die Leute verzweifelt Rat bei den Ikonen. Jeden Tag treffen neue Pilger ein und die Station platzt aus allen Nähten. Viele fürchten, dass mit dem neuen Zyklus dunkle Zeiten anbrechen werden. Fast jeden Tag finden auch immer noch Demonstrationen statt und die Spannungen zwischen unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen haben sich während der Abwesenheit der SC nur noch verschärft.

RICHTERIN KURAHAN ÜBERNIMMT

Richterin Kurahan wird den Bericht der SC über die Basis des Einsatzteams der Garde vorlegen und auch zum Bulletin durchsickern lassen. Damit beabsichtigt sie einzig und allein, ihre persönliche Macht innerhalb des Konsortiums auszubauen. Ihre Vorgehensweise hat nichts mit der Verschwörung der Hegemonie zu tun, aber sie passt perfekt in den Plan der Hegemonisten. Falls die SC das nicht ohnehin beschlossen haben, wird Kurahan auch vorschlagen, dass sie ihre Suche auf Kua fortsetzen. Über Judikatorin Akouba wird sie die offizielle Untersuchung so lange wie möglich in die Länge ziehen und notfalls sogar die Koordinaten der Landestelle auf Kua zurückhalten, damit sie das Auffinden des Abgesandten einzig und allein als ihren Verdienst hinstellen kann – noch ist es nicht zu spät. Je nachdem, wie schnell die SC das Szenario bewältigt haben, könnte es noch ein oder mehrere Tage vor der Zykladenfeier sein und noch Hoffnung bestehen, den Abgesandten zu finden.

EILMELDUNG

Der Bulletin-Bericht über die Ereignisse im Keller wird einen Aufschrei im Kern erzeugen und eine wütende Menge wird sich um das Sanatorium versammeln. Die Garde wird zögerlich dazwischengehen und die Botschaft des Ordens sowie die Residenz des Botschafters der Fraktion in der Spitze schützen. Gerüchte über „externe Spezialisten“ (die SC) werden die Runde machen, die angeworben wurden, um der Angelegenheit nachzugehen, unabhängig davon, ob die Garde den Ruhm für den Angriff auf die Märtyrer eingeheimst hat oder nicht.

DIE ANDEREN FRAKTIONEN

Die Nachricht, dass der Orden des Paria hinter der Entführung des Abgesandten steckt, zwingt die anderen Fraktionen zum Handeln:

- **Das Konsortium:** Die Sonderabteilung des Konsortiums wird nach dem Abgesandten suchen, zuerst auf Coriolis, dann unten auf Kua.
- **Der Orden des Paria:** Der Orden wird abstreiten, etwas mit der Entführung des Abgesandten zu tun zu haben, aber das ist auch schon alles. Hinter den Kulissen wird eine interne Untersuchung in die Wege geleitet, um herauszufinden, wer die Krieger des Heiligen Lichts finanziert hat.
- **Die Drakoniter:** Die Agenten der Fraktion an Bord der Station beginnen im Geheimen, die Angelegenheit zu untersuchen.
- **Die Kirche der Ikonen:** Die Kirche möchte nichts mit religiösen Extremisten zu tun haben. Ihre Vertreterin auf Coriolis, Konzilsmitglied Wasimah Umm, wird ein Statement abgeben, dass die Kirche die Abgesandten als Vertreter der Ikonen anerkennt, als Ehrengäste der Menschheit, denen unter keinen Umständen Schaden zugefügt werden darf.





DIE KUA-VERSCHWÖRUNG

Die Dschungel Kuas sind voller Wunder – von Heilkräutern und Sträuchern bis zu hohen Bäumen, von winzigen Insekten bis zu den mythischen Azaëleans. Auf diesem seltsamen, dampfenden Planeten gibt es für Entdecker noch viel zu tun. Neugierige Reisende lassen sich auch schon von einem Besuch im Naturkabinett der Hegemonie mit seiner umfassenden Sammlung von Insekten, Mollusken und ausgestopften Dschungelkreaturen beeindrucken.

—Kua, der Smaragd-Planet – Ibsalim din-Nivere

EINLEITUNG

Das zweite Szenario des Bandes **Der verschwundene Abgesandte** führt die SC auf den Planeten Kua, die Heimatwelt der Zenither, wo sie versuchen, herauszufinden, was mit dem entführten Abgesandten geschehen ist. Die Geschichte beginnt in den heißen, dampfenden Dschungeln, führt dann ins Konglomerat und endet am Fuß des Monolithen.

Die Kua-Verschwörung ist ein Szenario mit drei offenen Akten, in denen die SC auf unterschiedlichen Wegen an ihr Ziel gelangen können. Jeder Akt hat eine Einstiegs- und eine Endszene, aber wie schon im Szenario *Auf den Spuren des Märtyrers* kannst du die Szenen dazwischen beliebig anordnen. *Die Kua-Verschwörung* sollte direkt im Anschluss an Auf den Spuren des Märtyrers gespielt werden.

HINTERGRUND

Die Krieger des Heiligen Lichts und ihre Verbündeten unter den Samaritern stellten schon früh fest, dass es spätestens nach der Entführung des Abgesandten unmöglich werden würde, alle ihrer Mystiker-Gefangenen auf Coriolis zu verhören und zu untersuchen. Sie sicherten sich die Unterstützung von Sklavenhändlern des Syndikats und entwickelten ein geheimes System, um ihre Gefangenen mittels alter Rettungskapseln aus dem Keller nach unten auf Kua zu bringen. Am Boden werden die Stasisbetten von Schmugglern in den Diensten des Transport-Akbars Artyr Gholâm abgeholt und den Fluss Ramisha abwärts zum Konglomerat gebracht. Wenn die Kapseln in Klein-Algol eintreffen, werden sie von Schmugglerfürst dol-Quassar inspiziert und in die Sümpfe von Sultra transportiert.

Die Ruinenstadt Sultra ist seit der Flut in CZ 57 verlassen. Dadurch wird sie zum idealen Schauplatz für alle Arten von zwielichtigen Geschäften. Gaddar-e-Abrar, ein falscher Prediger, den das Astûrban ins Märtyrer-Einsatzteam eingeschleust hat, half den Märtyrer-Kriegern, ein altes Forschungszentrum für Hyperkrankheit des Instituts für ihre Operation in Beschlag zu nehmen. Gefangene, die die gefährliche Reise durch den Dschungel und die Sümpfe überleben, werden hier verhört, gefoltert und getötet. Dieses Schicksal wird auch den Abgesandten ereilen.

⚙ POLITISCHE INTRIGEN

Seit bekannt wurde, dass der Orden des Paria für das Chaos an Bord von Coriolis verantwortlich war, stehen seine diplomatischen Vertreter auf der Station extrem unter Druck. Als Antwort lässt der Orden seine Muskeln spielen: Das Bulletin hat vor Kurzem von Waffentests mit den gewaltigen Antimaterie-Raketensystemen bei den beiden Kathedralkreuzer Nimbus und Burana berichtet. Diese Eskalation stellt einen wichtigen Schritt im Plan des Astûrban – oder in Wirklichkeit Nazareems Opfer – dar, einen offenen Konflikt zwischen ihrem alten Feind und der Legion sowie dem Konsortium zu provozieren.

ÜBERSICHT

Hier findest du eine kurze Zusammenfassung der drei Akte von *Die Kua-Verschwörung*:

⚙ AKT 1 – IM DSCHUNGEL VERSCHOLLEN (SEITE 100)

Der erste Akt spielt sich in der Wildnis ab, in den heißen, feuchten und gefährlichen Dschungelgebieten des Verkâna-Grats. Während die SC den Spuren der Entführer des Abgesandten folgen, werden ihre Überlebens- und Verhandlungskünste auf die Probe gestellt.

⚙ AKT 2 – GROSSER ÄRGER IN KLEIN-ALGOL (SEITE 125)

Der zweite Akt beginnt, sobald die Abenteuer im Dschungel überstanden sind. Die SC erreichen das Konglomerat und suchen weiter nach dem Abgesandten, aber eine vom Orden des Paria geschickte Attentäterin stellt sich ihnen in den Weg. Ihre Untersuchung beginnt in den labyrinthartigen Blocks der Docks von Khabal und endet mit einem Besuch des Palasts des dabaranischen Fürsten dol-Quassar.

⚙ AKT 3 – DIE SÜMPFE VON SULTRA (SEITE 155)

In Akt 3 erreichen die SC die versunkene Stadt Sultra, wo das Märtyrer-Einsatzteam den Abgesandten in einem alten Forschungszentrum des Instituts gefangen hält. Hier erhält die Gruppe in Träumen und Visionen einen Blick auf die Zukunft des Dritten Horizonts.

FRAKTIONEN UND GRUPPEN

Viele verschiedene Gruppen und Fraktionen ringen auf Kua und in seinen Dschungeln um die Macht. In *Die Kua-Verschwörung* ist hauptsächlich die Zenithische Hegemonie involviert, vertreten durch das Astûrban. Zu den kleineren Gruppierungen gehören die Shaukar-Freiheitskämpfer und die Nestera-Verteidigungskräfte.

⚙ DAS ASTÛRBAN

Das Astûrban steckt hinter den Bestrebungen, Zalos und den Orden des Paria zu diffamieren, um Chaos auf Coriolis zu verursachen. Die Zenithische Hegemonie versucht die Spannungen zwischen dem Konsortium und dem Orden anzuheizen und will die unsichere politische Lage nutzen, um die Macht auf Coriolis zu übernehmen und eine Kampagne für Frieden und Stabilität anzuführen. Die Agenten des Astûrban in diesem Szenario sind Gaddar-e-Abrar, der falsche Prophet in der Basis des Märtyrer-Einsatzteams in Sultra (siehe Akt 3) und Akouba Kosha, eine Judikatorin in den Diensten von Richterin Nigelia Kurahan. Kosha wird nach Kua gesandt, um sich der Loyalität (oder des Schweigens) von dol-Quassar zu versichern und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass sich der Verdacht der SC weiterhin auf den Orden und die Märtyrer-Krieger konzentriert (siehe Akt 2 und 3).

⚙ DAS MÄRTYRER-EINSATZTEAM

Das Märtyrer-Einsatzteam agiert auf Kua vor allem über Mittelsmänner und wird erst mit den SC interagieren, wenn sie bereits dicht an seiner Basis sind. Ihr Anführer, Priot Chabaun Kheml, ist für die Bodenoperationen zuständig und die Zelle auf Coriolis hat auf seine Befehle hin agiert. Diese Information wird man allerdings nicht einmal durch Folter aus ihm herausbekommen. Chabaun hat das gesamte System über Diakonin Salamah ach-Abaud aufgebaut, die die Zelle auf Coriolis geleitet und auch Artyr Gholâm und den dabaranischen Adligen Leod dol-Quassar angeworben hat. Letztere beiden befinden sich in dem Glauben, dass die ganze Operation von Coriolis aus gelenkt wird. Artyrs Aufgabe war es, die Kapseln einzusammeln und zu dol-Quassar zu bringen. Dieser konnte sich beliebig viele der Nicht-Mystiker unter den Gefangenen aussuchen und für sich behalten, solange er sicherstellte, dass alle markierten Mystiker zu einem bestimmten Ort in den Sümpfen von Sultra gebracht würden.

WICHTIGE CHARAKTERE

Die Schlüsselfiguren in diesem Szenario gehören verschiedenen Gruppen mit unterschiedlichen Zielen an, denen die SC allen im Weg stehen. Im Zentrum steht zunächst der vom Märtyrer-Einsatzteam angeheuerte Schmugglerring:

- **ARTYR GHOLÂM – Transport-Akbar und Schmuggler (Seite 117)**
- **RAMSES – Anführer der Schmugglerbande Ramses' Schakale (Seite 104)**
- **TUBRA GHUTAN – Vorarbeiterin in Artyrs Unternehmen in Klein-Algol (Seite 131)**
- **LEOD DOL-QUASSAR – dabaranischer Adliger und Schmuggler in Klein-Algol (Seite 142)**
- **JARJA DOUGHA – Waffenschmiedin und Maschinistin in dol-Quassars Palast im Elendsviertel (Seite 142)**

Die Märtyrer des Einsatzteams bleiben in diesem Abschnitt des Szenarios weitgehend im Hintergrund, bis die SC sich ihrer Basis nähern.

- **CHABAUN KHEML – Anführer des Märtyrer-Einsatzteams (Seite 175)**
- **ATAIA – Attentäterin für den Orden des Paria, die dessen Spuren in Klein-Algol verwischen soll (Seite 132)**
- **KEZIAH-VEN – Vestale an Bord des Weißen Schmetterling und Agent des Imperators des Ersten Horizonts (Seite 170)**

WEITERE CHARAKTERE

Das Astûrban hat Agenten in Position gebracht, um sicherzustellen, dass die Schuld an den Ereignissen auf Coriolis und Kua auf die Märtyrer-Krieger und den Orden fällt:

- **GADDAR-E-ABRAR – Agent des Astûrban unter den Kriegern des Heiligen Lichts (Seite 177)**
- **AKOUBA KOSHA – Judikatorin und Doppelagentin für das Astûrban (Seite 143)**

Im Szenario tauchen auch einige weniger wichtige Charaktere auf:

- **BIRBASIL – Syndikatsvertreter im Dschungeldorf Baybasin (Seite 118)**
- **HAQUIM UND AQUEDA – Späher für die Shaukar-Freiheitskämpfer am Verkâna-Grat (Seite 104)**
- **DALI OSMAN – Offizier der Shaukar-Freiheitskämpfer (Seite 119)**



⚙ DER DABARANISCHE ADLIGE

Leod dol-Quassar ist ein dabaranischer Adliger, der in Klein-Algol über beträchtlichen Einfluss verfügt. Er hat sich in einem der verlassenen Marmorpaläste eingenistet, die überall auf den Inseln der Würdenträgerstadt verstreut sind. Der Palast wirkt so verfallen wie der Rest des ihn umgebenden Elendsviertels, aber in seinem Inneren erstrahlt er im luxuriösen Glanz der Hegemonie. Seine Träume, irgendwann selbst ein Monolither zu werden, haben den Schmugglerfürsten anfällig für die Einflüsterungen der Astûrban-Agenten gemacht, die ihn für die Sache der Märtyrer-Krieger rekrutiert haben. Allerdings scheint der Orden nun seine Spuren verwischen zu wollen, und da Leod nicht gut mit Stress umgehen kann, wird er schnell zu einem Problem für seine Auftraggeber vom Astûrban.

⚙ DIE SKLAVENHÄNDLER

Die örtliche Schmugglerbande Ramses' Schakale wurde von Transport-Akbar Artyr Gholâm angeheuert, um die Kapseln einzusammeln, die die Märtyrer-Krieger über dem Verkâna-Grat landen. Sie laden die Kapseln auf Crawler und bringen sie in das Dschungeldorf Baybasin am Ufer des Ramisha-Deltas. Die Shaukar-Freiheitskämpfer sind auf die Operation der Schmuggler aufmerksam geworden und entwickeln sich zu einem Problem.

⚙ DIE SHAUKAR-FREIHEITSKÄMPFER

Die Shaukar-Freiheitskämpfer wurden als Widerstandsbewegung gegen die Unterdrückung der kuanischen Bevölkerung durch die Fraktionen und Konzerne gegründet. Mit Waffengewalt kämpfen sie in den südlichen Provinzen gegen Fraktionsstreitkräfte und paramilitärische Einheiten. Der Name der Gruppe leitet sich von einem Mann namens Shauk her, „der Arbeiter, der Nein sagte". Der Arbeiter Shauk widersetzte sich eines Tages seinem Vorarbeiter und verließ einfach dessen Plantage. Er wird als Qad hú-Gan beschrieben, ein kuanischer Begriff für einen selbsternannten Prediger, der die heiligen Texte kennt, ohne sie gelesen zu haben und ohne Unterlass die Stimmen der Ikonen vernimmt. Es heißt, dass Shauk viel zwischen den Plantagen herumreiste, den Arbeitern Lesen und Schreiben beibrachte und ihnen berichtete, wie sich die einfache Bevölkerung überall abmühte. Aus der Bewegung um Shauk erwuchsen schnell die Shaukar-Freiheitskämpfer, eine Gruppe mit Unterstützern aus allen Gesellschaftsschichten, vor allem natürlich aus den unteren Klassen.

⚙ DIE SOGOI

Die Dschungel von Kua sind die Heimat der heutigen Nachkommen der ursprünglichen Erstsiedler des Planeten. Die Sogoi-Stämme leben in fast perfekter Harmonie mit der Natur und haben die Annehmlichkeiten der Zivilisation hin-

ter sich gelassen. Die meisten Sogoi leben in Hütten tief im Dschungel, aber manche Stämme ziehen als Nomaden durch die blühenden Wälder entlang des Äquators oder bereisen die Wasserwege des Ramisha-Deltas. Sie kennen die einheimische Tier- und Pflanzenwelt sehr viel besser als die heutigen Siedler. Dank überlieferter Jagd- und Handwerkstechniken können die Stämme im Einklang mit der Natur in bescheidenem Wohlstand leben, reichhaltig essen und kunstvolle Kleider in grellbunten Farben tragen (**Überleben** 5, automatischer Erfolg in allen einfachen Überlebenssituationen im Dschungel). Die Stämme werden jedoch von Kuas Mehrheitsgesellschaft heftig unterdrückt. Viele wurden entweder von Plantagenbesitzern versklavt oder zur Arbeit unter sklavenähnlichen Bedingungen gezwungen. Viele Sogoi arbeiten auch als Späher oder Soldaten in zwielichtigen Söldnereinheiten.

⚙ DIE NESTERA-VERTEIDIGUNGSKRÄFTE

Im Konglomerat wird ein langwieriger Krieg zwischen den Arbeitern und den Konzernen des Konsortiums ausgefochten, letztere werden in Klein-Algol durch die Nestera-Verteidigungskräfte repräsentiert. Die Nestera-Soldaten werden in die Geschehnisse eingreifen, falls die SC sich in den Konflikt in Klein-Algol einmischen.

⚙ DIE VESTALEN

Der Vorfall im Hamura-System in CZ 61, als das Portal von Hamura nach Taoan einen gewaltigen Energiestoß abgab, hatte den Verlust des Kreuzfahrtschiffs Ghazali und des Legion-Zerstörers Zafirah zur Folge (dieses Ereignis wird im separaten Szenario *Die letzte Reise der Ghazali* behandelt). Das Portal von Hamura nach Taoan ist nun geschlossen. Niemand im Horizont weiß allerdings, dass dieses Ereignis ein erstes Anzeichen der Rückkehr der Streitkräfte des Ersten Horizonts darstellt. Seit vielen Jahren schicken die Führer von Ardha ihre besten Agenten in die Leere: Die Vestalen, hochrangige Mitglieder im imperialen Klerus und mächtige Krieger. Ihre Mission ist, einen Weg in den Dritten Horizont zu finden, und auf Taoan hatten sie damit Erfolg. Die Vestalen, die durch das Portal gelangt sind, bereisen nun den Horizont, reaktivieren alte Schläferzellen von Nazareems Opfer und infiltrieren die Fraktionen, um den Dritten Horizont zu schwächen. Normalerweise halten sie sich gut verborgen, aber da es in diesem Szenario mit der Entführung des Abgesandten um ein so wichtiges Kernelement ihres Plans geht, treten sie auf Kua mit ihrem weißen, schmetterlingsförmigen Schiff selbst in Erscheinung. Die Ankunft der Vestalen stellt die Verbindung zwischen *Der verschwundene Abgesandte* und den späteren Szenarien der Kampagne dar.

VOR SPIELBEGINN

Im Gegensatz zu *Auf den Spuren des Märtyrers* enthält *Die Kua-Verschwörung* wesentlich mehr Action und Konflikte. Die SC verfolgen die Spur der verschwundenen Mystiker und müssen sich den Gefahren des Dschungels, einem Rebellenaufstand und Straßenkämpfen im Konglomerat stellen. Im Endkampf treten sie schließlich sowohl gegen die verblieben Mitglieder des Märtyrer-Einsatzteams als auch gegen einen Dunkelmorph an, den die Taten der Agenten des Ersten Horizonts hervorgebracht haben. Biete den SC eine klare Linie, der sie folgen können, um das Tempo aufrecht zu erhalten. Die erste Szene (Blut auf den Blättern) enthält Hinweise, mit denen die SC ihren Weg durch das weitere Szenario finden können.

⚙ VORBEREITUNG

Mittlerweile sollten die SC deutlich hinter ihrer Suche nach den verschwundenen Mystikern und dem entführten Abgesandten stehen. Nimm dir vor dem Beginn des Szenarios etwas Zeit, um dir die verschiedenen Gruppen von Antagonisten genauer anzuschauen. Überlege dir mehrere Möglichkeiten, Konflikte zu lösen, als nur durch Vulkan-Geschosse.

Es gibt auch in diesem Szenario wieder einige investigative Abschnitte und die Tipps aus *Auf den Spuren des Märtyrers* auf Seite 14 lassen sich auch hier wiederverwenden. Denk daran, den Spielern zu helfen, sich an wichtige Details zu erinnern, die ihre Charaktere auch nicht vergessen würden.

ALTERNATIVE EINLEITUNG

Möglicherweise ziehen die SC am Ende des vorherigen Szenarios ihr eigenes Schiff den Rettungskapseln des Einsatzteams vor. Wenn das der Fall ist, treffen sie deutlich später auf Kua ein, als die Fracht, hinter der sie her sind. Die Ikonen sind ihnen jedoch gnädig: Ein furchtbarer Sturm hat den Verkâna-Grat heimgesucht und die Kapseln wurden noch nicht abgeholt. Allerdings werden die Shaukar-Freiheitskämpfer die SC als Feinde ansehen und sie bei ihrer Ankunft entweder abschießen oder zumindest zur Landung zwingen. So oder so werden die SC den langen Weg durch den Dschungel antreten müssen, wie in Akt 1 beschrieben. Ersatzteile für ihr Schiff lassen sich nur auf dem Markt in Baybasin auftreiben (Seite 116). Möglicherweise fühlt sich das etwas gezwungen an. Allerdings erhalten die SC dadurch Gelegenheit, mit den Bewohnern des Verkâna-Grats zu interagieren, was sich später auf die Ereignisse in Klein-Algol auswirken wird. Als SL könntest du auch beschließen, diesen Teil zu überspringen. Allerdings musst du dann den Rest des Szenarios entsprechend anpassen.

AKT 1
IM DSCHUNGEL VERSCHOLLEN

Die Hitze und die Feuchtigkeit des Dschungels sind wichtige Themen im ersten Teil des Szenarios. Die Reise durch die Wildnis und die Begegnungen dort werden später im Verlauf des Szenarios Konsequenzen haben.

Akt 1 spielt im Dschungel von Kua und beschreibt die Landung der SC auf dem Planeten, ihre Reise über den Verkâna-Grat zum Außenposten Baybasin und die Komplikationen, die sie dort vorfinden.

ÜBERSICHT

Die SC versuchen, nach den hektischen Ereignissen auf Coriolis zu den entführten Mystikern auf Kua aufzuholen. Nach einer unsanften Landung, möglicherweise sogar Bruchlandung, stoßen sie auf die Schmuggler, die die Stasisbetten abholen wollen. Diese Begegnung führt die SC nach Baybasin, wo sie Artyr Gholâm vorfinden, den Auftraggeber der Schmuggler. Plötzlich greifen die Shaukar-Freiheitskämpfer an und mitten im Gefecht stellen die SC fest, dass sich die Kapseln bereits auf dem Weg ins Konglomerat befinden. Die Jagd geht weiter.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

Wenn die SC endlich zu den Schmugglern aufholen und den Dschungel verlassen, sollten sie folgende Informationen erhalten haben:

- Das Märtyrer-Einsatzteam arbeitet nicht allein. Mehrere Gruppen, darunter auch Ramses' Schakale, helfen ihnen beim Transport der Gefangenen von Coriolis.
- Nicht nur Mystiker werden nach Kua geschmuggelt. Auch gewöhnliche Leute wurden entführt und in den Dschungel gebracht.
- Die Stasisbetten werden über den Verkâna-Grat nach Klein-Algol im Konglomerat gebracht, um Zollinspektionen und Importgebühren der Fraktionen zu vermeiden.
- Das Märtyrer-Einsatzteam beendet gerade seine Geschäfte mit seinen örtlichen Kontakten wie Artyr Gholâm und versucht nun, seine Spuren zu verwischen.

WICHTIGE CHARAKTERE

- **Ramses** – Anführer der Schmugglerbande Ramses' Schakale (Seite 104)
- **Artyr Gholâm** – Transport-Akbar und Schmuggler, angeworben durch Salamah ach-Abaud (Seite 117)
- **Raquin Birbasil** – Syndikatsvertreter und Herrscher von Baybasin (Seite 118)

UNABHÄNGIGE CHARAKTERE

- **Haquim und Aqueda** – Späher der Shaukar-Freiheitskämpfer, die die SC beobachten (Seite 104)
- **Dali Osman** – Offizier der Shaukar-Freiheitskämpfer (Seite 119)

FINSTERNISPUNKTE

Du kannst Finsternispunkte einsetzen, um den Dschungel zum Leben zu erwecken und zu einem gefährlichen Ort zu machen, oder um die verschiedenen Antagonisten in diesem Szenario Verstärkung rufen zu lassen. Als SL beginnst du in diesem Szenario mit mehr FP als gewöhnlich: Du erhältst einen FP pro SC und nochmal 2 zusätzlich.

EINSTIEGSSZENE: BLUT AUF DEN BLÄTTERN

In der Einstiegsszene stürzen die SC mit ihrer Rettungskapsel über dem Verkâna-Grat ab. Bevor sie sich von dem Absturz erholen und nach Spuren suchen können, tauchen Schmuggler von Ramses' Schakalen auf, die eine tödliche Bedrohung darstellen.

DIE SITUATION

Die SC sind im Dschungel von Kua abgestürzt, in der Nähe von zwei weiteren Rettungskapseln mit insgesamt neun besetzten Stasisbetten (siehe „Ereignisse"). Nach einer kurzen Untersuchung der Kapseln treffen die Schakale

ein. Die Schmuggler greifen die SC an, sobald sie sie sehen. Nahe der Absturzstelle beobachten zwei Späher der Shaukar das Geschehen aus den Schatten. In dieser Szene fällt ihnen nur eine sehr begrenzte Rolle zu, aber ihre Anwesenheit wird später wichtig, da sie ihren Vorgesetzten von den SC berichten.

WICHTIGE INFORMATIONEN

In dieser Szene ist es wichtig, dass die SC herausfinden, dass die Schakale die Gefangenen aus den früheren Rettungskapseln abtransportiert haben, darunter auch Noor und den Abgesandten:

- Die Fracht wird nach Baybasin gebracht, dem nächsten Außenposten hinter dem Verkâna-Grat.

Die SC können das auf unterschiedliche Weise herausfinden, beispielsweise auf diesen drei Wegen:

- **Verhör:** Wenn es ihnen gelingt, ein Mitglied der Schakale gefangen zu nehmen, können sie erfahren, dass die Bande von Baybasin aus arbeitet, und auch, wie sie dorthin gelangen können.
- **Gespräch:** Den Weg nach Baybasin können beispielsweise die Shaukar-Späher oder Einheimische des Verkâna-Grats weisen (siehe die Szene „Augen und Ohren“ auf Seite 108). Wenn die SC nicht weiterwissen, lass die Shaukar-Späher auftreten und der Gruppe berichten, dass sie beobachtet haben, wie die Schakale Stasisbetten nach Baybasin transportiert haben.
- **Fährtensuche:** Wenn die SC geübt in **Beobachtung** oder **Überleben** sind, können sie die Schmuggler durch den Dschungel verfolgen. Mittels **Technologie** könnten sie auch einen Peilsender an einer der Kapseln anbringen und den Schmugglern so bis zu ihrem Versteck folgen.

DIE RETTUNGSKAPSELN

Nach dem Absturz sind die SC ziemlich angeschlagen. Die Kapseln werden im letzten Kapitel des vorherigen Szenarios beschrieben (Seite 87). Wenn die SC aus dem Wrack klettern, fällt ihnen als erstes auf, dass die Kapseln in einem roten Licht pulsieren. Dieses rot blinkende Signal enthält auch eine verschlüsselte Nachricht von Salamah an Artyr Gholâm. Mit einem fordernden (–1) Wurf auf **Technologie** kann die Nachricht entschlüsselt werden (siehe Handout).

DIE ABSTURZSTELLE

Die Absturzstelle befindet sich in einem Tal am Fuß eines steilen Hangs. Die umliegenden Hügel sind mit dichtem Buschwerk und mehreren Schichten aus Wurzeln und Ranken bewachsen. Die dicken Bäume des Tals mit ausladenden Kronen bieten den Kapseln hervorragende Deckung.

Handout #5: Nachricht an Artyr:

Akbar Artyr, ich möchte dir meine tiefempfundene Dankbarkeit über die außerordentliche Zusammenarbeit unserer beiden Organisationen in den vergangenen Segmenten aussprechen. Betrüblicherweise zwingen mich dringliche Angelegenheiten, unsere Übereinkunft mit sofortiger Wirkung zu beenden. Komplikationen an Bord der Station haben eine Fortführung hochgradig gefährlich gemacht. Die beiliegende Ladung wird die letzte ihrer Art sein. Behandle sie wie gewohnt. Bei ihrer Lieferung und Bestätigung durch unseren gemeinsamen Bekannten werden wir unsere Schulden vollumfänglich begleichen. Du bist weit gerühmt für deine sorgfältige Buchführung, deshalb muss ich dich daran erinnern, alle Aufzeichnungen und Kopien über unsere Geschäfte in Baybasin oder im Konglomerat zu vernichten. Diese Sicherheitsmaßnahmen betreffen alle involvierten Parteien, dich also ebenso wie den Empfänger und Inspektor unserer Lieferungen. Zu unser aller Sicherheit ist Verschwiegenheit von absoluter Notwendigkeit.

Ich wünsche dir bei allen zukünftigen Unternehmungen gutes Gelingen.

– S

⚙ DER URWALD

Das gewaltige, pyramidenförmige Wurzelwerk der Bäume stützt mächtige dunkle Stämme. Es ist schwierig, sich zu Fuß durch das Tal zu bewegen: Das Buschwerk ist zäh, nass und extrem glitschig und verbirgt tiefe Löcher und scharfkantige Felsen. Allerdings wurde das Tal schon über längere Zeit benutzt und die Kombination aus früheren Landungen und den Crawlern der Schakale hat Pfade zwischen den Bäumen geschaffen. Das Gebiet ist übersät mit Trümmern sowie zermalmten Bäumen und Pflanzen.

⚙ DIE GRÄBEN

In der Nähe der Absturzstelle finden sich zwei flache, überwucherte Gräben voller Moos und Schlamm. Die Schakale haben hier ältere Kapseln versteckt, die sie noch nicht abtransportieren konnten, um sie später zu verkaufen.

⚙ DIE RETTUNGSKAPSELN

Momentan befinden sich zwei ungeöffnete Rettungskapseln an der Absturzstelle. Eine befindet sich auf einer Lichtung in der Mitte des Tals, aber die andere ist etwas den Hang zu einem der Gräben hinabgerutscht und hat sich in einem dichten Geflecht aus Ranken und Ästen verheddert. Dadurch ist sie schwerer zu erreichen. Mit einem fordernden (–1) Wurf auf **Überleben** oder **Beweglichkeit** können die SC einen Pfad zu der Rettungskapsel freilegen. Zwei Personen können dann Würfe auf **Kraftakt** ablegen, um ein Stasisbett nach dem anderen auszuladen. Die Schakale verwenden mobile Kräne und Winden auf ihren Crawlern, um die Kapseln zu entladen.

⚙ DIE SPÄHER

Die Absturzstelle wird von Haquim und Aqueda überwacht. Offizier Dali Osman hat die beiden Shaukar-Späher eigentlich nur hergeschickt, um die Situation zu beobachten, aber möglicherweise werden sie dennoch in die Szene verwickelt.

NSC

In dieser Szene werden Ramses' Schakale eingeführt.

RAMSES' SCHAKALE, SCHMUGGLER

Die Schakale sind eine Schmugglerbande, die sich darauf spezialisiert hat, Schmuggelware von Rettungskapseln einzusammeln, um Fraktionszölle zu umgehen. Sie wurden vor einigen Segmenten von Artyr angeheuert und wissen nicht, dass sie eigentlich für das Märtyrer-Einsatzteam arbeiten. Sie glauben, dass eine der Syndikatsfamilien die Rettungskapseln schickt – aber solche Details interessieren sie nicht, solange sie nur bezahlt werden. Artyr bezahlt sie mit einem seltenen Metall namens Neodym. Die Schakale bewegen sich normalerweise in einem Gravfahrzeug und einem Crawler durch den Dschungel, mit denen sie auch die Stasisbetten transportieren (siehe das Ereignis „Die Rettungskapseln"). Hier sind die Schakale mit zwei Sogoi, drei Algolanern und fünf Kampfhunden vor Ort (siehe unten).

ERSCHEINUNG: In schmutzige Djellabas und Kaftane mit Patronengurten auf der Brust gekleidet. Die Sogoi sind oberkörperfrei und tragen wenig Ausrüstung.

CHARAKTERMERKMALE: Rufen sich im Kampf gegenseitig Anweisungen zu. Ansonsten sind sie schweigsam und halten sich im Schatten.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 3

Fertigkeiten: Überleben 5 (Sogoi), Infiltration 2/4 (Sogoi), Beobachtung 4 (Sogoi), Fernkampf 3, Nahkampf 2, Pilot 2

Panzerung: Primitive Panzerung (Sogoi), Schutzkleidung 3 (Algolaner)

Waffen: Langgewehr (Sogoi), Vulkan-Karabiner (Algolaner), Messer

Ausrüstung: Heilkräuter, Ikonen-Dschungeltalisman, Wasserschlauch mit W6 Wasserrationen, W6 Essensrationen, W6 Nachladungen für Vulkan-Karabiner (würfele erst, wenn der Schakal von den SC durchsucht wird).

RAMSES' KAMPFHUNDE

Die Kampfhunde sind aggressiv, laufen aber weg, sobald sie auf ernsthaften Widerstand stoßen. Die Schakale haben fünf Hunde dabei. Die Tiere sind darauf trainiert, Gegner im Nahkampf zu packen (Seite 87 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Dabei erhalten sie +2 auf **Nahkampf**. Dieser Bonus gilt zusätzlich zum normalen +2 auf Angriffe im Haltegriff (insgesamt also +4), allerdings führt ein Kampfhund gegen festgehaltene Gegner keinen normalen Angriff aus, sondern einen Angriff zum Zerfleischen (siehe unten).

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3

Trefferpunkte: 6

Fertigkeiten: Nahkampf 2, Beobachtung 2

Panzerung: 0

Waffen: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 3), Zerfleischen (Waffenschaden 1, KRIT 2)


07
08
06
08
01
05
08
04
08
02
08
03
DIE ABSTURZSTELLE
1. Rettungskapsel auf der Lichtung
2. Rettungskapsel in den Bäumen
3. Landeplatz der SC
4. Shaukar-Späher
5. Überfluteter Graben mit alten Kapseln
6. Überwucherter Graben mit alten Kapseln
7. Ramses' Schakale und Weg nach Baybasin
8. Hügel
10x10 Meter
Pfade
Ramses' Späher



ATTRIBUTE:
Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 4

Trefferpunkte: 10

Willenskraftpunkte: 7

Reputation: 4

Fertigkeiten: Beobachtung 5, Kommandieren 4, Fernkampf 4, Infiltration 3, Nahkampf 3

Talente: Kampferfahren, Zäh

Panzerung: Leichte Panzerung 4

Waffen: Beschleunigergewehr (Waffenschaden 3, KRIT 1, extreme Reichweite, Sensorzielfernrohr Bonus +2), Granatwerfer, Vulkan-Grille, Duramesser

Ausrüstung: Brandneues Dougha-Beschleunigergewehr mit einem Sicherheitssystem, das nur Ramses erlaubt, die Waffe abzufeuern, Explosivgranaten und Rauchgranaten, leichte Späher-Panzerung (+1 auf **Beobachtung**, eingebaute thermostatische Schutzkleidung, die im Dschungel Überhitzung verhindert), Gravscooter.

- **KAMPFERFAHREN:** Ramses ist ein erfahrener Soldat und kann seinen Initiativewurf mit zwei Würfeln ablegen und das bessere Ergebnis wählen.
- **ZÄH:** Das Leben eines Schmugglers ist hart, aber Ramses ist härter. Er verfügt über 2 zusätzliche TP.

RAMSES, SCHMUGGLER-ANFÜHRER

Ramses ist ein abgebrühter Krieger, der schon viel Leid und Blutvergießen gesehen hat. Schon in jungen Jahren wurde er von einer Söldnergruppe als Späher rekrutiert, die den Bergbau-Außenposten unter der weißen Sonne Meliks verteidigte, wo er aufgewachsen ist. Der junge Mann spülte jeden Rest von Gnade und Gewissen mit dem Blut seiner Feinde fort und wohin er auch ging, türmten sich um ihn herum die Leichen auf. Momentan führt er in den Dschungeln von Kua eine Bande algolanischer und Sogoi-Schmuggler an. Er wurde von Artyr Gholâm in Baybasin angeheuert und sieht sich als Kopf der Operation. Ramses ist nicht bewusst, dass er nur ein kleines Rädchen im Getriebe einer weitaus größeren Maschine ist, und er denkt, sein Endkunde wäre jemand im Syndikat. Für Artyr arbeitet er nur aus rein finanziellen Gründen. Ramses ist kaltherzig, verschlagen und zäh – und genau so führt er auch seine Bande an.

ERSCHEINUNG: Faltige Stirn. Schwarze Djellaba mit melikischem Halbmondmuster.

CHARAKTERMERKMALE: Beißt die Zähne beim Sprechen zusammen. Deutet mit zwei Fingern, wenn er Befehle gibt.

HAQUIM UND AQUEDA, SHAUKAR-SPÄHER

Werte und Ausrüstung unten können auch für andere Mitglieder der Freiheitskämpfer benutzt werden, mit Ausnahme des Raketenwerfers und des Chamäleonanzugs, die nur Haquim und Aqueda besitzen.

Haquim und Aqueda sind zwei der vertrauenswürdigsten Kämpfer von Offizier Dali Osman. Im Kampf der Shaukar gegen die Unterdrücker der kuanischen Bevölkerung haben sie ihre Fähigkeiten wiederholt unter Beweis gestellt. Sie haben mit eigenen Augen gesehen, wie die Erstsiedler auf den Plantagen und in den Fabriken des Konsortiums unter sklavenähnlichen Bedingungen zur Arbeit gezwungen werden. Haquim ist algolanischer Abstammung, wurde jedoch auf einer der Plantagen geboren, die CZ 59 durch ikonisches Eingreifen überflutet wurden, als der Ramisha zornig anschwoll, um der Ausbeutung der Bewohner des Flussdeltas ein Ende zu machen. Aqueda ist eine Meliki. Sie war Deckarbeiterin auf einem Großfrachter auf dem Dabaran-Kreis, ging jedoch eines Tages auf Coriolis von Bord und kehrte nicht wieder zurück. Sie hasst Schmuggler-Anführer Ramses von ganzem Herzen.

ERSCHEINUNG: Haquim hat einen dunklen Bart und spröde Lippen und trägt einen ausgebleichten und geflickten Chamäleonanzug. Eine dunkle Dupatta verdeckt das grüne Sensorvisier. Aqueda trägt ihren schmutzigen Kameez in ihre Dhoti gesteckt. Außerdem trägt sie etliche Ledergürtel und Patronengurte mit Granaten, Vorräten und Aufklärungsausrüstung.

CHARAKTERMERKMALE: Beide sind schweigsam und zurückhaltend. Haquim leckt beim Nachdenken über seine Lippen und wenn Aqueda verärgert oder aufgebracht ist, reibt sie ihre rechte Augenbraue, wo sie eine alte, schlecht verheilte Narbe hat.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 1 (+3 unter den Sklaven im Konglomerat)

FERTIGKEITEN: Infiltration 5, Beweglichkeit 4, Beobachtung 4, Fernkampf 3, Überleben 3, Nahkampf 1

TALENTE: Dschungelbewohner, Kampferfahren (Haquim), Bogenschützin (Aqueda)

PANZERUNG: 0

WAFFEN: Langgewehr, Raketenwerfer, Kampfbogen, Splittergranaten

AUSRÜSTUNG: Chamäleonanzug (+2 auf **INFILTRATION**), persönlicher Sensor und Langgewehr (Haquim), Legion-Raketenwerfer (einschüssig, entspricht Raketenwerfer, Waffenschaden 6, KRIT 1, extreme Reichweite), einfaches Fernglas, Kampfbogen und 5 Splittergranaten (Aqueda).

- **DSCHUNGELBEWOHNER:** Die Freiheitskämpfer leben und trainieren im Dschungel, zusammen mit Sogoi-Jägern. Ihre Mitglieder kennen sich mit dem Überleben im Dschungel aus. Shaukar-Soldaten haben gegen Hitze und Feuchtigkeit des Dschungels einen Panzerungswert von 2 und brauchen keinen Wurf auf **ÜBERLEBEN**, um Nahrung oder einen Unterschlupf zu finden.
- **KAMPFERFAHREN:** Haquim wurde als Sklave geboren und hat an den Aufständen während der Flut vor einigen Zyklen teilgenommen. Er hat gute Reflexe und einen Sinn für Taktik und kann seinen Initiativewurf mit zwei Würfeln ablegen und das bessere Ergebnis wählen.
- **BOGENSCHÜTZIN:** Aqueda ist eine meisterliche Schützin und kann sowohl Pfeile als auch Granaten einmal pro Runde in einer freien Aktion nachladen. Erneutes Nachladen gilt dann als schnelle Aktion.

EREIGNISSE

Als SL solltest du sicherstellen, dass die SC Gelegenheit haben, die Hinweise und Informationen über die Kapseln zu bekommen. Gleichzeitig solltest du aber das Tempo straff halten. Um zusätzliche Dramatik zu erzeugen, könntest du ihnen nicht genug Zeit lassen, um alle Stasisbetten zu durchsuchen. Möglicherweise entdecken sie jemanden, den sie für den Abgesandten halten, und werden just in diesem Moment vom Eintreffen der Schakale unterbrochen. Hier findest du eine Liste mit Ereignissen für diese Szene.

⚙ RETTUNGSKAPSELN

Die SC können die Umgebung der Absturzstelle kurz untersuchen, bevor die Schakale eintreffen (siehe Karte der Absturzstelle).

- **Die Signale:** Die Kapseln verfügen über eingebaute Signalgeber, die rot blinken und Koordinaten sowie eine Nachricht übertragen. Mit einem mühelosen (+2) Wurf auf **DATENDSCHINN** kann man die Koordinaten extrahieren und die Nachricht auf einem Computer, Kommunikator oder Kapselmonitor lesen. Die Signalgeber abzuschalten geht auch mühelos (**TECHNOLOGIE** mit +2). Abgesehen von den Koordinaten können die SC auch Salamah ach-Abauds letzte Nachricht an Artyr Gholâm lesen (siehe Beschreibung der Absturzstelle oben).
- **Ladebereich:** Das Gebiet um die abgestürzten Kapseln wurde schon oft von den Schmugglern benutzt. Es ist übersät mit Spuren von Fahrzeugen, Tieren und Menschen. Von hier führen Spuren zu den beiden Gräben. Schrott und die Überreste zerbrochener Kapseln sind in den Gräben unter schnell wachsenden Ranken und Büschen versteckt.
- **Die Stasisbetten:** In beiden Rettungskapseln befinden sich Stasisbetten. Die Kapsel auf der Lichtung enthält fünf eingefrorene Personen: Drei Mystiker und zwei Nicht-Mystiker, die für die Sklavenmärkte bestimmt sind. Die Kapsel in den Bäumen wurde als letzte abgeschossen und ihre Koordinaten waren hastig berechnet. Dadurch kam die ungünstige Landung zustande. Sie enthält vier Stasisbetten, in denen sich drei Mystiker und ein Nicht-Mystiker befinden.
- **Markierte Fracht:** Die Stasisbetten in den Kapseln sind mit schwarzen und weißen Nummern markiert. Die meisten von ihnen (sechs) haben schwarze Nummern – das bedeutet Mystiker – und drei haben weiße Nummern (keine Mystiker). Die Markierungen sind als Anweisungen für die Frachtarbeiter in Baybasin und Klein-Algol gedacht.
- **Stasisprofile:** Die Betten verfügen über eigene Batterien mit ungewöhnlichen Energiesignaturen. Falls den SC irgendeine Art von Sensorausrüstung zur Verfügung steht, können sie die Energiesignaturen mit einem erfolgreichen Wurf auf **TECHNOLOGIE** ausfindig machen.

⚙ VOR DEM HINTERHALT

Wenn die SC eine oder mehrere Signalgeber der Kapseln deaktivieren, verzögert dies die Ankunft von Ramses' Schakalen und gibt den SC mehr Zeit, die Absturzstelle zu untersuchen, allerdings werden die Schmuggler bei ihrer Ankunft vorsichtiger vorgehen. Gib den SC eine Chance, die ankommenden Feinde zu bemerken:

- Man hört das tiefe Heulen von schnell näherkommenden Energieturbinen (erfolgreicher Wurf auf **Beobachtung**) und auch ein Rumpeln, das auf einen Crawler hindeutet (kritischer Erfolg).

Je nachdem, wie die SC die Situation angehen, geraten sie entweder in einen Hinterhalt (siehe das Ereignis „Hinterhalt!") oder haben eine Chance, einen eigenen Hinterhalt vorzubereiten. Natürlich könnten sie sich auch entschließen, einem Kampf komplett aus dem Weg zu gehen und die Schakale stattdessen zu ihrem Lager verfolgen (siehe „Den Schmugglern folgen"). Der Schmugglertrupp besteht aus:

- Drei algolanischen Schmugglern mit fünf Kampfhunden (in einem Käfig in dem Crawler).
- Zwei Sogoi.
- Zwei Schwebescooter (siehe Gravbikes, Seite 118 im *Coriolis*-Grundregelwerk).
- Einem Dschungelcrawler (siehe Crawler, Seite 117 im *Coriolis*-Grundregelwerk), der mit einem Kran und einem Gravfahrzeug ausgestattet ist.

Kosten: 0 FP (notwendig)

⚙ VORZEITIGES AUFTAUEN

In einem der Stasisbetten wacht eine Gefangene auf, aber der Deckel lässt sich nicht öffnen. Panisch beginnt sie zu schreien und gegen das Glas zu hämmern, aber die Laute sind gedämpft und kaum hörbar. Werden die SC ihr helfen? Wird die verängstigte Gefangene ihre mystischen Kräfte einsetzen? Für 1 FP kannst du beschließen, die aufgetaute Entführte die SC mit einer mystischen Kraft angreifen zu lassen, oder sie benommen herumlaufen zu lassen, was den Schmugglern verraten könnte, dass hier etwas nicht stimmt.

Kosten: 0 oder 1 FP

⚙ DEN SCHMUGGLERN FOLGEN

Die Schmuggler haben bei ihrer Ankunft noch nichts von den SC bemerkt. Die SC sollten vorher ein bisschen Zeit haben, um die Kapseln untersuchen zu können. Erst wenn die Fahrzeuge auf die Lichtung rollen und die Schmuggler herausspringen, um ihre mittlerweile zu Routine gewordenen Arbeiten zu verrichten, bemerken sie möglicherweise die ungebetenen Gäste. Die Situation dürfte schnell eskalieren und zu einem Feuergefecht werden, falls den SC kein genialer Trick einfällt. Es erfordert einen irrsinnigen (–3) Wurf auf **Manipulation**, um Ramses und seine Leute zu täuschen. Die Schakale sind hier, um die Stasisbetten abzuholen und anschließend die Rettungskapseln in den Gräben zu verbergen. Ramses geht zu einer der Kapseln und lädt die verschlüsselte Nachricht auf seine Tabula.

- **Versteckte Beobachter:** Die SC könnten auch beschließen, dem Kampf aus dem Weg zu gehen, sich vor den Schakalen zu verstecken (**Infiltration** mit +1) und ihnen dann in der nächsten Szene, Augen und Ohren, bis nach Baybasin zu folgen (vergleichender Wurf auf **Infiltration** gegen den höchsten Wert der Schakale in **Beobachtung**).

Kosten: 0 FP

⚙ HINTERHALT!

Falls Ramses die SC an der Absturzstelle bemerkt, bevor diese die Schmuggler entdecken, entscheidet er sich möglicherweise für einen Hinterhalt. Er befiehlt den Algolanern, die SC eng einzukesseln und die Lichtung mit Vulkan-Kreuzfeuer zu überziehen, während er mit seinem Beschleunigergewehr

VERFOLGUNG MITTELS SENSOREN

Wenn die SC über einen persönlichen Sensor verfügen, können sie ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Datendschinn auf die Energiesignatur eines der Stasisbetten einstellen. Der Sensor muss dabei im aktiven Modus sein, wodurch die Gruppe ihrerseits leichter zu erkennen ist (+2 auf Beobachtung für Gegner, um die Sensoren der SC zu entdecken). Man kann auch einen Umgebungssensor oder einen Kommunikator (Klasse III oder höher) für diesen Zweck modifizieren. Dafür ist ein schwieriger (–2) Wurf auf Technologie erforderlich, und es besteht die Gefahr, das Gerät bei einem Fehlschlag zu beschädigen. Die SC können auf diese Weise die Energiesignatur bis nach Baybasin und durch das Flussdelta verfolgen. Wenn die Gruppe zu langsam vorankommt, kannst du ihnen beschreiben, wie das Signal schwächer wird, und ihnen Würfe auf Datendschinn abverlangen, um das Gerät neu zu kalibrieren.

aus weiter Reichweite tödliche Schüsse abgibt (Schüsse aus noch größerer Entfernung sind aufgrund der landschaftlichen Gegebenheiten nicht möglich). Dazu klettert er auf den Hügel gegenüber den Shaukar-Spähern.
Kosten: 3 FP

⚙ DIE SHAUKAR-SPÄHER

Die Shaukar-Späher verstecken sich in der Nähe, aber die SC könnten sie vielleicht trotzdem bemerken und darauf kommen, dass die Schmuggler nicht die einzige aktive Gruppe in der Gegend sind. Da die Späher sich gut versteckt auf einem Hügel in weiter Reichweite von den Kapseln aufhalten, braucht man einen erfolgreichen Wurf auf **Beobachtung** mit –3, um sie zu entdecken.

- **Haquim und Aqueda, Späher:** Haquim, der Geduldigere der beiden, ist durch seinen Chamäleonanzug gut verborgen (+2 auf **Infiltration**) und mit einem persönlichen Sensor und dem Langgewehr seines Vaters ausgerüstet. Aqueda ist älter, allerdings mit glühender Leidenschaft für ihre Sache erfüllt. Sie hat eine Vorliebe für Sabotage und Sprengstoffe. Sie hat einen Legion-Raketenwerfer dabei, mit dem sie ankommende Schiffe abschießen kann, und einen Kampfbogen mit Pfeilen und Splittergranaten.

Kosten: 0 FP

⚙ RESONANZ: EIN SELTSAMES LIED

Mystiker unter den SC konnten das Echo der mystischen Kräfte des Abgesandten bereits zuvor spüren. Hier gibt es eine weitere Gelegenheit dazu. Benutze dieses Resonanz-Ereignis, um den SC zu zeigen, dass sie auf der richtigen Fährte sind.

- Während die SC vor der Ankunft der Schakale die Kapseln untersuchen, wird eine Mystikerin unter ihnen plötzlich von Angst und Übelkeit ergriffen. Der Lärm des Dschungels weicht einem statischen Rauschen. Ihre Sicht verschwimmt und schwindet. Sie fühlt sich kalt und beginnt, unkontrolliert zu zittern.
- Für 1 FP kannst du dem SC einen Wurf auf **Mystik** abverlangen, um die Kontrolle zu behalten. Bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter 1 Punkt Schaden und Stress und geht mit heftigen Krampfanfällen für W6 Minuten zu Boden. Wenn du sogar 2 FP ausgibst, passiert das genau in dem Moment, als die SC die Motoren der Schakale hören können.
- In der ohrenbetäubenden Dunkelheit hört der betroffene SC einen leisen Gesang. Das Lied besteht aus sich wiederholenden Zeilen auf Miri, die von Verlust und Einsamkeit handeln. Der Gesang wird langsamer und leiser, bis er verstummt. Der SC erlebt den Effekt nach, den die Stasis auf den Abgesandten hat. Nach einigen Minuten endet dieses Echo und alle Symptome sind wieder verschwunden.

  Kosten: 0–2 FP

KLAGELIED EINER IKONE
Ein Herold, geboren aus Flammen,
träumt vom Leben.
Von Blitzen zerschmettert,
gebunden in Fesseln aus Eis.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten

SKLAVEN IN STASIS

Wenn die SC Ramses und seine Schmuggler besiegt haben, erlangen sie auch die Kontrolle über die neun Stasisbetten. Darin befinden sich insgesamt sechs Mystiker und drei nicht-mystische Gefangene, alle wahrscheinlich stark verängstigt und verwirrt. Die Gefangenen stammen aus allen Ecken des Horizonts. Sie sind nach Kua gekommen, um auf Coriolis die Chance auf ein besseres Leben zu haben – nur um nach ihrer Ankunft betäubt und entführt zu werden. Wenn sie befragt werden, geben drei der Gefangenen mit schwarzen Kreuzen zögerlich zu, dass sie bei sich schon Symptome der sogenannten Mystikerkrankheit beobachtet haben. Wenn die SC die Gefangenen gut und mit Respekt behandeln, zeigen sich möglicherweise die Shaukar-Späher und bieten ihre Hilfe an. Sie könnten den SC beispielsweise den Weg nach Baybasin zeigen oder anbieten, die Gefangenen zu einem geheimen Lager der Freiheitskämpfer zu bringen, damit die SC ihre Verfolgung fortsetzen können.

AUGEN UND OHREN

Die SC überqueren den Verkâna-Grat und erreichen bei ihrer Suche nach den Schmugglern den Außenposten Baybasin. Diese Szene beschreibt die Herausforderungen, denen sich die Gruppe im Dschungel stellen muss, und wird vom Ausgang der Einstiegsszene beeinflusst.

DIE SITUATION

Die SC sind im Dschungel gestrandet. Sie sind entweder mit den Rettungskapseln hier heruntergekommen oder mit ihrem eigenen Schiff oder Shuttle angereist, dann aber von den Shaukar-Spähern abgeschossen worden. Nun müssen sie das Plateau überqueren, zu den Schmugglern aufholen und sich vielleicht auch noch mit frisch aus der Stasis aufgewachten, verwirrten Entführungsopfern auseinandersetzen. Die folgenden Ereignisse könntest du auf dem Weg der Gruppe einbauen. Wie lange die Reise dauert, hängt von ihren Fortbewegungsmitteln ab:

- Vier Tage zu Fuß
- Einen Tag mit dem Dschungelcrawler (kann bis zu 12 Personen aufnehmen)
- Sechs Stunden per Schwebescooter (maximal zwei Personen per Scooter)

Die untenstehenden Ereignisse können die Reisedauer auch beeinflussen. Die angegebenen Abweichungen beziehen sich auf eine Reise zu Fuß.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Ihr Weg führt die SC als nächstes nach Baybasin. Der Außenposten liegt an einer Stelle, wo der Dschungel des Verkâna-Grats in das Delta des Ramisha übergeht. Die Koordinaten von Baybasin lassen sich auf verschiedenen Wegen erlangen. Möglicherweise haben die SC sie schon in der vorherigen Szene bekommen, entweder durch das Verhör eines gefangenen Schmugglers oder im Gespräch mit den Shaukar-Spähern.

DER RICHTIGE WEG

Diese Szene beschreibt verschiedene Wege, um den Außenposten zu finden:

- Dschungelbegegnungen (siehe „Ereignisse“)
- Verfolgung der Fahrzeugspuren der Schakale
- Unbemerkte Verfolgung der Schmuggler
- Verfolgung der Stasisbetten mittels Sensoren

DER VERKÂNA-GRAT

Der Verkâna-Grat ist ein gnadenloser Albtraum; ein zerklüftetes Gebiet aus dichtem Unterholz, schweren Monsunregenfällen und wilden Tieren. Für die meisten Fahrzeuge ist der Grat unpassierbar, allein mit winzigen Gravfahrzeugen oder schweren Crawlern kann man ihn überqueren. Die brennende Hitze sorgt dafür, dass Reisende etwa doppelt so viel Flüssigkeit aufnehmen müssen wie normal. Die Gegend ist voller Skorpione, Spinnen und Schlangen, die die Gruppe in manche brenzlige Situation bringen können. Auch das Dschungelfieber stellt eine beträchtliche Gefahr dar. Insekten sind ebenfalls sehr an der Haut der SC interessiert, wenn diese sich nicht komplett verhüllen. Tagsüber helfen Kräutersalben, nachts Moskitonetze.

Die Überquerung des Grates ist eine echte Herausforderung und alle SC müssen am ersten Tag einen Wurf auf **Überleben** ablegen. Wer einen Fehlschlag erzielt, verlangsamt die ganze Gruppe, wird von Tieren gebissen oder gestochen oder fängt sich eine Infektion oder bakterielle Erkrankung ein (siehe Fieberträume unten). Mit einem kritischen Erfolg kann ein SC den Fehlschlag eines anderen ausgleichen. Ab Tag zwei muss nur noch jeweils ein SC einen Wurf auf **Überleben** ablegen. Ein Fehlschlag verlangsamt die Gruppe erneut (siehe unten).

⚙ HUNGER UND DURST

Jeder Reisende verbraucht eine Ration Nahrung pro Tag und eine Ration Wasser alle sechs Stunden. Fehlende Nahrung resultiert in einen Abzug von –1 auf alle körperlich anstrengenden Fertigkeitswürfe. Fehlendes Wasser verursacht 1 Schadenspunkt für je zwei nicht verfügbare Wasserrationen, egal ob dazwischen getrunken wird oder nicht. Das gilt sowohl für alle SC als auch für alle Gefangenen, die sie eventuell aus der Stasis befreit haben. Reisende, die 2 oder mehr Schadenspunkte erlitten haben, gelten als erschöpft (siehe Fieberträume unten). Die Shaukar-Freiheitskämpfer (und die Sogoi-Schmuggler) verfügen über ein Talent, das ihnen ermöglicht, im Dschungel Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Je nachdem, wie die SC mit ihnen umgehen, könnten diese Charaktere ihnen eventuell helfen.

⚙ SPURENSUCHE

Falls sich die SC unsicher sind, woher die Schmuggler genau kamen, können sie den Spuren des Dschungelcrawlers folgen. Wenn sie die Schmuggler besiegt haben und versuchen, deren alte Spuren zurückzuverfolgen, brauchen sie einen er-

folgreichen Wurf auf **Beobachtung** oder **Überleben** mit –2. Falls die Schmuggler entkommen sind, reduziert sich die Schwierigkeit auf –1. Lass die SC einmal pro Tag würfeln – oder so oft du möchtest.

⚙ VERFOLGER

In der vorherigen Szene konnten die SC die Schmuggler ohne Kampf ziehen lassen. Wenn es ihnen gelungen ist, unbemerkt zu bleiben, geben sich die Schakale weniger Mühe, ihre Spuren zu verbergen und die SC erhalten +1 auf ihre Würfe, um den Spuren zu folgen.

⚙ DAS GESETZ DES DSCHUNGELS

Ein Fehlschlag auf einen Wurf, um die Spuren zu verfolgen oder im Dschungel zu überleben erlaubt dir als SL, ein Ereignis deiner Wahl zu verwenden, ohne dafür FP einzusetzen.

NSC

In dieser Szene können die SC Dschungelbewohnern, wilden Tieren, Mitgliedern der Baybasin-Miliz oder verdächtigen Sklavenhändlern begegnen.

MITGLIEDER DER MILIZ UND WACHEN

Die Mitglieder der Miliz sind in der Szene „An der Kante" beschrieben. Du kannst ihre Werte auch für die Wachen der Sklavenhändler verwenden (siehe das Ereignis „Sklavenkolonne" unten).

DSCHUNGELBEWOHNER

Die menschlichen Bewohner des Dschungels (Sogoi und Sklaven) gelten als Pioniere (*Coriolis*-Grundregelwerk Seite 343) mit 2 in allen Attributen. Sie haben keine Kampffertigkeiten, aber einen Wert von 5 in **Überleben** und erhalten einen automatischen Erfolg, wenn es um Überleben im Dschungel geht.

DIE EINGEFRORENEN GEFANGENEN

Aufgewachte Entführungsopfer haben Attributswerte von 2, haben aber aufgrund ihrer Gefangenschaft momentan nur je 3 TP und WP. Mystiker unter den Gefangenen können über vollständig ausgebildete Kräfte verfügen (*Coriolis*-Grundregelwerk Seite 77).

REGELN FÜR DSCHUNGELFIEBER

Als SL kannst du Dschungelfieber entweder wie ein Gift mit Giftstärke 4 abhandeln oder die folgenden Regeln verwenden: Dschungelfieber ist ein vergleichender Wurf mit einem Wert von 4 gegen ein Attribut des Opfers (je nachdem, was die Krankheit verursacht hat) und greift entweder TP oder WP an:

- **Insektenstiche und Schlangenbisse betreffen Stärke und verursachen Schaden.**
- **Bakterien betreffen Geschicklichkeit und verursachen Schaden.**
- **Ein Mangel an Nahrung oder sauberem Wasser betrifft Verstand und verursacht Stress.**

Ein Fehlschlag verursacht 4 Punkte Schaden bzw. Stress. Das Opfer erleidet außerdem einen Abzug von –1 auf das betroffene Attribut, bis der Schaden oder Stress vollständig geheilt wurde. Wenn das Opfer vom Fieber gebrochen wurde, erleidet es sofort eine atypische kritische Wunde (siehe Seite 95 im *Coriolis*-Grundregelwerk), verliert das Bewusstsein und stirbt nach W6 Tagen voller glühendem Fieber und Erbrechen. Zusätzlich zu dem Wurf auf Medikurgie, um den Charakter wieder auf die Beine zu bringen, ist ein weiterer Wurf notwendig, um das Fieber zu behandeln.

- **Ein eingeschränkter Erfolg bedeutet, dass das Opfer noch für 4W6 Stunden einen Abzug von –1 auf das betroffene Attribut erleidet, aber nicht länger.**
- **Ein kritischer Erfolg bedeutet, dass das Opfer noch für W6 Stunden einen Abzug von –1 auf das betroffene Attribut erleidet, aber nicht länger.**

EREIGNISSE

Die Ereignisse in dieser Szene drehen sich um verschiedene Begegnungen der SC auf dem Weg nach Baybasin. Keins dieser Ereignisse ist notwendig und die Regeln für die Reise selbst findest du weiter oben.

⚙ FIEBERTRÄUME

Ob es nun am Hunger oder Durst liegt, an eigenartigen Bakterien oder Insektenstichen, eine der Reisenden beginnt plötzlich heftig zu schwitzen und zeigt Anzeichen von Fieber und Schwindelanfällen. Sie bricht zusammen und erbricht den geringen Inhalt ihres Magens (siehe „Dschungelfieber"). Dieses Ereignis kostet dich als SL 2 FP, wenn du es auf einen SC anwenden willst, kostet aber keine FP, wenn du es einer Gefangenen aus den Kapseln auferlegst.

Kosten: 0 oder 2 FP

⚙ DER WASSERBÜFFEL

Ein zahmer Wasserbüffel steckt in einem Schlammloch fest. Zwei junge Halb-Sogoi versuchen verzweifelt, ihn daraus zu befreien. Wenn die SC ihnen helfen, teilen die beiden gerne ihre mageren Vorräte mit ihnen (je W6 Rationen Nahrung und Wasser) und weisen ihnen den Weg nach Baybasin, wodurch sich ihre Reisezeit um einen Tag verkürzt. Andererseits böte der Büffel auch genug Nahrung, um die gesamte Gruppe für den Rest ihrer Reise zu versorgen. Wenn die SC die beiden Büffelbesitzer angreifen und töten, erhältst du als SL 2 FP. Wenn sie sie nur vertreiben und den Büffel anschließend töten, erhältst du als SL 1 FP.

Kosten: 0 FP (kann 1–2 FP generieren)

⚙ DIE UNTERDRÜCKER

Eine Gruppe Soldaten aus der Baybasin-Miliz hat die Bewohner eines kleinen Dschungeldorfs zusammengetrieben und versuchen sie durch Schikanen dazu zu bringen, ihnen ihre Wertsachen auszuhändigen. Die Dorfbewohner sehen unterernährt aus und wirken nicht in der Lage, sich zur Wehr zu setzen oder etwas Wertvolles aushändigen zu können. Die Lage wird jeden Moment grausamer und grotesker. Die SC bekommen die Situation mit, bevor sie das Dorf betreten, und können auch eine Gruppe Jugendliche bemerken, die heimlich einen Angriff auf die Soldaten mit Knüppeln und einem alten Langgewehr vorbereiten. Wenn die SC den Dorfbewohnern helfen, sind diese ihnen ewig dankbar und bieten ihnen Nahrung und Wasser für einen Tag an. Wenn die SC stattdessen die Miliz auf den Überraschungsangriff aufmerksam machen, werden die Soldaten sie zum Dank nach Baybasin bringen. Die Jugendlichen werden ihrer „gerechten Strafe" zugeführt und ein Exempel an ihnen statuiert. Falls die SC die Hinrichtung nicht verhindern, erhältst du als SL 2 FP.

Kosten: 2 FP (kann 2 FP generieren)

⚙ SKLAVENKOLONNE

Die SC treffen auf eine Marschkolonne, die zu einer Lichtung auf dem Grat unterwegs ist. Ein Großteil der Arbeiter sind Sklaven, die aneinander gekettet sind. Der Aufseher treibt die Gruppe erbarmungslos an und eine Sklavin geht zu Boden. Sofort fängt der Sklaventreiber an, sie zu schlagen und anzuschreien. Bewaffnete Wachen halten den Rest der Kolonne in Schach, aber die angespannte Situation droht jeden Moment zu eskalieren. Falls die Sklavin am Boden getötet wird, greift eine Handvoll anderer Sklaven die fünf Vorarbeiter an. Diese sind mit Beschleunigerpistolen und Vulkan-Karabinern bewaffnet und dadurch eindeutig im Vorteil. Keine der beiden Gruppen wird die SC angreifen, solange sie in dem Konflikt nicht Partei ergreifen. Wenn die SC nicht eingreifen und zulassen, dass die Sklaven getötet werden, erhältst du als SL 2 FP.

Kosten: 2 FP (kann 2 FP generieren)

⚙ MENSCHENFRESSER!

Eine Gruppe Sogoi von einem der Stämme aus der Gegend nähert sich den SC. Sie sind bewaffnet und wachsam. Seit längerer Zeit leidet ihr Dorf unter den Angriffen einer Bestie und diese Gruppe hat beschlossen, nach Baybasin zu gehen, um dem Monster zu entgehen, auch wenn sie dabei möglicherweise ihre Freiheit aufgeben. Sie beten zu den Ikonen, dass der Menschenfresser nicht die Witterung der SC aufnimmt. Sie bieten an, den Rest des Weges bis nach Baybasin mit den SC gemeinsam zu reisen. Wenn die SC darauf eingehen, stellen sie bald fest, dass ihre neuen Reisegefährten nicht gut Schritt halten können. Ihre Reise verlängert sich um einen Tag.

Kosten: 0 FP

⚙ DER ZORN DES DSCHUNGELS

Das extreme Klima auf dem Verkâna-Grat treibt die SC an die Grenzen ihrer Überlebenskünste. Hier findest du einige Beispiele für die Gefahren des Dschungels:

- **Der Monsun:** Aus Richtung des Ozeans im Süden nähert sich ein Sturm, der die SC zwingt, schnellstmöglich einen Unterschlupf zu suchen. Der Wind kostet sie viel Energie und umstürzende Bäume und Sturzfluten könnten sehr gefährlich werden. Je nachdem, wie du den Sturm einsetzen möchtest, könntest du Würfe auf **Überleben**, **Kraftakt** oder **Beweglichkeit** verlangen.

Kosten: 1 FP

- **Treibsand:** Die SC betreten ein Gebiet, in dem der Sand flüssig geworden ist. Die verräterischen Stellen sind schwer zu erkennen (**Überleben** mit –2). Einsinkende SC müssen einen schwierigen (–2) Wurf auf **Beweglichkeit** schaffen, um wieder herauszukommen. Der Wurf wird durch Traglast modifiziert. SC, denen das gelingt, können feststeckenden Kameraden mit einem Wurf auf **Kraftakt** helfen. Für jede dabei erzielte Sechs erhält der feststeckende

Charakter +1 auf seinen Wurf. SC, die ihren anfänglichen Wurf nicht schaffen und steckenbleiben, verlieren beim Herausklettern Ausrüstungsteile. Sie müssen Gegenstände entsprechend einer oder mehr Zeilen auf ihrem Charakterblatt opfern, um den Wurf wiederholen zu dürfen. Jede dadurch freigemachte Zeile verleiht einen Bonus von +1. Andernfalls könnten sie auch warten, bis jemand anders sie herauszieht. Das erfordert einen irrsinnigen (–3) Wurf auf **Kraftakt**, allerdings gehen dann nur Gegenstände im Gegenwert von einer Zeile verloren.

Kosten: 2 FP

- **Azaëlean-Tunnel:** Der Dschungel brodelt, Bäume werden entwurzelt und unter den Füßen der SC verschwindet der Boden. Wenn ihnen kein Wurf auf **Beweglichkeit** gelingt, erleiden sie 2 Punkte Schaden (Panzerungswürfe werden normal durchgeführt). Alternativ könntest du die SC auch W6 Meter tief fallen lassen (mindestens jedoch drei Meter, siehe Seite 97 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Nach dem Erdbeben hat sich ein unterirdischer Tunnel geöffnet. Mutige SC könnten diesen Tunnel nutzen, um ihre Reise um einen Tag zu verkürzen, bevor der Tunnel abknickt und sie wieder an die Oberfläche zwingt. Azaëleans sind im *Coriolis*-Grundregelwerk auf Seite 320 beschrieben.

Kosten: 3 FP (2 FP, wenn die SC den Tunnel benutzen können)

⚙ RAMSES' SCHAKALE

Falls die SC in der vorherigen Szene noch nicht gegen die Schakale gekämpft haben und über ein schnelleres Transportmittel verfügen, können sie zu ihnen aufholen und einen Hinterhalt vorbereiten. Falls die Schmuggler zu Fuß unterwegs sind, muss den SC nur am ersten Tag ihr Wurf auf **Überleben** gelingen, um sie einzuholen. Wenn ihnen der Wurf nicht gelingt, brauchen sie ein schnelles Fahrzeug, um dennoch einen Hinterhalt legen zu können. Benutze die NSC-Werte aus der vorherigen Szene, falls es zum Kampf kommt.

Kosten: 0 FP

ANKUNFT IN BAYBASIN

Vor Erschöpfung verschwimmt bereits eure Sicht. Mit jedem Schritt zuckt Schmerz durch eure Glieder und ihr seid am ganzen Körper mit Schnitten und Insektenstichen übersät. Die feuchte Hitze löst in euch das Verlangen aus, eure Haut zu reiben und zu kratzen und nicht mehr aufzuhören … Ihr beneidet die vielen Reptilien, die ihr unterwegs gesehen habt, um ihre Fähigkeit, sich zu häuten. Die knorrigen Stämme der großen Bäume des Verkâna-Grats scheinen immer dichter zu rücken, eine gewaltige Mauer aus dunklem Grün, vernarbt, aber nicht vollends gezähmt, trotz der Bemühungen des Konglomerats. Gefangen in der Umklammerung eines feindseligen Planeten seht ihr euch der Gnade der Ikonen ausgeliefert.

Euch schwindet bereits die Hoffnung, euer Ziel je zu erreichen, als ihr blauen Himmel durch das Blätterdach blitzen seht. Der erdrückende Griff des Dschungels lässt nach und der Geruch nach Feuer, Essen und menschlicher Zivilisation dringt in eure Nasen, als ihr euch dem Waldrand nähert. Vor euch erstreckt sich das fruchtbare Tiefland, das einen deutlichen Kontrast zu dem grünen Albtraum des Verkâna-Grats hinter euch darstellt. Ein Gewirr aus Stegen und Docks erstreckt sich zwischen den Plantagen und Obsthainen entlang der Ufer des Ramisha-Deltas, dem Lebenssaft des Konglomerats. Am Rand des gewaltigen Kraters, wo sich einst der Hyderas-Raumhafen befand, liegt das Ziel eurer Reise – der Außenposten Baybasin.

AN DER KANTE

Am Rand des gewaltigen Kraters, wo sich einst der Hyderas-Raumhafen befand, liegt der Außenposten Baybasin. Die Stadt ist eine ungeordnete Ansammlung von kleinen Unternehmen und kriminellen Banden, die hier in den Ausläufern des Konglomerats versuchen, über die Runden zu kommen. Die mit dem Schweiß ehrlicher Arbeit errichteten Gebäude bestehen aus Dschungelhölzern und Stahlteilen. Baybasins Einwohner arbeiten als Holzfäller, Erzsucher oder Bauern. Hier müssen die SC herausfinden, was mit den Stasisbetten passiert ist, entweder durch Überredungskünste, Einschüchterung, Heimlichkeit oder körperliche Gewalt. Kurz nach dem Eintreffen der SC greifen jedoch die Shaukar-Freiheitskämpfer den Außenposten an, um die hier lebenden Arbeiter aus ihrer Knechtschaft zu befreien.

DIE SITUATION

Der Baybasin-Außenposten ist das erste Stück Zivilisation, das den SC nach ihrem Aufenthalt im Dschungel begegnet. Lass die SC in der Abenddämmerung eintreffen, um die Siedlung als düsteren, dreckigen Ort darzustellen, dessen Bewohner rund um die Uhr ihrer Arbeit nachgehen. Artyr Gholâm bereitet sich darauf vor, die Stadt zu verlassen. Über Hinweise aus den vorherigen Szenen könnten die SC herausgefunden haben, dass er der Empfänger der Stasisbetten ist und sehr wahrscheinlich ihren Bestimmungsort kennt. Artyr ist in seiner Residenz im Norden der Siedlung anzutreffen.

Gerade bei der Ankunft der SC starten die Shaukar-Freiheitskämpfer ihren Angriff auf die Stadt, um ihre Bewohner zu befreien. Den genauen Zeitpunkt des Angriffs kannst du als SL frei bestimmen. Informationen über Artyr und den Bestimmungsort der Stasisbetten können aus verschiedenen Quellen erlangt werden, um den Übergang zu Akt 2 möglichst einfach zu gestalten.

⚙ ARTYR UNTER DRUCK

Durch Überredung oder Bedrohung lässt sich Artyr dazu bringen, Informationen über die Stasisbetten herauszugeben (aus seinem Frachtverzeichnis und seinem Tag). Diese Informationen können auch gewonnen werden, indem Ramses oder einer seiner Schakale bedroht oder gefoltert werden.

⚙ VOLKSHELDEN

Falls die SC die Freiheitskämpfer bei ihrem Überfall unterstützen und dabei helfen, Raquin Birbasil zu stürzen, wird Shaukar-Offizier Dali Osman Späher und Spione ausschicken, um herauszufinden, wohin die Stasisbetten von Baybasin aus gebracht werden. Diese kehren dann mit Informationen vom Raumhafen oder mit einem gefolterten Schakal zurück. Falls du Artyr hast entkommen lassen (siehe unten), haben die Freiheitskämpfer ihn vielleicht abgefangen und liefern ihn den SC übel zugerichtet aus. Wenn das der Fall ist, ignoriere seinen Wert auf Reputation beim Verhör durch die SC. Er erzählt ihnen vielleicht sogar, was er über die Verwicklung von Salamah ach-Abaud in die Angelegenheit weiß.

⚙ DER DANK DER BIRBASILS

Falls die SC Raquin Birbasils Auftrag annehmen und ausführen, Artyr zu eskortieren und sie vor dem Angriff der Freiheitskämpfer zu beschützen, kann sie ihnen die benötigten Informationen aus dem Büro des verstorbenen Händlers oder von einem Schakal mit Respekt vor dem Syndikat besorgen. Die SC werden in Raquins Villa eingeladen und in einen Raum im Keller geführt. Über blaue und weiße Kacheln fließt an den Wänden ein Delta aus winzigen Kanälen, eine Miniatur des Flusses. Die SC finden hier entweder Ramses oder einen seiner Schakale gefesselt vor und können ihr Verhör nach Belieben durchführen.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Durch den Dschungel sind die SC zu der Bergbausiedlung Baybasin gelangt. Hier liefern Ramses' Schakale die Stasisbetten bei Artyr Gholâm ab, der sie den Ramisha hinunter befördern lässt. Folgende Informationen solltest du den SC als SL unbedingt zukommen lassen, bevor sie ins Konglomerat aufbrechen:

- **Die Schmuggler:** Ramses' Schakale sind eine bekannte Bande in der Stadt, die für Artyr Gholâm arbeiten.
- **Der Händler:** Artyr Gholâm betreibt ein kleines Transportunternehmen, das Fracht über den Fluss ins Konglomerat verschifft. Sein Büro und Lagerhaus befindet sich auf der Fabrikinsel am Fluss in der Nähe des Raumhafens (siehe Orte in Baybasin).
- **Die Stasisbetten:** Die Stasisbetten werden bei Artyrs Büro auf Frachtkähne verladen. Örtliche Hafenarbeiter können das bestätigen. Laut Artyr (und seinen akribischen Unterlagen) bringen die Kähne ihre Fracht in den Khabal-Distrikt in Klein-Algol im Schatten des Monolithen. Die letzte Lieferung wurde fast unmittelbar nach ihrer Ankunft in Artyrs Lagerhaus weiterverschifft. In Baybasin bleiben keine Stasisbetten zurück.

⚙ WEITERE INFORMATIONEN

Wenn die SC weiter nachbohren, finden sie bei ihrem Aufenthalt vermutlich auch noch Folgendes heraus:



- **Lokale Herrscher:** Baybasin steht unter der Herrschaft der Familie Birbasil, einer der wichtigsten Familien des Syndikats.
- **Böses Blut:** Artyr hat sich ziemlichen Ärger mit Raquin Birbasil eingehandelt, als er eine Ladung Opor im Fluss versenkt hat, um einer Verhaftung zu entgehen. Gerüchten zufolge plant Raquin nun, dessen Transportunternehmen durch ein loyaleres zu ersetzen.
- **Bezahlung:** In Artyrs Wohnung finden sich einige Neodym-Barren. Diese hat er von Salamah ach-Abaud als Bezahlung erhalten und damit seinerseits Ramses' Schakale bezahlt.
- **Auftraggeber:** Wenn Artyr geschlagen oder gefoltert wird, gibt er zu, dass Salamah ach-Abaud ihn angeworben hat. Die Bezahlung wurde jedoch in Klein-Algol von Mittelsleuten übergeben.

DAS REVIER DER BIRBASILS

Baybasin ist ein Paradebeispiel für eine drastisch ungleiche Klassengesellschaft. Die Lebensbedingungen der einfachen Bevölkerung sind schrecklich und die Kluft zwischen der Regierung und den Regierten ist meilenweit. Diese gesellschaftliche Kluft wird in der Siedlung durch den Verlauf des Ramisha auch geografisch ausgedrückt. Der Fluss trennt die saubere Nordseite mit ordentlichen Gebäuden, wo Firmeninhaber und Geschäft-Akbars leben, von den Baracken der Sklaven und Arbeiter auf der Südseite. Baybasin ist abgelegen, sodass Ketten für die Sklaven überflüssig sind. Fluchtversuche durch die Wildnis enden fast sicher tödlich. Sich gegen die Herrscher aufzulehnen ist gefährlich und sinnlos. Arbeiter, die sich kritisch äußern, neigen dazu, spurlos zu verschwinden. Allerdings ist der Wille der Bevölkerung noch lange nicht gebrochen – unter der Oberfläche braut sich eine Rebellion zusammen.

INDUSTRIE

Auf die eine oder andere Weise sind fast alle Unternehmen in Baybasin mit der Familie Birbasil verknüpft. In der Flanke des Verkâna-Grats befindet sich eine kleine Coltanmine, es gibt ein Kohlebergwerk einen halben Tagesmarsch östlich der Stadt und mehrere große Mohnplantagen im Norden. Auf allen Seiten liegen Brandrodungen, die für Ackerbau vorgesehen sind, durchbrochen nur von gelegentlichen Schneisen und Tabak- oder Palmölplantagen. Auf dem Markt im Zentrum der Barackensiedlung werden geplünderte oder gestohlene technische Geräte, Jagdbeute aus dem Dschungel und Fische aus dem Fluss oder aus dem tiefen, dunklen Kratersee angeboten. Sklavenhandel wird hier mehr oder weniger öffentlich betrieben, vor allem von Algolanern, die insgeheim für reiche Zenitherfamilien arbeiten.

GESCHICHTE

Die blühende Bergbausiedlung Hyderas wurde in CZ 29 unter ungeklärten Umständen von dem im Exil lebenden sadaalischen Grafen Efrem un-Awaan gegründet. Es kursieren noch immer Geschichten der ersten Siedler von Hyderas, laut denen Efrem bei seinem Streben nach Reichtum und Ruhm einen Pakt mit dem Ifrit Tarwa-ghan einging. Der Legende nach wies Tarwa-ghan Efrem den Weg zu unterirdischen Reichtümern, verfluchte den Ort aber anschließend. Dreizehn Jahre lang gab der Dschungel Efrem seine Früchte, dann verlangte er allerdings einen Blutzoll für jedes Gramm der Ausbeute. In einem der Erdbeben von CZ 42 sackte der Hyderas-Raumhafen in sich zusammen, Efrem verschwand spurlos und die Leute verließen die Gegend. Die Bodenschätze des Verkâna-Grats blieben unberührt, bis das Kolonialbüro CZ 50 von der verlassenen Coltanmine erfuhr und neue Prospektoren in das Gebiet ent-

sandte. Abgesehen von einem Sogoi-Stamm, der sich selbst die Diener der Grube nannte, gab es hier niemanden, der sich den Besiedelungsplänen des Büros widersetzen konnte. Die Mine wurde wieder Instand gesetzt, aber der Krater forderte schon bald neue Opfer. CZ 57 stürzte die Mine erneut ein und das Büro trat den Außenposten im Austausch gegen Gefälligkeiten an Bord der Coriolis an die Familie Birbasil ab.

⚙ REGIERUNG

Obwohl die Siedlung offiziell unabhängig ist, liegt die Herrschaft in den Händen von Raquin Birbasil und ihren beiden Söhnen Aulus und Oto. Die Birbasils sind hier vor allem am Mohnanbau interessiert. Ihnen gehört der Großteil des fruchtbaren Landes um die Siedlung. Andere Firmen gehen hier unter Duldung der Syndikatsfamilie und dem Schutz der Söldnereinheit Rechtschaffene Brigade ihren Geschäften nach und zahlen den Birbasils regelmäßige Gebühren.

Andere bekannte Namen in Baybasin sind beispielsweise:

- **Mori Dakka (Mineralienprospektorin)** – Mori ist für den Großteil der Ländereien in dem Gebiet zuständig und damit eine der wichtigsten Arbeitgeberinnen für Tagelöhner, die verzweifelt genug sind, in die halb überflutete Coltanmine hinabzusteigen oder den gefährlichen Weg durch den Dschungel bis zum einige Stunden entfernten instabilen Kohlebergwerk zurückzulegen. Mori lebt im Minenviertel, einem Teil der Barackensiedlung am Hang des Verkâna-Grats, in einer Blockhütte am Ende einer Serpentinenstraße, umgeben von Gartenterrassen. Wenn es in der Hütte nach frischem Chai duftet, ist Mori vermutlich zuhause. Andernfalls ist sie in der Cantina bei den Docks zu finden oder beaufsichtigt gerade Arbeiter auf einem ihrer Landgüter.
- **Hashema Behari (ehemalige Legionärin)** – Koordiniert alle Plünderer und Jäger der Gegend und gebietet dadurch praktisch über den Basar im Zentrum der Stadt. Hashemas Prospektoren tauchen tief in die Ruinen des alten Raumhafens hinab und plündern mehr oder weniger nützliche Gegenstände, die dann auf dem Markt angeboten werden. Außerdem versorgen sie die Rauchhäuser und brodelnden Bamieh-Küchen mit den überraschend fleischigen und leckeren Rubiyan-Krabben, die nur in den Tiefen des Kraters vorkommen. Behari ist eine ehemalige Legionärin, die sich nach dem Tanshiin-Konflikt im Yastapol-System CZ 51 für ein geruhsameres Leben auf Kua entschieden hat.
- **Tanam ed-Garaam (Freihändler)** – Die Freie Liga hat den alten Hangar beim neuen Raumhafen übernommen und verfügt über ein unangefochtenes Monopol für Ladearbeiten am Raumhafen und bei den Flusskähnen. Tanam ed-Garaam leitet die Geschäfte, ein alter Zollbeamter, der über alle Bescheid weiß, die hier in der Gegend Geschäfte machen. Er ist stets darauf bedacht, sich Raquin Birbasil gewogen zu halten.

SICHERHEIT

Die Rechtschaffene Brigade, eine von der Familie Birbasil bezahlte Söldnereinheit im Besitz von Nestera, hält in Baybasin die Sicherheit aufrecht. Die Rechtschaffenen, angeführt von Aidjaz Moreno, haben ihrerseits eine korrupte Miliz rekrutiert, die ihnen Routineangelegenheiten abnimmt. In Wahrheit haben die Rechtschaffenen diese Mission nur angenommen, um die Shaukar-Freiheitskämpfer aus nächster Nähe beobachten zu können. Davon weiß allerdings nicht einmal Raquin etwas.

- **Die Miliz** – Die Miliz hat etwa einhundert Mitglieder, die ihrer Aufgabe mit fragwürdigen Methoden nachgehen. Die Truppe besteht aus zwielichtigen Gestalten von ganz Kua, die alle irgendeine Verbindung zu den Birbasils haben. Die meisten haben keine militärische Ausbildung und die fehlende Disziplin macht sie anfällig für schmutzige Geschäfte außerhalb ihrer offiziellen Aufgaben. Sie sind schlecht ausgerüstet und dafür bekannt, jederzeit Bestechungsgelder anzunehmen. Ihr Anführer ist ein Halsabschneider namens Barabbas und untersteht direkt Oberst Moreno.
- **Die Exo-Staffel** – Die Exo-Staffel, eine Einheit aus fünf heruntergekommenen Exos, die aus dem Krater geborgen wurden, ist der gesamte Stolz der Miliz. Die Staffel wird von dem alternden Maschinisten Marsamas angeführt.

ORTE IN BAYBASIN

Hier findest du die Beschreibungen einiger wichtiger Orte in Baybasin:

⚙ DER HYDERAS-KRATER

Das alte Hyderas rutschte CZ 42 in einen gewaltigen Krater. Nur die Teile der Stadt, die an die felsigen Hänge des Verkâna-Grats gebaut waren, überstanden die Katastrophe. Der Krater legte ein gewaltiges natürliches Höhlensystem und einen unterirdischen Fluss frei, der aus der Hochebene herabströmte. Tief unten in seinem schlammigen Wasser liegen alte Technologien und einige große Raumschiffe begraben. Der Krater wird somit zu einer echten Goldmine für die mutigen Taucher, die sich in die Höhlen unterhalb der Stadt hinabwagen.

⚙ DIE COLTANMINE

Einer der Ströme, mit denen der unterirdische Fluss aus dem Verkâna-Grat hervorbricht, ist mit dem Höhlensystem tief unter der Hochebene verbunden. Ein wichtiger Grund für die erneute Besiedelung von Baybasin war die Entdeckung des seltenen Metalls Coltan dort unten, was das Kolonialbüro veranlasste, den neuen Außenposten zu gründen. Als Teil eines politischen Machtkampfes auf Coriolis übernahm das Syndikat den Außenposten und kontrolliert nun die Mine sowie die Coltanlieferungen an das Konglomerat und die Tech-Labore der Konventsstadt.

DIE MOHNFELDER

Neben Coltan ist das wichtigste Exportgut der Birbasils aus Baybasin eine schnellwachsende Sorte von Mohnblumen, die auf dem fruchtbaren Land um den Außenposten prächtig gedeihen. Die Ernte wird vor Ort verarbeitet und dann in Coltanlieferungen oder in Kisten mit Bergungsgut aus dem Krater versteckt, um es unbemerkt transportieren zu können. Der konzentrierte Mohnsaft wird dann zu Raffinerien im Konglomerat gebracht oder zur Weiterverbreitung an die Banden auf Coriolis geliefert.

DIE NORDSTADT

Die Nordstadt beginnt in gesellschaftlicher Hinsicht beim Raumhafen und erstreckt sich über die Brücke bis zur bewachten Wohnanlage der Birbasils mit ihren Lagerhäusern, Mohnfeldern und malerischen Villen. Auch die Fabrikinsel gehört zur Nordstadt. Auf der Insel befinden sich die anderen größeren Unternehmen, darunter das von Artyr Gholâm, sowie Fraktionsniederlassungen und die verschiedenen Transportunternehmen.

DIE SÜDSTADT

Die heruntergekommenen Baracken, die sich an den Rand des Kraters drängen, werden als Südstadt bezeichnet. Durch den unterirdischen Fluss und aggressiven Coltanabbau wird der Fels immer stärker erodiert und mehr und mehr Hütten drohen, eines Tages ins Wasser hinabzustürzen. Die Menschen in der Südstadt hangeln sich von einem Tag in den nächsten. Um ihre Familien zu ernähren, nehmen sie jeden Job an, den sie kriegen können.

BASIL-BRÜCKE

Die Brücke zwischen dem Raumhafen und den Ländereien der Birbasils wurde von den Ingenieuren des Kolonialbüros im Rahmen der Neubesiedelung des Außenpostens gebaut. Das massive Bauwerk wirkt heute noch so unerschütterlich wie vor zehn Zyklen. Die Brücke wird stets von einer Gruppe Milizionäre bewacht, denen mindestens ein Soldat im Exoanzug Deckung gibt.

DIE DOCKS

Die Docks von Baybasin bestehen aus einem verwirrenden Netzwerk aus Stegen und Pontons, zusammengeschweißten Bootswracks und Flößen, alten Schuppen und Lagerhäusern. Über Loren mit Erz und Kohle aus den Minen ragen Kräne auf. Hafenarbeiter der Freien Liga und Tagelöhner, die für die besonders geschäftigen Schichten angeheuert werden, arbeiten rund um die Uhr. Ruß und Mineralstaub färben das Wasser schwarz und machen die Luft schwer. An den Ausläufern der Docks weichen die Baracken der Arbeiter einfachen Cantinas, Spielhallen und überquellenden Mietskasernen, die sich zwischen den Suq und das hektische Treiben der Ladeflächen schieben.

DER SITZ DER BIRBASILS

Die graugrünen Fluten des Ramisha trennen die Domäne der Birbasils vom Lärm der übrigen Stadt. Hinter einer hohen Ziegelmauer mit wunderschönen Mosaiken und scharfkantigen Glasscherben an der Oberseite sind gerade noch die oberen Stockwerke des weiß getünchten Familiensitzes zu erkennen. Die herrschaftliche Villa mit ihren sauberen Wänden und eleganten Verzierungen, umgeben von gepflegten Gärten, hebt sich deutlich vom Rest der Siedlung ab. Roter Mohn bedeckt die Flächen bis zu den Außenmauern. Eine Reihe von Lagerhäusern wird zum Verladen der Güter der Docks am wesentlich ruhigeren Nordufer verwendet. Auf dieser Flussseite finden sich nur wenige Arbeiterbehausungen und die meisten Arbeiter müssen an der Brücke stundenlang anstehen, bevor die Wachen und Aufseher sie über den Fluss lassen.

ARTYR GHOLÂMS BÜROS

Artyrs Bürokomplex, Ghôl-Akandra, befindet sich im Geschäftsviertel in der Nähe des Raumhafens und ist von ähnlicher Bauweise wie die meisten Gebäude in Baybasin: eine flache, leicht schiefe Hütte aus Dschungelholz und Platten aus rostigem Metall. Üblicherweise empfängt Artyr Besucher in der Gegenwart von Ramses und zwei Leibwächtern auf der Dachterrasse über dem Büro. Er lässt gekühlten Palmwein und Datteln servieren und betreibt höfliche Konversation über den wirtschaftlichen Aufschwung, der nun praktisch jederzeit einsetzen kann. Nach dem ersten Glas Wein ist er bereit für geschäftliche Themen.

DIE BÜROS DER FREIEN LIGA

In einem schlichten Lagerhaus aus der Zeit der Neubesiedelung sind die Büros der Freien Liga untergebracht. Nachdem das Syndikat Baybasin vor einigen Segmenten übernommen hatte (und der Handel in der Region sehr viel stärker zunahm), sicherte sich die Freie Liga eingeschränkte Handelsrechte für den Export von Rohmaterialien und geborgenen Gütern. Die Fraktion organisiert die Hafenarbeiter im Raumhafen und auf den Flusskähnen am Hafen. Es besteht auch ein Abkommen mit den Birbasils, dem Syndikat Arbeiter für die Mohnfelder zur Verfügung zu stellen. Tanam ed-Garaam, ehemaliger Zollbeamter und Verwalter der Freien Liga, ist sehr darum bemüht, die Arbeitsbedingungen in Baybasin zu verbessern, hat jedoch im Geschäft mit Raquin Birbasil wenig Handhabe.



DER NEUE RAUMHAFEN

Anstatt alte Fehler zu wiederholen, hat sich das Kolonialbüro dazu entschieden, den neuen Raumhafen auf festerem Untergrund zu bauen. Eine hohe Spitze auf der östlichen Seite des Grats beherbergt jetzt eine mit Steinen gepflasterte Fläche, die als Landebahn fungiert. Sie ist auf drei Seiten vom grünen Wasser des Ramishah umgeben.

HAFEN-SUQ

Im Zentrum der Siedlung – zwischen Südstadt, der Fabrikinsel und dem Raumhafen – findet sich das Herz von Baybasin, der Hafen-Suq. Die meisten lokalen Geschäfte laufen hier auf die eine oder andere Weise durch. Nahrung, Naturerzeugnisse und Opor-Milch werden hier an verschiedenen Ständen verkauft und geplünderte Schätze von Hashema-Tauchern werden auf dreckigen Tüchern ausgestellt. Sogoi-Zwangsarbeiter oder Waisenkinder beugen sich über die Stapel und scheuern den Matsch von der Ware. Man kann hier auch Coltanerz und Kohle kaufen, aber die hier angebotene Qualität entspricht eher vereinzelten Stücken, die man im Fluss findet.

MEESANS CANTINA

Die Ansammlung von Hütten, die sich am Rand des Kraters zwischen dem lauten Suq und dem geschäftigen Raumhafen befindet, beherbergt Etablissements, die erschöpften Prospektoren und Bergarbeitern Unterhaltung bieten. Der größte Sündenpfuhl in diesem Block ist Meesans Cantina, unter seinen Kunden als die Waage bekannt. Die menkarischen Humaniten-Schwestern Ana und Mandri Meesan betreiben das Geschäft. Üblicherweise verstecken sie ihre gespaltene, hochsensible Zunge dadurch, dass sie so wenig wie möglich sprechen. Sie sind jedoch extrem gut darin, ihre Kunden zu lesen und haben ihre Fähigkeit zu einer beinahe unheimlichen Perfektion verfeinert, nachdem Ana von den Ikonen gesegnet wurde und die mystische Kraft der Empathie entwickelt hat, als die Abgesandten auf der Xene-Station eintrafen.

DAHKS OPORHÖHLE

Am Ufer des schwarzen Flusses, der sich aus der Coltanmine schlängelt, haben Sklavenhändler-Banden und ihre Minensklaven ihr Lager aufgeschlagen. Hier können verirrte

Besucher Dahks Oporhöhle finden. Dahk ist ein alter Sogoi, er war einmal ein Sklave, ist aber schon lange frei. In einem halb eingestürzten Zollhaus bietet er Zuflucht vor den Sorgen der Welt. Der Boden ist übersät mit alten Teppichen und schmutzigen Kissen. Betten stehen an den Wänden und eine Schale mit Zuckerkugeln in der Mitte des Raumes ist die einzige Lichtquelle. Die verzweifelten und unterdrückten Bewohner Baybasins kommen hierher, um sich gegen ihre letzten Birr für ein paar Stunden in den Rausch zu flüchten. Dahks rechte Hand Jasmina ist insgeheim eine Agentin der Shaukar und berichtet Dali Osman alles, was ihren Kunden im Rausch herausrutscht.

NSC

In dieser Szene werden die SC wahrscheinlich Artyr Gholâm begegnen, seinen Leibwächtern (für die du die Werte der Schakale auf Seite 102 nehmen kannst) sowie Ramses (Seite 104) und vielleicht auch Raquin Birbasil. Sie könnten auch mit der Miliz oder Soldaten der Shaukar-Freiheitskämpfer aneinandergeraten (siehe „Ereignisse“).

ARTYR GHOLÂM, SCHMUGGLER UND SKLAVENHÄNDLER

Der Mann, der sich hier im kuanischen Dschungel mittlerweile einen Namen gemacht hat, stammt ursprünglich aus einer prominenten Familie aus Akhandar auf Algol. Als jüngstes von zehn Kindern hatte er in Erbschaftsangelegenheiten nicht viel Glück und fand schnell heraus, dass er sich seinen Erfolg im Leben selbst erarbeiten müssen würde. Mit großen Geschäftsplänen machte er sich auf den Weg zur fernen Coriolis und ließ sich durch nichts aufhalten. Das Mantra, das er sich jeden Abend sagte, wenn er ein stilles Gebet an den Händler schickte, lautet „Ein skrupelloser Geist träumt die süßesten Träume“. Abgesehen vom Geldverdienen schätzt Artyr ein gutes Geheimnis, wie etwa Rätselsprüche, Puzzles und ähnliches. Sein Lebensstil verlangt die Zurschaustellung eines gewissen Luxus und er ist stets damit beschäftigt, seltsame und exotische Dinge vom Monolithen zu bestellen.

ERSCHEINUNG: In feinste dabaranische Seide gekleidet, trägt teures Duftöl im Haar. Sorgfältig getrimmter Bart, vor Schweiß glänzendes Gesicht, weiße Augen mit kleinen schwarzen Pupillen, stets auf der Suche nach einem guten Geschäft.

CHARAKTERMERKMALE: Versucht, beim Sprechen komplexe Wortspiele zu verwenden. Lenkt das Gespräch immer wieder auf einen möglichen Geschäftsabschluss. Hält die Hände in seinem Schoß, zupft aber an seinem Ohrläppchen, wenn er nervös wird.



ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 5

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 9

Reputation: 6

Fertigkeiten: Manipulation 4, Kultur 3, Beobachtung 3, Fernkampf 2

Talente: Stimme des Händlers

Waffen: Vulkan-Grille

Ausrüstung: Transaktor mit 10.000 Birr, verschlüsselte Tabula mit Geschäftsprotokollen, Handelsverträgen und Frachtverzeichnissen für die Stasisbetten (**Datendschinn** –2 zum Entschlüsseln), Parfüm, Duftöl für sein Haar.

- **STIMME DES HÄNDLERS:** Beim Aushandeln eines Geschäfts erhält Artyr +2 auf **Manipulation**.

RAQUIN BIRBASIL, ÖRTLICHE SYNDIKATS-AKBAR

Raquin steht in der Birbasil-Hierarchie sehr weit unten und ist in Baybasin gelandet, weil ihre einflussreichere Schwester beschlossen hat, dass die Familie die Geschäfte mit den Rohstoffexporten des Planeten ausweiten sollte. Raquin hatte in dieser Angelegenheit keine Wahl und war gezwungen, mit ihren beiden Söhnen nach Baybasin zu ziehen, um den neuen Geschäftszweig zu überwachen. Sie hasst ihre Schwester zutiefst und empfindet Baybasin als einen einzigen Albtraum. Ihre beiden Söhne geraten ständig in Schwierigkeiten. Aulus ist vollständig dem Oporrausch verfallen und Otos beständige schlechte Laune hindert ihn daran, selbst einfachste Führungsaufgaben in einer Verbrecherorganisation zu meistern. Die örtlichen Händler beschweren sich andauernd und Raquin wünscht sich, die Birbasils würden sie einfach alle kaufen – dann bekäme sie wenigstens den Respekt, der ihr zusteht. Zu allem Überfluss scheint sich auch noch ein wichtiger Transport-Akbar namens Artyr Gholâm ihren Anweisungen zu widersetzen. Vermutlich ist eine Demonstration ihrer Macht erforderlich. Tanam, dieser kriecherische Vertreter der Freien Liga, könnte einen passablen Ersatz für Artyr abgeben.

ERSCHEINUNG: Schwarzes Haar mit grauen Strähnen. Trägt eine schwarze Djellaba mit dem Familienwappen der Birbasils auf Saum und Kragen. Über der Brust trägt sie in einer juwelenbesetzten Scheide ein geschwungenes Duramesser.

CHARAKTERMERKMALE: Spricht in kurzen Sätzen. Enttäuschter Blick. Seufzt oft.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**
TREFFERPUNKTE: 7
WILLENSKRAFTPUNKTE: 8
REPUTATION: 8
FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Nahkampf 4, Kommandieren 3, Beobachtung 3, Fernkampf 3
TALENTE: Fraktionsstatus: Syndikat
PANZERUNG: Schutzweste 1 (entspricht einer kurzen leichten Panzerung)
WAFFEN: Vulkan-Pistole, Duramesser
AUSRÜSTUNG: Transaktor mit 5.000 Birr, juwelenbesetzte Scheide für Duramesser (Familienerbstück im Wert von 7.000 Birr), persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion.

- **FRAKTIONSSTATUS: SYNDIKAT:** Trotz ihrer unbedeutenden Position innerhalb der Familie hat Raquin Zugriff auf die Ressourcen der Birbasils und deren Straßenbanden. Sie beherrscht Baybasin und erhält +2 auf **MANIPULATION**, wenn sie jemanden einschüchtern oder bedrohen möchte.



- **AULUS UND OTO:** Raquins Söhne haben die folgenden Attribute: Stärke 3. Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2 (TREFFERPUNKTE: 6, WILLENSKRAFTPUNKTE: 4). Fertigkeiten: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Manipulation 1. Sie können die Reputation ihrer Mutter sowie Raquins Talent Fraktionsstatus verwenden, dieses jedoch nur mit einem Bonus von +1.

MITGLIEDER DER MILIZ

Die Miliz ist völlig undiszipliniert, aber sie hält den Frieden in der Siedlung aufrecht. Wenn es Probleme gibt, setzt sie die Exo-Staffel ein, deren bloßer Anblick normalerweise reicht, um selbst die heftigste Kneipenschlägerei aufzulösen.

ERSCHEINUNG: Ungepflegte Frauen und Männer in abgetragenen Overalls oder Djellabas. Durch einen schwarzen Schal unterscheiden sie sich von anderen Kriminellen.

CHARAKTERMERKMALE: Fluchen und spucken viel. Meistens betrunken oder auf Arrash.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 5

Fertigkeiten: Nahkampf 3, Fernkampf 2, Beobachtung 2, Infiltration 1, Pilot 3 (Exo-Staffel)

Panzerung: Schutzweste 1 oder Exo 2

Waffen: Vulkan-Karabiner, Duramesser oder Schrott-Exo (siehe unten).

Ausrüstung: Flasche Palmwein, Baybasin-Arrash (sehr stark), Ikonentalisman, Tag mit W6x100 Birr.

- **SCHROTT-EXO:** Alte Ladeexos, ausgerüstet mit einem Vulkan-Maschinengewehr, einem Stahlschwert (Waffenschaden 3, KRIT 2) und einem Granatwerfer mit Rauch- und Splittergranaten. Der Exo hat einen Panzerungswert von 2, weil es in seinem Inneren zu warm ist, um etwas Schwereres als eine Schutzweste zu tragen. Die Staffel besteht aus fünf Exos, von denen jeweils einer eingesetzt wird, um bei einem Streit dazwischen zu gehen.

DALI OSMAN, SHAUKAR-OFFIZIER

Du kannst die Werte und Ausrüstung während dem Angriff auch für andere Freiheitskämpfer übernehmen. Dalis einzigartige Werte sind in Klammern angegeben.

Dali Osman ist ein ehemaliger Plantagenbesitzer aus der Shadaam-Provinz. Seine Arbeitssklaven lehnten sich gegen ihn auf und schlossen sich der Bewegung von Shauk Qad hú-Gan an, nach dem die Shaukar-Freiheitskämpfer benannt sind. Die benachbarten Plantagenbesitzer wandten sich von Osman ab und als er aufgab, beschloss er, als Rache an seinen früheren Verbündeten in der herrschenden Schicht seinen gesamten Besitz und seine Ländereien den Freiheitskämpfern zu überlassen. Er verzichtete auf alle Privilegien und schloss sich den Freiheitskämpfern an. Schnell stieg er in ihren Reihen auf, insbesondere innerhalb des extremen Flügels der Bewegung. Seine Verachtung für die Schwäche der Arbeiter hat sich in glühenden Hass auf den aggressiven Expansionismus der Fraktion und das Buckeln der Plantagenbesitzer vor den Zenithern verwandelt. Osman ist nun einer der Offiziere, die die verschiedenen Zweige der Freiheitskämpfer organisieren. Als Sprecher von Shauk Qad hú-Gan überbringt er dessen Gefolgsleuten die Worte des weisen und gerechten Führers.

ERSCHEINUNG: Trägt einen schlichten graugrünen Overall und eine rote Dupatta um Kopf und Schultern. Am rechten Arm trägt er Bandagen, wo eine Brandwunde bei der feuchten Hitze einfach nicht verheilen will.

CHARAKTERMERKMALE: Wache braune Augen und ein weißer Bart, den er beim Nachdenken um den linken Zeigefinger wickelt. Legt die verwundete rechte Hand auf eine Vulkan-Pistole in einem Brusthalfter. Wenn er misstrauisch ist, knöpft er das Halfter auf und streicht über die verzierte Pistole.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 2 (Dali 3)

Trefferpunkte: 7

Willenskraftpunkte: 6 (Dali 7)

Reputation: 3 (+3 unter Arbeitern)

Fertigkeiten: Infiltration 5, Kommandieren 4 (Dali), Beweglichkeit 4, Beobachtung 4, Manipulation 3 (Dali), Überleben 3, Nahkampf 1 (Dali 3)

Talente: Dschungelbewohner, Neun Leben (Dali)

Panzerung: 0, Schutzweste 1 (Dali)

Waffen: Vulkan-Karabiner, Vulkan-Pistole, Duramesser, eine Sprenggranate oder Rauchgranate (Dali besitzt jeweils eine)

Ausrüstung: Chamäleonanzug (+2 auf **Infiltration** (Dali)), einfaches Fernglas.

- **DSCHUNGELBEWOHNER:** Die Freiheitskämpfer leben und trainieren mit Jägern der Sogoi und haben gelernt, nach dem Gesetz des Dschungels zu leben. Shaukar-Soldaten haben gegen Hitze und Feuchtigkeit des Dschungels einen Panzerungswert von 2 und brauchen keinen Wurf auf **Überleben**, um Nahrung oder einen Unterschlupf zu finden.
- **NEUN LEBEN:** Dali ist ein Idealist und fanatischer Anhänger der Lehren der Freiheitskämpfer. Dank seinen Überzeugungen kann er gegen allen Widerstand für die gerechte Sache weiterkämpfen. Immer, wenn er eine kritische Wunde erleidet, kann er die Würfel tauschen und aussuchen, welche er verwenden möchte.

EREIGNISSE

Die Ereignisse der Szene „An der Kante“ behandeln einerseits die verschiedenen Möglichkeiten der SC, die nächsten Hinweise zu bekommen, andererseits aber auch den Angriff der Shaukar-Freiheitskämpfer auf Baybasin. Der Überfall beginnt in der Morgendämmerung, egal, ob die SC von diesem Plan wissen, oder nicht. Falls sie nicht an der Planung des Angriffs beteiligt waren, wählst du als SL drei der Vorbereitungsaktionen aus dem Ereignis „Das Geschenk der Shaukar“ aus, die automatisch scheitern. Das Ereignis „Der Beginn des Aufstands“ ist mehr oder weniger notwendig, aber als SL kannst du die Szene natürlich nach Belieben abändern.

⚙ ZUNEHMENDE UNRUHEN

Die schmutzigen Straßen sind übersät mit Flugblättern, auf denen in Zeni und im örtlichen Dialekt zu lesen ist: „Die Freiheit ist nah! – Die Shaukar werden Baybasin befreien!" Arbeiter halten in ihren Tätigkeiten inne, um die kurze Nachricht zu lesen. Flüstern wird zu Gemurmel und schließlich zu Sprechchören. Eine gewaltbereite Menge beginnt sich zu versammeln. Die Gruppe proklamiert lautstark „Befreit Baybasin! Befreit Baybasin!" Plötzlich stiebt die Menge wieder auseinander und die Straße ist schlagartig leer. Nur die SC sind noch da und ihnen wird plötzlich klar, weshalb sich die Menge zerstreut hat: Die Miliz rückt an, einer der Soldaten sitzt in einem alten Ladeexo, an dem schwere Waffen angebracht sind. Für 1 FP kannst du beschließen, dass die Menge bleibt und die Miliz konfrontiert. Nachdem jedoch einer der Leute ganz vorne vom Schwert des Exo-Soldaten aufgespießt wurde, reicht die Drohung des Miliz-Offiziers, mit Rauchgranaten und weiteren Exos anzurücken, um die Demonstranten in die Flucht zu schlagen. Falls die SC die Miliz angreifen und sich gut schlagen (oder verhaftet werden), kannst du sie für ein privates Gespräch zu Raquin Birbasil eskortieren lassen (siehe das Ereignis „Die Birbasils greifen ein").

Kosten: 0 oder 1 FP

⚙ AUDIENZ BEI ARTYR

Wenn die SC Artyr aufsuchen wollen, ist es kein Problem, eine Audienz zu bekommen. Das Büro seines Transportunternehmens Ghôl-Akandra befindet sich am Ufer der Fabrikinsel mit Blick auf den Ramisha und die Plantagen am anderen Ufer. Artyrs Diener Yoham kümmert sich um dessen Termine und kann eine Audienz einrichten. Abhängig von der Reputation der SC und davon, ob einer von ihnen über das Talent Fraktionsstatus verfügt, wird Artyr sie kürzer oder länger warten lassen. Falls die Schakale nicht nach Baybasin zurückgekehrt sind, wird er große Angst haben und Yoham auftragen, die SC hinzuhalten, während er zum Raumhafen flüchtet. Mit einem Wurf auf **Manipulation**, **Beobachtung** oder einem passenden Talent sollten die SC eine gute Chance haben, herauszufinden, dass er sich aus dem Staub machen will. Im Gespräch mit Artyr können die SC Folgendes erfahren:

- Er ist ein Geschäftsmann und hilft seinen Kunden, „überflüssige" Zölle und Steuern zu vermeiden.
- Er wird nicht zugeben, irgendetwas mit Menschenhandel, dem Märtyrer-Einsatzteam oder dem Orden des Paria zu tun zu haben. Wenn er nach diesen Angelegenheiten gefragt wird, weicht er geschickt aus und lenkt das Gespräch auf sichere Themen.
- Falls die SC ihm eine Verbindung mit dem Schmuggel der entführten Mystiker nachweisen können, fordert er sie auf, ihre Lügen anderswo zu erzählen und lässt die Verrückten von seinen Leibwächtern hinausbefördern. Falls einige der Schakale noch am Leben sind, wird er ihnen auftragen, die SC nach Sonnenuntergang zu erledigen (siehe das Ereignis „Messer im Dunkeln").
- Falls die SC Artyrs Leibwächter angreifen und den Händler bedrohen, überlässt er ihnen einen Tag mit einem Verzeichnis, aus dem hervorgeht, wohin die Mystiker gebracht werden (siehe Artyrs Ausrüstung und das Ereignis „Artyrs Flucht").
- Falls Ramses eine Konfrontation mit den SC überlebt hat, wird ihr Ersuchen um eine Audienz mit Artyr abgelehnt. Artyr wird dann seine Leibwächter und die Schakale ausschicken, um die SC zu erledigen, während er selbst zum Raumhafen flieht.

Kosten: 0 FP

⚙ EINBRUCH IN ARTYRS BÜRO

Die SC könnten auch versuchen, in Artyrs Büro einzubrechen oder sich den Weg freizuschießen, um sein Frachtverzeichnis zu finden. Das Gebäude wird von dreien seiner Leibwächter bewacht (du kannst für sie die Werte der Miliz-Soldaten nehmen). Falls außerhalb des Büros Schüsse fallen, wird kurze Zeit später die Miliz eintreffen – es sei denn, die SC haben ein Abkommen mit Raquin Birbasil (siehe das Ereignis „Die Birbasils greifen ein"). Artyrs Tagesablauf sieht folgendermaßen aus:

- Er steht früh auf, frühstückt und lässt sich in seiner Sänfte zum Markt tragen, wo er neue Funde seiner Taucher inspiziert.
- Dann geht er ins Büro, um einige Stunden lang zu arbeiten. Sein Haussklave bereitet sein Mittagessen zu.
- Am Nachmittag ruht er sich für ein paar Stunden aus und empfängt anschließend potenzielle neue Klienten oder wickelt seine Geschäfte mit anderen örtlichen Händlern ab.
- Abends wird er manchmal zu den Docks gerufen, um Ankunft oder Aufbruch wichtiger Lieferungen persönlich zu überwachen.

Kosten: 0 FP

⚙ DAS SCHWÄCHSTE GLIED

Die SC könnten auch versuchen, über Ramses und die Schakale an Artyr ranzukommen oder von ihnen Informationen über die Stasisbetten zu erhalten. Ramses zieht sich normalerweise zurück, um in Dahks Oporhöhle mit einem tiefen Rausch seine inneren Dämonen zu unterdrücken. Die anderen Schakale sind da etwas freimütiger und lassen sich üblicherweise in den Cantinas volllaufen. Nachts bezahlen oder bedrohen sie oft unglückliche Passanten, damit sie sie volltrunken nach Hause tragen. Es ist nicht schwer, einen betrunkenen Schakal zu entführen, aber sobald die anderen Schmuggler davon Wind bekommen, werden sie für ihren Kameraden kämpfen.

- **Aeza, entführte Schmugglerin:** Selbst mit einem erfolgreichen Wurf auf **Manipulation** wird sie den SC nichts über Ramses oder ihre Kameraden verraten, aber bei einem kritischen Erfolg lässt sie einen Hinweis in Richtung Klein-Algol fallen. Wenn die SC sie foltern, erhalten sie einen Bonus von +2 für den Wurf, allerdings erhältst du als SL 1 FP.

Kosten: 0 FP (kann 1 FP generieren)

⚙ DIE BIRBASILS GREIFEN EIN

Wenn einer der SC das Talent Fraktionsstatus: Syndikat besitzt, wenn sie der Miliz entweder in der Szene „Augen und Ohren" geholfen haben oder wenn sie im Ereignis „Zunehmende Unruhen" gegen die Miliz gekämpft haben, werden sie zum Familiensitz der Birbasils einbestellt. Die SC erhalten von einem Straßenkind einen Tag mit einer kurzen Nachricht, die sie auffordert, zum Birbasil-Anwesen auf der anderen Seite der Basil-Brücke zu kommen. Sie müssen ihre Waffen bei den Wachen am Eingang zurücklassen, bevor sie zu Raquin Birbasil vorgelassen werden. Diese ist sehr direkt: Sie möchte, dass die SC Artyr Gholâm für sie töten. Als Gegenleistung verspricht sie ihnen seine Unterlagen, 2.000 Birr und den Dank des Syndikats. Falls sie ablehnen, wird Raquin versuchen, die SC ermorden zu lassen, um zu verhindern, dass sie Artyr vor ihren Absichten warnen (siehe das Ereignis „Messer im Dunkeln").

Kosten: 0 FP

⚙ DAS GESCHENK DER SHAUKAR

Falls die SC auf ihrer Reise durch den Dschungel den einfachen Leuten geholfen haben, wird Jasmina auf sie zukommen, die Spionin der Shaukar-Freiheitskämpfer in Baybasin. In einer zwielichtigen Cantina wird sie sie bei einem Glas Kohôl bitten, den Aufstand zu unterstützen. Als Gegenleistung erhalten sie Informationen über Artyr sowie seine Geschäftsunterlagen. Falls die SC zustimmen, tauchen die Späher Haquim und Aqueda aus den Schatten auf und bringen die SC in ihre Hütte, wo sie die Nacht verbringen und auf das Eintreffen von Dali Osman warten. Die SC werden gründlich über ihre Motivation ausgefragt, den Freiheitskämpfern zu helfen, und dann über den Angriffsplan informiert. Die Freiheitskämpfer wollen das Leid und den Zorn der Arbeiter weiter anheizen, dann die Fabrikinsel und den Raumhafen übernehmen und schließlich Raquin Birbasil und ihre Söhne gefangen nehmen oder töten.

Falls die SC sich entscheiden, den Freiheitskämpfern zu helfen, wird ihr Verhältnis zum Syndikat stark darunter leiden (–2 auf alle Würfe in Verbindung mit der Fraktion innerhalb des Kua-Systems). Die SC können den Freiheitskämpfern auf verschiedene Weise helfen, beispielsweise bei den untenstehenden Vorbereitungen:

- **Unterstützung der Bevölkerung:** Die Freiheitskämpfer können Baybasin nicht ohne die Unterstützung seiner Bewohner einnehmen. Jasmina hat den Demagogen Sirwan Rusar beauftragt, die Leute von der Sache der Shaukar zu überzeugen, aber viele sind noch unentschlossen. Wenn den SC ein fordernder (–1) Wurf auf **Manipulation** gelingt, können sie die Zweifler überzeugen. Bei einem Fehlschlag könntest du das Ereignis „Zunehmende Unruhen" verwenden, ohne dafür einen FP zu bezahlen.
- **Chancen verbessern:** Die Herrschaft der Birbasils über Baybasin kann gebrochen werden, wenn einige ihrer Verbündeten überzeugt werden, die Seiten zu wechseln. Die SC könnten ausgeschickt werden, um entweder die ehemalige Legionärin Hashema Behari, den Hafenarbeiter-Akbar Tanam ed-Garaam oder Bergarbeiter-Akbar Mori Dakka für die Shaukar zu rekrutieren. Für jeden der drei NSC ist ein Wurf auf **Manipulation** mit –2 notwendig. Allerdings verleiht auch jeder der drei, der die Seiten wechselt, den SC +1 auf das Überzeugen der verbliebenen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Person Raquin Birbasil warnt und ihre Untergebenen einschüchtert. Das verleiht für das Ereignis „Unterstützung der Bevölkerung" einen Modifikator von –1 und sorgt dafür, dass sowohl die Basil-Brücke als auch das Birbasil-Anwesen Verstärkungen erhalten. Außerdem wird Raquin ihre Miliz aussenden, um die SC zu erledigen (siehe das Ereignis „Messer im Dunkeln"). Jeder Rekrutierungsversuch zählt als separate Vorbereitungsaktion.
- **Bewaffnung verbessern:** Die SC können den Freiheitskämpfern helfen, Waffen und Sprengstoff in die Siedlung zu schmuggeln. Lass sie Würfe auf **Beobachtung**, **Infiltration** und **Manipulation** ablegen. Bei einem Fehlschlag findet die Miliz heraus, dass etwas im Argen liegt und der Aufstand beginnt vorzeitig.
- **Artilleriebeschuss:** Um Baybasin herum müssen Granatwerfer in Stellung gebracht werden. Die Freiheitskämpfer haben wenig Erfahrung im Umgang mit schweren Waffen und ein SC mit militärischem Hintergrund könnte helfen, strategisch günstige Positionen zu finden, die sich gut verteidigen lassen (**Kommandieren**). Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Miliz in Alarmbereitschaft ist und die gesamte Exo-Staffel an der Basil-Brücke einsetzt, um das Birbasil-Anwesen zu verteidigen.
- **Sabotage:** Die Exo-Staffel sollte vor Beginn des Angriffs unbedingt ausgeschaltet oder zumindest dezimiert werden. Zu diesem Zweck können entweder die Exos sabotiert oder ihre Piloten kampfunfähig gemacht werden. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Miliz sich der Gefahr bewusst ist und zusätzliche Verstärkung um das Birbasil-Anwesen aufstellt.

Jede dieser Vorbereitungsaktionen wird einige Stunden dauern, sodass den SC vor dem Beginn des Angriffs noch Zeit für drei Aktionen bleibt. Zusätzlich zu allen oben beschriebenen Auswirkungen bedeutet ein Fehlschlag auch, dass die Vorbereitung in dieser Hinsicht doppelt so lang dauert (zwei Fehlschläge führen automatisch zum Beginn des Angriffs). Außerdem erhältst du als SL 2 FP für jeden Fehlschlag.

Falls die SC daran Bedarf haben, können die Freiheitskämpfer ihnen auch einfache Ausrüstung zur Verfügung stellen (eine Waffe und ein Ausrüstungsgegenstand pro SC):

- Waffen: Vulkan-Karabiner mit 2 Nachladen oder Vulkan-Pistole mit 4 Nachladen
- Ausrüstung: Splittergranate, einfache Werkzeuge oder Sanitätskasten

Kosten: 0 FP (generiert 2 FP pro fehlgeschlagener Vorbereitungsaktion)

⚙ MESSER IM DUNKELN

Ramses' Schakale oder die Birbasil-Miliz legen in einer dunklen Gasse von Baybasin einen Hinterhalt, um die SC auszuschalten.

Kosten: 2 FP

⚙ DER BEGINN DES AUFSTANDS

Bei Anbruch des nächsten Tages beginnt der Angriff der Shaukar. Ihr Plan sieht vor, erst in der Südstadt die Arbeiter zu sammeln und dann gemeinsam auf die Fabrikinsel zu marschieren, während die Granatwerfer Feuerunterstützung liefern. Als nächstes wollen sie den Raumhafen erobern und die Hangars der Freien Liga dort befestigen und als Operationsbasis einrichten. Von hier aus soll dann die finale Offensive über die Brücke starten, um das Anwesen der Birbasils zu erobern. Granatenbeschuss über den Fluss hinweg soll die Händler der Nordstadt und die Syndikatsmitglieder an der Flucht hindern. Zusätzlich zu den Konsequenzen aus Fehlschlägen bei den Vorbereitungsaktionen aus dem Ereignis Das Geschenk der Shaukar können sich die SC im Eifer des Gefechts auch in folgenden Situationen wiederfinden:

- **Angriff durch Milizionäre/Freiheitskämpfer:** Drei Soldaten greifen die SC an, weil sie sie für Kämpfer der Gegenseite halten.
- **Artilleriebeschuss:** Mit einem schrillen Kreischen kommt eine verirrte Granate auf die SC zugeflogen. Wer einen fordernden (–1) Wurf auf **Beweglichkeit** nicht schafft, wird von einem Angriff mit Sprengkraft 8 erwischt (siehe Seite 98 im *Coriolis*-Grundregelwerk).
- **Angriff der Exo-Staffel:** Zwei Soldaten in Exoanzügen greifen die SC an. Der Kampf dauert drei Runden lang, bevor das Chaos die Kämpfenden auseinandertreibt.
- **Massaker:** Die SC werden Zeugen, wie Mitglieder der Miliz das Feuer auf unbewaffnete Zivilisten eröffnen. Falls sie nicht eingreifen, erzeugt das 1 FP für dich als SL.
- **Ein Ruf zu den Waffen:** Falls die SC im Rahmen der Vorbereitungen mit der Aktion Chancen verbessern mindestens einen Verbündeten der Birbasils abgeworben haben, können sie während des Angriffs Verstärkung in Form von drei Arbeitern erhalten. Diese unterstehen entweder Hashema (Bergungstaucher), Mori (Bergarbeiter) oder Tanam (Hafenarbeiter). Verwende die Werte der Hafenarbeiter auf Seite 32 aus *Auf den Spuren des Märtyrers*. Für jeden rekrutierten Verbündeten können sie maximal einmal Verstärkung anfordern (insgesamt bis zu drei Mal für die drei Akbars) und jeder Einsatz generiert 1 FP für dich als SL.

Falls es den Freiheitskämpfern und/oder den SC gelingt, das Birbasil-Anwesen zu erreichen und Raquin und ihre Söhne zu töten oder gefangen zu nehmen, ergibt sich die Miliz und die Schlacht ist gewonnen. Die Freiheitskämpfer haben temporär die Kontrolle über Baybasin erlangt, aber es ist ungewiss, wie lange das so bleiben wird. Falls der Angriff fehlschlägt, beginnt die Miliz eine brutale Säuberungsaktion, um Verbündete der Shaukar aufzuspüren. So oder so werden die SC die benötigten Informationen über das Schicksal der in Stasis Gefangenen in die Hände bekommen und entweder Artyr über den Fluss verfolgen oder sich auf den Weg nach Klein-Algol machen.

Kosten: 0 FP (notwendig, kann FP generieren)

⚙ ARTYRS FLUCHT

Zu Beginn des Angriffs – falls er vor den SC gewarnt wurde, vielleicht aber auch schon früher – wird Artyr versuchen, aus Baybasin zu fliehen und dabei sein Frachtverzeichnis mitnehmen. Er hat allerdings vergessen, seine Entschlüsselungssoftware zu löschen, sodass sich mit einem einfachen (+1) Wurf auf **Datendschinn** aus seinem Büro eine Kopie des Verzeichnisses extrahieren lässt. Auch die Nachricht von Salamah (Seite 101) kann hier gefunden werden, falls es Ramses gelungen ist, sie bei der Absturzstelle abzurufen und Baybasin wieder zu erreichen. Eine Durchsuchung von Artyrs Wohnung fördert einen Vorrat von kerosinüberzogenen Metallbarren zutage. Werden diese näher untersucht, stellen sie sich als Neodym heraus, ein auf Kua sehr seltenes Metall. Ein erfolgreicher Wurf auf **Technologie** kann den SC verraten, dass Neodym in Bauteilen für hochentwickelte Geräte wie Stasisbetten oder Laser verwendet wird. Mit einem Wurf auf **Wissenschaft** lässt sich außerdem herausfinden, dass Neodym auf Asteroiden abgebaut wird, wodurch sich der Ursprung dieser Barren schwer bestimmen lässt.

Kosten: 0 FP (notwendig)

Handout 6: Artyrs Frachtverzeichnis

GÔL-KANDRA
UNTERHANDLUNG & VERTRIEB

LIEFERUNG: FRACHT ÜBER KHABAL-DISTRIKT, PIER 58, KLEIN-ALGOL
FÜR WEITERTRANSPORT BESTIMMT, WIE VEREINBART.
ZAHLUNG NACH PRÜFUNG* DER LIEFERUNG.

Rechnungs-Nr.:
Datum:
Kunden-Nr.: 23654

Rechnungsempfänger: Q. (siehe Vertrag)

Lieferung an: Tubra Ghutan (für Niobe Hassam)
HASSAM, Paneeplaza, Suq Habra

HASSAM

Datum	Bestell-Nr.	Unsere Bestell-Nr.	Verkäufer	Frei an Bord	Lieferung über	Bedingungen	Steuerklasse
X	0096	651	A. Ghôlam	6893	Klein-Algol	N.V.	X

Menge	Posten	Einheit	Beschreibung		Stückpreis	Summe
8			Sogoi (Baybasin)		80	640
2			Algolaner		250	500
1			Miraner		350	350
6			X		650	3,900

*) Abzug pro Einheit bei beschädigter Ware.
Prüfung durch Kunde Q., Zahlung an S. über Q.

Zwischensumme	5,390 ₰
+ Versand	1,250
+ Sonstige	475
GESAMTBETRAG	7,115 ₰

ÜBERWEISUNG

Kunden-Nr.:
Datum:
Ausstehender Betrag:
Beigefügter Betrag:

ENDE VON AKT 1

Am Ende von Akt 1 werden die SC herausgefunden haben, dass sie sich auf den Weg ins Konglomerat machen sollten. Sie sollten erfahren haben, dass die Stasisbetten nach Klein-Algol verschifft und an Pier 58 im Khabal-Distrikt abgeladen wurden. Wenn sie Artyrs Verzeichnis in die Hände bekommen haben, wissen sie auch, dass das Transportunternehmen Hassam die Ware in Klein-Algol in Empfang nimmt, dessen Firmensitz sich in der Nähe von Suq Habra befindet.

DIE REISE ZUM MONOLITH

Auf welchem Weg die SC ins Konglomerat reisen wollen, ist ihnen überlassen. Falls der Aufstand gescheitert ist, kann man von Baybasin aus für 2.000 Birr pro Person mit dem Shuttle reisen. Die SC könnten auch zu ihrem eigenen Schiff in den Dschungel zurückkehren, es reparieren und direkt nach Klein-Algol fliegen. Die günstigste und einfachste Reisemöglichkeit ist auf einem Flusskahn den Ramisha hinunter. Für 100 Birr pro Person kommt man bis ins Konglomerat. Falls die Gruppe entweder Raquin Birbasil oder die Freiheitskämpfer beeindrucken konnte, kostet sie die Fahrt vielleicht auch gar nichts.

Vor einigen Stunden haben wir die Randgebiete hinter uns gelassen und nähern uns nun echter Zivilisation. Um die Handelsknoten des Deltas ist der Verkehr immer sehr dicht. Nun verteilt er sich etwas mehr, ein steter Strom an Fischerbooten, Flusshändlern und Kähnen, die uns den Ramisha hinunter zu unserem gemeinsamen Ziel begleiten.

Zuerst ist es nur ein kleiner Fleck am Horizont, doch schon bald ragt die gewaltige Spitze über uns in den Himmel: der Monolith. Luft- und Raumfahrzeuge aller Art umschwirren ihn wie Bienen einen Bienenstock. Als der mächtige Schatten des Kolosses auf uns fällt, verengt sich der Fluss und die Wildnis an den Ufern weicht menschlicher Besiedlung. Uns schlägt mit dem Abendwind eine bunte Mischung an Gerüchen entgegen – Essen, Gewürze, Abwässer, Räucherwerk, Seife, Asche – die uns willkommen heißt.

Wir haben die Barackenstädte erreicht, die den Speer der Ikonen umgeben: den geschäftigen Mikrokosmos, den man das Konglomerat nennt.

**MEINE FAHRT DEN RAMISHA HINAB –
EIN REISEBERICHT
–JIANA DOL-HRANA**



AKT 2
GROSSER ÄRGER IN KLEIN-ALGOL

Im zweiten Akt von **Die Kua-Verschwörung** kommen die SC in dem heruntergekommenen Distrikt Klein-Algol am Fuß des Monolithen an. Die Schauplätze in diesem Akt beinhalten schwimmende Märkte, dunkle Gassen und die Erinnerung an die güldene Vergangenheit der Würdenträgerstadt.

Die Einstiegsszene ist so geschrieben, als fände sie statt, sobald die SC auf ihrer Suche nach den Stasisbetten in Klein-Algol oder an den Docks von Khabal eintreffen. Der Rest des Aktes ist offengehalten und dreht sich um das Geheimnis, wohin die Stasisbetten gebracht wurden. Der Akt endet mit der Planung und Durchführung eines waghalsigen Einbruchs in einen alten Palast in der Würdenträgerstadt.

ÜBERSICHT

Die SC treffen auf ihrer Suche nach den entführten Mystikern in Klein-Algol ein und erkunden den Khabal-Distrikt und den schwimmenden Suq Habra. Sie müssen schnell feststellen, dass der Orden eine Attentäterin eingesetzt hat, um seine Spuren zu verwischen und alle zu erledigen, die mit den Aktivitäten des Märtyrer-Einsatzteams zu tun hatten. Mögliche Überlebende können die SC zum Palast des dabaranischen Adligen Leod dol-Quassar in der Würdenträgerstadt führen. Im Palast erfahren die SC endlich den finalen Bestimmungsort der Entführten und Leod dol-Quassar stirbt durch die Hand eines mysteriösen Angreifers.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

Auf ihrer Suche nach der Wahrheit finden die SC in Klein-Algol Folgendes heraus:

- Die Stasisbetten wurden von Hafenarbeitern in den Diensten eines Transportunternehmens namens Hassam abgeholt. Gemäß Hassams Vereinbarung mit Artyr Gholâm wurden die Gefangenen zu dol-Quassars Palast gebracht.
- Jemand (eine Attentäterin des Ordens) tötet alle, die in Kontakt mit der Operation des Märtyrer-Einsatzteams auf Kua waren.
- Den finalen Bestimmungsort der Stasisbetten kennen Maschinistin Jarja Dougha und ihr Gönner, der Adelige Leod dol-Quassar.
- Jarja Dougha hält sich in Leods Palast auf. Die Vereinbarung zwischen Salamah ach-Abaud, Artyr Gholâm und Leod dol-Quassar bestimmt Jarja als diejenige, die die Stasisbetten inspiziert, bevor Artyr bezahlt wird.

Clevere SC werden auch den Hintergrund dieses Kniffs bemerken:

- Leod dol-Quassar wird für seinen Beitrag zur Operation mit frischen Sklaven vergütet – er darf sich an den Nicht-Mystikern in den Stasisbetten frei bedienen. Leere Stasisbetten in Jarjas Werkstatt beweisen diesen Teil des Arrangements.
- Auf dem Totenbett wird Leod dol-Quassar enthüllen, dass das Astûrban in die Sache verwickelt ist und das Märtyrer-Einsatzteam durch eine Doppelagentin kontrolliert.

WICHTIGE CHARAKTERE

- **Tubra Ghutan** – Vorarbeiterin in den Diensten von Artyrs Geschäftspartnerin Niobe Hassam in Klein-Algol (Seite 131)
- **Leod dol-Quassar** – Dabaranischer Adliger und Schmuggler in der Würdenträgerstadt (Seite 142)
- **Jarja Dougha** – Waffenschmiedin und Maschinistin im Palast von Leod dol-Quassar (Seite 142)

⚙ AGENTEN

In diesem Akt mischen auch zwei Geheimagentinnen mit, die den SC große Probleme bereiten können:

- **Akouba Kosha** – Judikatorin und Doppelagentin für das Astûrban (Seite 143)
- **Ataia** – Attentäterin des Ordens des Parias, die in Klein-Algol aufräumen soll (Seite 132)

FINSTERNISPUNKTE

In Akt 2 kannst du Finsternispunkte einsetzen, um den SC zusätzliche Hindernisse in den Weg zu legen, beispielsweise die Nestera-Verteidigungskräfte, die Armenbrigade oder die Attentäterin des Ordens. Zu Beginn von Akt 2 erhältst du als SL keine neuen FP.

EINSTIEGSSZENE: DIE PROZESSION

In der Einstiegsszene finden die SC die Leichen einiger Hafenarbeiter in den Diensten von Artyr Ghôlam. Anschließend besuchen sie den Suq Habra, wo sie möglicherweise in einem Konflikt bewaffneter Rebellen mit den Nestera-Verteidigungskräften zwischen die Fronten geraten.

DIE SITUATION

Der Kahn der SC trifft in Klein-Algol ein und legt an Pier 58 im Khabal-Distrikt an. Laut Artyrs Frachtverzeichnis und potenziellen Zeugen wurden alle von Artyrs vorherigen Lieferungen hierhergebracht und weiterverladen. In der Nähe steigt eine Rauchsäule auf und die SC erkennen schon bald ihren Ursprung: Artyrs Lagerhäuser. Jemand ist ihnen zuvorgekommen!

Die Szene ist offengehalten und spielt auf Pier 58, in den Elendsvierteln des Khabal-Distrikts, auf dem schwimmenden Suq Habra und an den Stränden von Klein-Algol. Als SL kannst du die Szene nach Belieben auf deine Gruppe zuschneiden. Die SC dürften damit beschäftigt sein, den Spuren aus dem ersten Akt nachzugehen, ebenso wie denen, die sich in dieser Szene neu auftun. Artyrs Dokumente verweisen auf Tubra Ghutan und das Hassam-Transportunternehmen. Allerdings werden die Hafenarbeiter, die für das Ausladen der Stasisbetten zuständig waren, einer nach dem anderen umgebracht und die verzweifelten Überlebenden halten sich versteckt.

⚙ QUID PRO QUO

Höchstwahrscheinlich hat das Verhalten der SC in Baybasin örtlich sehr viel bewirkt. Wenn sie bei ihrer Suche nach den Stasisbetten Hilfe brauchen, können sie sich an ihre neuen Verbündeten im Konglomerat wenden – entweder an die Birbasils oder an Shaukar-Sympathisanten unter Yjala Bakous Armenbrigade.

⚙ HILFE VON GANZ OBEN

Die SC könnten außerdem Richterin Kurahan oder Judikatorin Kosha kontaktieren wollen. Beide geben sich große Mühe, dass ihre Namen nicht offiziell in Verbindung mit dem Angriff auf die Basis des Märtyrer-Einsatzteams oder dessen Nachspiel gebracht werden. Im Konzil der Fraktionen herrscht Chaos und es gibt unzählige Möglichkeiten, seiner Karriere sehr schnell ein Ende zu bereiten. Richterin Kurahan ist jedoch sehr an Neuigkeiten über die Fortschritte der Untersuchung interessiert. Wenn die SC sie kontaktieren, werden sie folgende Antwort erhalten:

„Bringt die Untersuchung um jeden Preis zu Ende. Wir sind hier an etwas sehr viel Größerem dran, als nur dem Verbleib der Mystiker. Die verschwundene Nachtigall muss gefunden werden! Ohne ihr Lied ist alles verloren!“

WICHTIGE INFORMATIONEN

Gleich bei ihrem Eintreffen werden die SC in die Intrige um die Morde an Artyrs Angestellten in Klein-Algol verwickelt. Ihre Hinweise aus Akt 1 werden in dieser Szene mit neuen Informationen erweitert.

- **Das Frachtverzeichnis:** Die Dokumente verweisen auf Tubra Ghutan, das Hassam-Transportunternehmen und den Suq Habra.
- **Das Transportunternehmen:** Das Büro von Hassam befindet sich in der Mitte des Suq Habra und wird von Niobe Hassam geleitet.
- **Mordopfer:** Mehrere Leute, die mit dem Verladen der Stasisbetten zu tun hatten, wurden vor Kurzem ermordet.
- **Die Überlebende:** Tubra Ghutan, eine Vorarbeiterin bei Hassam, hat sich nach dem Vorfall an Pier 58 und dem Angriff auf Niobe Hassam in einem nahen Badehaus versteckt.
- **Die Stasisbetten:** Tubra weiß, dass die Stasisbetten zum Palast von Leod dol-Quassar in der Würdenträgerstadt transportiert wurden. Es ist wichtig, dass die SC Tubra lebend auffinden, damit sie von ihr von Leods Palast erfahren können.

DIE DOCKS VON KHABAL

Das Hafenviertel an den nordöstlichen Ufern des Ramisha ist voller Leben. Der Anblick der Docks mit ihren sechzig Meter langen Piers um den schwimmenden Suq Habra ist durchaus beeindruckend. Auf oder neben den Piers befinden sich etliche Handelshäuser und Zollbehörden. Die engen Straßen sind voller Menschen. Bandenmitglieder, Straßenhändler, Fakire, Musiker, Akrobaten, Bettler und Lastenträger vermischen sich mit Propheten und Sehern, die lautstark ihre Weisheiten verkünden. Gerüche von Essen, Gewürzen, Abwässern, Räucherwerk, Seife und brennenden Knochen liegen schwer in der Luft.

Im Khabal-Distrikt befinden sich die Hafenanlagen von Klein-Algol, ein wichtiger Knotenpunkt für den Verkehr weiter ins Innere des Konglomerats. Seit der Überflutung der Mibea-Fabrikinsel werden in den Docks von Khabal Güter von ankommenden Flusskähnen zum Weitertransport zum Suq Habra oder über die Würdenträgerstadt zu den Märkten in Ara-Ara umgeladen – meist auf Gravfahrzeuge, oft aber auch auf die Rücken etlicher Lastenträger. Das gesteigerte Aufkommen von Lieferverkehr in der Gegend hat auch zu einem Anstieg von Banditenüberfällen geführt. Gravfahrzeuge bilden seit einiger Zeit Konvois, um das Risiko zu minimieren, wodurch die Überfälle seltener, aber auch konzentrierter wurden.

Das Syndikat, hier vor allem durch die Familien Birbasil und Rafa vertreten, ist in Klein-Algol in allen Gesellschaftsschichten sehr präsent.

⚙ PIER 58

Wo die grünen Wellen des Ramisha zum ersten Mal auf Trümmer und Dreck der Barackenstädte von Klein-Algol stoßen, befinden sich die Piers: Stege auf Haufen aus Steinen und Trümmern, zusammengehalten von alten Ketten und abgewetzten Seilen. Flusskähne und kleine Kanus legen hier an, um ihre Fracht auszuladen, die in den Lagerhäusern des Piers auf den Weitertransport wartet. Pier 58 befindet sich am Rand der Docks, eine massive Konstruktion aus Dschungelholz, die zwei Lagerhäuser umfasst.

⚙ FEUER!

Die Rauchsäule ist bereits weithin sichtbar, zusammen mit dem Übelkeit erregenden Geruch des Feuers. Von den beiden Lagerhäusern auf Pier 58 sind nur noch rauchende Ruinen übrig. Auch einige der in der Nähe festgemachten Wasserfahrzeuge wurden zerstört. Wenn die SC eintreffen, sind die Hafenarbeiter gerade dabei, die letzten Flammen zu löschen. Es haben sich auch schon Menschen versammelt, die hoffen, die Ruinen plündern zu können.

DER SUQ HABRA

Auf dem Suq Habra, dem Flussmarkt in Khabal, herrscht hektisches Treiben. Die örtlichen Händler wohnen oft in ihren Ständen oder Hütten, oder zumindest in ihrer Nähe. Rutschige Pontons und verrottete Stege verbinden verschiedene Plattformen. Der Markt ist allerdings rund um die Uhr sehr belebt und meistens kommt man schneller zum Ziel, wenn man sich für wenig Geld von einem Gondoliere fahren lässt. Langsam schiebt sich die Menge aus Händlern, Kunden, Arbeitern und Sänftenträgern durch die Straßen und Gassen und an manchen Tagen wird man von dem Lärm beinahe taub. Bettler singen Lobeshymnen für Passanten, während sie in der Hoffnung auf ein paar Birr ihre Becher schütteln. Taschendiebstahl ist ein blühendes und auch relativ sicheres Geschäft. Ein schneller Sprung kann die Diebin oft vor einer Verhaftung bewahren, selbst wenn sie bei ihrer Tat ertappt wird.

⚙ DAS HASSAM-BÜRO

Im Zentrum des Suq Habra bilden einige größere Pontons nebeneinander eine stabile Plattform, die als Paneeplaza bekannt ist. Einige Hütten und Hausboote beherbergen die Lagerhäuser des Gewürzhandels Lamsha, die Brauerei Kaltash Amim – offiziell bekannt für ihre Fruchtweine, im Geheimen aber auch für ihre oporbasierten Produkte – und das Büro des Hassam-Transportunternehmens. Den unscheinbaren Eingang zu Hassam kann man leicht übersehen: Neben einer schmalen Tür ohne Beschilderung befindet sich nur ein sechseckiges Buntglasfenster. Hassams Lagerhäuser an den Docks werden üblicherweise an den

„Sie glauben, sie seien unsere Herrscher.
Dass ihre weißen Türme über ganz Kua gebieten.
Aber sie sind nur vertrocknete Leichen unter einer gnadenlosen Sonne. Sie sind bereits tot.“

—Yjala Bakou, Freiheitskämpferin

DIE ZYKLADENFEIER

In *Auf den Spuren des Märtyrers* hatten wir empfohlen, den Beginn des Szenarios auf neun Tage vor dem Beginn des neuen Zyklus anzusiedeln. Auf Coriolis waren die Vorbereitungen für die Zyklade bereits in vollem Gange, allerdings haben die Mystizide und das Verschwinden des Abgesandten vielen an Bord der Station die Festtagslaune verdorben. Auf Kua haben allerdings die wenigsten die Vorfälle im Orbit mitbekommen und die Feierlichkeiten sind auch in diesem Zyklus so lebendig wie immer. Tarrabs und reisende Zirkusgruppen treten selbst in den kleinsten Hinterhöfen auf und für die Zykladenfeier werden Unmengen an Speisen zubereitet. Wenn die SC keine Zeit verschwendet und so die Zyklade nicht verpasst haben, könnten die Feierlichkeiten genau mit ihrem Aufenthalt in Klein-Algol zusammenfallen.



Meistbietenden vermietet und das Unternehmen stellt seinen Kunden zuverlässige Arbeiter zur Verfügung. Hassam besitzt keine eigenen Boote oder Gravfahrzeuge, sondern mietet lieber Frachtraum an Bord von Kähnen oder in den Konvois nach Ara-Ara.

TAMINAS HAMAM

Am Rand von Suq Habra, in der Nähe der Würdenträgerstadt, findet sich Taminas Hamam. Händler, die auf dem Markt Erfolg hatten, und reiche Touristen von nah und fern, strömen in Scharen zu Tamina. Während der Blütezeit der Würdenträgerstadt, als Klein-Algol zu einem eigenen Distrikt heranwuchs und mehr wurde, als nur ein namenloser Teil von Ara-Ara, war dies ein Badehaus für Diplomaten und Adlige. Heute würde keiner seiner ehemaligen Kunden den gefährlichen Weg durch das Elendsviertel auf sich nehmen. Tamina ist es aber gelungen, unter der Oberschicht von Klein-Algol neue Kunden zu finden.

Das Gebäude ist um ein Atrium ausgerichtet, an dessen Oberlicht ein Mosaik die Sternenkonstellationen des Nachthimmels über der Ikonenstadt von Mira zeigt. Das sanfte Licht von oben lässt die flachen Becken silbrig glänzen und leuchtet eine wunderschöne Statue des Deckarbeiters in ihrer Mitte an. Die Statue zeigt ein kleines Kind mit kurzem Haar, das sich mit einem Lappen in der Hand über eine Steinschale beugt, als wolle es die Wasseroberfläche polieren. Die Statue und die Wände des Atriums sind mit üppigen grünen Reben bedeckt.

Tamina empfängt alle neuen Gäste persönlich und erinnert sich an die Gesichter von allen, die jemals hier gebadet haben. Schon bei deinem zweiten Besuch grüßt sie dich mit deinem Namen, bietet dir deinen liebsten Kawah an und fragt, wie es deiner Tante auf Algol geht. Für einen stolzen Preis reicht sie dir frische Handtücher, Seife und eine kupferne Waschschüssel. Anschließend geleitet dich einer ihrer Angestellten in einen Raum, der bei Stammgästen als der Wassertempel bekannt ist: Dicht unter der hohen,

von schlanken Säulen getragenen Decke sprudeln kleine Wasserfälle aus Rissen in den Wänden. Im nächsten Raum wartet ein Dampfbad und anschließend gelangt man in die zentrale Badehalle mit drei größeren Becken. Korridore führen in private Kammern, wo man für einige Birr extra ein noch intimeres Badeerlebnis mit Massage und Rosen-Chai bekommen kann. In diesen Hinterzimmern werden Handelsabkommen besiegelt, Ehen ausgehandelt und andere Vereinbarungen getroffen. Beim Verlassen wird dir deine Kleidung frisch gewaschen und gebügelt gereicht und Tamina wünscht dir mit einem verschwörerischen Zwinkern die Gunst der Ikonen.

LEBEN IM SCHATTEN DES MONOLITHEN

Es kann leicht der Eindruck entstehen, das Konglomerat wäre eine endlose Stadt, die den Großteil von Kuas Äquator umfasst, doch das ist nicht der Fall. Die Stadt ist eigentlich gar nicht so groß. Die Wohnbezirke, Fabrikinseln und Elendsviertel bedecken zwar weitläufige Gebiete, aber sie bestehen zu großen Teilen aus verlassenen und vergessenen Gebäuden, die sich der Dschungel langsam zurückerobert. Unzählige Flüsse schlängeln sich durch diese städtische Wildnis. Über diese Wasserstraßen wird der meiste Handel abgewickelt. Die Gebäude des Konglomerats reichen von gewaltigen Wolkenkratzern bis zu flachen, hangarartigen Lagerhallen und baufälligen Barackensiedlungen. Je dichter man dem Monolithen kommt, desto öfter weichen Dschungel und Ackerland Außenposten, Fabrikinseln und Anwesen. Diese wiederum machen Wohnvierteln und dem Glanz der Konventstadt Platz (siehe Seite 288 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

⚙ DISTRIKTE UND FABRIKINSELN

Es ist nicht ganz eindeutig geklärt, wodurch genau sich eine Fabrikinseln von einem Wohnviertel unterscheidet. Am ehesten interessiert das vermutlich die zenithischen Bürokraten und Unternehmen, denn Geschäftszulassungen sind in diese beiden Kategorien unterteilt. Eine Fabrikinsel beinhaltet typischerweise unzählige Produktionsanlagen und Arbeiterbaracken. Oft gibt es irgendwo auf der Insel auch einen hohen Turm, wo die Firma oder Familie, der die Anlagen gehören, ihren Sitz hat. Die gepflegten Gärten, verzierten Balkone und beeindruckenden Wandmosaike, die diese Büros oft umgeben, stehen in deutlichem Kontrast zu den schlichten Fassaden der Fabriken.

Wohnviertel, oft einfach Distrikte genannt, stellen häufig eine bunte Mischung aus Wohnkomplexen, Barackenstädten, Zeltdörfern und Fabriken dar. Kleinere Unternehmen, die eine einzelne Fabrik besitzen oder mieten, arbeiten eher von hier als von den Inseln aus. Viele Geschäfte werden hier auch von „freien“ Arbeitern geführt.

⚙ DIE GEWALT DER NATUR

Entgegen der weit verbreiteten Annahme ist auch das Konglomerat nicht vor Kuas Naturgewalten geschützt. Wenn der jährliche Monsun vom Gyrides-Ozean südlich des Äquators über die Stadt hereinbricht, droht großen Teilen der um das Delta gebauten Stadt eine Überschwemmung. Gewaltige Staudämme, die Katarakte, halten das Wasser zurück, aber sollten sie jemals brechen, würden ganze Inseln und Distrikte weggespült. Zuletzt brach ein Katarakt während der Mibea-Offensive: Die Überflutung des Ytamara-Sees ermöglichte den Nestera-Verteidigungskräften, den Vormarsch der Armee der Armenkönigin aufzuhalten. Auf den Straßen heißt es, Nestera hätte Katarakt 7 absichtlich geöffnet, ungeachtet der vielen unschuldigen Menschen, die dabei zu Tode kamen. Der Monsun ist hier allerdings nicht die einzige Gefahr der Natur. Manchmal brechen ohne Vorwarnung heftige Stürme, stärker als Orkane, über den Landstrich herein. Viele der höheren Stockwerke in den Vierteln sind zerstört oder verlassen oder müssen ständig erneuert werden.

UNRUHEN INNERHALB DER BEVÖLKERUNG

In den Baracken des Khabal-Distrikts und im Suq Habra sprechen derzeit alle über Yjala Bakou, die „Armenkönigin“. Gerüchten zufolge bilden sich immer mehr Zellen, die sich ihrer Rebellion anschließen. Die Nestera-Verteidigungskräfte haben Bakou den Weg nach Ara-Ara abgeschnitten. Stattdessen breitet sich ihre Bewegung also in Klein-Algol aus. Der Konflikt zwischen Nestera und der Armenbrigade ist überall im Hafenviertel von Khabal zu spüren. Über die letzten Wochen haben sich die Kämpfe verschärft, hauptsächlich dank eines Zustroms an billigen Schusswaffen. Die Rekrutierungsversuche der bewaffneten Widerstandsbewegung zielen auf immer jüngere Bevölkerungsgruppen ab. Einige der neuesten Kämpfer sind kaum mehr als Kinder. Nestera setzt sich zur Wehr und hat angefangen, angeklagte Bakou-Kämpfer öffentlich hinzurichten, selbst wenn sie ihre Unschuld beteuerten und die Beweislage zweifelhaft war. Stimmen werden laut, dass das alles viel zu weit gegangen wäre, aber keine der beiden Seiten hört auf sie.

NSC

In dieser Szene begegnen die SC Kämpfern der Armenbrigade und den Nestera-Verteidigungskräften. Die Anzahl der Kampfteilnehmer auf beiden Seiten kannst du als SL frei festlegen. Die SC sollten in der Lage sein, eine Überlebende von Hassam aufzuspüren, von der sie nähere Informationen über die Lieferungen an Leod dol-Quassar bekommen können.


DER MONOLITH UND UMGEBUNG
200x200 Meter
Kiffe
Koneh
LARELEI
NUBNA
Nube-See
DJINDABO
BEZIGUL
Don-Dasha
SULDAMEI
Akbari
DAN-TUGUL
Sultrasümpfe
ITIRAM
TUGUL
ANANDRA
DER MONOLITH
KONVENTSTADT
TALDIRA
MARZU KHALA
ARA-ARA
DURSAMBE
KLEIN-ALGOL
Midjan
Ramisha-Delta
MIBEA
KAZAM-KUR
ATAKURTA
Bolbosha
Ramisha
Shahid

BAKOUS KÄMPFER DER ARMENBRIGADE

ERSCHEINUNG: Eine von Yjala Bakous vielen bewaffneten Rebellenzellen bereitet eine Offensive in Klein-Algol vor. Gekleidet in Söldner-Djellabas, Kopftücher verbergen ihre Gesichter.

CHARAKTERMERKMALE: Schlechte, aber enthusiastische Schützen, fliehen, sobald sie auf ernsthaften Widerstand stoßen.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 2

Fertigkeiten: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Infiltration 2

Panzerung: Schutzkleidung 3

Waffen: Vulkan-Karabiner, Duramesser

Ausrüstung: W6 Nachladungen für Vulkan-Karabiner (würfle das bei der Durchsuchung aus). Ein Kämpfer pro Zelle verfügt über eine Betäubungsgranate.

NESTERA-VERTEIDIGUNGSKRÄFTE

Die Nestera-Soldaten sind für strategische Straßenkämpfe ausgebildet und jedem Truppmitglied kommt eine spezielle Rolle zu. Ein Leben in Gewalt hat sie grimmig, misstrauisch und vorsichtig werden lassen.

ERSCHEINUNG: Rote schwere Körperpanzerung mit dem weißen Nestera-Logo auf der Brustplatte.

CHARAKTERMERKMALE: Ernst, bewegen sich als koordinierte Einheit, kümmern sich um verwundete und gefallene Kameraden.

ATTRIBUTE:
Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 8

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 4

Fertigkeiten: Fernkampf 5, Nahkampf 4, Beweglichkeit 3, Infiltration 3, Beobachtung 3, Kraftakt 2, Medikurgie 2

Talente: Feuersturm, Strategische Bewegung

Panzerung: Schwere Panzerung 6

Waffen: Duramesser, Vulkan-Karabiner, Vulkan-Maschinengewehr, Splittergranate

Ausrüstung: Splittergranate, Betäubungsgranate, Rammbock (**Kraftakt** +2), Sanitätskasten (**Medikurgie** +2), Sensorzielfernrohr (**Fernkampf** +1)

- **FEUERSTURM:** Der Trupp funktioniert besser, wenn er zusammenarbeitet. Für 2 FP bekommt der gesamte Trupp eine Runde lang einen Bonus von +2 auf **Fernkampf**, solange alle dasselbe Ziel angreifen.
- **STRATEGISCHE BEWEGUNG:** Die Soldaten sind für alle möglichen Situationen ausgebildet. Für 1 FP bekommt ein Truppmitglied 1 zusätzlichen AP, mit dem es in Deckung gehen oder eine Bewegungsaktion durchführen kann. Dieser AP kann nur eingesetzt werden, wenn das Truppmitglied an der Reihe ist.

TUBRA GHUTAN, HASSAM-VORARBEITERIN

Tubra ist eine Halb-Sogoi, die hier im Konglomerat einen Neuanfang machen wollte, nachdem ihr Dorf vor zehn Zyklen durch ein Fieber ausgelöscht wurde. Sie hat sich von einer sklavenähnlichen Hausdienerin zu einer Trägerin für den vorherigen Besitzer der Firma, Niobes Onkel Marksu Hassam, hochgearbeitet und bekleidet seit einigen Jahren die Position einer Vorarbeiterin. Sie beaufsichtigt die Arbeitsteams und stellt sicher, dass die Fracht rechtzeitig und ohne Zwischenfälle an ihrem Bestimmungsort ankommt.

ERSCHEINUNG: Tubra ist groß, sehnig und bodenständig. Sie trägt grobe Arbeitshosen und gelegentlich eine Dupatta, die von einem Patronengurt für ihre abgesägte Kartätsche zusammengehalten wird. An heißen Tagen wickelt sie sich die Dupatta hingegen um den Kopf. Wenn sie mit freiem Oberkörper in der brennen Sonne arbeitet, flößen ihre beeindruckenden Muskeln selbst den Stärksten in ihrer Mannschaft Respekt ein.

CHARAKTERMERKMALE: Vermeidet Blickkontakt mit gesellschaftlich höher gestellten Leuten. Wird sehr still und folgsam, wenn sie sich bedroht fühlt. Spricht sehr wenig, hat ihre Teams aber sehr gut im Griff.

ATTRIBUTE:
Stärke 5, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 9

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 2

Fertigkeiten: Kraftakt 4, Kommandieren 2, Nahkampf 2, Fernkampf 2

Panzerung: 0

Waffen: Abgesägte Kartätsche, leichte Axt (Waffenschaden 3, KRIT 3, nicht Schwer)

Ausrüstung: Tragegurt, abgenutzte Tabula mit Arbeitsanweisungen und Lieferplänen



Tubra

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 5, Empathie 5

Trefferpunkte: 7

Willenskraftpunkte: 12

Reputation: Siehe Talent Chamäleon unten.

Fertigkeiten: Beobachtung 5, Beweglichkeit 4, Infiltration 4, Manipulation 3, Medikurgie 3, Nahkampf 3, Fernkampf 3, Kultur 2, Technologie 2

Talente: Zäh, Abgestumpft, Chamäleon, Fanatikerin

Panzerung: 0

Waffen: Brandbomben oder Sprengladungen, Beschleunigerpistole (schallgedämpft), Gift (Stärke 6), Beschleunigergewehr (schallgedämpft, sie benutzt es nur bei Hinterhalten)

Ausrüstung: Alles, was sie gerade braucht

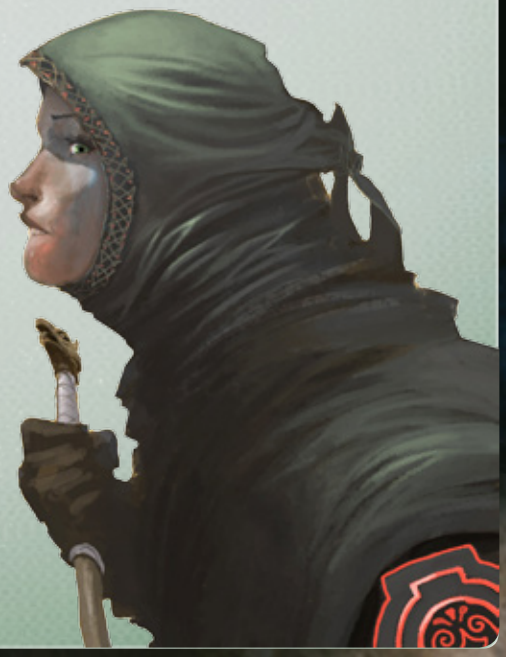
- **ZÄH:** Durch das geheime Trainingsprogramm erhält Ataia 2 zusätzliche TP.
- **ABGESTUMPFT:** Durch unzählige Probeexekutionen und Folterstunden an der Akademie ist Ataia gegenüber der Welt abgestumpft. Sie erhält 2 zusätzliche WP.
- **CHAMÄLEON:** Ataia kann sich besonders gut an eine neue Umgebung anpassen und ihre Verhaltensmuster in einer neuen Situation schnell ändern. Wenn sie verkleidet ist, erhält sie +2 auf **Infiltration**, und falls sie mit jemandem verhandeln muss, zählt ihre Reputation als gleichwertig mit ihrem Gegenüber.
- **FANATIKERIN:** Ihr blinder Eifer erlaubt Ataia, mit 2 TP wieder auf die Beine zu kommen, nachdem sie im Kampf gebrochen wurde. Kostet 2 FP.

ATAIA, ATTENTÄTERIN VOM ORDEN DES PARIA

Eine von vielen Schläfer-Agenten, die der Orden des Paria überall im Horizont platziert hat. Sie wurde aktiviert, nachdem die Operation der Splittergruppe durch die Ereignisse auf Coriolis ans Licht kam. Ihre Befehle lauten, die Operation auf Kua abzuschließen, indem sie alle Zeugen erledigt. Sie ist extrem gut in dem, was sie tut.

ERSCHEINUNG: Trägt bevorzugt mehrere Schichten Kleidung, um schnell ihr Erscheinungsbild ändern zu können, wenn sie in einer Menge untertauchen will. Wenn sie in die Enge getrieben wird, wirft sie die Gewänder ab und kämpft in einem schwarzen Kampfanzug. Unter den vielen Kleidungsschichten befindet sich auch ein breites Arsenal an Waffen. Sie bevorzugt allerdings Gift oder Brandstiftung.

CHARAKTERMERKMALE: Still und aufmerksam. Wirkt passiv und unscheinbar, um nicht aufzufallen. Hat beim Sprechen einen schwachen zalosianischen Akzent.



Ataia

EREIGNISSE

Die Ereignisse in dieser Szene sind weitestgehend optional. Allerdings solltest du das erste, „Ankunft“, sowie das letzte, „Die letzte Sargträgerin“, als mehr oder weniger notwendig betrachten. Im ersten Ereignis wird die Bedrohung gegen potenzielle Mitwisser aufgebaut und die SC werden zur Suche nach versteckten Überlebenden motiviert. Das letzte Ereignis beschreibt das Treffen mit Tubra Ghutan. Ziel der Szene ist, dass die SC jemanden finden, der ihnen verraten kann, dass die Stasisbetten in den Palast von Leod dol-Quassar in der Würdenträgerstadt gebracht wurden. Ereignisse, die als investigativ ausgewiesen sind, enthalten wichtige Hinweise.

⚙ ANKUNFT

An Pier 58 geht es heiß her. Die schwelenden Ruinen von zwei Lagerhäusern zeugen von dem schrecklichen Feuer, das unmittelbar vor der Ankunft der SC hier gewütet hat. Der Brand war Ataias Werk. Die Agentin des Ordens hat zwei Brandbomben auf dem Pier gezündet, als die Hassam-Trägermannschaft gerade dabei war, die letzte Lieferung von entführten Gefangenen zu Leod dol-Quassar zu bringen. Dunkler Rauch hängt noch über dem Pier und im Wasser treiben verkohlte Holz- und Plastiktrümmer.

- **Artyr auf der Flucht:** Falls Artyr aus Baybasin entkommen konnte, werden die SC sein gekentertes Boot direkt neben dem Pier finden. Drinnen, im dunklen, überfluteten Maschinenraum, finden sie auch Artyr – mit durchgeschnittener Kehle. Um die Leiche zu erreichen, braucht man einen erfolgreichen Wurf auf **Beweglichkeit**.
- **Verkohlte Ruinen**: Die Lagerhäuser scheinen leer gewesen zu sein, als das Feuer ausbrach. Wenn man die eingestürzten Türen aufbricht (**Kraftakt**), schlägt einem ein starker Geruch nach Ammoniak entgegen. Ein Schild aus Emaille zeigt das Logo der Firma Hassam, identisch mit dem aus Artyrs Unterlagen. Um sich in dem brennenden Gebäude zu bewegen, braucht man einen erfolgreichen Wurf auf **Beweglichkeit**. Ein Fehlschlag verursacht Feuerschaden (W6 Schaden in der ersten Runde, dann Feuer (W6) für zwei weitere Runden oder bis dem Opfer oder jemand anderem in naher Entfernung ein Wurf auf **Beweglichkeit** gelingt). Alternativ könnten die SC auch versuchen, das Feuer zu löschen (**Beweglichkeit** mit –2), bevor sie das Gebäude betreten. In diesem Fall können sie die Ruinen gefahrlos untersuchen.
- **Das Stasisbett:** Eine nähere Untersuchung ergibt, dass die Lagerhäuser doch nicht komplett leer sind. Unter dem Schutt läuft aus einer Art Tank eine unbekannte Flüssigkeit aus, die ebenfalls stark nach Ammoniak riecht. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Technologie** kann man herausfinden, dass es sich um Kühlflüssigkeit für ein Stasisbett handelt, die aus einem Kanister ausläuft. Am hinteren Ende des Raums finden die SC tatsächlich ein zerbrochenes, verkohltes Stasisbett. Im Inneren befindet sich eine verbrannte, qualvoll verzerrte Leiche.
- **Die Leichen:** Wenn ihnen ein Wurf auf **Beobachtung** gelingt, können die SC in der Nähe noch zwei weitere Leichen finden. Zwei Hafenarbeiter wurden in dem brennenden Gebäude eingesperrt und kämpften um die vermeintliche Sicherheit des Stasisbetts. Die Siegerin stach ihren Kollegen nieder, warf den auftauenden Körper aus dem Stasisbett auf den Boden und kletterte hinein. Ihr Schicksal war grauenhaft: Sie wurde wenige Minuten später in der Stasisflüssigkeit bei lebendigem Leib gekocht. Das Opfer mit der Stichwunde kroch hinter einige Kisten in der Nähe, wo er verblutete. Beide Arbeiter scheinen Sogoi gewesen zu sein. Einer von ihnen hat einen Tag mit seinem Wochenlohn dabei, 25 Birr. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Datendschinn** kann man die Transaktion zum Gehaltskonto der Firma Hassam zurückverfolgen. Wenn die SC die beiden Körper am Boden untersuchen, können sie feststellen, dass eine Person noch am Leben ist: ein Entführungsopfer von Coriolis. Sie hat schreckliche Verbrennungen und kann kaum atmen, geschweige denn sprechen. Alles, was den SC bleibt, ist, ein Gebet zu sprechen und sie von ihren Qualen zu erlösen.

Nach diesem Ereignis sollten die SC anfangen, den Hinweisen aus Akt 1 nachzugehen. Sich auf dem Markt nach dem Brand zu erkundigen, ist ein guter, wenn auch gefährlicher Anfang. In Artyrs Frachtverzeichnis findet sich die Anschrift der Firma Hassam, was eine weitere Anlaufstelle bietet. Die Suche nach Überlebenden, die sich vor Ataia verstecken, sollte relativ geradlinig verlaufen. Streue für eine dramatische Wirkung hier und da noch ein paar Ereignisse ein.
Kosten: 0 bis 1 FP (notwendig)

⚙ RESONANZ: STIMMEN IM NEBEL

Wenn du den SC einen weiteren Hinweis geben willst, dass sie auf der richtigen Fährte sind, können Mystiker unter ihnen, die auch schon im vorherigen Szenario oder der Startszene von Akt 1 von mystischer Resonanz betroffen waren, eine weitere Vision empfangen.

- Irgendwann während ihres Aufenthalts in Klein-Algol – entweder in einem sehr stressigen Moment, oder aber genau umgekehrt, wenn der Charakter schläft oder berauscht ist – spürt der SC plötzlich wieder die vertraute Angst und Übelkeit. Seine Sicht verschwimmt, Geräusche wirken verzerrt und er verliert das Gleichgewicht.
- Für 1 FP kannst du dem SC einen Wurf auf **Mystik** abverlangen, um bei Bewusstsein zu bleiben. Ein Fehlschlag hat einen Giftangriff mit Stärke 2 (siehe Seite 112 im *Coriolis*-Grundregelwerk) und W6 Minuten voller Krämpfen und Erbrechen zur Folge. Für 2 FP kannst du dieses Ereignis auch während einem beliebigen Konflikt einsetzen.

DIE ERKENNTNIS EINER IKONE
Der Tunnel führt nur voraus.
Wie ein Pfeil, der von der Sehne fliegt.
Ich wappne mich für das Ende meiner Reise.
Noch lebendig, auch im Tod. Alles, was war,
wird wieder sein.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten



Logo der Firma Hassam

- Vor seinem inneren Auge sieht der betroffene SC ein nebliges Spiegelbild der Welt. Aus dem Nebel dringt ein weit entferntes Lied. Zuerst ist es nur ein Klingeln in den Ohren, aber daraus wird langsam ein mit unglaublich mächtiger Stimme vorgetragenes Klagelied (siehe „Die Erkenntnis einer Ikone"). Plötzlich ist Wasser zu hören, das auf Stein tropft, dann raue Stimmen. Mit einem scharfen Schmerz in der Lendengegend und im Hinterkopf wird das Lied unterbrochen. Ein kalter, fester Griff schließt sich um den Hals des SC und das Atmen wird immer schwerer.

Dieses Erlebnis ist ein Echo von dem Moment, da der Abgesandte in den Sümpfen von Sultra aus der Stasis geholt wird. Das Lied verheißt die Ankunft der Agenten des Ersten Horizonts und den bevorstehenden Tod des Abgesandten selbst. Nach einigen Minuten ist der Anfall vorbei und der betroffene SC fühlt sich wieder normal.
Kosten: 0 oder 2 FP

⚙ DAS TREFFEN BEI HASSAM

Das Transportunternehmen Hassam befindet sich im Zentrum von Suq Habra in der Nähe der Paneeplaza. Hassam kam mit Artyr ins Geschäft, weil sie so diskret und sorgfältig mit ihrer Fracht umgehen. Die Paneeplaza ist überfüllt mit Ständen und Menschen. Vor der Brauerei Kaltash Amim herrscht ausgelassene Stimmung. Örtliche Händler und Arbeiter sitzen um flache Tische und genießen gemeinsam Wein und Wasserpfeifen. Ein Dach aus Segeltuch schützt die Gäste vor der prallen Sonne. Am benachbarten Gewürzstand Lamsha dringt aus dichten Reihen von Säcken ein appetitliches Gemisch an Düften über die Plaza, das vom unangenehmen Geruch der angeschimmelten Kissen vor der Brauerei ablenkt. Zwischen diesen beiden großen Betrieben befindet sich auch ein kleines unscheinbares Gebäude.

- **Die Wahrsagerin:** Als sich die SC dem Gebäude nähern, bemerken sie eine alte Wahrsagerin unmittelbar vor der Tür des Büros (siehe Ataias Beschreibung). Sie wirkt nicht, als wäre sie daran interessiert, mit irgendjemandem zu reden und verschwindet schnell in der Menge.

  Lediglich eine schlichte Metalltür mit einem mehrfarbigen Mosaik mit dem Zeichen des Boten sowie ein kleines Emaille-Schild mit dem pyramidenförmigen Logo von Hassam deuten auf das Unternehmen hin, das hier seinen Sitz hat. Die Tür ist nicht verschlossen. Durch einen schmalen Korridor gelangt man in ein Büro, in dem ein Haufen Kisten mit exotischem Chai durcheinandergeworfen wurden. Direkt hinter der Tür liegt allerdings der Eunuch Anou regungslos auf einem blutgetränkten algolanischen Teppich.
- **Niobe:** Klein und bescheidener gekleidet als andere ihres Standes: Sie trägt einen einfachen schwarzen Kameez mit Blumenmuster und ein gelbes Kopftuch. Die Tätowierung

in Form von zwei blauen Linien von ihrer Stirn zu ihren Wangen erinnert an das Leben, das sie führte, bevor sie das Geschäft ihres Onkels Marksu erbte.

- **Eine letzte Nachricht:** Die SC finden Niobes blutüberströmte Leiche auf dem Boden im hinteren Zimmer mit dem Gesicht nach unten und ihren Armen unter sich. Wenn sie die Leiche umdrehen, entdecken sie den Kommunikator, den sie umklammert hält.
- **Niobes Kommunikator:** Das Komm enthält eine Nachricht von Tubra von diesem Morgen, in der sie Niobe bittet, den Suq Habra zu verlassen und sie in Taminas Hamam nahe der Würdenträgerstadt zu treffen. Niobe hatte ihr geantwortet, dass sie noch nicht wegkönne, weil sie noch auf die Bezahlung von dol-Quassar warte.

Kosten: 0 FP (investigativ)

SICH IM SUQ HABRA UMHÖREN

Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden die SC sich zuerst im Suq Habra nach weiteren Informationen umhören. Sie können hier verschiedenste Gerüchte aufschnappen: Über Stasisbetten, den Verkauf von Kühlflüssigkeit und über das schreckliche Unglück, das Tubra Ghutan und ihrem Team soeben widerfahren ist. In den engen Gassen, winzigen Chai-Häusern, Oporien und Proxy-Schuppen lassen sich bei Kawah und gekühltem Palmwein hervorragend vertrauliche Gespräche führen. Verlange den SC Würfe auf **Kultur** ab, um geeignete Informanten zu finden, und weitere auf **Manipulation**, damit diese mit ihren Informationen auch herausrücken.

- **Die Stasisbetten:** Von Baybasin und dem Verkâna-Grat kamen in letzter Zeit ziemlich viele gebrauchte Stasisbetten an. Sie stammen vermutlich aus dem Hyderas-Krater.
- **Das Hafenarbeiter-Team:** Hassam und Tubra sind einigermaßen bekannt im Suq. Seltsamerweise hat seit vorgestern niemand Tubra oder ihre Hafenarbeiter gesehen, die sich vornehmlich aus zwielichtigen Algolanern und Sogoi zusammensetzen. Bei einem Besuch auf dem Sklavenmarkt oder in Shamouds Arena könnten sich weitere Hinweise ergeben. Falls die SC einen kritischen Erfolg auf **Manipulation** erzielt haben, könntest du als Belohnung das Ereignis Tubras Partnerin spielen.
- **Leod dol-Quassar:** Selbst wenn die SC Hinweise auf eine Verbindung zwischen Tubra oder Niobe Hassam und Leod dol-Quassar gefunden haben, werden gewöhnliche Leute sie bloß an das Hassam-Büro auf der Paneeplaza verweisen. Über die Angelegenheiten des Schmugglerfürsten wissen sie nichts.
- **Gerüchte:** Ein weit verbreitetes Gerücht besagt, dass die Armenbrigade Waffen von der Meister-Waffenschmiedin und Maschinistin Jarja Dougha erhält. Alles scheint auf eine baldige Konfrontation hinauszulaufen, sowohl in der Stadt als auch auf den Plantagen. Die Plantagenbesitzer haben anscheinend große Schwierigkeiten, ihre Arbeiter unter Kontrolle zu halten. Manche behaupten, der leibhaftige Prophet Shauk – „der Arbeiter, der Nein sagte" – wandere heimlich durch das Land und bringe den Arbeitern Lesen und Schreiben bei. Und ein Sprichwort besagt: „Ein gebildeter Arbeiter ist ein gefährlicher Arbeiter". Ob Shauk und die Armenbrigade tatsächlich zusammenarbeiten, ist schwer zu sagen. Doch allein diese Möglichkeit beunruhigt die Oberschicht zutiefst.

Kosten: 0 FP (investigativ)

10 BIRR FÜR EINEN TRAUM

Klein-Algol ist voll von Proxy-Schuppen. Die SC kommen an einem unscheinbaren Etablissement vorbei, wo Träume (und Albträume) verkauft werden. Der Schuppen ist gerammelt voll und manche der Gäste sehen aus, als wären sie schon viel zu lange hier.

Kosten: 0 FP

DER SKLAVENMARKT

Die SC kommen an einen offenen Platz in der Mitte von Suq Habra an Bord eines großen, festgetäuten Schiffs. Auf einer improvisierten Bühne aus ein paar mit einem Teppich abgedeckten Kisten feilschen Händler in teurer Kleidung und streng dreinblickende Aufseher miteinander. Zwei Wächter treiben die „Ware" aus dem Frachtraum nach oben: armselige, schmutzige, unterernährte Gestalten. Ein Kabbara begrüßt die Gäste der Auktion und beginnt, die Waren anzupreisen. Die SC werden nun Zeugen einer der vielen Sklavenversteigerungen des Konglomerats.

- **Der kleine Junge:** Ein miranischer Junge steht mitten auf der Bühne. Tränen laufen über seine schmutzigen Wangen und er schaut verängstigt in die Menge. Sein rechter Arm ist bandagiert und scheint verletzt zu sein. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Kultur** oder **Beobachtung** können die SC in ihm einen Jungen erkennen, der vor Kurzem auf Coriolis verschwunden ist. Er ist ein junger Schüler oder der Sohn eines reichen Würdenträgers.
- **Mitbieten:** Die SC können versuchen, den Jungen zu kaufen: Das erfordert einen gelungenen Wurf auf **Manipulation** mit –1 (dann kostet es sie 300 Birr, oder bei einem kritischen Erfolg 50 Birr), oder sie bieten direkt 500 Birr, was niemand mehr überbieten wird.
- **Konfrontation:** Sie könnten auch versuchen, den Jungen und die anderen vier noch im Frachtraum angeketteten Sklaven mit Gewalt zu befreien. Falls sie das tun, lass die beiden Wächter und W6 zwielichtige Leibwächter im Dienst der Kunden die SC angreifen. Nimm dafür die Werte der Kämpfer der Armenbrigade – außer für einen der Wächter: Dieser ein hünenhafter Schläger, für den die Werte von Tubra Ghutan angebrachter sind.

Wenn der Junge namens Nalad sin-Dalara gerettet wird, kann er berichten, dass er in einem dunklen Keller auf einem Stasisbett aufgewacht ist und eine Frau mit einem grünen Kopftuch gesehen hat (Jarja Dougha). Es gab noch eine Reihe andere Stasisbetten an den Wänden und überall lagen Werkzeuge herum. Die Frau untersuchte ihn sorgfältig und verband dann seinen Arm mit den gemurmelten Worten:

„Dein Schicksal in der Konventstadt wäre noch viel schlimmer, als wenn du auf den Markt kommst … Nimm diese Bandagen auf keinen Fall ab, verstanden?“

Der Junge wurde dann oben einem wohlgekleideten Mann vorgeführt (Leod dol-Quassar), der ihn mit einem Seufzer als „beschädigt“ bezeichnet und weggeschickt hat. Er wurde dann wieder ins Untergeschoss gebracht und zu einer steinernen Anlegestelle geführt, wo ihn Männer in einem Boot abholten.
Kosten: 0 FP (investigativ)

⚙ DIE NESTERA-PATROUILLE

Eine Nestera-Patrouille durchkämmt die Gegend und verhält sich den Anwohnern gegenüber sehr brutal. Die Grausamkeit, mit der sie gegen die Armen vorgehen, sollte die SC schockieren. Wenn sie sich einmischen, kannst du FP ausgeben, um die Situation zu eskalieren – bis zu einer Schießerei. Für 1 FP besteht die Patrouille aus drei Söldnern, für 2 FP hat sie sogar fünf Mitglieder.
Kosten: 0–2 FP

⚙ NUR DIE TOTEN

Bei diesem Ereignis zieht gerade ein Leichenzug eine Straße entlang, als ein Nestera-Trupp eine von Yjala Bakous bewaffneten Rebellenzellen angreift. Ein heftiges Feuergefecht bricht aus. Angeworbene Klageweiber und trauernde Angehörige des Verstorbenen rennen um ihr Leben. Die meisten kommen davon, aber einige werden von Vulkan-Salven niedergemäht. Große Blutlachen breiten sich auf der schlammigen Straße aus und überall liegen verlorene Schuhe und zerrissene Kleider herum. Die SC finden sich zwischen den Fronten wieder und müssen sich möglicherweise für eine Seite entscheiden – oder sich einen Fluchtweg freischießen.
Kosten: 1 FP

⚙ DIE ATTENTÄTERIN SCHLÄGT ZU

Falls die SC bei ihren Nachforschungen nicht besonders unauffällig vorgehen, werden sie Ataias Interesse wecken. Wenn sie nach Hinweisen auf Tubras Verbleib suchen, wird die Attentäterin versuchen, sie zu töten. Ataias Hauptziele sind Tubra Ghutan und Leod dol-Quassar. Sie will keine Entdeckung riskieren und wird sich den SC nicht persönlich nähern. Also platziert sie entweder eine Sprengladung in ihrer Unterkunft oder an einem Ort, den sie oft aufsuchen. Es handelt sich dabei um eine Bombe mit Bewegungsmelder unter einem Bett oder einem Tisch.

- **Die Explosion:** Verlange von dem SC, der sich am dichtesten an der Bombe befindet, einen Wurf auf **Beobachtung**, um zu merken, dass etwas nicht stimmt. Bei einem Fehlschlag bemerkt sie nichts Ungewöhnliches und die Bombe geht hoch, wenn ein SC ihr zu nah kommt oder eine plötzliche Bewegung macht (dreifache Pionierssprengladung, Sprengkraft 4, Waffenschaden 1, KRIT 2, nahe Entfernung).

Kosten: 2 FP

⚙ DIE ZEUGIN

Im Gedränge von Suq Habra entdecken die SC plötzlich eine der Plünderinnen aus den Lagerhausruinen an Pier 58. Sie sitzt vor einem der vielen Chai-Häuser des Suqs und begutachtet bei einem heißen Becher Chai ihre Beute vom Pier. Vor ihr stehen auch zwei Kanister mit Kühlflüssigkeit wie ihn die SC in den Ruinen finden konnten, aber die Plünderin wird ihnen nur sehr ungern erzählen, woher sie ihn hat. Sie behauptet, sie in der verkohlten Ruine gefunden zu haben, aber sie sind viel zu sauber, um in einem Feuer gewesen zu sein.

- **Silberne Zungen:** Freundliches Vorgehen und ein Erfolg bei einem schwierigen (–2) Wurf auf **Manipulation** sind notwendig, damit sie den SC die Wahrheit erzählt. Sie kann berichten, dass sie sie von zwei Arbeitern von Hassam bekommen hat – als Gegenleistung dafür, dass sie ihnen erlaubt hat, sich in der Arena ihres Cousins Shamoud zu verstecken. Shamoud richtet Kampfhunde ab und veranstaltet Kämpfe im Untergeschoss eines verlassenen Gebäudes in der Würdenträgerstadt. Woher sie die Kanister haben, weiß sie nicht, aber sie sind auf dem Schwarzmarkt im Raumhafen von Marzu Khala je 300 Birr wert.

Gegen eine Spende von ein paar Birr verrät sie den SC die Adresse von Shamouds Arena (siehe unten) und gibt ihnen einen schmutzigen Talisman des Spielers, den sie am Eingang vorzeigen müssen, um eingelassen zu werden.
Kosten: 0 FP (investigativ)

⚙ SHAMOUDS ARENA

Shamouds Spielhalle und Arena befindet sich unterhalb einer eingestürzten Zollbehörde an der Grenze zwischen dem überfluteten Mibea und der Würdenträgerstadt. Das Gebäude ist in sehr schlechtem Zustand und Wälle aus Sandsäcken und Metall sind notwendig, um die steigenden Fluten des Ytamara-Sees fernzuhalten. Der Eingang liegt unter einem halb eingestürzten, von Hütten und Schuppen umgebenen, Säulengang versteckt. Eine sadaalische Türsteherin verbirgt sich in den Schatten hinter der Tür. Durch ihre Narben und Gesichtstätowierungen ist sie als ehemalige Legionärin zu erkennen (verwende die Werte für einen Soldaten auf Seite 343 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

- **Hineingelangen:** Um hineingelassen zu werden, ist ein erfolgreicher Wurf auf **Manipulation** mit –1 notwendig. Falls die SC über das Talent Fraktionsstatus: Syndikat verfügen, in Baybasin der Familie Birbasil geholfen haben oder im Ereignis „Die Zeugin" oben den Spieler-Talisman bekommen haben, werden sie direkt eingelassen.

Die Arena befindet sich in einem doppelstöckigen Raum im Untergeschoss. An den Wänden führen Treppen zu Galerien hinauf, von wo aus man die Käfige in der Mitte mit der Kampffläche überblicken kann. Die alten Schreibtische der ehemaligen Zollbeamten wurden zerlegt und zu einer stabilen Theke und ein paar Reihen flacher Bänke umgebaut. Hier können Besucher rauchen, trinken und sich die Kämpfe anschauen.

- **Herumfragen:** Falls die SC nach dem Verbleib von Arbeitern fragen, die bei Hassam angestellt sind (oder waren), bricht um sie herum eine hitzige Diskussion auf Algolanisch aus. Die Lage spannt sich an und die Anwesenden machen sich kampfbereit. Um die Situation zu beruhigen, ist ein erfolgreicher Wurf auf **Manipulation** mit –2 notwendig. Falls einer der SC Algolanisch spricht, ist der Wurf unmodifiziert.
- **Angespannte Gäste:** Falls die SC diesen Wurf nicht schaffen, kannst du 1 FP ausgeben, um den Streit zu einer Schlägerei auszuweiten (nimm die Werte der Kämpfer der Armenbrigade) oder für 2 FP sogar vier Kampfhunde auf sie loszulassen (Seite 102). Falls es zum Kampf kommt, ruft Shamoud der Gruppe zu: „Ihr seid dem Tod auf den Fersen! Aus Hassams Geschäften mit diesem falschen Zenither kann nichts Gutes erwachsen. Verschwindet jetzt – oder wir lassen euch verschwinden!"
- **Deeskalation:** Falls es den SC gelingt, die Lage wieder zu beruhigen, werden Shamoud und sein Personal erklären, dass die beiden Arbeiter, die sich in der Arena versteckt hielten, vor ein paar Stunden tot in einem der Hundekäfige gefunden wurden. Sichtlich nervöse Gäste können noch beisteuern, dass auch noch andere Leute aus Hassams Belegschaft in Klein-Algol tot aufgefunden wurden. Die Vorarbeiterin, Tubra Ghutan, ist ebenfalls untergetaucht. Diejenigen, die sie persönlich kennen, machen sich große Sorgen: Tubra ist unter den Arbeitern im Khabal-Distrikt respektiert und angesehen und viele fragen sie um Rat. Weshalb ihre Arbeiter getötet werden, weiß niemand, aber einige vermuten, dass Niobe Hassam es sich mit ihrem Geschäftspartner, Klein-Algols Schmugglerfürsten Leod dol-Quassar, gründlich verscherzt hat.

Kosten: 0–2 FP (investigativ)

TUBRAS PARTNERIN

Falls die SC irgendwann während ihren Nachforschungen erkennen lassen, dass sie versuchen, den übriggebliebenen Arbeitern von Hassam helfen wollen, werden sie von einer jungen Halb-Zenitherin angesprochen:

- Sie stellt sich als Wala vor und bittet um ein vertrauliches Gespräch. Wala erklärt, dass Tubra und sie im Geheimen Lebenspartnerinnen sind. Oft treffen sie sich in einem der privaten Räume in Taminas Hamam am Rand der Würdenträgerstadt.

Kosten: 0 FP (investigativ)

DIE LETZTE SARGTRÄGERIN

Irgendwann haben die SC herausgefunden, dass Tubra sich vermutlich in Taminas Hamam versteckt, und versuchen, sie dort zu finden. Niemand darf die Bäder bewaffnet betreten und sämtliche Ausrüstung wird im Foyer vom Personal abgenommen und aufbewahrt. Den SC werden Handtücher und Waschschalen gereicht und sie werden in den Wassertempel geführt, wo ihnen auch ihre Kleidung abgenommen wird. Das ganze Etablissement ist äußerst diskret und professionell. Tamina kann mit Stolz behaupten, noch nie Bestechungen angenommen oder Informationen über ihre Kunden weitergegeben zu haben. Nachdem sie schwitzend das Dampfbad durchlaufen haben, gelangen die SC in die große Badehalle. Bei ihren weiteren Nachforschungen müssen sie unbedingt mit Bedacht vorgehen. In vorsichtigen Gesprächen mit Stammgästen können sie mit einem Wurf auf **Manipulation** mit –1 den richtigen Privatraum herausfinden. Falls sie zuvor jemandem geholfen haben, der ihnen Tubra beschreiben konnte, können sie auch **Beobachtung** verwenden.

- **Tubras Partnerin:** Falls die SC zuvor mit Wala gesprochen haben und freundlich zu ihre waren, hat sie ihnen verraten, in welchem Raum sie sich normalerweise mit Tubra trifft.

Wenn sie letztendlich auf Tubra treffen, spannt sich die Lage an. Tubra glaubt, dass die SC hier sind, um sie zu töten, und macht sich für einen Kampf bereit. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Manipulation** oder **Kommandieren** lässt sie sich wieder beruhigen. Sobald sie wieder ruhig und gehorsam ist, kann sie Folgendes berichten:

- **Die Stasisbetten:** Zusammen mit ihren Arbeitern hat sie Stasisbetten mit Menschen darin von Artyrs angemieteten Lagerhäusern an Pier 58 ins Untergeschoss des Palastes von Leod dol-Quassar transportiert.
- **Der Adlige:** Leod ist ein dabaranischer Adliger, der für das Syndikat große Teile des Sklavenhandels in Klein-Algol kontrolliert. Er träumt davon, seinen heruntergekommen Palast hinter sich lassen und in die Konventstadt einziehen zu können.
- **Die Vereinbarung:** Leod und Artyr haben eine Vereinbarung getroffen, dass Leod manche der Stasisbetten für sich behalten darf. Alle Stasisbetten werden von Leods Maschinistin, der bekannten Waffenschmiedin Jarja Dougha, inspiziert, bevor Hassam bezahlt wird, manchmal in Birr und manchmal in Barren eines eigenartigen Metalls.

- **Der finale Bestimmungsort:** Tubra hat Gerüchte gehört, dass manche der Leute aus den Stasisbetten als Sklaven an den Monolith verkauft werden. Andere werden aber auch von Leods eigenen Leuten zu einem unbekannten Ort in den Sümpfen von Sultra gebracht.
- **Die Attentäterin:** Vor ein paar Tagen sind zwei von Tubras Arbeitern nicht zu ihrer Schicht erschienen, aber sie hat sich nichts weiter dabei gedacht. Gerade als die letzte Lieferung an dol-Quassars Palast abgeschlossen war, gingen plötzlich die Lagerhäuser in Flammen auf – einige ihrer Arbeiter waren darin eingeschlossen. Tubra vermutete, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zuginge, und begann, ihre Arbeiter in sichere Verstecke zu bringen. Allerdings war ihr der Mörder immer einen Schritt voraus. Schließlich kontaktierte sie ihre Arbeitgeberin Niobe Hassam und warnte sie vor der Gefahr.
- **Palast geschlossen:** Als sie mit der letzten Lieferung beim Palast eintraf – falls die letzte Lieferung der Entführungsopfer bis hierher durchkam, das hängt auch von den Aktionen der SC in Akt 1 ab – wollten die Wachen Tubras Arbeiter zuerst nicht einlassen. Der Schmugglerfürst plant ein festliches Bankett anlässlich der Verlobung seines Sohnes mit einer reichen Zenitherin, aber Gerüchte von einer Mordserie in Klein-Algol haben ihn paranoid werden lassen.
- **Hilfe:** Falls die SC Tubra helfen können, Klein-Algol zu verlassen – idealerweise zusammen mit Wala – wird sie alles tun, was sie verlangen.

Kosten: 0 FP (notwendig)

DER VERBRECHERFÜRST

Nach der Begegnung mit einer Überlebenden aus Hassams Arbeiterschaft setzen die SC ihre Jagd nach den Stasisbetten im Konglomerat fort. Als nächstes müssen sie den Palast von Leod dol-Quassar ausfindig machen und dort Jarja Dougha aufspüren, die Maschinistin, die die Stasisbetten bei ihrem Eintreffen im Palast überprüft. Dort müssen sie sich dann auf ein Bankett voller neo-zenithischer Würdenträger, unbeeindruckter Hegemonisten, reicher Algolaner und intrigierender dabaranischer Fürsten schleichen.

⚙ DIE ZYKLADE

Wenn die SC schnell durchgekommen sind, kannst du das Bankett mit der Zykladenfeier zusammenlegen. Wenn sie sich dagegen Zeit gelassen haben, sind die Feierlichkeiten fast vorbei und das Leben kehrt zu seinem gewohnten Lauf zurück.

DIE SITUATION

Die letzte überlebende Hafenarbeiterin hat Leod dol-Quassar als nächstes Glied in der Kette der geheimen Mittelsmänner genannt, die zwischen der Märtyrer-Zelle auf Coriolis und dem unbekannten Bestimmungsort der Stasisbetten stehen. Der dabaranische Adlige hat Verbindungen zum Syndikat, aber was ihn wirklich antreibt, sind seine Bestrebungen, von der zenithischen Hegemonie akzeptiert zu werden. Die Birbasils sehen in Leods Träumen insgeheim eine Möglichkeit, mit den Hegemonisten ins Geschäft zu kommen, und geben vor, seine geteilte Loyalität nicht zu bemerken. Leods Sklavenhandel und Schmuggelgeschäfte laufen gut und er achtet stets darauf, seine besten Waren für die prominenteren Monolither-Familien aufzubewahren. Nun macht sich sein Einschmeicheln endlich bezahlt und sein ältester Sohn Marok soll mit Theda Din Hrama verlobt werden, der fünften Tochter von Aedon, dem Oberhaupt der mächtigen Familie Din Hrama. Das Auftauchen eines zalosianischen Attentäters in Klein-Algol hat Leod allerdings große Angst eingejagt. Er hat die Sicherheit seines Palastes in der Würdenträgerstadt mit zusätzlichen Wachen und angeheuerten Söldnern verstärkt. Das müssen die SC bei ihrem Versuch, in den Palast einzudringen, berücksichtigen.

⚙ QUID PRO QUO

Um in den Palast zu gelangen oder eine Audienz mit Leod dol-Quassar zu bekommen, könnten die SC Gefallen von Leuten einfordern, denen sie im Verlauf der Kampagne geholfen haben. Wenn sie Verbindungen zum Syndikat haben oder den Birbasils in Baybasin geholfen haben, können sie sich auf die Gästeliste setzen lassen. Wenn sie den Shaukar-Freiheitskämpfern geholfen haben, könnte deren Verbindung zu Yjala Bakou ihnen helfen, durch einen Bedienstetteneingang hineingeschmuggelt zu werden. Das gilt auch, wenn sie im Suq gegen Nestera gekämpft haben, etwa im Ereignis „Nur die Toten“. Lass die SC Würfe auf **Kultur** ablegen, um die komplexe Beziehung zwischen Leod und den Hegemonisten zu verstehen, sowie auf **Manipulation**, um auf angemessene Weise bei den örtlichen Vertretern des Syndikats oder der Armenbrigade vorstellig zu werden. Eine weitere Option könnte darin bestehen, Judikatorin Akouba Kosha zu kontaktieren, die sie mithilfe ihrer Kontakte im Astûrban ebenfalls durch einen Bedienstetteneingang hineinbringen kann.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Alles deutet darauf hin, dass die entführten Mystiker in den Palast von Leod dol-Quassar gebracht werden. Hier finden die SC endlich einige der Stasisbetten und weitere Hinweise auf die mysteriösen „Endkunden" in der Angelegenheit. Als SL solltest du an dieser Stelle im Szenario Akouba Kosha wieder auftreten lassen und sie als vertrauenswürdige Verbündete der SC darstellen. Wenn sie davon überzeugt sind, dass sie auf ihrer Seite steht, wird ihr möglicher Verrat später im Szenario umso dramatischer. Am Ende von Akt 2 sollten die SC folgende Informationen erhalten haben:

- **Die Mystiker:** Die mit schwarzen Kreuzen markierten Stasisbetten werden anders behandelt als der Rest der Lieferungen. Diese Gefangenen werden in Stasis gehalten und nach der Inspektion der Stasisbetten in die Sümpfe von Sultra zum Sul-Mahala gebracht. Dabei handelt es sich um einen ehemals prächtigen Palast, der vor langer Zeit beim Bersten von Katarakt 27 überflutet wurde (siehe Akt 3). Je nachdem, mit wem die SC während des Banketts interagieren, könnten sie auch die folgenden Informationen bekommen:

⚙ DIE FRACHT

Die Stasisbetten werden von Pier 58 in Jarjas Werkstatt im Untergeschoss des Palasts gebracht.

- **Inspektion:** Jarja inspiziert die Stasisbetten und ihre Insassen sorgfältig. Die Bezahlung, die Artyr von Salamah erhält, hängt von ihrer Einschätzung über den Zustand der Lieferung ab. Sie ist auch für den Weitertransport der markierten Stasisbetten in die Sümpfe von Sultra verantwortlich und hat die Lieferungen zweimal selbst begleitet.
- **Die Fracht:** Abgesehen von den Stasisbetten haben Tubra und ihre Leute auch schon mehrmals Arbeitssklaven zum Palast transportiert, um sich noch ein paar Birr mehr zu verdienen. Die Sklaven sowie alle weiß markierten Stasisbetten werden von den schwarz markierten Gefangenen getrennt und Leod kann sie als Belohnung für seine Dienste behalten.
- **Häufigkeit:** Insgesamt gab es bisher sechs Lieferungen mit schwarz markierten Stasisbetten. Die ersten vier enthielten jeweils drei Stasisbetten mit schwarzen Kreuzen, aber die letzten beiden waren sehr vollgepackt – einmal acht und einmal sechs Mystiker. Insgesamt wurden also bisher 26 mutmaßliche Mystiker transportiert (den Abgesandten nicht mitgerechnet). Außerdem sind etwa 50 Sogoi und 13 Menschen von Coriolis im Palast eingetroffen, die entweder auf dem Sklavenmarkt verkauft oder Zenither-Familien im Monolith als Geschenke übergeben wurden.
- **Die Morde:** Leods Sargträger – die Arbeiter von denen Jarja die Stasisbetten in die Sümpfe bringen ließ – sind vor kurzem verschwunden. Leod weiß nur, dass sie nicht mehr gesehen wurden, aber Jarja hat gehört, dass mindestens einer von ihnen von Fischern tot aus dem Ytamara-See gezogen wurde.



⚙ DER ABGESANDTE

Jarja ist die einzige noch lebende Person, die von den besonderen Vorkehrungen weiß, die für eines der Stasisbetten getroffen wurden:

- **Der Abgesandte:** In der letzten Lieferung einige Tage vor der Zyklade war eine besondere Fracht enthalten. Jarja wurde zu Pier 58 gerufen, um dort ein Stasisbett vor Ort statt im Palast zu inspizieren. Es befanden sich zwölf Stasisbetten im Lagerhaus, als sie eintraf, von denen acht schwarz markiert waren. Der transparente Deckel des betreffenden Stasisbetts war mit dunkler Farbe angestrichen und Jarja durfte es nur mit ihrer Tabula untersuchen. An das Kühlsystem war eine zweite Batterie als Back-up angeschlossen. Salamahs Befehle an Artyr besagten ausdrücklich, dass dieses Stasisbett direkt in die Sümpfe gebracht werden sollte. Die anderen Stasisbetten wurden wie gewohnt zur näheren Untersuchung in den Palast gebracht.

⚙ GEHEIME ABSPRACHEN

Die SC könnten auch nähere Details über die Vorgeschichte des Schmuggelunternehmens erfahren (siehe unten). Weitere Details könnten in Leods Todessszene „Der letzte Tanz des Staatsmanns“ ans Licht kommen, oder im Gespräch mit Jarja enthüllt werden, falls sie die SC in die Sümpfe von Sultra begleitet (siehe Akt 3).

- **Die Vereinbarung:** Jarja (oder Leod, falls er dazu motiviert werden kann) kann enthüllen, dass die Vereinbarung in Bezug auf die Stasisbetten mit dem Händler Artyr Gholâm aus Baybasin und seiner Geschäftspartnerin Salamah ach-Abaud auf Coriolis getroffen wurde.
- **Die Märtyrer-Krieger:** Jarja und Leod glauben, dass Salamah, die sie für die Drahtzieherin hinter der Operation halten, eine Schmuggler-Akbar auf Coriolis ist. Sie wissen, dass Salamahs Agenten auf Kua Artyr erst bezahlen, nachdem Jarja ihre Berichte über die Inspektion der Lieferungen übermittelt hat.

DER PALAST VON LEOD DOL-QUASSAR

Jahrelanges Einschmeicheln bei den Monolithern hat sich endlich bezahlt gemacht. Es geht aufwärts für Leod. Alsirsah, das Bankett, das er veranstalten will, dient der formellen Würdigung der Verlobung seines Sohnes mit einer prominenten Zenitherin. Leod steht unter hohem Druck, sich als würdiger Schwiegervater zu erweisen, sowohl in finanzieller als auch in gesellschaftlicher Hinsicht. Deshalb hat er eine akribische Reinigung des Palastes und viele teure Renovierungen vornehmen lassen. Die neuen Teppiche haben goldene Fransen, exotische Pflanzen zieren seinen Garten und in den vielen dunklen Ecken des Palastes hängen Trauben aus Zuckerkugeln. Die letzte Lieferung an Kostbarkeiten ist soeben eingetroffen. Ein gigantischer roter Teppich bedeckt die Stufen vor dem Haupteingang; die Stickereien zeigen die gesegnete Ankunft der Zenither im Dritten Horizont. Natürlich wurde der Teppich speziell zu diesem Anlass angefertigt.

⚙ DAS ATRIUM

Leods Gäste werden am Eingang von Kurtisanen und Hausdienern empfangen und einen Gang aus Marmorsäulen mit geschmackvollen Bodenmosaiken entlanggeführt. Der Korridor ist schwach erleuchtet und die Risse in den Wänden werden von großen Vorhängen verdeckt. Die Renovierung des Atriums, in das die Besucher als nächstes gelangen, hat den Vorbesitzer des Palastes ein Vermögen gekostet: Die Wände bestehen aus weißem Marmor und in die Böden sind mit

DER VERRAT DER HEGEMONIE

Hinter den Kulissen wurde die Verlobung von Theda Din Hrama mit Marok dol-Quassar von Angehörigen des Kabinetts der Tausenden und Lenove Astir, Spionagemeisterin des Astûrban, in die Wege geleitet. Agenten des Astûrban deuteten Leod gegenüber an, dass eine für seine Familie äußerst günstige Eheschließung arrangiert werden könnte, wenn er den Handel mit Salamah ach-Abaud einginge. Die Familie Din Hrama ist sich über Leods Motivation vollkommen im Klaren und beabsichtigt, die Verlobung wieder aufzulösen, sobald das Märtyrer-Einsatzteam seine Rolle in den Plänen der Hegemonie erfüllt hat. Da Aedon diese Eheschließung nicht wirklich umzusetzen gedenkt, ist es gut möglich, dass er oder die anderen Hegemonisten in seinem Gefolge in den späteren Stunden in berauschtem Zustand ihre Masken ein wenig fallen lassen und ihnen deutlich anzumerken ist, was sie von dem „Elendsfürsten“ wirklich halten. Die Leibwächter der Din Hramas sind Teil des Sicherheitsteams der Veranstaltung, aber sie konzentrieren sich vor allem auf das Wohlergehen der Zenither unter den Gästen und werden keinen Finger rühren, um Leods Familie oder anderen Gästen zu helfen.

Gold algolanische Kalligrafien eingelassen. In bescheidener Verehrung der Ikonen laden acht Springbrunnen auf natürliche Weise zu Geselligkeit ein. Hier werden Datteln, exotische Früchte, Nüsse und Erfrischungsgetränke dargeboten – und die Bediensteten sind bereit, auf Wunsch der etwas paranoideren Gäste auch alles vorzukosten. In schattigen Nischen an den Wänden ruhen wichtige Hegemonisten auf Diwanen, umgeben von ihrem eigenen Gefolge. In der Mitte des Atriums führt eine Tanzgruppe in wirbelnden Burras eine elegante moderne Version des religiösen Meisterwerks „Leidenschaft“ auf. Die Hauswächter, die wie Statuen überall im Saal verteilt stehen, bilden einen starken Kontrast dazu.

DER BANKETTSAAL

Nach einer ersten Runde Erfrischungen im Atrium und Leods Willkommensrede öffnen sich die goldenen Tore zum Bankettsaal. Der Saal ist einem weitläufigen Innenhof mit Palmen und Blumentöpfen nachempfunden. In seiner Mitte ragt ein Springbrunnen in Form einer Nachbildung des Monolithen aus schwarzem Obsidian auf. Eine Miniaturversion der Konventstadt aus Perlmutt liegt um seinen Sockel. Blumenranken klettern an dem Kunstwerk empor auf die hohen Mosaikdecken zu, durch deren Fenster man den Nachthimmel und die fernen Lichter des echten Monolithen bewundern kann. Leods offenkundige Verehrung der Zenither ist beinahe peinlich offensichtlich.

Auf einer weiten offenen Fläche am anderen Ende des Saals stehen mehrere lange Tische. Brotskulpturen, bunte Obstschalen und Eisstatuen zieren die Tafeln und in den Schatten wartet die Dienerschaft darauf, den Gästen jegliche kulinarischen Wünsche zu erfüllen. Auf einem Podest stehen Tafeln und Diwane speziell für die Familien Din Hrama und dol-Quassar bereit.

DIE KÜCHE

Vom Bankettsaal führen mehrere unscheinbare Türen zu Bedienstetenkorridoren, die den Saal mit dem Herz des Palastes verbinden: der Küche. Diese Korridore sind streng bewacht. Die Sicherheitskräfte lassen nur Leute in Bedienstetenkleidung oder Sklaven durch (und natürlich die Mitglieder der Familie dol-Quassar). Neugierige Gäste, die sich in den Bedienstetenbereich verirren, werden höflich, aber bestimmt zurück in den Bankettsaal eskortiert. Die Korridore haben schlichte Vorhänge oder Platten an den Wänden und werden schwach von Neonröhren erleuchtet. Wer den Essensgerüchen folgt, gelangt zunächst in die Vorbereitungsräume, wo Kochkünstler die Gerichte ästhetisch herrichten, und dann weiter in die Küche. Hier und da finden sich Nischen mit kleinen Ikonenstatuen oder Altären, die nun jedoch mit Kisten und Säcken exotischer Speisen und Gewürze vollgestellt sind.

DAS UNTERGESCHOSS

Die Korridore führen außerdem zu den Dienerquartieren. Hier gelangt man über Wendeltreppen nach unten, zuerst in Lagerräume und Weinkeller und schließlich ins Untergeschoss. Hier unten tragen dicke Duralit-Säulen das gewaltige Gewicht des Palastes. Hier sind die Gänge dunkel und feucht und riechen nach abgestandenem Wasser und verrottetem Seetang. Das braune Wasser des Ramisha fließt unter dem Palast hindurch und an einer alten Anlegestelle können Güter leicht ein- oder ausgeladen werden. In der Nähe dieser Anlegestelle befinden sich auch Jarja Doughas Wohnung und Werkstatt (siehe das Ereignis Jarjas Werkstatt).

NSC

Falls die SC während des Banketts in Schwierigkeiten geraten, sind vermutlich entweder die Hauswächter der Familie dol-Quassar oder Eskorte eines Hegemonisten involviert.

HAUSWÄCHTER UND SÖLDNER

Leods persönliche Wächter und auch die der Hegemonisten unter den Gästen gehören zu den Besten, die man für Geld anwerben kann. Ihre Loyalität und Aufopferungsbereitschaft sind sehr hoch, denn wer in dem Ruf steht, ein schlechter Leibwächter zu sein, kann zukünftige Anstellungen vergessen, falls er überhaupt lange genug lebt.

ERSCHEINUNG: Leods Wächter sind Soldaten in roten Mänteln mit weißen Turbanen und steinernen Gesichtern. Leibwächter der Hegemonisten tragen etwas praktischere Uniformen mit geschmackvollen Stickereien sowie Baretts mit dem Familienwappen ihres Arbeitgebers.

CHARAKTERMERKMALE: Schweigsam und streng, bringen hochstehenden Personen aber Respekt entgegen.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2

Trefferpunkte: 7

Willenskraftpunkte: 5

Reputation: 3

Fertigkeiten: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Beobachtung 2, Beweglichkeit 1

Panzerung: 0

Waffen: Teleskopschlagstock, Vulkan-Karabiner

Ausrüstung: Handschellen

LEOD DOL-QUASSAR, SCHMUGGLERFÜRST

Leod stammt von der Matriarchin Yidji dari-Karila ab, einer dabaranischen Pascha aus der Tiefebene nördlich von Dar Bahri. Seine Großmutter arbeitete mit algolanischen Sklavenhändlern zusammen, um im Marfik-System Krahin-Humaniten zu fangen. Das Geschäft lief großartig: Die Konstruktion der Coriolis und große Teile der frühen schweren Industrie um den Monolith verbrauchten die Sklaven schneller, als sie ersetzt werden konnten. Leods Vater hingegen war weitaus weniger erfolgreich. Er verlor einen Großteil seines Erbes im Konglomerat und ihm wurde sogar das Recht entzogen, in der Konventstadt Handel treiben zu dürfen. Als Leod den Titel des Dar übernahm und Oberhaupt der Familie wurde, nahm er sich vor, die Fehler seines Vaters wieder auszugleichen und die Gunst der Monolither zurückzuerlangen. Durch seine Kooperation mit den Birbasils gelang es ihm, Klein-Algol zu übernehmen und die algolanischen Sklavenhändler zu übertrumpfen, die den Distrikt zuvor beherrscht hatten. In seinem Streben nach der Akzeptanz der Zenither wandte er sich von seiner dabaranischen Abstammung ab und nahm den passenderen Namen dol-Quassar an. Leods Geschäft in Klein-Algol ist unangefochten und er macht gewaltige Profite mit dem Sklavenhandel, den er sowohl mit Hilfe des Syndikats als auch kleinerer, unabhängiger Gruppen betreibt. Außerdem kennt er die schmutzigen Geheimnisse vieler wichtiger Leute im Monolith. So gelang es ihm, die Eheschließung seines Sohnes mit der fünften Tochter von Aedon Din Hrama zu arrangieren.



ERSCHEINUNG: Dünn, wirkt etwas erschöpft, trägt teure Seidengewänder und zenithische Gesichtsbemalung, die den Mustern der Familie Quassar sehr genau nachempfunden ist.

CHARAKTERMERKMALE: Schaut sich besorgt um, kratzt sich am linken Arm, wenn er nervös wird.

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

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kultur 5, Manipulation 4, Kommandieren 2, Wissenschaft 1

TALENTE: Schmuggler, Ausstehende Gefallen

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion, teure Kleidung.

- **SCHMUGGLER:** Für 1 FP kann Leod durch eine geschickte Lüge einem Konflikt entgehen. Er erhält bei seinem Wurf auf **MANIPULATION** eine weitere Sechs zusätzlich zu seinem Würfelergebnis.
- **AUSSTEHENDE GEFALLEN:** Im Verlauf seiner langen Karriere hat Leod bei vielen Leuten von der Spitze des Monolithen bis zu den Gassen von Klein-Algol ausstehende Gefallen und Schulden angesammelt. Für 1 FP kann er den Preis eines Vertrages, den er gerade aushandelt, entweder halbieren oder verdoppeln, je nachdem, was ihm gerade mehr bringt.

JARJA DOUGHA, WAFFENSCHMIEDIN UND MASCHINISTIN

Der Name Dougha steht seit vielen Generationen für Qualität und Ingenieurskunst. Über die Jahre haben viele wichtige Metallarbeiter, Architekten und Maschinisten ihre Werke mit dem Dougha-Wappen signiert. Jarja wuchs im Schatten der Errungenschaften ihrer Halbbrüder auf. Dadurch verließ sie ihr Zuhause bereits in jungen Jahren, um eine Lehre als Maschinistin an Bord des Großfrachters Niliora anzufangen, der die Mira-Kette befuhr. Mandril Dûlghan, Kapitän der Niliora und Nachfahre ordanischer Mogule, regte Jarjas Interesse an der Waffenschmiedekunst an. Dûlghan lieferte heimlich Waffen sowohl an die Legion als auch an den Orden. Schließlich bezahlte er dafür mit dem Leben und Jarja kehrte nach Kua zurück, nachdem sie in einem heftigen Gefecht ein Auge verloren hatte und schwer verbrannt worden war. Leod dol-Quassar wurde auf sie aufmerksam, als sie billige Reparaturarbeiten durchführte, und ließ sie unter sklavenähnlichen Bedingungen im Untergeschoss seines Palastes für sich arbeiten.

ERSCHEINUNG: Eine akkurate Frau, die dank schlecht verheilter Brandnarben sehr viel älter wirkt, als sie eigentlich ist. Üblicherweise trägt sie einen dunkelgrünen Kameez mit goldenen Mustern und ein schlichteres Kopftuch in hellerem Grün um den Kopf. Wenn sie mit Fremden spricht, hält sie ihr kybernetisches Auge entweder geschlossen oder auf den Boden gerichtet.

CHARAKTERMERKMALE: Rückt ständig ihr Kopftuch zurecht, um ihre Brandnarben zu verbergen. Berührt hin und wieder ihre Wange, um zu prüfen, ob ihre dick aufgetragene Schminke noch intakt ist.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 4

FERTIGKEITEN: Technologie 4, Wissenschaft 3, Datendschinn 2, Medikurgie 2, Manipulation 1

TALENTE: Waffenschmiedin, Adaptives kybernetisches Auge, Angesehener Arbeitgeber

AUSRÜSTUNG: Einfache Werkzeuge (+1 bei Würfen auf **TECHNOLOGIE**), einfache Kleidung, Tabula, Tag mit 250 Birr

- **WAFFENSCHMIEDIN:** Jarja liebt Schusswaffen und kommt mit ihnen besser zurecht als mit Menschen. Sie erhält einen Bonus von +2 auf **TECHNOLOGIE**, wenn es darum geht, Waffen oder Munition herzustellen oder zu reparieren.
- **ADAPTIVES KYBERNETISCHES AUGE:** Jarja hat vor einigen Jahren ihr rechtes Auge verloren. Auf Leods Kosten wurde ihr ein kybernetisches Auge implantiert. Mit dem Implantat kann sie auf Details heranzoomen und erhält bei Würfen auf **TECHNOLOGIE** einen Bonus von +1, wenn sie filigrane Reparaturen durchführt, sowie +1 auf **FERNKAMPF** und **BEOBACHTUNG** (langsame Aktion).
- **ANGESEHENER ARBEITGEBER:** Jarjas Anstellung bei Leod dol-Quassar ist in Klein-Algol weithin bekannt. Sie erhält +3 auf ihre Reputation, wenn sie in seinem Namen Verhandlungen führt oder jemanden bedroht.

AKOUBA KOSHA, JUDIKATORIN UND AGENTIN DES ASTÛRBAN

Judikatorin Akouba Kosha ist eine Doppelagentin für das Astûrban, die im Auftrag der Hegemonisten das Konsortium ausspioniert. Sie ist ein Bündnis mit Richterin Kurahan eingegangen, um sicherzugehen, dass wichtige Missionen an sie herangetragen werden. In diesem Szenario ist ihr Ziel, den SC zu helfen, zu den richtigen Schlussfolgerungen zu gelangen, damit diese die Operation des Märtyrer-Einsatzteams aufdecken und es zu einem Konflikt zwischen dem Konsortium und dem Orden des Paria kommt. Falls die Untersuchung der SC anderweitige Beweise auftut, wird Akouba eingreifen und sicherstellen, dass alle Zeugen beseitigt werden, die das Astûrban irgendwie belasten könnten. Sie hat sich entschieden, an Leods Bankett teilzunehmen, um dort die SC zu treffen und von ihrem Fortschritt zu erfahren.

ERSCHEINUNG: Dunkles Haar in einem Dutt. Zenithische Gesichtsbemalung. Ruhig und wachsam, durchdringende rötlich-braune Augen. Trägt ein weites rotes Gewand mit mehreren Stoffschichten, die ihre Beschleunigerpistole und ihre Körperpanzerung verbergen.

CHARAKTERMERKMALE: Strenge Stimme, spricht allerdings nicht viel. Hält während des Gesprächs Blickkontakt, um ihr Gegenüber einzuschüchtern.

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

TREFFERPUNKTE: 10

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Nahkampf 3, Fernkampf 3, Kommandieren 2, Beweglichkeit 2, Beobachtung 2

TALENTE: Zäh, Abgebrüht, Kodex der Judikatoren, Astûrban-Schergen (siehe Seite 43)

PANZERUNG: Schutzweste 2

WAFFEN: Judikatoren-Beschleunigerpistole (Initiative +1), Hydraulikhandschuh

AUSRÜSTUNG: Persönlicher Kommunikator mit Impulsfunktion

EREIGNISSE

Wenige der Ereignisse in dieser Szene kosten FP zum Aktivieren, aber einige beinhalten Möglichkeiten für dich als SL, FP einzusetzen, um die SC noch weiter herauszufordern. Die SC können auf verschiedenen Wegen auf das Bankett gelangen: Entweder im Ereignis „Der rote Teppich“ durch den Haupteingang oder im Ereignis „Hinter den Kulissen“ durch einen Bediensteteneingang. Die Ereignisse, die im Palast stattfinden, beschreiben verschiedene mögliche Abläufe.

DER ROTE TEPPICH

Vor dem Palast sind Reihen bewaffneter Wächter in roten Kaftanen und weißen Turbanen aufgebaut. Ihre polierten Vulkan-Karabiner glänzen im Licht der untergehenden Sonne. Bei näherer Betrachtung lassen sich jedoch Unterschiede bei

ihrer restlichen Ausrüstung erkennen und ausgebildete Soldaten (mit **Kommandieren** mindestens auf 1) werden sofort bemerken, dass die Truppe aus Hauswächtern und angeworbenen Söldnern zusammengesetzt ist.

Am Abend des Banketts öffnet der Palast seine Tore. Die Nacht wird von Feuerschalen und in Vogelbecken schwimmenden Zuckerkugeln erhellt. Auf der Treppe mit dem roten Teppich tummeln sich Menschen – reiche Händler mit ihren Familien im Schlepptau und Hegemonisten in Sänften mit Leibwächtern in strikter Formation. Fünf Wächter an der Tür und ein biometrischer Scanner am Eingang halten ungebetene Gäste fern.

- **Ein empörter Gast:** Als die SC sich durch die Menge schieben, erregt ein Tumult vor ihnen ihre Aufmerksamkeit. Ein aufgebrachter Händler läuft auf die Wächter am Tor zu und schreit wütend: „Bei der Gnade der Richterin, ich werde mir diese Schmach nicht länger bieten lassen, nicht von solchen wie euch! Habt ihr denn keine Ahnung, wer ich bin? Der Cousin dritten Grades des großen Leod dol-Quassar, jawohl! Nun lasst mich auf der Stelle …“ Ein Schlagstock in die Magengrube unterbricht die Tirade des Unglücklichen mitten im Satz und vier starke Hände zerren ihn schnell zur Seite und auf die dunklen Fluten des Flusses zu.
- **Die Gästeliste:** Falls einer der SC über das Talent Fraktionsstatus: Zenithische Hegemonie verfügt oder Kontakte beim Syndikat hat, können sie sich auf die Gästeliste setzen lassen und werden problemlos eingelassen. Wenn sie allerdings nicht ordentlich genug angezogen sind, werden sie den ganzen Abend über gemurmelte Kommentare und das Kopfschütteln anderer Gäste auf sich ziehen.
- **Versteckte Waffen:** Selbst wenn sie auf der Gästeliste stehen, werden SC, die sich dabei erwischen lassen, Waffen aufs Bankett schmuggeln zu wollen, als Eindringlinge angesehen und entsprechend behandelt. SC, die ihr Glück versuchen wollen, müssen einen vergleichenden Wurf auf **Infiltration** gegen **beobachtung** schaffen (da die Wächter einen biometrischen Scanner dabei haben, würfeln sie sieben Würfel und der übliche Bonus für leichte Gegenstände wird aufgehoben).
- **Ungeladene Gäste:** Wenn die SC versuchen sollten, ohne Einladung durch das Tor zu gelangen, verlieren die Wächter schnell die Geduld. Die SC werden weggeschickt, und wenn sie nicht unwillkürlich Folge leisten, eskortieren die Wächter sie mit Schlagstöcken und Handschellen vom Palast zurück zum Suq Habra.
- **Die Judikatorin greift ein:** Falls es zwischen den SC und den Wächtern zu einem Kampf kommt, wird Akouba Kosha einschreiten und die Lage beruhigen. Sie dankt den Wächtern für ihr ausgezeichnetes Pflichtgefühl, erklärt aber, dass sie die Sache jetzt übernehmen werde. Dann geleitet sie die SC fort von der Menge und hilft ihnen, durch einen der Bedienstetteneingänge in den Palast zu gelangen (siehe „Hinter den Kulissen“).

Für 2 FP könnten einer oder mehrere der SC versehentlich von der Gästeliste gestrichen worden sein. Die Wächter werden schnell laut und zücken schon die Schlagstöcke, aber mit einem fordernden (–1) Wurf auf **Manipulation** lassen sich die Wogen glätten. Eine erneute Überprüfung der Liste ergibt, dass die betreffenden SC doch auf der Liste stehen und das Missverständnis klärt sich auf.

Kosten: 0 oder 2 FP

⚙ HINTER DEN KULISSEN

Die Würdenträgerstadt ist ein exklusives Stadtviertel und die Teilnahme an einem Bankett wie diesem wird ein Traum bleiben, wenn man nicht über die richtigen Kontakte oder den gesellschaftlichen Status verfügt. Allerdings wäre die Feier ohne die harte Arbeit unzähliger Sklaven und Arbeiter, die Tabletts tragen, die Gärten pflegen und Getränke einschenken, nicht der Rede wert. Die Bediensteten des Palastes führen ein stilles Schattendasein. Sie teilen sich überfüllte Schlafsäle, schmutzige Küchen und schimmlige Badezimmer. Lieferungen für die Feier werden durch einen der vielen Bedienstteneingänge hereingetragen oder gleich über den Zugang zur Wasserseite im Untergeschoss eingelagert. An den Tagen vor dem Bankett wandert ein endloser Strom von Trägern zwischen dem Suq Habra oder dem Schwarzmarkt am Raumhafen von Marzu Khala und dem Palast hin und her. Selbst wenn bereits die ersten Gäste eintreffen, werden noch die letzten Lieferungen an exotischen Getränken entgegengenommen: Sadaalischer Honig, dabaranischer Hochlandwein und Saft aus miranischen Früchten. Leod hat außerdem zusätzliche Sicherheitskräfte für den Abend angeworben und seine Hauswächter mit einigen Söldnern verstärkt.

- **Sicherheit:** Sämtliche Lieferungen werden zunächst inspiziert. An jedem Eingang stehen zwei Wächter, die bei Bedarf den Obersklaven Khalim al-Arim herbeirufen können, der die Aufsicht über alle Einkäufe hat. Um die Wächter zu überzeugen, dass sie nicht unbedingt jedes Mal mit Khalim Rücksprache halten müssen, ist ein erfolgreicher Wurf auf **Manipulation** mit –2 notwendig. Bei einem Fehlschlag werden die SC weggeschickt. Falls sie sich weigern, kommen weitere Wächter dazu, um sie festzunehmen (siehe das Ereignis „In der Gewalt des Fürsten“).
- **Die Judikatorin:** Akouba Kosha behält die SC aus sicherer Entfernung im Auge, egal ob sie Richterin Kurahan mittlerweile kontaktiert haben, oder nicht. Als SL kannst du entscheiden, die Judikatorin auf die SC zukommen zu lassen und ihnen hineinzuhelfen, falls sie Probleme haben, einen Weg zu finden. Mit ihrer Autorität als Judikatorin kann sie misstrauische Wächter und Khalim al-Arim davon überzeugen, dass die SC spezielle verdeckte Ermittler sind, die helfen sollen, den berüchtigten Mörder unschädlich zu machen. Mit diesem Trick werden sich die SC zwar nicht

frei im Palast bewegen dürfen, aber sie könnten eine Audienz mit dem paranoiden Leod bekommen, sobald die Feier vorüber ist. Nachdem sie den SC geholfen hat, aufs Bankett zu kommen, betritt Akouba den Palast durch den Haupteingang und mischt sich unter die anderen Gäste.

- **In den Schatten:** Drinnen können sich die SC relativ ungestört in den Dienerbereichen bewegen, aber Wächter werden sie daran hindern, das Untergeschoss zu betreten oder an der eigentlichen Feier teilzunehmen. Aus den Schatten können sie Leods Willkommensrede einigermaßen mitverfolgen und immerhin ihre Kernaussage verstehen.
- **Verkleidungen:** Falls die SC sich als Kellner oder Künstler verkleiden, können sie sich ungehindert zwischen den Dienerbereichen und der Feier bewegen. Um an passende Verkleidungen zu gelangen, müssen sie entweder einen Wurf auf **Manipulation** schaffen oder Gewalt anwenden und außerdem einen Wurf auf **Infiltration** schaffen, um nicht aufzufallen (ein Wurf für die gesamte Gruppe reicht aus). Jeder Fehltritt oder Bruch der Etikette in Verkleidung entfernt eine Sechs aus dem Wurf. Wenn keine Sechs mehr übrig ist, wird ein Gast lautstark ihre Professionalität anzweifeln und eine Gruppe Wächter wird sie wegführen und ausfragen.

Kosten: o FP

⚙ DER VERLOBUNGSTANZ

Wenn alle Gäste eingetroffen sind, hält Leod seine Willkommensrede und lässt auf Aedon Din Hrama, dessen Tochter Theda und seinen eigenen Sohn Marok anstoßen (siehe Kasten).

- **Die Hegemonisten:** Falls sich die SC während der Rede umschauen, bemerken sie mehrere Hegemonisten, die sich weiterhin unterhalten und Scherze über Leods vollkommene Ehrlosigkeit machen. Manche von ihnen wirken beklommen, wenn die Rede auf die Ikonen zu sprechen kommt, nippen aber stolz an ihrem Wein, wenn der Monolith oder die Lebensweise der Zenither gepriesen werden.
- **Die Waffenschmiedin:** Die SC könnten auch Jarja Dougha unter den Gästen erkennen. Sie ist weder elegant gekleidet noch scheint sie zum Personal zu gehören. Ihre Kleidung ist praktisch, aber unauffällig. Nach der Rede tritt sie an Leod heran und die beiden wechseln ein paar Worte. Dann zieht sie sich in die Schatten zurück. Später an dem Abend verlässt sie die Feier und zieht sich nach unten in ihre Werkstatt zurück.
- **Ein angespannter Gastgeber:** Jarja und Leod haben eine wichtige Gemeinsamkeit: Wenn sie nicht im Gespräch mit jemandem sind oder die Gäste unterhalten, schauen sie sich nervös im Raum um und wirken generell angespannt.

Nach der Rede beginnt eine Gruppe von Musikern zu spielen und Kurtisanen führen Marok und Theda in die Mitte des Raums. Sie vollführen einen formellen Verlobungstanz. Zwischen ihnen erstreckt sich ein Meer aus wirbelnden Tänzern, was die Distanz zwischen ihren sehnsuchtsvollen Herzen darstellen soll, die bald überbrückt werden wird. Der erste Tanz des Alsirsah ist ein Vorspiel zum Tanz der Einheit des Paars, einem traditionellen Tanz bei ihrer bevorstehenden Hochzeit, der ihre Vereinigung symbolisieren soll.

Kosten: o FP (notwendig)

ALSIRSAH

Das Alsirsah ist ursprünglich eine traditionelle dabaranische Feier, bei der sich die Familien der Verlobten treffen, um die Bedingungen der Hochzeit auszuhandeln. Der Lebensbund betrifft nicht nur das glückliche Paar, sondern auch deren Familien, und das Alsirsah bezeichnet das Ende eines oftmals langwierigen Verhandlungszeitraums über die Verpflichtungen beider Seiten einander gegenüber. Die Feier wird üblicherweise von der Familie gegeben, die in eine höhere soziale Schicht einheiratet, um sich der bevorstehenden Vereinigung als würdig zu erweisen.

Während des Banketts hält Leod eine Willkommensrede, mit der er sowohl die Familie Din Hrama ehrt als auch die anderen Gäste – sie gelten als Zeugen, wenn der finale Vertrag unterzeichnet wird, also ist ihre Meinung von ihrem Gastgeber ebenfalls sehr wichtig.

„Verehrte Gäste und Freunde, mit ganzem Herzen heiße ich euch auf diesem Alsirsah willkommen. Heute feiern wir die Einheit der Familie dol-Quassar mit der edlen Familie Din Hrama, dem Inbegriff der zenithischen Weisheit und Erleuchtung, denen wir verdanken, dass unsere Augen einen neuen Horizont erblicken.

Marok dol-Quassar, von stolzem dabaranischen Blute – das erhabene Dabaran, das in der Langen Nacht unerschütterlich gegen die Finsternis stritt! – ersucht nun um die Hand von Theda Din Hrama, einer Tochter Ardhas, die in sich das Licht aus der Wiege der Menschheit trägt.

Verehrte Gäste, heute ist ein großer Tag. Mögen uns die Ikonen hören, wenn wir unsere Gläser zum Monolith erheben und ihren Segen für diesen Blutsbund erflehen. Mögen sie uns beistehen, wenn wir unsere Geschichte ehren und unsere Zukunft begrüßen.

Geliebte Freunde, eure Becher sollen nicht austrocknen, eure Teller nicht leer werden und euer Geist soll sich in Musik und Tanz verlieren – möge dieses Alsirsah uns allen in wunderbarer Erinnerung bleiben, bis Die Barmherzige uns ihren Schlummer schenkt. Möge dieser Tag der Anfang einer strahlenden Zukunft sein."

– LEOD DOL-QUASSAR, DABARANISCHER ADLIGER

⚙ DIE DAME IN ROT

Falls die SC Judikatorin Akouba Kosha in diesem Szenario noch nicht begegnet sind, wird sie sich ihnen beim Bankett nähern. Dabei spielt es keine Rolle, ob die SC selbst Gäste oder als Bedienstete verkleidet sind. Einer von ihnen stößt plötzlich mit ihr zusammen und blickt in ihre feurigen Augen, oder eine Gruppe von Gästen teilt sich, als eine Frau in Rot durch den Saal direkt auf ihn zu kommt. Sie zieht die Gruppe beiseite und teilt ihnen mit, dass Richterin Kurahan sie geschickt hat, um für ihre Sicherheit zu sorgen und ihnen bei den Untersuchungen zu helfen.

- **Coriolis:** Falls das die erste Begegnung der SC mit jemandem von Coriolis seit *Auf den Spuren des Märtyrers* ist, kann Akouba sie auf den neuesten Stand der Ereignisse bringen. Die Kathedralkreuzer Nimbus und Burana des Ordens des Parias haben Waffenübungen durchgeführt und die Zykladenfeierlichkeiten wurden von Unruhen überschattet. Das Verschwinden des Abgesandten hat das Konzil erschüttert und das Konsortium muss sich mit Vorwürfen von Inkompetenz und unzureichenden Sicherheitsvorkehrungen auseinandersetzen. Der Legionskreuzer Sandrif und eine Flottille aus Torpedoschiffen haben um die Portalstation des Kua-Systems Stellung bezogen, um Wehrhaftigkeit zu demonstrieren.

Kosten: 0 FP

⚙ GELÖSTE ZUNGE

Die SC bemerken eine Gruppe Neo-Zenither um Marok dol-Quassar, die ihm zu dieser großartigen Feier gratulieren und mit ihm anstoßen. Es ist bereits spät und die Stimmung recht ausgelassen. Sie reichen ihm Wein und füllen eine Wasserpfeife für ihn, aber bei näherer Betrachtung lassen sich ihre weniger herzlichen Absichten erkennen. Der Wein in Maroks Becher stammt aus dem privaten Vorrat eines Gastes und ein schwacher Hauch von Opor liegt in der Luft.

- **Reinheit des Blutes:** Wenn die Wirkung der Droge einsetzt, lachen die Zenither über Maroks unzusammenhängendes Gebrabbel. Manche spucken demonstrativ auf den Boden, andere merken verächtlich an, dass die Din Hramas diese Ehe niemals ernsthaft eingehen würden. Kein Hegemonisten-Geschlecht würde sich jemals mit dem Blut von degenerierten Erstsiedlern vermischen. Sie spekulieren über die Hintergründe dieser Verlobung und kommen darin überein, dass Leod entweder ein hochrangiges Mitglied der Familie Din Hrama erpresst oder dass das Kabinett der Tausenden Pläne verfolgt, bei denen sie auf die Hilfe des Schmugglerfürsten angewiesen sind. Auf jeden Fall finden sie die Vorstellung lachhaft, die Din Hramas könnten den Ehevertrag tatsächlich einhalten.

Für 1 FP kannst du die Zenither bemerken lassen, dass die SC sie belauschen. Lautstark werden sie die SC dann beschuldigen, sie und ihre Familien bedroht zu haben, und ihren Leibwächtern signalisieren, sie von der Feier entfernen zu lassen. Für einen weiteren FP könnten die Leibwächter die SC ins Atrium führen und sie dort ein wenig aufmischen (ein SC deiner Wahl erhält ein paar Fausthiebe oder Schläge mit dem Schlagstock). Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Manipulation** kann ein SC mit hohem Wert in Reputation die Lage beruhigen, aber falls die SC versuchen, Maroks Ehre zu verteidigen, werden die Hauswächter auf den Tumult aufmerksam und machen eine Szene. Ansonsten kann auch Akouba Kosha eingreifen, bevor die Situation ausartet.

Kosten: 0–2 FP

⚙ WEINFLECKEN UND SCHERBEN

Auf der Tanzfläche stößt jemand aus der Delegation der Din Hramas mit einem Kellner zusammen, dem dadurch eine Weinflasche zu Boden fällt. Die Djellaba des Hegemonisten färbt sich dunkelrot und als der Kellner sich bückt, um die Scherben aufzuheben, presst ein Stiefel seine Hand fest auf den Boden und das Glas zersplittert unter seiner Handfläche. Verzweifelt versucht der blutende Kellner, den Fuß von seiner Hand zu bekommen, aber der Zenither beschuldigt ihn, einen Gast angegriffen zu haben, und ruft einige Wächter herbei. Die Wächter zerren den Kellner grob fort und schubsen ihn in einen Eingang zum Bedienstetenbereich.

Kosten: 1 FP

⚙ EINE AUDIENZ BEIM FÜRSTEN

Es gibt im Wesentlichen zwei Möglichkeiten, wie die SC zu einem privaten Gespräch mit Leod kommen können: Entweder lassen sie ihre Namen auf die Gästeliste setzen und ersuchen, den Gastgeber später am Abend sprechen zu dürfen, oder sie geben sich als Mitarbeiter von Akouba Kosha aus – in diesem Fall wird der verängstigte Fürst verlangen, sie zu sehen. Eine Kurtisane wird im Verlauf des Abends unauffällig an die SC herantreten und sie bitten, ihr ins Atrium zu folgen. Aufmerksame SC könnten auch die Wächter bemerken, die ihnen in respektvollem Abstand folgen. Wenn die SC der Einladung nicht sofort Folge leisten, werden die Wächter sie umstellen und sie einigermaßen grob ins Atrium eskortieren. Nach ein paar unangenehmen Minuten allein mit den Wächtern betritt Leod dol-Quassar den Raum (siehe „Ein Plausch mit Leod“).

Kosten: 0 FP

⚙ IN DER GEWALT DES PRINZEN

Möglicherweise haben sich die SC mit ihrem Verhalten beim Bankett in Schwierigkeiten gebracht. Ihre Ausrüstung wird beschlagnahmt und sie werden an Händen und Füßen gefesselt. Die Wächter sperren sie in einen dunklen, leeren Raum. Durch ein Dachfenster scheint Mondlicht auf sie herab, aber eine dicke Scheibe aus Buntglas hindert sie am Entkommen.

Im hinteren Teil des Raums befinden sich ein einfaches Bett und ein algolanischer Teppich mit goldenem Rankenmuster. Vielsagende dunkle Flecken auf dem Teppich und den Kissen deuten das Schicksal vorheriger Gefangener an. Auf einem Kupfertablett stehen ein Krug mit Wasser und ein Teller mit Datteln und Trauben. Falls die SC versuchen, sich zu widersetzen oder freizukommen, verprügeln die Wächter sie mit ihren Schlagstöcken, bevor sie die schwere Tür von außen verriegeln. Für 1 FP sind die Wächter besonders schlecht gelaunt und verprügeln einen SC, selbst wenn er sich nicht danebenbenimmt. Nimm in diesem Fall den SC, der das am besten wegstecken kann – oder den schwächsten, wenn die Ereignisse eher einen düsteren Verlauf nehmen sollen. Die Feier ist durch die Wände weiterhin leise zu hören, aber niemand scheint die SC zu beachten oder zu vermissen, selbst wenn sie Lärm machen sollten. Viele Stunden später öffnet sich endlich die Tür und Leod tritt ein, begleitet von acht Wächtern (siehe „Ein Plausch mit Leod").

- **Die Judikatorin:** Nach der Audienz führt ein Wächter Akouba Kosha in den Raum, die sich kurz mit dem Adligen unterhält. Leod lässt die SC frei, wenn sie versprechen, niemals wieder seine Autorität in Frage zu stellen.

Kosten: 0 oder 1 FP

EIN PLAUSCH MIT LEOD

Falls es den SC nicht gelingt, Leod zu beeindrucken, wird er ihre Fragen nicht beantworten. Verwende dafür einen vergleichenden Wurf auf **Manipulation**, bei dem Leod sich in einer deutlich besseren Ausgangsposition befindet (siehe Seite 61 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Weitere Details findest du im Abschnitt „Wichtige Informationen" zu Beginn der Szene.

- **DER ATTENTÄTER:** Leod möchte alles wissen, was die SC ihm über die jüngsten Morde in Klein-Algol erzählen können. Falls sie während des Banketts Ärger verursacht haben, wird er sie verdächtigen, mit dem Mörder im Bunde zu sein.
- **DAS GESCHÄFT:** Falls die SC Leods Vertrauen gewinnen können, verrät er ihnen, dass er denkt, der Attentäter sei wegen eines Geschäfts hinter ihm her, das er vor einiger Zeit mit einer gewissen Salamah ach-Abaud abgeschlossen hat, einer Schmugglerin auf Coriolis, die mit seiner Hilfe Sklaven durch Klein-Algol schleusen wollte. Artyr Ghôlam hat die Ware aus dem Dschungel abgeholt und die Leute von Hassam haben die Stasisbetten zu Leods Palast transportiert.
- **LEODS VERGÜTUNG:** Als Bezahlung für seine Dienste durfte Leod alle Sklaven für sich behalten, die nicht für den Weitertransport bestimmt waren. Seine Maschinistin Jarja hat alle eingetroffenen Stasisbetten untersucht und einen Bericht für Leod angefertigt, den er über eine Mittelsfrau im Raumhafen von Marzu Khala namens Dara Hirsha an Salamah ach-Abaud weitergeleitet hat.
- **DER BESTIMMUNGSORT:** Leod behauptet, dass Jarja mehr über das Ziel der markierten Stasisbetten weiß als er. Sie hat sich in logistischer Hinsicht um den Weitertransport gekümmert, gemeinsam mit einigen vertrauenswürdigen Lastenträgern, die er im Spaß als seine „Sargträger" bezeichnet hat – und die vor Kurzem alle bei einem Auftrag in Klein-Algol verschwunden sind. Leod weiß, dass die Fracht irgendwo in die Sümpfe von Sultra gebracht wird, hat sich allerdings nicht für Details interessiert. Er war ganz zufrieden damit, stetigen Nachschub an Sklaven zu bekommen, die er den Monolithern verkaufen oder schenken konnte. Er ist skeptisch gegenüber der Idee, die SC mit Jarja sprechen zu lassen, wird aber einem kurzen Treffen zustimmen, wenn er glaubt, dass sie auf seiner Seite stehen.
- **DER ABGESANDTE:** Leod weiß nichts über den Abgesandten und ist sich sicher, dass dessen Verschwinden nichts mit ihm zu tun haben kann. Das Gespenst von Xene war garantiert nicht in seinem Palast.

⚙ JARJAS WERKSTATT

Über eine Wendeltreppe und zwei Aufzüge gelangt man ins Untergeschoss. Besuchern schlägt als erstes der schwere Gestank nach Schimmel und verrottetem Seetang entgegen, den getrocknete Früchte und selbst Räucherwerk kaum verbergen. Der ausgetretene Gang endet an einer unscheinbaren Tür. In einer kleinen Nische steht eine hölzerne Statue des Tänzers auf einem improvisierten Altar, umgeben von Schalen mit getrockneten Früchten und glimmenden Räucherstäbchen.

Für eine kurze Weile nimmt Jarja aus den Schatten am ersten Teil des Bankett teil, aber die Feier ermüdet sie schnell und sie zieht sich bald ins Untergeschoss zurück. Jarjas Wohnung und Werkstatt bestehen aus vier großen Räumen. Das Schloss an der Tür ist nicht besonders gut und das Sicherheitssystem lässt sich mit einem Wurf auf **Datendschinn** oder **Technologie** überbrücken, sodass die Tür geöffnet werden kann, ohne den Alarm auszulösen (siehe unten). Jarja bewohnt vor allem den ersten, spärlich eingerichteten Raum. Hier befinden sich ein schlichtes Bett in einer Nische an der Wand, einige abgenutzte Teppiche, ein Tisch und ein flacher Diwan, außerdem eine einfache Kocheinheit in einer Ecke und einige Schränke.

Durch ein offenes Rolltor gelangt man in eine größere Halle mit einem Kran auf Schienen an der Decke und hohen Regalen an den Wänden. Weiter hinten führt eine weitere große Tür zu einer steinernen Anlegestelle. Einer der vielen Kanäle, die in der Würdenträgerstadt vom Ramisha abzweigen, verläuft durch einen Tunnel unterhalb des Palasts. In dieser

DIE WERKSTATT

1. Altar
2. Schlafzimmer
3. Hauptwerkstatt und Lagerhalle
4. Anlegestelle
5. Leere Stasisbetten
6. Käfige
7. Ersatzteillager
8. Badezimmer
9. Jarjas private Werkstatt
10. Aufzug
11. Treppe
12. Nekatra
13. Waffenschrank

1x1 Meter



Werkstatt stapeln sich etliche leere Stasisbetten. In einer Ecke stehen acht Metallkäfige für die nächste Gruppe aufgetauter Sklaven bereit. Neben den Käfigen sind Fässer mit Kühlflüssigkeit gestapelt. Aus manchen sickert ihr zersetzender Inhalt auf den Boden.

- **Eingefrorene Leichen:** Zwei der Stasisbetten sind noch in Betrieb und summen leise vor sich hin. Mit einem einfachen (+1) Wurf auf **Medikurgie** oder **Technologie** lässt sich feststellen, dass ihre Insassen tot sind. Die Stasisbetten wurden beim Transport beschädigt, was fatale Unterbrechungen des Stasiszyklus zur Folge hatte. Eines der beiden ist weiß markiert, das andere schwarz. Die Leiche in dem schwarz markierten Stasisbett ist in stummer Qual verdreht, ihre gefrorenen Finger haben vergeblich am Deckel gekratzt. Kleine Gegenstände und Kleidungsstücke scheinen ebenfalls versucht zu haben, zu entkommen, und sind auf seltsame Weise innen am Deckel festgefroren (die verstorbene Mystikerin war eine Telekinetin).
- **Die Tabula:** Auf einer Werkbank in der Nähe liegt eine Tabula. Sie ist gesperrt und muss mit einem erfolgreichen Wurf auf **Datendschinn** entsperrt werden. Auf ihr sind etliche Notizen über Stasisbetten und Bestellungen für Ersatzteile gespeichert, außerdem ein Verzeichnis aller Stasisbetten, die durch den Palast gekommen sind. Es sind insgesamt 25 Stasisbetten mit schwarzen Markierungen verzeichnet (Jarja hat den Abgesandten nicht erfasst), von denen sechs mit „beim Transport beschädigt" markiert wurden. Von den dreizehn weiß markierten Stasisbetten sind vier ebenfalls als beschädigt gekennzeichnet (ein Eintrag entspricht dem jungen Sklaven, den die SC möglicherweise im Suq Habra getroffen haben). Außerdem listet das Verzeichnis 52 Sogoi-Sklaven auf, die von Artyr als Entschädigung für die beschädigten Waren an Leod geliefert wurden.
- **Nar'sh, die Gefangene:** Die Käfige bestehen lediglich aus zusammengeschweißten Stahlstangen. Die Türen sind mit einfachen Codeschlössern versehen und drinnen ist gerade genug Platz für ein Bett und einen Eimer. In einem der Käfige hockt eine Nekatra, die verzweifelt an einem Knochen nagt. Zerrissene Kleidung und weitere Knochenstücke deuten darauf hin, dass sie auf den Überresten früherer Gefangener herumkaut – drei von ihnen, wie man mit einem Wurf auf **Medikurgie** herausfinden

kann. Die Nekatra ist ausgehungert und wurde von Leods Leuten segmentelang sehr grausam behandelt. Sie kann nicht sprechen und ist scheu und aggressiv. Ein kritischer Erfolg bei einem Wurf auf **Manipulation** ist notwendig, damit sie den SC vertraut, aber wenn sie ihr außerdem etwas zu essen geben und ihre Wunden versorgen (**Medikurgie**), wird sie sogar einigermaßen anhänglich. Sie kann den SC mitteilen, dass ihr Name Nar'sh lautet. Verwende die Werte für Nekatra auf Seite 317 im *Coriolis*-Grundregelwerk. In ihrem aktuellen Zustand hat Nar'sh allerdings nur 1 WP und 4 TP. Ihre Klauen wurden operativ entfernt und ihre Pfoten sind vernarbt und verdreht. Für 2 FP kannst du Nar'sh die SC angreifen lassen, wenn sie sie aus dem Käfig lassen, selbst wenn sie vorher ruhig wirkte.

Neben dem offenen Rolltor zur Hauptwerkstatt führt eine weitere Tür zu einem Lagerraum für Ersatzteile, wo sich auch eine Dusche und ein WC befinden. Mit einem Wurf auf **Technologie** lassen sich hier W6 gewöhnliche Ersatzteile finden. Eine schmale Tür hinter einem Regal führt in den letzten Raum, Jarjas kleine private Werkstatt. Auf den Werkbänken hier liegen Teile von Schusswaffen, Munition und Tabulas mit Bauplänen verstreut. In einem Waffenschrank und einem hohen Regal in einer Ecke befinden sich Jarjas vollendete Werke, die Leod verkaufen will. Allerdings hält sie viele ihrer Projekte vor ihrem Herrn geheim (siehe unten).

- **Die Waffenschmiedin:** Wenn Jarja gerade hier unten ist, findet man sie in ihrer privaten Werkstatt über ihr aktuelles Projekt gebeugt. An einer Metallwerkbank bearbeitet sie einen Vulkan-Kolben und schaut hin und wieder auf eine Tabula. Die SC wird sie erst bemerken, wenn sie die Werkstatt betreten. Schnell stellt sie fest, dass sie sich nicht einfach den Weg freikämpfen kann. Stattdessen wird sie versuchen, herauszufinden, was die SC wollen, in der Hoffnung, dass sie sie gehen lassen, wenn sie ihnen hilft. Bis den SC allerdings ein Wurf auf **Manipulation** gelingt, wird sie sie belügen und auf eine Gelegenheit zur Flucht lauern. Bei einem kritischen Erfolg begreift Jarja, dass die SC ihre beste Möglichkeit sind, ihrer Gefangenschaft unter Leods grausamer Herrschaft zu entkommen. Im Gegenzug für sicheres Geleit aus dem Palast wird sie ihnen alles verraten, was sie über die Schmuggelgeschäfte weiß (siehe den Abschnitt Wichtige Informationen oben). Als SL könntest du auch entscheiden, dass Jarja gerade nicht anwesend ist, wenn die SC ihre Werkstatt durchsuchen, und sie während der Audienz mit Leod oder aber in der nächsten Szene, „Der letzte Tanz des Staatsmanns", einführen.



- **Der Waffenschrank:** Im Raum finden sich 3W6 Vulkan-Nachladungen, die der Spezialmunition sehr ähnlich sehen, die bei der Entführung des Abgesandten zum Einsatz kam. Außerdem befindet sich hier ein Waffenschrank, der allerdings verschlossen ist und sich nur sehr schwer aufstemmen lässt. Falls Jarja von der Aufrichtigkeit der SC überzeugt ist, öffnet sie ihn für sie. Ohne ihre Hilfe sind sowohl ein normaler Wurf auf **Wissenschaft** als auch ein schwieriger (–2) Wurf auf **Datendschinn** notwendig. Der Schrank enthält einen Vulkan-Karabiner, der dem Legionärskarabiner Dayal-3 entspricht (siehe Seite 124 im *Coriolis*-Grundregelwerk), zwei Vulkan-Grillen, eine Rauchgranate und wichtige neue Hinweise (siehe unten).
- **Die Schmugglerin:** Im Waffenschrank findet sich auch eine Datei mit den Kontaktdaten einer Schmugglerin namens Dara Hirsha in Klein-Algol. Dara ist eine sadaalische Söldnerin und mittlerweile Schmugglerin, die über ihre Kontakte zur Lama-Bande auf Coriolis Schmuggelware unter dem Deckmantel medizinischer Versorgungsgüter an Bord der Station bringt. Die Datei enthält auch eine Bestellung von Salamah ach-Abaud über zehn Vulkan-Karabiner, vier Schutzwesten und mehrere Kisten Spezialmunition, die vor rund einem Segment an Coriolis geliefert wurde. Eine Woche später wurde eine entsprechende Bestellung für weitere Munition und einen Satz Werkzeuge aufgegeben und geliefert. Jarja hat ihre Geschäfte mit Salamah vor Leod geheim gehalten, in der Hoffnung, genug Geld verdienen zu können, um dem Palast irgendwann zu entfliehen.

Für 2 FP hat Jarja ihr Zuhause mit einem stillen Alarm gesichert, der aktiviert wird, wenn die SC den Wohnraum betreten, selbst wenn sie den ersten Wurf bestanden haben (bei einem Fehlschlag geht der Alarm los, ohne dass du FP einsetzen musst). Nach ein paar Minuten stürmen vier Wächter die Werkstatt und ein Feuergefecht ist recht wahrscheinlich. Falls die SC besiegt werden oder aufgeben, werden sie gefesselt nach oben gebracht (siehe das Ereignis In der Gewalt des Fürsten).
Kosten: 0 oder 2 FP

DER LETZTE TANZ DES STAATSMANNS

Die SC haben einen Weg in den Palast von Leod dol-Quassar gefunden und endlich den Bestimmungsort der entführten Mystiker herausgefunden: den Sul-Mahala-Palast in den Sümpfen von Sultra. Außerdem haben sie weitere Details über die Vereinbarung zwischen Leod, Salamah und Artyr erfahren. Ihre Infiltration des Banketts hat sie jedoch von der Attentäterin des Ordens abgelenkt, die nun stilvoll erneut zuschlägt: Leod dol-Quassar bricht plötzlich auf dem Marmorboden zusammen!

⚙ PANIK

Diese letzte Szene von Akt 2 beginnt mit Leod, der auf dem Boden zusammenbricht. In dem darauffolgenden Chaos eröffnen die Leibwächter verschiedener Fraktionen an Gästen das Feuer auf einander und eskortieren dann ihre jeweiligen Schützlinge in Sicherheit. Dabei werden unglückliche Bedienstete einfach über den Haufen gerannt.

DIE SITUATION

Nach dem Treffen der SC mit Leod oder Jarja vergiftet jemand den Fürsten und als dieser zusammenbricht, greift unter den Gästen Panik um sich.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die SC sollten mittlerweile von den Sümpfen von Sultra erfahren haben. Falls Jarja bei ihnen ist, kann sie später noch eventuelle Informationslücken füllen.

⚙ LEODS GESTÄNDNIS

Falls die SC im Gedränge bis zu Leod durchdringen können und versuchen, ihm zu helfen, erzählt er ihnen geflüstert alles, was er über die Operation weiß:

- Salamah ach-Abaud ist nicht wirklich die Drahtzieherin der Operation. Die Leute in Sultra sind eindeutig die Endkunden, aber jemand anders hat die ganze Sache eingefädelt.
- Leods Informanten im Monolith haben ihm berichtet, dass die Zenithische Hegemonie – genauer gesagt, einige Minister im Kabinett – aus unbekannten Gründen Einfluss auf die Operation nehmen.

⚙ LEODS LETZTE WORTE

Die folgende Information erlangen die SC nur, wenn sie sich wirklich Mühe geben, Leod am Leben zu erhalten, und ihn auch vor Akouba Koshas Versuchen abschirmen, ihn zu töten (siehe das Ereignis „Der sterbende Edelmann“).

- Leod schließt aus dieser Angelegenheit, dass die Hegemonisten versuchen, Coriolis zu schwächen, um dem Konsortium die Kontrolle über die Station abnehmen zu können.
- Er wurde von Agenten des Astûrban kontaktiert, der Geheimpolizei der Hegemonie.
- Sie wollten sichergehen, dass er Salamahs Angebot annahm, und versprachen ihm, dass sein Sohn mit Theda Din Hrama verlobt werden sollte.

BANKETTSAAL

1. Springbrunnen
2. Säulengang
3. Bedienstetenbereich
4. Die Große Treppe
5. Statuen
6. Tür zur Küche
7. Platz von dol-Quassar

2x2 Meter



◆ Seine Informanten berichten ihm auch, dass das Astûrban Agenten innerhalb von Salamahs Gruppe habe, sowohl auf Coriolis als auch auf Kua – „... vertraut niemandem!“

DER PALAST

Zu Beginn der Szene bricht Leod im Bankettsaal zusammen. Die Gäste und ihre Leibwächter können nun versuchen, sich nach draußen auf die Plaza zurückzuziehen und dabei das Atrium durchqueren, oder sie können in den Bedienstetenbereichen oder sogar im Untergeschoss Schutz suchen. In der Beschreibung des Palastes aus „Der Verbrecherfürst“ findest du weitere Details (Seite 140).

NSC

Du kannst viele der oben beschriebenen NSC verwenden. In dieser Szene sind vor allem die Leibwächter von Bedeutung (Seite 141), die ihre Schützlinge in Sicherheit bringen müssen; Jarja (Seite 142), die versucht, aus dem Palast zu entkommen; Akouba Kosha (Seite 143) und die Attentäterin Ataia (Seite 132), die beide im Palast noch Dinge zu erledigen haben.

EREIGNISSE

In dieser Szene müssen die SC versuchen, den Palast zu verlassen, da das Chaos hier schnell um sich greift. Es ist wichtig, dass die SC Leods Tod mitbekommen. Das daraus resultierende Chaos sollte ihre Flucht gefährlich und dramatisch gestalten, aber es sollte ihnen schließlich gelingen, den Palast zu verlassen und vom Hafen aus ihren Weg in die Sümpfe von Sultra anzutreten.

⚙ DER STERBENDE DANDY

Im Verlauf des Abends wurden die letzten Details der Eheschließung zwischen der Familie Din Hrama und der Familie dol-Quassar ausgehandelt. Orientiere dich an dem folgenden Text oder lese ihn vor:

Leod erhebt sich, umrundet die Tische der Erhabenen und tritt an das Kopfende der Treppe. Er lässt seinen Blick über den Raum schweifen und streckt den Din Hramas die Hände in einer einladenden Geste entgegen.

„Verehrte Gäste, der Vertrag wurde unterzeichnet. Dabaran und Zenith sollen eins werden.

Jahrhunderte lang werden die Kurtisanen unsere Blutlinie besingen.

Hier und heute beginnt etwas Neues, etwas Großartiges – ein herrlicher, noch harmonischerer Horizont.

Verehrte Freunde, seid mit mir Zeugen dieser wunderbaren Einheit.“

Kurz bevor Leod zusammenbricht, kann ein aufmerksamer SC, dem ein Wurf auf **Beobachtung** gelingt, die Wahrsagerin entdecken, die ihnen bereits vor dem Hassam-Büro begegnet ist. Sie ist gekleidet wie eine Hausdienerin und steht in den Schatten am hinteren Ende des Saals. Der betreffende SC bemerkt später auch, dass sie diejenige ist, die nach Leods Zusammenbruch mit einer schallgedämpften Beschleunigerpistole auf die Leibwächter schießt und danach in der Menge verschwindet.

Aedon Din Hrama erhebt sich mit zusammengebissenen Zähnen und resigniertem Gesichtsausdruck, um die Gültigkeit des Vertrages zu bestätigen, als Leod plötzlich mit verkrampftem Zucken nach vorne sackt. Blutige Spucke verteilt sich auf dem Boden, als er nach Atem ringt. Dann taumelt er auf seine Leibwächter zu, stürzt aber zu Boden. Hart schlägt sein Kopf auf den Stufen auf und schnell bildet sich eine Blutlache auf dem weißen Marmor.

Ein kollektiver Schrei geht durch die Menge der Gäste und die Hauswächter des Gastgebers eilen auf den Gestürzten zu. Um die wohlhabenderen Gäste gehen deren Leibwächter in Stellung. Als Leods Wächter ihn fast erreicht haben, gehen auch sie plötzlich zu Boden. Die erhöhte Plattform mit den Tischen der Erhabenen verwandelt sich in ein Massaker, als Blut die weißen Tischtücher tränkt. Akouba Kosha geht hinter einer Säule in Deckung und ruft euch zu, es ihr gleichzutun. Der größte Teil der Menge stürzt auf den nächstgelegenen Ausgang zu. Alleingelassen liegt Leod blutend auf den Stufen. Zitternd streckt er euch seine Hand entgegen.

Wenn sich die SC Leod nähern, kannst du 1 FP ausgeben, damit sich ihnen drei Wächter mit gezogenen Waffen in den Weg stellen und sie auffordern, von ihm wegzugehen und ihre Waffen fallen zu lassen. Nun muss die Gruppe entweder die Wächter hinhalten, um einem SC genug Zeit zu erkaufen, den sterbenden Fürsten zu erreichen, oder sich auf eine Schießerei einstellen.

- **An der Schwelle des Todes:** Wenn ein SC rechtzeitig zu Leod durchdringen und seine Verletzungen behandeln kann, kann er von Leod weitere Hinweise über die Operation bekommen (siehe „Wichtige Informationen“ oben). Leod ist auf 0 TP und hat eine Kritische Wunde entsprechend einer durchtrennten Halsschlagader erlitten (siehe Seite 97 im *Coriolis*-Grundregelwerk), aber er ist noch bei Bewusstsein.
- **Akouba:** Akouba muss Leod unbedingt daran hindern, mit den SC zu sprechen, und wenn sie sich dem sterbenden Fürsten nähern, wird sie es ihnen gleichtun. Sie bietet an, ihn zu einem Ausgang zu tragen, wenn die SC ihr Deckung geben. Nach einem hektischen Rückzug ins Atrium stellen sie fest, dass Leod tot ist. Von den SC unbemerkt hat Akouba seinen Tod während der Flucht beschleunigt. Falls ein cleverer SC sie irgendwie dabei erwischen und damit kon-



frontieren sollte, wird sie das abstreiten und sich in allergrößter Not auch gegen die SC wenden. Allerdings würde sie ihre Tarnung lieber nicht aufgeben; sie braucht weiterhin das Vertrauen der Gruppe, um ihren Verdacht auf den Orden zu lenken.

Kosten: 0 oder 1 FP (notwendig)

⚙ DIE BITTE DER WAFFENSCHMIEDIN

Wenn die SC gerade dabei sind, den Bankettsaal zu verlassen, kommt Jarja auf sie zu gerannt. Sie glaubt, das nächste Ziel der Attentäterin zu sein, und bittet sie, ihr bei der Flucht zu helfen. Sie ist vollkommen verzweifelt und würde alles tun, um lebend aus dem Palast zu entkommen – sogar den SC den Weg durch die Sümpfe von Sultra zeigen. Im Untergeschoss stehen Flusskähne bereit, mit denen sie aus der Stadt gelangen könnten. Falls die SC ihren Waffenschrank noch nicht untersucht haben, übergibt sie ihnen nun die Waffen und die Datei daraus.

Für 1 FP kannst du Ataia einen schallgedämpften Schuss auf Jarja abgeben lassen, bevor sie in den Bedienstetenkorridoren verschwindet.

- **Jarjas letzte Worte:** Falls Jarja es nicht lebendig aus dem Palast herausschafft, solltest du dafür sorgen, dass sie den SC vor ihrem Tod noch den Bestimmungsort der Entführten verrät: den Sul-Mahala-Palast direkt unter Katarakt 27. Sie möchte ihre Verbrechen sühnen, die sie beging, als sie so viele Menschen in den Sümpfen in den Tod oder in die Gefangenschaft im Monolith schickte.

Kosten: 0 oder 1 FP (notwendig)

⚙ KOLLATERALSCHADEN

Wenn die Mehrzahl der Gäste ins Atrium entkommen ist, explodiert in der Nähe des Haupteingangs eine Bombe. Die Attentäterin hat diese Falle als Notfallplan angebracht.

- **Explosion:** Die Explosion besteht in einer vierfachen Pioniersprengladung (Sprengkraft 4, Waffenschaden 1, KRIT 1), und es ist dir als SL überlassen, wer sich in Reichweite befindet. Panzerungswürfe werden normal durchgeführt und die Torflügel oder eine der Säulen in der Nähe bieten Deckung mit einem Panzerungswert von 4 bzw. 5.

Kosten: 2 FP

FREUND ODER FEIND

Eine Gruppe von drei bis fünf Wächtern stellt sich den SC in den Weg, entweder Hauswächter oder persönliche Leibwächter eines Gastes. Die Wächter fühlen sich bedroht und rufen den SC zu, ihre Waffen fallenzulassen (falls sie welche haben). Wenn sie dieser Aufforderung nicht nachkommen, kommt es zum Kampf. Zu einer ähnlichen Situation könnte es auch kommen, wenn die SC zu dicht an einen fliehenden Würdenträger und seine Eskorte herankommen oder seiner Flucht im Weg stehen.

DIE GEDANKEN EINER IKONE

Die Flügel des Schmetterlings werfen
Schatten auf den Horizont.
Der Schmerz der Geburt steht uns bevor,
zwischen gelebten und verlorenen Momenten.
Der Spiegel bestimmt die Distanz
zwischen Gespiegeltem und Spiegelbild.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten

- **Stärke der Bedrohung:** Für 1 FP sind die Wächter bedrohlich, aber zurückhaltend, und ein Kampf lässt sich mit einem erfolgreichen Wurf auf **Kommandieren** oder **Manipulation** mit –1 vermeiden. Für 2 FP eröffnen die Wächter unmittelbar das Feuer.

Dieses Ereignis kannst du während der Flucht der SC aus dem Palast auch mehrfach einsetzen.
Kosten: 1 oder 2 FP

⚙ RESONANZ: EINDRINGLINGE

Ein Mystiker unter den SC könnte erneut Spuren der Resonanz des Abgesandten empfangen.

- In einer besonders angespannten Situation, etwa während der Flucht aus dem Palast, fühlt der SC plötzlich einen scharfen Schmerz in der Brust. Ein Kribbeln auf der Haut, Tränen in den Augen, dann wird alles schwarz.
- Für 1 FP kannst du dem SC einen Wurf auf **Mystik** abverlangen, um die Kontrolle zu behalten. Ein Fehlschlag bedeutet, dass heftige Schmerzen und Unwohlsein ihn so stark beeinträchtigen, dass er für W6 Minuten auf alle Aktionen, die Sicht oder Berührung erfordern, einen Abzug von –2 erleidet.
- Brennender, stechender Schmerz überwältigt den SC und er hört mehrstimmigen Sprechgesang auf Zalosi. Um den Gesang verstehen zu können, ist ein Wurf auf **Kultur** notwendig: „Wir tragen deine Krone in uns. Dein Leid – unsere Taten. Unsere Hände – deine Klingen. Im Namen des Märtyrers trennen wir Finsternis von Licht …“
- Der betroffene SC kann außerdem ein monotones Lied hören, ein schützendes Gebet. Das Lied spült den Schmerz fort und der SC fühlt eine heilige Ruhe um sich herum (siehe „Gedanken einer Ikone“). Das Stechen lässt nach, der Schmerz verschwindet und das Lied wird zu einem einzelnen anhaltenden Ton.

Der SC hat gerade miterlebt, wie der Abgesandte gefoltert wird. In der geheimen Basis des Märtyrer-Einsatzteams in den Sümpfen von Sultra versuchen die Krieger den Abgesandten zu verhören, aber die Wunden der Folter heilen so schnell, wie sie ihm zugefügt werden.
Kosten: 0 oder 1 FP

⚙ DIE MÖRDERIN SCHLÄGT ZU

Nachdem Jarja und die SC den Palast verlassen haben und über die Plaza oder entlang des Flusses fliehen, schlägt die Attentäterin erneut zu. Ihr Ziel ist, Jarja auszuschalten und dann zu fliehen, aber sie steht sehr unter Stress und ihr Schuss könnte jemand anderen treffen. Als SL könntest du zum Beispiel auswürfeln, wer getroffen wird: Bei einer 1–3 wird Jarja getroffen, bei einer 4–6 ein zufällig bestimmter SC. Ataia wird von einer erhöhten Position und aus der Deckung zuschlagen und versuchen, die SC auf Gruppen von Wächtern zuzutreiben, um die Aggression weiter zu eskalieren. Für 2 FP könntest du das Ereignis Freund oder Feind in dieses Ereignis einschieben, um es Ataia zu erleichtern, Jarja auszuschalten.

- **Lebend kriegt ihr mich nicht!:** Die Attentäterin wird alles daransetzen, Jarja zu töten, und wenn ihr das gelingt, verschwindet sie in der Nacht. Falls es den SC jedoch gelingt, sie zu verwunden oder gefangen zu nehmen, nimmt sie sich eher das Leben, als sich einem Verhör auszusetzen.
- **Mission abgeschlossen:** Siehe das Ereignis „Die Bitte der Waffenschmiedin“ oben.

Kosten: 0 oder 2 FP

ENDE VON AKT 2

Am Ende von Akt 2 haben die SC herausgefunden, dass die Stasisbetten, denen sie von Coriolis bis hierher gefolgt sind, schließlich an einem Palast in den Sümpfen von Sultra landen. Sie haben einige Details über die Schmuggeloperation erhalten und vielleicht einen ersten Verdacht geschöpft, dass nicht nur der Orden hinter dieser ganzen Angelegenheit steckt. Akouba möchte die SC den Rest dieser Mission begleiten, aber sie können frei entscheiden, ob sie möchten, dass Jarja sie durch die Sümpfe führt oder nicht.

Nachdem sie das Blutbad in der Würdenträgerstadt hinter sich gelassen haben, verlassen sie auch den Schatten des Monolithen und wagen sich in die versunkenen Ruinen des Distriktes, der einst der reichste der gesamten Stadt war: Sultra.

DIE SÜMPFE VON SULTRA

AKT 3

Das Finale von **Die Kua-Verschwörung** führt die SC vom Monolithen in den versunkenen Palast Sul-Mahala. Sie durchqueren die Ruinen im Tal von Sultra und finden das Totenbett des Abgesandten in einem verlassenen Krankenhaus.

Der dritte Akt beginnt mit einer Szene, in der die SC in die toten Sümpfe von Sultra vordringen und eine mysteriöse tote Zone erreichen. Sie untersuchen den Bestimmungsort der Stasisbetten und finden dort die Ruinen eines alten Krankenhauses vor. Sie treffen auf die verbliebenen Mitglieder des Märtyrer-Einsatzteams und finden die Leiche des Abgesandten sowie einen furchterregenden Dunkelmorph.

ÜBERSICHT

Während Leods Bankett haben die SC Hinweise auf ihr Ziel bekommen. Sie dringen in die Sümpfe von Sultra vor und finden die Basis des Märtyrer-Einsatzteams. Hier werden die Entführten aus der Stasis geholt, betäubt und in ein verlassenes Forschungszentrum des Instituts gebracht, ein Krankenhaus zur Behandlung der Hyperkrankheit. In dem Krankenhaus stellen die SC das Märtyrer-Einsatzteam und finden den Abgesandten.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

- Das Märtyrer-Einsatzteam ist eine Splittergruppe des Ordens des Paria namens Krieger des Heiligen Lichts. Sie handeln unabhängig, in der Hoffnung, die Ausbreitung der Mystikerkrankheit aufhalten zu können.
- Die SC erhaschen einen Blick auf den mächtigen „Weißen Schmetterling“ und erfahren von den Vestalen – einer unbekannten Gruppierung, die das Märtyrer-Einsatzteam davon überzeugt haben, sie seien Seraphen, Engel, die der Märtyrer gesandt hat, um den Horizont zu reinigen.
- Die Vestalen haben den Abgesandten studiert, gefoltert und schließlich getötet. Dabei haben sie einen furchterregenden Dunkelmorph in die Welt gelassen.
- In einer Vision erfahren die SC mehr über den Hintergrund der Abgesandten und die geheimnisvollen Mächte, die den Dritten Horizont mit Krieg überziehen wollen.

WICHTIGE CHARAKTERE

Die Reise durch Sultra ist einsam und gefährlich. Von vereinzelten Sumpfbewohnern abgesehen, können die SC hier nur mit den Menschen interagieren, die sie mitgebracht haben:

- **Akouba Kosha** – Judikatorin und Agentin des Astûrban (Seite 143)
- **Jarja Dougha** – Maschinistin von Leod dol-Quassar, der die SC eventuell bei der Flucht geholfen haben (Seite 142)

DAS MÄRTYRER-EINSATZTEAM

- **Darius und Nepotha** – Späher des Märtyrer-Einsatzteams in Position im Sul-Mahala (Seite 164)
- **Chabaun Kheml** – Anführer der Krieger des Heiligen Lichts (Seite 175)
- **Gaddar-e-Abrar** – verdeckter Agent des Astûrban innerhalb des Einsatzteams (Seite 177)

FINSTERNISPUNKTE

Finsternispunkte sollten im dritten Akt eingesetzt werden, um die SC mit der verderbenden Macht der Finsternis zwischen den Sternen zu konfrontieren. Als SL erhältst du 1 FP pro Spieler, wenn die Gruppe die Sümpfe betritt.

FINSTERNIS BREITET SICH AUS

Ab der Szene „Im Herzen der Dunkelheit“ und darüber hinaus erhältst du als SL 1 zusätzlichen FP für Gebete, um Würfe zu wiederholen.

EIN MÄCHTIGES BOLLWERK

Wenn die SC vorbereitende Gebete zu einer bestimmten Ikone sprechen oder deren Talismane tragen, sind sie teilweise gegen die Finsternis geschützt. Dadurch werden bei Gebeten an diese Ikonen, um Würfe zu wiederholen, keine zusätzlichen FP generiert.

EINSTIEGSSZENE: DIE TOTEN SÜMPFE

Auf ihrem Weg durch die Sümpfe erfahren die SC nach und nach von den bösartigen Mächten, die die versunkene Stadt in ihrem Griff zu haben scheinen. Tief im Herzen der Sümpfe hat Finsternis die Kreaturen erfüllt, die nicht rechtzeitig entkommen konnten, als der Katarakt zusammenbrach. Unter der Wasseroberfläche wohnen gewaltige Schulen von verdorbenen Wesen, die die Einheimischen Thu'ban nennen. Das Märtyrer-Einsatzteam hat im Tal von Sultra Störgeräte platziert, um das Tal in eine tote Zone zu verwandeln, aber die SC finden schließlich ans Ziel und gelangen zu dem versunkenen Palast Sul-Mahala direkt unter Katarakt 27.

DIE SITUATION

Die SC haben das Konglomerat hinter sich gelassen und folgen nun entweder Jarjas oder Leods Angaben zum finalen Bestimmungsort der Stasisbetten. Sie haben sich entweder eigene Boote besorgt oder benutzen die Flusskähne, die sie im Untergeschoss von Leods Palast gefunden haben (siehe das Ereignis „Die Bitte der Waffenschmiedin" in der vorherigen Szene). Ihre Reise beginnt am Rande der Stadt, wo nur sehr vereinzelt Ruinen aus dem Wasser ragen. Nach einigen Stunden wird die Orientierung im Sumpf schwieriger und schwieriger. Die SC treffen auf Menschen und Tiere, die sich in die entgegengesetzte Richtung bewegen – sie fliehen aus dem Herzen der Sümpfe. Geschichten von Dschinn und Ifrit säen Furcht in die Herzen der Einheimischen. Als SL solltest du die Sümpfe als verzerrten Ort darstellen, weit entfernt von der realen Welt, um in den SC Gefühle von Einsamkeit, Isolation und auch Angst hervorzurufen.

⚙ DURCHQUERUNG DER SÜMPFE

Der Weg vom Konglomerat durch die Sümpfe ist äußerst beschwerlich. Unter normalen Umständen kann man den Sul-Mahala in vier Stunden mit dem Boot oder in zwölf Stunden zu Fuß erreichen. Der SC, der die Gruppe anführt, muss alle vier Stunden einen Wurf auf **Überleben** mit –1 bestehen, um das Tempo aufrechtzuerhalten. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Gruppe auf eine der vielen Gefahren von Sultra trifft, ohne dass es dich als SL FP kostet (siehe „Ereignisse" unten). Außerdem erleiden alle SC 1 Punkt Stress. Natürlich kannst du die SC so oft mit unangenehmen Überraschungen konfrontieren, wie du möchtest, wir empfehlen aber, höchstens ein wichtiges Ereignis pro vier Stunden anzusetzen.

⚙ DAS ZIEL

Wenn Jarja die SC anführt, wissen sie, wo sie hinmüssen (siehe Interferenzen unten), aber wenn sie nur ungefähre Koordinaten haben, muss ein SC einen schwierigen (–2) Wurf auf **Beobachtung** bestehen, um den richtigen Weg zu finden. Ein Fehlschlag verlängert den Weg um vier Stunden.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Um den Sul-Mahala zu finden, verwenden die SC die Koordinaten, die sie in der vorherigen Szene bekommen haben oder lassen sich den Weg von Jarja zeigen. Falls sie den SC nicht vertraut, kann sie bestimmte Details über ihr Ziel vor ihnen geheim halten.

DIE SÜMPFE VON SULTRA

Ein paar Stunden außerhalb des Konglomerats verdunkeln seltsame Algen das Wasser und Flecken aus hohem Schilf erschweren das Vorankommen der Gruppe. Um die Schornsteine versunkener Fabriken haben sich winzige Inseln gebildet und Gasblasen setzen giftige Dämpfe von unten frei. Die Balkone und Kuppeldächer der höchsten Gebäude ragen aus dem Wasser hervor, überwuchert mit den verästelten Wurzeln der Ma'arak-Bäume. Aus dem Schlamm um die Bäume wachsen eigenartige Dornen und bleiche, rasiermesserscharfe Gräser.

⚙ FAUNA

Am Rand der Sümpfe nisten Wasservögel auf hohen Strommasten oder in den Bäumen. Unter der Wasseroberfläche kann man vereinzelte Fische und Muscheln entdecken. Im Schatten der Ma'araks ist das Wasser dunkel, ölig und sehr still. Dichter Nebel liegt über dem Herzen der Sümpfe, der selbst das warme Licht des Sterns Kua fast vollständig verdunkelt. Hier leben nur wenige Fische oder Vögel und es scheint, als bilde der Nebel eine Art Barrikade um das Zentrum von Sultra. Wenn man tief genug im Schlamm gräbt, findet man auch Insekten, etwa die Kashb, eine faustgroße Asselart. Das Fehlen von Tieren und das ruhige Wasser lassen die Stille schwer und unheilvoll wirken. Das Eindringen der SC scheint etwas zu stören, das besser in Ruhe gelassen werden sollte.

⚙ DIE VERSUNKENE STADT

Im Herzen des Sumpfes erheben sich die Ruinen des Zentrums von Sultra aus den schlammigen Fluten. Die gesprungenen Kuppeln, Gartenterrassen, Torbögen und schiefen

Türme werden im Schatten von Katarakt 27 von der Wildnis zurückerobert. Die Bresche in der Staumauer gibt den Blick auf die hydroelektronische Maschinerie frei, die einst große Teile des Strombedarfs des gesamten Konglomerats erzeugt hat. Neben der Staumauer steigt eine Reihe von Marmorterrassen in die Höhe, erbaut von Konsortiums-Bezirksleiter Tristan Dayal. Früher boten sie Besuchern eine spektakuläre Aussicht auf den Wasserfall, aber die Palastgärten darunter und die Aquädukte des Sul-Mahala sind längst ausgetrocknet. Moos und Seetang bedecken die alten Mosaike und Statuen. Überall im früheren Stadtzentrum zwingen Gräser und Ma'arak-Wurzeln Reisende aus ihren Booten und auf die trügerischen Wege, die sich zum Palast hinaufschlängeln. Jarjas Träger mussten die Stasisbetten dieses letzte Stück den Hügel hinauf tragen.

⚙ DIE GESCHICHTE VON SULTRA

Sultra liegt nordöstlich des Monolithen, in einer Region, die einst eine der fruchtbarsten des gesamten Planeten war. Viele Arme des Ramisha verlaufen zwischen den das Tal umgebenden Plateaus und sorgen für eine hohe Konzentration an Mineralien und Nährstoffen, die Sultra einst mit üppig blühendem Leben erfüllte. Aus dem gesamten Horizont kamen die Menschen hierher, um sich in diesem offensichtlich von den Ikonen gesegneten Ort ein neues Leben aufzubauen. Dann kam die Katastrophe, die das Tal in einen Ort des Todes und der Verzweiflung verwandeln sollte:

- **Das Schiffswrack:** CZ 57 wurde in der Randwärtsregion das verloren geglaubte Instituts-Forschungsschiff Abdusala entdeckt, das mehr als ein Jahrzehnt im leeren Raum getrieben war. Das Schiff war intakt und einige Besatzungsmitglieder noch in Stasis, allerdings waren die meisten Stasisbetten leer und ihre Insassen nicht mehr an Bord des Schiffes. Die Abdusala wurde zu einer Werft näher am Kern des Systems geschleppt und die verbleibende Besatzung nach Sultra in das Krankenhaus zur Behandlung und Erforschung der Hyperkrankheit des Instituts gebracht.
- **Frostbiss:** Schnell wurde klar, dass die meisten Überlebenden durch den langen Kälteschlaf massive psychische Traumata erlitten hatten. Das Institut hält jedoch sämtliche Aufzeichnungen über ihre Behandlung unter Verschluss. Gerüchten zufolge zeigten sie Verhaltensauffälligkeiten, die stark von typischen menschlichen Mustern abwichen. Das Krankenhauspersonal war oft erstaunt über ihre brillante Auffassungsgabe und Verständnisfähigkeit.
- **Die Überflutung:** Auslöser der Flutkatastrophe war die Bitte von Yasin Sabaaha, Kapitänin der Abdusala, an das Personal des Krankenhauses, ihre Mannschaft den nahegelegenen Katarakt 27 besichtigen zu lassen, die schicksalhafter Weise genehmigt wurde. Später an diesem Abend öffneten sich die Schleusen und die Staumauer stürzte ein.

FLIEGEN

Falls die SC beschließen, in die Sümpfe zu fliegen, dauert die Reise nicht länger als eine halbe Stunde. Allerdings erzeugen die Interferenzen der toten Zone unzuverlässige Sensordaten und in dem dichten Nebel um den Palast ist manuelle Navigation schwierig. Dem Sensorbediener muss als erstes ein fordernder (–1) Wurf auf **Datendschinn** gelingen, um die Außenkameras des Schiffes zu kalibrieren. Jede Sechs aus diesem Wurf verleiht demPiloten einen Bonus von +1 auf **Pilot**. Das Schiff muss sehr flach gehalten werden, um unter dem Nebel hindurch zu gelangen. Dadurch besteht aber die Gefahr einer Kollision mit den höher gelegenen Ruinen, die sich nur mit einem irrsinnigen (–3) Wurf auf **Pilot** vermeiden lässt (eventuell modifiziert durch die Boni aus dem Sensorwurf). Bei einem Fehlschlag erhält das Schiff 1–3 Punkte Schaden und die Gruppe ist gezwungen, an einem Ort nach Wahl des SL notzulanden.

INTERFERENZEN

Wenn die SC die Sümpfe betreten, beginnen Komms und andere funkbasierte Ausrüstung zu versagen. Rauschen und Ausbrüche von atonalem Pfeifen lassen die Ausrüstung beständig neu starten. Besonders starke Kommunikatoren (Klasse III und höher) können weiterhin benutzt werden, bis die SC das stille Stadtzentrum erreichen. Dann versagen auch diese. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissenschaft verrät den SC, dass ihre Ausrüstung durch einen aktiven Sender irgendwo in der Nähe gestört wird. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Technologie lässt sich in den Interferenzen ein Muster erkennen, das mittels einer Tabula und einem fordernden (–1) Wurf auf Datendschinn zurückverfolgt werden kann.



- **Die Ursache:** Weitere Gerüchte besagen, dass die Erstversorger, eine koloniale Marineeinheit, nach dem Unglück bei ihrer Ankunft die Patienten tot in einem Halbkreis sitzend vorfanden. In der Mitte des Kreises saß Yasin Sabaaha und sang. In allen Fällen wurde schwerer Herzinfarkt als Todesursache vermerkt. Yasin war am Leben, allerdings hatte sie sich die Augen ausgekratzt und die Ohren verbrannt. Die gesamte Untersuchung der Flutkatastrophe und ihrer Hintergründe sowie der Verbleib von Yasin unterliegen strengster Geheimhaltung und sind nur für hochrangige Mitglieder der Sonderabteilung einsehbar.

Teile des Tals stehen immer noch unter Wasser und sind so gut wie unbewohnt. Überlebende der Katastrophe verteilten sich entweder kreuz und quer im Horizont oder zogen in gewaltige Flüchtlingslager im gesamten Konglomerat. In den Distrikten Djindabo, Marzu Khala und Klein-Algol sind diese Lager zu dauerhaften Teilen der Elendsviertel geworden. Die meisten, denen es gelang, das Tal zu verlassen, hatten schwere Verluste erlitten. Gebrochene Herzen sind oft die einzige Konstante im Leben gewöhnlicher Kuaner.

NSC

Die Reise durch Sultra ist einsam und gefährlich. Von vereinzelten Sumpfbewohnern abgesehen, können die SC hier nur mit den Menschen interagieren, die sie mitgebracht haben: Je näher sie dem Sul-Mahala kommen, desto stärker wird die Finsternis um sie herum und es besteht die Gefahr, einem Dunkelmorph zu begegnen.

SOGOI-KUGELTAUCHER

Die Sogoi, die beschlossen haben, hier im Tal zu bleiben, sind entweder abgebrühte Einzelgänger oder kleine, eng verbundene Familien. Sie haben sich entweder in einer hochgelegenen Ruine eingerichtet oder fahren in kleinen Kanus zwischen den weniger giftigen Inseln umher. Sie haben immer eine Öllaterne, eine Fackel oder Brandbomben dabei, um sich gegen Dunkelmorphs zur Wehr setzen zu können.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

Fertigkeiten: Überleben 5, Beweglichkeit 3, Nahkampf 2, Beobachtung 2

Talente: Dschungelbewohner

Panzerung: 0

Waffen: Speer oder Axt, Brandbombe (entspricht einer Thermalgranate, Sprengkraft 6)

- **DSCHUNGELBEWOHNER:** Die Taucher haben gegen die feuchte Hitze einen Panzerungswert von 2 und brauchen im Dschungel keinen Wurf auf **Überleben**, um Nahrung oder einen Unterschlupf zu finden.

BESATZUNG DER „BLUME VON ODINA", SCHMUGGLER

Im Tal haben sich einige Gruppen von Schmugglern eingenistet, die nach unauffälligen Landeplätzen außerhalb des Konglomerats Ausschau halten. Die Besatzung der Blume von Odina, einem Frachter der Klasse III (siehe das Oryx-Kurierschiff auf Seite 158 im *Coriolis*-Grundregelwerk), besteht aus Kapitän Jor Andela, einem unabhängigen zenithischen Unternehmer, Pilotin Ghûr as-Sarai, einer mogulischen Frau in mittleren Jahren, Harian, einem technikaffinen jungen Maschinisten von Altai sowie den beiden geschlechtslosen Humanitengeschwistern Janïr (Sensoren) und Sundï (Deckarbeiter), .

ERSCHEINUNG: Ungepflegt, gekleidet in abgetragene Overalls oder Djellabas.

CHARAKTERMERKMALE: Raue Menschen, die ein raues Leben führen. Misstrauisch gegenüber Fremden, halten immer eine Hand an der Waffe.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 3

Fertigkeiten: Manipulation 3 (Jor), Fernkampf 3, Beweglichkeit 2, Nahkampf 2. Jedes Besatzungsmitglied hat außerdem einen Fertigkeitswert von 3 in der seiner Mannschaftsposition entsprechenden Fertigkeit.

Panzerung: 0

Waffen: Vulkan-Karabiner oder Kartätsche, Duramesser

Ausrüstung: Ikonen-Talisman, Tag mit W6x100 Birr, Nahrung und Wasser für W6 Tage, eingesperrte Ekilibri

THU'BAN, DUNKELWÜRMER

Nach der Flutkatastrophe hielt die Finsternis in Sultra Einzug. Aus den brackigen Tiefen stieg eine neue Art bösartiger wurmähnlicher Kreaturen an die Oberfläche empor. In gewaltigen Schulen schwimmen sie direkt unter der Wasseroberfläche entlang und reflektieren dabei das schwache Sonnenlicht wie schillernde Flecken aus siedendem Öl. Die Sogoi der Gegend nennen sie Thu'ban.

ERSCHEINUNG: Gewaltige Schulen aus augenlosen schwarzen Würmern. Sie erreichen eine Länge zwischen 30 Zentimetern und einem Meter und klettern übereinander, um ihre Beute zu umfangen und zu ertränken. Ihre Haut gleicht einem glänzenden Geflecht aus sehnigen Muskeln.

CHARAKTERMERKMALE: Die Schulen reagieren auf Bewegung. Regungslos treiben sie unter der Wasseroberfläche, bis sich in der Nähe etwas bewegt. Wenn sich ihnen eine Beute nähert, setzen sich die Würmer jedoch in Bewegung. Hinter ihnen verwandelt sich das Wasser von tiefem Schwarz zu brodelndem Chaos in allen Regenbogenfarben.

GRÖSSE: Wenn die Würmer schlafen, ist ein schwieriger (–2) Wurf auf **Beobachtung** notwendig, um sie zu bemerken. Wenn sie wach sind, ändert sich der Modifikator des Wurfs auf einfach (+1). Die Schule sind unterschiedlich groß – von einem Durchmesser von wenigen Metern (kein Modifikator) über einen Durchmesser von rund zehn Metern (+1) bis zur Fläche eines kleinen Teiches (+2).

ATTRIBUTE:
Stärke 7 (5*), Geschicklichkeit 7 (3*)

Trefferpunkte: 10 (kleine Schule), 16 (mittelgroße Schule), 24 (große Schule)

Fertigkeiten: Beobachtung 5, Beweglichkeit 3, Nahkampf 3

Panzerung: 3 (kleine Schule), 6 (mittelgroße Schule), 12 (große Schule), +4 gegen Feuer und Vulkan-Waffen

Waffen: Kokon Angriff (Waffenschaden 3, KRIT 3), Ersticken (siehe Atypischer Schaden auf Seite 95 im *Coriolis*-Grundregelwerk)

Ausrüstung: Ikonen-Talisman, Tag mit W6x100 Birr, Nahrung und Wasser für W6 Tage, eingesperrte Ekilibri

- **SCHWARM:** Thu'ban können nur durch Feuer, Explosionen und Vulkan-Waffen verletzt werden. Sie sind resistent gegen Feuer und erhalten +4 auf ihren Panzerungswert gegen Feuer und Vulkan-Waffen.
- **TEILEN (1 FP):** Für 1 FP kann sich eine mittelgroße oder große Schule teilen und eine kleinere Gruppe aus dem Hauptschwarm lösen. Diese kann sich an ein Fahrzeug heften oder ihrer Beute aus dem Wasser folgen. Die Attribute der kleineren Gruppe sind gesenkt (Stärke 5, Geschicklichkeit 3).

- **KOKONANGRIFF (2 FP):** Thu'ban können in einer koordinierten Welle angreifen und ein Opfer in einen sich windenden Kokon aus Würmern umfangen. Mit einem Wurf auf **Beweglichkeit** mit –1 kann das Opfer versuchen, dem Angriff auszuweichen (normale Aktion). Bei einem Fehlschlag erleidet es 2 Punkte Stress und die Würmer beginnen das Opfer zu ersticken (siehe Waffen oben). Das Erstickungsopfer oder ein Verbündeter in der Nähe kann dann versuchen, den Kokon mit einem Wurf auf **Kraftakt** zu durchbrechen. Dieser Wurf ist von innen irrsinnig (–3) und von außen schwierig (–2).

EREIGNISSE

Der Weg zum Sul-Mahala sollte nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen. Wichtig ist hier vor allem, die Atmosphäre der Sümpfe gut zu transportieren – Furcht und Verderbnis werden stärker, je näher die Gruppe ihrem Ziel kommt. Verwende ein oder zwei der untenstehenden Ereignisse, bevor die Gruppe die Palastgärten erreicht.

⚙ SCHMUGGLER IN GEFAHR

Plötzlich hören die SC Stimmen aus dem Nebel vor ihnen. Auf dem halb eingestürzten Dach steht ein kleiner Frachter, der gerade ins Wasser zu rutschen droht. Seine Besatzung arbeitet rund um das Schiff hektisch daran, das zu verhindern. An der Laderampe versuchen zwei Besatzungsmitglieder verzweifelt, Seile an fünf großen Käfigen zu befestigen, die aus dem Laderaum in den Schlamm gefallen sind. Schrille Schreie erklingen aus den Käfigen – jeweils zehn Ekilibri in jedem Käfig sind nur Minuten vom Ertrinken entfernt (siehe Seite 318 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

- **Das Schiff:** Der Frachter „Blume von Odina" ist ein umgebautes Klasse-III-Kurierschiff der Oryx-Serie (verwende die Werte des Expressfrachters auf Seite 158 im *Coriolis*-Grundregelwerk).
- **Die Schmuggler:** Kapitän Jor Andela ist ein auf Coriolis geborener und aufgewachsener Zenither, aber die Besatzung scheint aus dem Säulen-Quadranten zu stammen.
- **Die Pilotin:** Die Mogul-stämmige Ghûr as-Sarai kämpft mit der Steuerung der Schubdüsen, um das Schiff auf sichereren Untergrund zu bekommen. Ihr Maschinist, der ehemalige Altai-Korsar Harian, ist mit den Ekilibri zusammen aus dem Laderaum gefallen und versinkt langsam im schwarzen Wasser.
- **Die Besatzung:** Deckarbeiter Sundï und Sensorbediener Janïr sind geschlechtslose Humaniten von der Khôban-Portalstation im Odacon-System. Sie versuchen, die versinkenden Ekilibri zu retten.
- **Eine helfende Hand:** Die SC können den Schmugglern auf verschiedene Weise helfen. Mit einem Wurf auf **Kraftakt** mit –2 können sie helfen, die Ekilibri zu retten oder mit einem Wurf auf **Kommandieren** mit –1 die Bemühungen der Schmuggler besser koordinieren. Ein Maschinist kann Ghûr mit einem Wurf auf **Technologie** im Inneren des Schiffs helfen, mehr Energie in die Schubdüsen zu leiten. Der Maschinist des Schiffs klemmt unter einem der Ekilibri-Käfige fest und erleidet die Effekte von Ertrinken (Seite 97 im *Coriolis*-Grundregelwerk), bis jemandem ein Wurf auf **Beweglichkeit** mit –2 gelingt, um ihn herauszuziehen.
- **Kämpfen:** Die SC könnten entscheiden, sich aus den Angelegenheiten der Schmuggler herauszuhalten, ihnen helfen – oder aber ihre prekäre Lage ausnutzen, um sie anzugreifen. Wenn sie versuchen zu helfen, ist Jor zuerst misstrauisch und zieht seine Pistole. Als er jedoch feststellt, dass ihm die Zeit davonläuft, nimmt er alle Hilfe, die er bekommen kann. Für 1 FP alarmiert den Kapitän irgendetwas und er eröffnet das Feuer auf die SC.

Falls es den SC gelingt, den Schmugglern zu helfen und Harian und die Ekilibri zu retten, werden sie als Helden gefeiert. Die Schmuggler bieten ihnen Nahrung, medizinische Versorgungsgüter und andere Ausrüstungsgegenstände an, die sie gebrauchen könnten. Falls sie alle Ekilibri retten können, verspricht ihnen Jor einen Anteil am Erlös, wenn die Ladung abgeliefert wurde (1.500 Birr). Sollten die SC dieses Angebot ablehnen, verspricht er ihnen stattdessen, sie seiner geheimen Gönnerin zu empfehlen, der Antiquitätenhändlerin Lea Marhoun auf Coriolis. Lea kann als zukünftige Auftraggeberin dienen.

Kosten: 0 oder 1 FP

⚙ DIE KUGELTAUCHER

Die SC erreichen ein Gebiet, in dem das Wasser tief und der Bewuchs nicht so dicht ist. Die gesprungenen Betontürme und verbogenen Duraträger einer alten Fabrik ragen aus dem Wasser wie die zerbrochenen Rippen eines uralten Leviathans. Die Gruppe entdeckt ein langes Kanu, das an einem der Träger festgemacht ist, und kann in der Tiefe schwaches Licht erkennen. Das Licht scheint von einer Traube kleiner Kugeln auszugehen, die an die Oberfläche steigen. Plötzlich brechen zwei Sogoi aus dem Wasser, ein Mann und eine Frau in primitiver Tauchausrüstung und mit Netzen voller Zuckerkugeln. Die Taucher erschrecken beim Anblick der Fremden und greifen nach ihren Waffen im Kanu, falls die SC sich nicht beschwichtigend und freundlich verhalten. Falls es zum Kampf kommt, verwende die Werte von Ramses' Schakalen aus „Blut auf den Blättern" auf Seite 102. Die Taucher sind mit Langgewehren und Bögen bewaffnet. Falls die SC ein Gespräch mit den beiden Sogoi anfangen, werden sie bald ins nahe Lager der Taucher eingeladen.

- **Das Lager der Sogoi-Taucher:** Die Taucher gehören zu einer Gruppe, die nach dem Bruch des Katarakts beschlossen hat, in Sultra zu bleiben. Die Familie besteht aus zwei erwachsenen Männern, vier erwachsenen Frauen und zwei kleinen Kindern. Sie besitzen drei Kanus und ein paar Zelte, sind vor kurzem jedoch ins oberste Stockwerk eines heruntergekommenen Wohngebäudes gezogen. Sie haben herausgefunden, dass das Moos des Hauses das verschmutzte Wasser irgendwie zu reinigen scheint, sodass es gerade eben so trinkbar wird. Eine sehnige ältere Frau stellt sich als Unkra vor, die Matriarchin der Familie. Ihr Zeni ist ein wenig besser als das der anderen und sie lädt die SC zum Handeln ein. Die Sogoi können Essen, Zuckerkugeln und extrem hochwertigen Tabak anbieten und verlangen dafür Medizin, medizinische Güter und Munition.
- **Zuckerkugeln:** Üblicherweise verkaufen die Taucher die Zuckerkugeln auf den Märkten im Konglomerat für etwa 25 Birr pro Stück. Ein SC mit **Kultur** auf einem Wert von mindestens 1 weiß allerdings, dass die Kugeln auf Coriolis etwa 500 Birr wert sind, die selteneren roten können sogar bis zu 1.000 Birr einbringen. Die Kugeln sind so groß, dass man sie mit zwei Händen halten muss, und werden manchmal auf den Suqs von Wahrsagern benutzt, die ihnen magische Kräfte zuschreiben. Wenn die Kugeln „gefüttert" werden – beispielsweise mit Zuckerwasser eingerieben werden –, erstrahlen sie für etwa eine Stunde in einem hellen, warmen Licht. Typischerweise sind sie in schickeren Restaurants zu finden, wo sie in Gläsern mit Zuckerwasser den ganzen Abend lang leuchten. Sie zählen als Artefakte, sind aber leicht zu verstehen (**Wissenschaft** +3). Die Kugeln sind allerdings zerbrechlich und wenn eine zerspringt, gilt das als schlechtes Omen. Der weiße Schleim in ihrem Inneren ist sehr klebrig und sein intensiver, süßlicher Geruch bleibt tagelang erhalten.
- **Der Fluch:** Die Taucher zogen aus dem Zentrum des Sumpfes fort, als sie erschreckende Geschichten über Kreaturen der Finsternis und alte Flüche hörten. Sie fürchten den bösen, feuerspeienden Dschinn, der in der Dunkelheit jenseits des Palastes haust. Die Gerüchte über einen Dschinn begannen, nachdem das Märtyrer-Einsatzteam rund um das Krankenhaus Fallen mit Flammenwerfern und Thermalgranaten aufgebaut hatte (siehe die Szene „Ein großer, geflügelter Schatten"). Die Taucher meiden auch den alten Palast, da dort Ahnengeister erwacht sind und verärgert seine dunklen Korridore heimsuchen. Bei diesen Geistern handelt es sich um Dunkelmorphs, die im Untergeschoss des Palastes erwachten, als sich das Märtyrer-Einsatzteam in der Nähe niederließ. Die Sogoi wissen nichts über das Märtyrer-Einsatzteam, aber sie haben bemerkt, dass in den letzten Segmenten immer mehr Reisende durch diese Gegend kamen, darunter auch Boote mit Stasisbetten.
- **Lebende Finsternis:** Die Sogoi warnen die SC außerdem eindringlich vor den Thu'ban, die im Sumpf leben. Sie beschreiben das Phänomen als Wasser, das von einem bösartigen Dschinn zum Leben erweckt wird. Die Wasseroberfläche kann plötzlich anschwellen und dich verschlingen, nach unten ziehen und ertränken. Plötzliche Bewegungen und laute Geräusche ziehen die Thu'ban an (siehe die Ereignisse „Schwarzes Wasser" und „Der Schrecken aus der Tiefe").

Kosten: 0 FP

⚙ SCHWARZES WASSER

Das Wasser ist schwarz, scheint aber sehr seicht zu sein. Auf den ersten Blick sieht es aus, als ob ein Geflecht aus dicken Wurzeln und Seetang direkt unter der Wasseroberfläche wächst. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Beobachtung** oder **Wissenschaft** kann man allerdings folgern, dass das Wasser viel tiefer sein muss; die sichtbaren Ruinen bestehen aus Turmspitzen und Hochhäusern.

- **Es bewegt sich:** Plötzlich scheinen sich die Wurzeln unter der Wasseroberfläche zu bewegen – sie drehen und winden sich wie Schlangen. Das Sonnenlicht spiegelt sich in bunten Farben, als wäre die Wasseroberfläche mit Öl bedeckt, und um die SC herum bewegt sich das Wasser. Wenn sie mit einem Boot unterwegs sind, hören sie Kratzgeräusche von unten.
- **Dunkelwürmer:** Die SC befinden sich inmitten einer schlafenden Schule von Thu'ban, die direkt unter der Wasseroberfläche auf Beute lauern. Wenn sich die SC komplett ruhig verhalten und ihnen ein müheloser (+2) Wurf auf **Infiltration** gelingt, beruhigt sich das Wasser wieder und sie können ihren Weg langsam und vorsichtig fortsetzen. Alternativ könnten sie auch versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden (**Pilot** mit –1). Falls einer der Würfe einen Fehlschlag erzeugt, greifen die Dunkelwürmer an – siehe „Der Schrecken aus der Tiefe".

Kosten: 1 FP

⚙ DER SCHRECKEN AUS DER TIEFE

Die SC befinden sich in der Mitte einer Schule von Thu'ban, Dunkelwürmern, die in großen, erbarmungslosen Gruppen leben und jagen. Sie werden von Bewegung und Geräuschen angelockt, können aber lebende Wesen in ihrer Nähe spüren, nachdem sie geweckt wurden.

- **Schulen:** Siehe die Beschreibung der Thu'ban oben. Die FP-Kosten hängen von der Größe der Schule ab: eine kleine Schule kostet 1 FP, eine mittelgroße 2 FP und eine große 3 FP.
- **Schlafender Tod:** Falls du die SC auf eine schlafende Schule von Thu'ban treffen lässt, sind die FP-Kosten jeweils um 1 reduziert (0–2 FP). Die SC haben die Chance, die Würmer mit einem Wurf auf **Beobachtung** zu entdecken (Modifikatoren siehe oben) und ihnen zu entgehen. Wenn die

Würmer jedoch wach sind und aus dem Hinterhalt über die SC herfallen, kostet dich das 1–3 FP, je nach Größe der Schule.

Kosten: 0–3 FP

❁ DIE PALASTGÄRTEN

Nach etlichen Stunden in den dunklen Sümpfen tauchen der Sul-Mahala und der eingestürzte Katarakt aus dem Nebel auf. Hunderte kleiner Bäche und Wasserfälle von der nördlichen Hochebene fließen durch die Ruinen ins Tal. Das Wasser wird flacher und im Schatten der Türme und Aquädukte des Palastes läuft das Boot schließlich auf festen Grund. Zwischen ehemals eleganten Marmorbänken und Pavillons ragen nun moosbewachsene Bäume und Büsche auf. Niedrige Wände und Wege verlaufen durch die Anlage, aber die Flut hat den geschmackvollen Park in ein überwuchertes Labyrinth verwandelt. Die SC haben die Palastgärten erreicht, einen Ring aus Terrassen und architektonischen Wunderwerken, der einst das Herz von Sultra darstellte. Viele der Terrassen sind jedoch eingestürzt und die Straße zum Palast ist mit Geröll und Schlamm versperrt und dicht überwuchert. Der Boden scheint stabil zu sein, ist allerdings an vielen Stellen unterhöhlt und könnte absacken.

Falls Jarja die SC begleitet, wird sie beim Anblick des Palastes bleich vor Schreck und bittet darum, am Boot bleiben zu dürfen. Wenn die SC darauf bestehen, dass sie mitkommt, wird sie das tun, allerdings vor Angst zitternd.

Das letzte Stück der Straße zum Palast muss zu Fuß und kletternd zurückgelegt werden. Das ist sowohl schwierig als auch gefährlich. Wähle dafür eines oder mehrere Erschwernisse aus:

- **Erdrutsch (1 FP):** Wenn die Gruppe zur nächsten Terrasse hinaufklettert, sackt unter ihnen plötzlich der Boden weg. Lockere Erde und Schlamm rutschen den Hang hinunter. Sich an einer Wurzel festzuhalten, ist die einzige Möglichkeit, auf den Beinen zu bleiben. Alle vom Erdrutsch erfassten Charaktere müssen einen Wurf auf **Beweglichkeit** bestehen, um nicht mitgerissen und einem Angriff mit Stärke 6 ausgesetzt zu sein (Waffenschaden 1, KRIT 3, Panzerungswürfe werden normal durchgeführt).
- **Treibsand (1–2 FP):** Plötzlich gibt der Boden unter den Füßen eines (1 FP) oder mehrerer (2 FP) SC nach. Betroffenen Charakteren muss ein fordernder (–1) Wurf auf **Beweglichkeit** gelingen, oder sie werden nach unten in einen unterirdischen Fluss unter der Terrasse gezogen. Mit einem kritischen Erfolg ist es möglich, einem SC zu helfen, der einen Fehlschlag erzielt hat. Bei einem Fehlschlag landet man in dichtem Schlamm und erleidet nach drei Runden den Effekt von Ertrinken (Seite 97 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Um aus eigener Kraft aus dem Treibsand zu entkommen, ist ein irrsinniger (–3) Wurf auf **Beweglichkeit** notwendig. Mit einem Wurf auf **Kraftakt** mit –1 können andere einem feststeckenden SC helfen. Ein Seil oder anderweitige Kletterausrüstung geben Boni auf den jeweiligen Wurf.
- **Fluss (1–3 FP):** Ein breiter Flusslauf trennt zwei Terrassen voneinander und behindert das Fortkommen der SC. Für 1 FP ist die improvisierte Brücke noch vorhanden, die Jarjas Leute beim letzten Mal errichtet haben. Für 2 FP ist die Brücke eingestürzt. Die Überquerung der Brücke erfordert einen Wurf auf **Beweglichkeit** und für 2 weitere FP (insgesamt also 3 FP) kannst du die Brücke einstürzen lassen, wenn sich einer oder mehrere SC darauf befinden. Betroffene SC erleiden zuerst Schaden durch den Sturz (sechs Meter, Angriff mit Stärke 4, Waffenschaden 1, KRIT 3) und dann den Effekt von Ertrinken (Seite 97 im *Coriolis*-Grundregelwerk), bis ihnen ein fordernder (–1) Wurf auf **Beweglichkeit** gelingt, um wieder hochzuklettern.

Kosten: Siehe oben

LANDUNG MIT EINEM RAUMSCHIFF

Falls die SC mit ihrem Schiff nach Sultra geflogen sind und bis zum Palast vordringen konnten, können sie auf einer der Terrassen landen. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Pilot mit –1 erforderlich. Ein Fehlschlag verursacht 2 Punkte Schaden am Schiff. Wenn die SC aussteigen, kannst du sie mit den Effekten Erdrutsch oder Treibsand konfrontieren, ohne FP dafür einsetzen zu müssen – durch die Landung ist das umliegende Gelände ziemlich instabil geworden.

IM HERZEN DER DUNKELHEIT

Nachdem sie mühselig die Terrassen erklommen haben, erreichen die SC den Sul-Mahala. Das Märtyrer-Einsatzteam nutzt die Palastruinen als Sammelpunkt für Vorräte und Gefangene und hat hier auch seinen Störsender aufgebaut. Die SC finden hier die gesuchten Stasisbetten – allerdings keinen der Gefangenen.

DIE SITUATION

Die SC sind am Zielort der Stasisbetten angelangt. Die Märtyrer-Krieger haben ihre Gefangenen hier aus der Stasis geholt, betäubt und dann in ihre Basis im nahen Institutskrankenhaus gebracht. Die leeren Stasisbetten werfen sie in einen Spalt, der aufriss, als das Untergeschoss geflutet wurde und einstürzte. Im Inneren des Palastes treffen die SC auf zwei Späher des Einsatzteams, Darius und Nepotha. Diese sind jedoch nicht allein hier. Durch das immense Leid und die Verzweiflung der Katastrophe fiel der Palast der Verderbnis anheim und aus seinen unteren Stockwerken sind gequälte Schreie zu hören. Hier suchen frühere Palastbewohner Zuflucht, die jedoch zu Dunkelknechten geworden und in lebendigen Albträumen gefangen sind. Die Dunkelknechte bleiben in den Schatten und bisher konnte das Märtyrer-Einsatzteam seinen Aktivitäten auf den oberen Stockwerken ungestört nachgehen.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die SC sollten irgendwie herausfinden, dass die Gefangenen aus der Stasis befreit und in das nahe Krankenhaus gebracht wurden. Größtenteils lassen sich diese Informationen in dem Raum finden, in dem die Märtyrer-Späher den Sammelpunkt für eingehende Lieferungen eingerichtet haben (siehe das Ereignis „Terminus“).

DER SUL-MAHALA

Der Sul-Mahala-Palast liegt neben den wunderbaren Mahala-Gartenterrassen. Vor vielen hundert Jahren war hier die Sommerresidenz des Prinzen Mahala Em ab-Dalak. Es heißt, dass in diesen Gärten fantastische Vögel wohnten, die seit jenem Tag, da der Prinz seine Geliebte Sharim traf, in schönsten Harmonien sangen. Nach einem Vorfall mit Alakh, dem Bruder des Prinzen, ließ Mahala Sharim hinrichten und mit einem Mal verließen alle Vögel den Garten. In ihrem letzten Lied sagten sie voraus, dass alles, was der Prinz je erbaut und geliebt hatte, eines Tages zerstört werden würde.

Heute hat sich die Natur den Palast und die umliegenden Gärten zurückerobert. Der Bruch des Katarakts hat große Teile der Gärten fortgespült und in den Jahren seit der Flut haben die vielen Flüsse und Bäche, die von der Hochebene herabfließen, sich neue Wege durch das Gebiet gebahnt. Tiefe Gräben durchziehen die alten Straßen und Plazas und über hunderte winzige Wasserfälle rinnt das Wasser den Palasthügel hinab zu den schwarzen Fluten der Sümpfe.

EINGÄNGE

Die ehemals höchste der Terrassen ist in sich zusammengestürzt und hat einen dunklen Teich gebildet, aus dem hier und da Ruinen hervorschauen. In dem schwachen Licht, das durch den Nebel dringt, glitzern Glasscherben und zersplitterte Mosaike dicht unter der Wasseroberfläche. In der Mitte des Teiches ragt in dunkler Ferne drohend der Hauptturm des Palastes auf. Die Haupteingänge liegen tief unter Wasser, aber einige der oberen Balkone sind erreichbar und führen ebenfalls ins Innere des Palastes. Die Gegend ist unheimlich still. Wenn man ganz genau hinhört, kann man durch die Risse in den Wänden ein eigenartiges Zischen vernehmen.

DER HAUPTTURM

Im Inneren des Palastes spannen sich rutschige, geschwungene Marmortreppen über breite dunkle Klüfte. Dornige Ranken ziehen unheiliges Leben aus dem dunklen Wasser und klettern die zerbrochenen Säulen empor zu den gesprungenen Buntglasfenstern. Ruß und Staub hängen in der Luft. Auf den unteren Stockwerken findet man dicke Schichten aus schmieriger Asche und zerbrechliche Kohlestatuen, die bei Berührung zerfallen (siehe „Die Geister von Sultra“ unter „NSC“). Die oberen Stockwerke des Hauptturms bestehen aus langen Hallen und Korridoren, gesprungenen Balkonen, versiegten Springbrunnen und Galerien mit zerbrochenen Marmorstatuen, Säulen und leeren Becken. Die Fliesen der Mosaike bröckeln unter den Schritten der SC, außer in den Räumen, wo alte Vorhänge und Gemälde herabgestürzt und am Boden zu einer feinen Schicht aus Dreck zerfallen sind. In einem dieser Räume hat das Märtyrer-Einsatzteam seinen Außenposten eingerichtet – hier oben sind sie weit weg vor dem Gestank des Sumpfes und den Schreien aus dem Untergeschoss.

DER AUSSENPOSTEN

Die Märtyrer-Krieger haben sich einen Raum mit hohen Decken auf Säulen ausgesucht. In seiner Mitte wachsen zwei große Bäume, die eine geborstene Außenwand stützen, die ansonsten wohl einstürzen würde. An einer Innenwand, neben dem einzigen Eingang des Raums, einem offenen Durchgang in ein weitläufiges Treppenhaus, sind ein Zelt und mehrere

Werkbänke aufgestellt. Mosaikscherben aus Glas oder Ton wurden zusammengetragen und auf einem sauberen Steintisch in Form einer Märtyrerkrone angeordnet. Dieser Altar ist umgeben von Kerzen und Räucherstäbchen. Ein zerbrochener Balkon im hinteren Teil des Raums ragt über einen tiefen Spalt. Die Märtyrer-Späher haben die leeren Stasisbetten über den Rand in die Dunkelheit hinabgestoßen. An einer improvisierten Krankenstation aus ein paar Liegen und einem Tisch mit einfacher medikurgischer Ausrüstung wurden die aufgetauten Gefangenen betäubt. Nähere Informationen finden sich unten im Ereignis „Terminus“.

NSC

Auf den ersten Blick wirkt der Palast verlassen, aber die SC laufen Gefahr, auf die Dunkelknechte zu treffen oder in einen Hinterhalt der Märtyrer-Späher zu geraten. Judikatorin Akouba Kosha folgt den SC bis ans Ende ihres Weges und erwähnt bei jeder Gelegenheit, dass alle Hinweise darauf hindeuten, dass der Orden hinter der ganzen Sache steckt.

DARIUS UND NEPOTHA, ZWEIFELNDE MÄRTYRER-SPÄHER

Die beiden Späher Darius und Nepotha gehören zu Chabaun Khemls loyalsten Kriegern. Sie gehörten zu den ersten, die sich den Kriegern des Heiligen Lichts und ihren radikalen Lehren anschlossen. Sie sind stets wachsam und darauf trainiert, sich mit heimtückischen Angriffen gegen Eindringlinge zu verteidigen (Seite 85 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Allerdings keimen seit kurzer Zeit Zweifel in ihnen. Die entführten Mystiker kommen ihnen nicht wie Diener der Finsternis vor und ihr Leid lastet schwer auf den beiden Spähern. Durch die räumliche Trennung vom Rest der Gruppe waren sie Chabauns und Gaddar-e-Abrars bekräftigenden Lehren nicht ausgesetzt und ihr Glaube schwindet. Zunächst werden die Späher versuchen, Eindringlinge auf die unteren Ebenen zu den Dunkelknechten zu locken, um ihre Anwesenheit nicht zu verraten. Sie sind allerdings fähige Kämpfer und werden die Aktionen Überwachungsmodus und automatisches Feuer einsetzen, um ihre Gegner schnell und hart zu treffen, falls sie entdeckt werden. Falls die SC zusammen mit Jarja oder der finalen Lieferung Stasisbetten eintreffen sollten, wird Nepotha ihnen durch einen der Balkone entgegenkommen. Sie ist kurz angebunden und spricht nur mit Jarja. Selbst wenn sie davon überzeugt sind, dass die SC Verbündete sind, bleiben die Späher jedoch wachsam. Um eine verdächtige Aktion von ihnen unbemerkt durchzuführen, ist ein schwieriger (–2) Wurf auf **Manipulation** oder **Infiltration** notwendig. Während Nepotha spricht, bleibt Darius in den Schatten verborgen und hält sich bereit, beim ersten Anzeichen von Ärger anzugreifen. Falls es zum Kampf kommt, können die Späher aber überzeugt werden, aufzugeben. Dann verraten sie den SC den Weg zum Krankenhaus.

ERSCHEINUNG: Ein Mann und eine Frau in engen schwarzen Kaftanen über leichter Panzerung. Darius hat eine Märtyrerkrone auf den Oberkörper tätowiert. Heilige Glyphen bedecken Brust und Rücken vollständig. Nepothas Rücken ist mit kleinen weißen Narben übersät – ganz genau neunhundertunddreizehn, eine für jedes Mantra der Prophetin Iria Urahuk.

CHARAKTERMERKMALE: Kämpfen schweigend. Sie sind in ihren Bewegungen eins und sind nicht auf verbale Kommunikation angewiesen. Wenn sie gefangen und verhört werden, preisen beide die Erhabenheit des Märtyrers, aber ihre Überzeugung weicht schnell den Zweifeln.

Attribute: **Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 3**
Trefferpunkte: 7
Willenskraftpunkte: 7
Reputation: 4
Fertigkeiten: Nahkampf 4, Fernkampf 4, Infiltration 3, Manipulation 3, Medikurgie 3, Beobachtung 3
Talente: Fanatiker, Kampf im Einklang
Panzerung: Schutzkleidung 3
Waffen: Vulkan-Karabiner (zielsuchende Munition), zwei Sprenggranaten, Duramesser
Ausrüstung: Zielsuchende Vulkan-Munition, Kehlkopfmikrofon, persönliche Besitztümer

- **FANATIKER:** Ihr blinder Eifer erlaubt den zalosianischen Agenten, mit 2 TP wieder auf die Beine zu kommen, nachdem sie im Kampf gebrochen wurden. Kostet 2 FP.
- **KAMPF IM EINKLANG:** Für 1 FP dürfen Darius und Nepotha zu Beginn des Kampfes jeweils einen Initiativewurf durchführen und dann beide den besseren verwenden. Du als SL entscheidest, welcher der beiden Späher zuerst an der Reihe ist. Falls sich ihr Initiativewert während dem Kampf verändert, ändert er sich individuell.

DIE GEISTER VON SULTRA, DUNKELKNECHTE

Die früheren Bewohner des Palastes sind zu Geistern geworden. Als dunkle Hüllen für die Verderbnis suchen sie die Korridore der unteren Stockwerke heim. Sie sind etwas schwächer als andere Dunkelknechte im Horizont (siehe Seite 327 im *Coriolis*-Grundregelwerk) und haben auch keine Klauen; stattdessen verfügen sie über Reihen grotesk verformter Zähne. Wie andere Dunkelknechte lassen auch sie nicht vernünftig mit sich reden, **Manipulation** ist also keine Option bei ihnen, und sie erleiden auch keinen Stress. Üblicherweise schleichen sie zu zweit oder zu dritt durch die Dunkelheit.

ERSCHEINUNG: Die Geister von Sultra sind vierbeinige schwarze Schatten, die Statuen aus Teer gleichen. Von ihren Körpern tropft schwarzer Schleim. Ihre Augenhöhlen und breiten Mäuler glühen in feurigem Rot, wenn sie zischend und knurrend versuchen, die Witterung ihrer Beute aufzunehmen. Wenn sie Leben in der Nähe bemerken, fangen sie an, wild zu zucken und stürzen sich kreischend auf ihr Opfer.

CHARAKTERMERKMALE: Der schwarze, klebrige Schleim türmt sich stellenweise so hoch auf, dass die SC darüber hinwegklettern oder ihn zerschlagen müssen, um vorwärtszukommen. Wenn sie nicht nach Beute suchen, halten die Geister ihre Augen und Mäuler geschlossen. Ihr inneres Feuer lodert aber hell auf, wenn sie etwas entdecken. Sie greifen mit furchteinflößendem Heulen an.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**
TREFFERPUNKTE: 9
WILLENSKRAFTPUNKTE: 6
REPUTATION: 4
FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 6, Mystik 5, Nahkampf 4, Kraftakt 3
PANZERUNG: 0
WAFFEN: Biss (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **NACHTSCHLEIER (1 FP):** Der Geist kann die Gedanken umstehender Personen verdunkeln. Das funktioniert wie ein mystischer Angriff und kostet 1 FP. Betroffene Opfer führen einen vergleichenden Wurf auf Empathie (oder **MYSTIK**) gegen **MYSTIK** durch. Wenn dieser gelingt, erleiden sie einen Abzug von –2 auf **BEOBACHTUNG**, Würfe auf spezielle Fertigkeiten und Initiativewürfe. Bei einem Fehlschlag gilt dieser Abzug für Würfe auf alle Fertigkeiten. Dieser Abzug bleibt bestehen, bis der Geist besiegt wurde oder bis die betroffenen Personen sich aus dem Gebiet entfernen (extreme Reichweite).
- **LEBENDER SCHLEIM (1 FP):** Durch die Spur aus getrocknetem Schleim kann der Geist Bewegung und Wärme hinter sich wahrnehmen. Für 1 FP kann der Geist genau spüren, wo sich eine Person aufhält, die den schwarzen Schleim berührt hat oder in seiner Nähe ist. Um zu vermeiden, dem Schleim zu nahe zu kommen, muss dem betreffenden SC ein schwieriger (–2) Wurf auf **INFILTRATION** gelingen, andernfalls tritt er versehentlich darauf. Wenn der Wurf gelingt, kannst du als SL diese mystische Kraft nicht einsetzen.
- **FLINK:** Wenn ein Geist ein Opfer entdeckt hat, bewegt er sich unglaublich schnell. Seine Bewegungsgeschwindigkeit ist doppelt so hoch wie bei einem Menschen und an Wänden oder Decken entlangzulaufen verursacht keine Einschränkungen.

EREIGNISSE

In dieser Szene ist das Ziel der SC, in den Palast zu gelangen und dort den Außenposten der Märtyrer-Krieger zu finden. Als SL kannst du diese Szene nach Belieben in die Länge ziehen (beispielsweise mit einem Kampf gegen die Dunkelknechte oder die Märtyrer-Späher) oder sie knapp halten und den SC ermöglichen, die benötigten Hinweise direkt zu finden.

⚙ RESONANZ: DER TOD DES ABGESANDTEN

Dieses ist das letzte Resonanz-Ereignis, das ausschließlich Mystikern unter den SC vorbehalten bleibt.

- Beim Betreten des Palastes – oder auch des Raums mit dem Märtyrer-Außenposten – fühlen sich Mystiker unter den SC unwohl und schwach. Ihre Haut kribbelt und die Welt wirkt grau und blass.
- Für 1 FP kannst du von dem betroffenen SC einen Wurf auf **MYSTIK** verlangen, um die Kontrolle zu behalten. Ein Fehlschlag bedeutet, dass er für W6 Minuten auf alle Aktionen, die Sicht oder Berührung erfordern, einen Abzug von –2 erleidet. Für 1 weiteren FP wird das Kribbeln auf der Haut sehr schnell unerträglich. Der Charakter fühlt sich, als stünde er in Flammen und erleidet 1 Punkt Schaden und 2 Punkte Stress.
- Aus dem grauen Nebel nähern sich dem SC drei geisterhafte Schemen in langen weißen Gewändern. Monotoner Gesang wird beständig lauter, bis er sich in den Ohren wie Messerstiche anfühlt. Plötzlich vernimmt der betroffene SC ein schwaches Lied, das aus ihm selbst hervorzukommen scheint. Die leisen Worte zwingen die Geister, sich zurückzuziehen, und der SC kann nach und nach die Worte des Liedes verstehen. Der Schmerz steigert sich dennoch beständig weiter bis ins Unerträgliche und das schützende Lied wird zu einem Schmerzensschrei. Der SC fühlt sich, als würde er bei lebendigem Leibe gehäutet, und bricht zusammen. Für eine oder zwei Runden bleibt der Charakter bewusstlos, dann lässt die Vision nach und er fühlt sich wieder besser.

Der Charakter erlebt die letzten Augenblicke des sterbenden Abgesandten mit. Der „Weiße Schmetterling“ ist in der Basis des Märtyrer-Einsatzteams eingetroffen und mit ihm die Vestalen, die Agenten des Ersten Horizonts. Sie haben die Märtyrer-Krieger davon überzeugt, dass sie Seraphen sind, Engel, die der Märtyrer geschickt hat, um seinen treuen Gläubigen zu helfen, die finsteren Mächte des Abgesandten zu bezwingen. Mit ihrem enormen Wissen um die Finsternis zwischen den Sternen zerstören sie den Wirtskörper des Abgesandten.

DIE GNADE EINER IKONE
Die Bruchstücke fügen sich zusammen,
tausend Gesichter für die Schatten.
Meine Kinder, meine Geliebten,
hört mein Lied und werdet eins mit ihm.
In eurer finstersten Stunde,
hört mein Lied und verteidigt es.
Singt, Brüder, singt, Schwestern,
singt mein Lied.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten

Wenn du möchtest, kann dieses Ereignis auch einen Hinweis auf die Position der Basis des Märtyrer-Einsatzteams liefern. Nachdem die Vision verblasst ist, kann der betroffene SC die Richtung ihres Ursprungs als kleinen hellen Punkt auf seiner Netzhaut erkennen, wenn er die Augen schließt.
Kosten: 0–2 FP

⚙ DIE STASISBETTEN

Im schwarzen Wasser am Grund des Spalts liegt ein Haufen hinabgeworfener Stasisbetten. Nachdem die Gefangenen aus der Stasis geholt und betäubt wurden, haben Darius und Nepotha die leeren Stasisbetten in den Spalt geschoben. Mindestens eines der Stasisbetten ist beim Sturz aufgebrochen, aber mehrere andere scheinen noch mehr oder weniger intakt zu sein.

- Insgesamt befinden sich etwa 20 Stasisbetten in dem Spalt. Alle haben schwarze Nummern auf den Deckeln. In einigen ist die Stasisflüssigkeit noch vorhanden, viel davon ist aber auch ins Wasser gelaufen.
- Insgesamt lassen sich acht intakte Kanister mit Stasisflüssigkeit aus dem Spalt bergen. Ohne einen Exoanzug hinab zu tauchen verursacht jedoch 1 Strahlungspunkt.

Falls du den SC die Bergung der Stasiskanister zusätzlich erschweren möchtest, haben die Dunkelknechte die obersten Stasisbetten mit ihrem schwarzen Schleim bedeckt und lauern in der Nähe (siehe das Ereignis „Dunkle Wächter“).
Kosten: 0 FP

⚙ ECHOS IM DUNKELN

Rußpartikel hängen in der Luft und ein feuchter Nebel hüllt die unteren Stockwerke ein. Von den Balkonen führt eine mit glitschigen Algen bedeckte Wendeltreppe in die Dunkelheit hinab. Als die SC auf einen Balkon hinaustreten und hinunterschauen, hören sie von unten ein Zischen und können eine Bewegung ausmachen.

Falls sie laute Geräusche verursachen, wird die Kreatur sich mit einem furchterregenden Kreischen auf die Suche nach dem Ursprung des Geräuschs machen. Sie meidet das Licht, das durch die zerbrochenen Fenster hereinfällt, klettert allerdings mit beachtlicher Geschwindigkeit an der Seite der Treppe empor.
Kosten: 0 FP

⚙ DUNKLE WÄCHTER

Die SC finden an einem Ende der Treppe eigenartige, etwa kniehohe Aschegebilde vor, die ihren Weg versperren. Sie wirken porös und zerbrechlich und in der Luft hängen Ruß und dunkle Staubpartikel. Den Bereich zu durchqueren, ohne die schwarzen Skulpturen zu berühren, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **Infiltration** mit –2. Alternativ

kann die Gruppe auch mit **Beweglichkeit** über die Gebilde klettern, aber es sind kritische Erfolge notwendig, um nicht von den Dunkelknechten entdeckt zu werden. Wenn einer der Würfe einen Fehlschlag erzeugt, verwende das Ereignis „Dunkle Jäger“ unten.
Kosten: 1 FP

⚙ DUNKLE JÄGER

Für 1 FP kannst du die Geister von Sultra ihre Fähigkeit Lebender Schleim einsetzen lassen, um die SC aufzuspüren. Dadurch beginnt sich eine einzelne Kreatur der Gruppe zu nähern. Für 1 weiteren FP kannst du daraus eine Gruppe von zwei oder drei Geistern machen und für insgesamt 2 weitere FP kannst du vier oder fünf Geister die SC einkreisen und aus verschiedenen Richtungen angreifen lassen. Ihre Jagdschreie hallen durch die Korridore und ihre glühenden Mäuler und Augen sind in der Dunkelheit gut sichtbar. Sie scheuen das Sonnenlicht, werden aber trotzdem angreifen, sobald sie mindestens zu zweit sind.
Kosten: 1–3 FP

⚙ RUINEN

Das Innere des Palastes besteht aus verfallenen Treppen, Korridoren und Balkonen, die langsam von dicken Ranken mit blutroten Blättern überwuchert werden. Der Weg durch den Palast ist beschwerlich und gefährlich:

- **Dornen (1 FP):** Der Gang voraus ist so stark von Dornen zugewachsen, dass man nur schwer hindurchkommt. Jeder SC muss einen Wurf auf **Beweglichkeit** oder **Kraftakt** ablegen. Scharfe Nahkampfwaffen verleihen dafür einen Bonus von +1. Ein Fehlschlag verursacht 2 Punkte Schaden und 1 Punkt Stress.
- **Einstürzende Böden (1–2 FP):** Der Balkon, auf dem die SC gerade stehen, erzittert und sackt plötzlich zur Seite. Für 1 FP ist nur ein einzelner SC in Gefahr, für 2 FP droht die gesamte Gruppe hinabzustürzen. Alle betroffenen SC müssen einen Wurf auf **Beweglichkeit** bestehen oder sie erleiden durch den Sturz Schaden (Angriff mit Stärke 6, Waffenschaden 1, KRIT 3, Panzerungswürfe werden normal durchgeführt). Mit einem kritischen Erfolg kann ein SC den Fehlschlag eines anderen ausgleichen.

Kosten: Siehe oben

⚙ TERMINUS

Der Außenposten des Märtyrer-Einsatzteams befindet sich auf einem der oberen Stockwerke (siehe die Beschreibung auf Seite 163). Die Späher lassen nur ungern Außenstehende in ihre Basis und haben frühere Lieferungen auf einem Balkon ein Stockwerk tiefer entgegengenommen. Möglicherweise haben die SC Darius und Nepotha schon vorher ausgeschaltet oder davon überzeugt, sie den Außenposten betreten zu lassen. Falls nicht, greifen die Späher die Gruppe wahrscheinlich an, wenn sie sich dem Raum nähert (siehe das Ereignis „Hinterhalt“). Eine Untersuchung des Raums ergibt Folgendes:

- **Die Risse:** In der Mitte des Raums wachsen zwei hohe Bäume, deren Kronen die einstürzende Decke und eine Außenmauer stützen. Durch einen Riss nach draußen lässt sich das umliegende Gebiet gut beobachten. Von den höheren Ästen gespannte Planen bieten einigen technischen Gerätschaften und einer Fusionseinheit bei einem der Bäume Schutz vor Regen. Mit einem gelungenen Wurf auf **Beobachtung** kann man beim Blick durch den Riss Lichter in dem nahen Krankenhaus erkennen.
- **Der Laser-Kommunikator:** Die leise summende Fusionseinheit unter dem Baum ist über Kabel an etwas angeschlossen, das wie ein Teleskop auf einem Stativ aussieht. Ein einfacher (+1) Wurf auf **Technologie** verrät den SC, dass es sich dabei um einen hochentwickelten Laser-Kommunikator handelt. Dieser ist auf das verlassene Institutskrankenhaus gerichtet, von dem es heißt, dass es der Ursprung des Fluchs auf dem Tal und der Flutkatastrophe wäre. Über dieses Gerät kommunizieren die Späher mit ihren Vorgesetzten und berichten von neuen Lieferungen. Sämtliche Kommunikation über das Gerät läuft verschlüsselt ab und nur die Späher kennen den Code. Falls die SC bei ihrem Vordringen in den Palast Lärm gemacht oder sich besonders Zeit gelassen haben, haben die Späher eine Warnung an ihre Anführer abgesetzt. In diesem Fall wird das Märtyrer-Einsatzteam in der nächsten Szene, „Ein großer, geflügelter Schatten“, deutlich wachsamer sein. Das Einsatzteam hat diesen Kommunikator vom Astûrban erhalten und ein fordernder (–1) Wurf auf **Technologie** kann enthüllen, dass das Gerät zenithisch aussieht und vermutlich nicht auf dem freien Markt erhältlich ist.
- **Der Störsender:** An die Fusionseinheit ist außerdem ein Funksender angeschlossen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Technologie** oder **Datendschinn** lässt sich herausfinden, dass es sich um einen fortschrittlichen und verbesserten Klasse-IV-Kommunikator handelt, der als Störsender eingesetzt wird. Ein fordernder (–1) Wurf auf **Technologie** enthüllt, dass er zenithischer Machart ist und außerdem ein Militärmodell, das ausschließlich bei taktischen Einsatzkräften und Eliteeinheiten eingesetzt wird. Ihn abzuschalten, ohne dass er eine Warnung an das Märtyrer-Einsatzteam übermittelt, erfordert einen mühelosen (+2) Wurf auf **Technologie**. Um ihn eingeschaltet zu lassen, aber seine Reichweite einzuschränken, benötigt einen fordernden (–1) Wurf auf **Datendschinn**.

DIE VERHÖRDROGE

Du kannst entweder die normalen Regeln für ein Gift der Stärke 6 benutzen oder diese etwas detaillierteren Regeln anwenden: Die Droge zwingt eine betroffene Person, einen vergleichenden Wurf auf Empathie gegen eine Giftstärke von 6 abzulegen. Die spezielle Mischung, mit der der Abgesandte betäubt wurde, verfügt sogar über Giftstärke 12.

Ein Fehlschlag verursacht 6 Punkte Stress, was beinahe sicher bewirkt, dass die Person gebrochen wird. Außerdem erleidet das Opfer einen Abzug von –1 auf Empathie, bis seine TP und WP vollständig wiederhergestellt sind. Wenn das Opfer durch den Stress gebrochen wurde, erleidet es außerdem eine atypische kritische Wunde (Seite 95 im *Coriolis*-Grundregelwerk) und stirbt nach W6 Tagen, falls es nicht mit Medikurgie behandelt wird. Obwohl sie gebrochen ist, ist die betroffene Person nicht bewusstlos, sondern in einem tranceähnlichen Zustand und kann sich nur bewegen, wenn sie ausdrücklich dazu aufgefordert wird.

Ein eingeschränkter Erfolg bewirkt ebenfalls –1 auf Empathie für 4W6 Stunden, erzeugt aber keinen Stress.

Selbst ein kritischer Erfolg bewirkt noch –1 auf Empathie für W6 Stunden, erzeugt aber ebenfalls keinen Stress.

- **Die Werkbänke:** An der inneren, weniger zerstörten Wand sind ein einfaches Zelt und zwei Werkbänke aufgebaut. Auf den Werkbänken sind Schachteln mit Essen und Munition verteilt, außerdem finden sich hier zwei fortschrittliche Werkzeugkästen, fünf gesegnete M-Dosen (+2 auf **Medikurgie**) sowie zehn Injektoren. Mit einem Wurf auf **Wissenschaft** oder **Medikurgie** lässt sich erkennen, dass der Inhalt der Injektoren irgendeine psychotrope Substanz zu sein scheint. Bei einem kritischen Erfolg erfährt man, dass es sich um eine sorgfältig entwickelte Mischung aus Opor und einer synthetischen Komponente namens Sinthropan handelt. Die Droge versetzt die betroffene Person in einen tranceähnlichen Zustand, in dem sie extrem gefügig auf Weisungen von anderen reagiert. In einem kleinen Chemielabor auf einer der Werkbänke wurde einer der Injektoren von den Spähern modifiziert, um eine wesentlich höhere Dosis Sinthropan zu verabreichen (dem Abgesandten). Sinthropan ist äußerst schwer zu beschaffen. Es wird fast ausschließlich als militärische Verhördroge hergestellt und eingesetzt (siehe „Die Verhördroge“).
- **Der Altar:** Auf einem wunderschön verzierten Steintisch sind Glas- und Tonscherben in einem filigranen Muster angeordnet, das von Kerzen und Räucherstäbchen umgeben ist. Der Bereich direkt vor dem Altar ist mit winzigen Blutstropfen bedeckt. Daneben liegt eine mit getrocknetem Blut überzogene Lederpeitsche. Die Mission lastete mit zunehmender Dauer immer schwerer auf Nepothas Seele. In Gebet und Selbstgeißelung hoffte sie, spirituelle Führung zu finden.
- **Der Balkon:** Gegenüber dem Eingang des Raums ragt ein Balkon über einen tiefen Spalt. Seine Brüstung wurde zerstört und Kratzspuren am Boden führen zur Kante. Hier wurden die leeren Stasisbetten in die Tiefe gestürzt.

Kosten: o FP (notwendig)

⚙ HINTERHALT

Die Märtyrer-Späher Darius und Nepotha versuchen, eine direkte Konfrontation mit den SC zu vermeiden. Sie zählen darauf, dass die Geister die Eindringlinge erledigen werden, aber falls die SC sich ihrem Außenposten nähern (siehe das Ereignis „Terminus“), kannst du 2 FP einsetzen, um die Späher aus dem Hinterhalt von einer erhöhten, befestigten Position aus zuschlagen zu lassen.

- **Verhör:** Falls die Späher gefangen genommen werden, lassen sie sich vielleicht überzeugen, die Position von Chabauns Basis im nahen Krankenhaus zu verraten. Lass die SC einen vergleichenden Wurf auf **Manipulation** durchführen. Wenn beide Späher noch am Leben sind, erhalten sie einen Bonus von +2 auf ihren Wurf. Falls die SC den Wurf für sich entscheiden, gestehen die Späher auch ihre Zweifel an den brutalen Methoden des Prioten ein und

erwähnen, dass sie dem neuen Propheten in der Gruppe nicht trauen. Sie sind allerdings felsenfest von der Weisheit der Lehren von Iria Urahuk überzeugt und beharren darauf, dass der Horizont von allen Zeichen der Finsternis wie sogenannten neuen Mystikern gereinigt werden muss. Falls die SC sogar einen vergleichenden kritischen Erfolg erzielen – also drei oder mehr Sechsen erzielen als die Späher – können die Späher ihnen auch verraten, dass die Technik im Außenposten sowie die meisten Waffen des Einsatzteams Geschenke von „Sympathisanten in der Führung der Hegemonie" waren. Wenn die SC hierzu nachbohren, wird einer von ihnen schließlich das schockierende Geheimnis enthüllen, dass das Astûrban in die Operation verwickelt ist. Falls dies der erste Hinweis der SC in dieser Sache ist, ändert sich vermutlich ihre Sichtweise auf ihre Untersuchung. Allerdings werden sie dadurch zur Zielscheibe für die Hegemonisten-Verschwörer, allen voran Judikatorin und Doppelagentin Akouba Kosha.

- **Der Verrat der Judikatorin:** Wenn das Verhör der Späher Informationen preisgeben sollte, die die Hegemonie oder das Astûrban belasten, wird Akouba eingreifen, falls sie anwesend ist. Sie wird versuchen, die Späher zum Schweigen zu bringen, indem sie behauptet, sie wollten die SC hereinlegen. Falls die SC ihr nicht glauben, sieht sie ihre einzige Handlungsoption darin, sie zu eliminieren und die Beweise gegen den Orden selbst dem Konzil zu überbringen.

Kosten: 2 FP

DER WEISSE SCHMETTERLING

Während ihrer Untersuchung des Sul-Mahala beobachten die SC ein außergewöhnliches Schauspiel. Als SL kannst du dieses Ereignis zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen – beispielsweise dann, wenn die SC gerade herausfinden, wohin der Laser-Kommunikator zeigt, oder wenn sie gerade vom Palast zum Institutskrankenhaus aufbrechen. Orientiere dich an dem folgenden Text oder lese ihn vor:

Am dunklen Himmel, hoch oben über dem stillen Wasser der Sümpfe, tauchen langsam Sterne auf, einer nach dem anderen. Plötzlich bildet euer Atem kleine Wolken in der Luft vor euch. Der Nebel um euch herum wird sehr kalt, viel kälter, als es im kuanischen Dschungel eigentlich möglich sein sollte. Ihr spürt, wie sich eure Atemwege verengen und eine Welle aus Angst und Furcht über euch zusammenschlägt. Als ihr aufschaut, seht ihr eine geisterhafte Erscheinung, die die Ruinen von Sultra in gespenstisches Licht taucht – ein weißer Schmetterling in der Dunkelheit. Um seine gewaltigen Flügel scheint sich das Licht auf unmögliche Weise zu verbiegen. Wie kein anderes Schiff, das ihr je zuvor gesehen habt, hebt sich der Schmetterling in die Luft. Einen Moment lang hängt er bewegungslos über den Bäumen. Dann erstrahlen auf den Flügeln perfekt symmetrische Glyphen in hellem Schein – wie Blutgefäße durchströmt von flüssigem Licht. Ein heller Glanz legt sich um das Schiff, als es der Finsternis des Weltraums entgegenfliegt. Es verlässt Kua – doch mit welchem Ziel?



Für 1 FP kann das Ereignis die geistige Gesundheit der SC beeinträchtigen. Lass sie Würfe auf **Mystik** ablegen (oder auf Empathie, falls ihnen die Fertigkeit fehlt). Ein Fehlschlag verursacht 3 Punkte Stress. Ein Erfolg reduziert den Stress um 1 Punkt pro Sechs aus dem Wurf.
Kosten: 0 oder 1 FP

In kommenden Szenarien der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* werden euch und euren Charakteren die Vestalen und ihr Schiff, der „Weiße Schmetterling", erneut begegnen. Dieses Ereignis soll lediglich die gewaltige Macht andeuten, über die sie verfügen. Außerdem soll es den SC deutlich machen, dass sie auf der richtigen Fährte sind. Das Krankenhaus ist fast erreicht und hier wird ihre Untersuchung schließlich ans Ziel kommen.

EIN GROSSER, GEFLÜGELTER SCHATTEN

Nach einer langen, gefährlichen Reise treffen die SC endlich auf den Anführer der Krieger des Heiligen Lichts. Vom Sul-Mahala gelangen sie nun zu dem Krankenhaus zur Behandlung und Erforschung der Hyperkrankheit des Instituts, einem Ort, der eng mit der schrecklichen Flutkatastrophe des Tals von Sultra zusammenhängt. Hier konfrontieren sie den Prioten des Einsatzteams und finden Nabi-mu-Qad, den verschwundenen Abgesandten.

DIE SITUATION

Endlich ist die Gruppe am Ziel ihrer Reise angelangt. In dem zerstörten Krankenhaus finden sie die letzten noch fehlenden Hinweise in Bezug auf die Entführungen auf Coriolis. Außerdem finden sie hier die Leiche des Abgesandten und sehen sich den verbliebenen Märtyrer-Kriegern gegenüber. Auf dem letzten Abschnitt ihrer Reise müssen sie ein weiteres Mal den Sumpf durchqueren. Weit entfernte Lichter weisen ihnen den Weg zum Krankenhaus. Priot Chabaun, der Anführer des Einsatzteams, ist der Finsternis anheimgefallen, die in diesem Sumpf haust. Bei ihrem Eintreffen müssen die SC feststellen, dass die Krieger ihrem schändlichen Werk mit fanatischem Eifer nachgehen. Sie foltern und verhören die gefangenen Mystiker, um herauszufinden, wen von ihnen sie ihrem Willen unterwerfen und zu einem Köder machen können, um weitere Mystiker zu fangen. Gefangene, deren Wille sich nicht brechen lässt, werden zu Tode gefoltert. Das Einsatzteam hat vor Kurzem seine Vorgehensweise geändert, seit Priot Chabaun begonnen hat, die heiligen Schriften sehr viel wörtlicher auszulegen. Er ist davon überzeugt, dass die finale Schlacht zwischen Licht und Finsternis kurz bevorsteht, und hat den Verlauf der Operation wesentlich beschleunigt. Die SC müssen die Basis des Einsatzteams irgendwie infiltrieren oder angreifen, ohne dabei die Fallen und Alarmsysteme der Umgebung auszulösen. Wenn sie es hineingeschafft haben, treffen sie auf die restlichen Mitglieder des Einsatzteams und den Doppelagenten des Astûrban, den falschen Propheten Gaddar-e-Abrar. Gaddar wurde in das Einsatzteam entsandt, um dessen gerechten Zorn weiter anzufachen und der Priot hat nur zu bereitwillig auf ihn gehört – bis die Agenten des Ersten Horizonts eintrafen und ihn mit ihren mächtigen Traumkräften ihrem Willen unterwarfen.

⚙ DIE SERAPHEN DES MÄRTYRERS

Als sich die Neuigkeit vom Verschwinden des Abgesandten verbreitete, machten sich drei bezaubernd schöne imperiale Vestalen unter der Führung von Exekutor Keziah-Ven auf den Weg ins Kua-System. Gegenüber dem Märtyrer-Einsatzteam gaben sie sich als Seraphen des Märtyrers aus, Engel, die geschickt worden waren, um den Gerechten in ihrem Kampf gegen das Böse zu helfen. Dann verhörten sie den Abgesandten, um die Aufenthaltsorte seiner Geschwister im Horizont zu erfahren (siehe Epilog auf Seite 188). Mit ihren finsteren Kräften folterten sie den Abgesandten und töteten ihn schließlich. Nachdem ihre Mission erfüllt war, bestiegen die Vestalen wieder ihr Schiff, die „Weißer Schmetterling", und verließen Kua.

⚙ DER FALSCHE PROPHET

Obwohl die Mitglieder des Einsatzteams durch ihren Aufenthalt in diesen verdorbenen Sümpfen vom Weg abgekommen sind, sieht Geheimagent Gaddar-e-Abrar seine Mission für das Astûrban als vollen Erfolg. Der Abgesandte wurde entführt und in den Augen der in Angst und Unsicherheit lebenden Öffentlichkeit liegt die Schuld daran beim Orden des Paria. Alles in allem scheint das Shah-Brett perfekt aufgestellt, um eine starke, geeinte Streitmacht auftreten zu lassen, die den Menschen Schutz bietet. Als jedoch die Vestalen erschienen, erkannte Gaddar, dass das Spiel sich zu etwas gewandelt hatte, das weder er noch das Astûrban oder die Hegemonisten hätten voraussehen können. Er hat aufgehört, den Kriegern zu predigen, und hofft, dass seine Tarnidentität lange genug hält, bis er zum Monolithen zurückkehren kann. Die meiste Zeit verbringt er im Tempel im Nordostflügel des Krankenhauses.

⚙ DER PALADIN

Priot Chabaun Kheml hat das Kommando über die Operation, sowohl auf Kua als auch auf Coriolis. In den letzten Segmenten hat er oft den Propheten Gaddar-e-Abrar um Rat gefragt, aber seit die Pläne, den Abgesandten zu entführen, in die finale Phase übergingen, erklingt eine neue Stimme immer stärker in ihm. In seinen Träumen und Visionen spricht der Märtyrer direkt zu ihm – durch seine in strahlendes Weiß gekleideten heiligen Boten. Sie nennen ihn den Reinsten, den Auserwählten. Durch Chabaun haben die Vestalen das Einsatzteam infiltriert und übernommen. Seit seiner „Erhebung" macht sich in Chabaun ein Verdacht gegenüber Gaddar-e-Abrars Lehren breit.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Die SC finden die letzten Puzzleteile über die Operation des Märtyrer-Einsatzteams. Dennoch werden sie aus der Szene vermutlich mit einem bestenfalls eingeschränkten Verständnis der tieferen Schichten der Verschwörung hervorgehen. In der letzten Szene, „Das Flüstern des Boten", lässt sich noch ein letzter Hinweis auf die Herkunft des Abgesandten finden.

- **Der Abgesandte:** Auf den ersten Blick scheint der Körper des mythischen Abgesandten vollkommen gewöhnlich zu sein: Eine Frau mittleren Alters mit traditionellen miranischen Tätowierungen. Sie wurde schrecklich gefoltert und ihr Körper ist nur noch eine steife leblose Hülle voller Blutergüsse. Mund und Augen sind nur noch klaffende Löcher. Entgegen des oberflächlichen Eindrucks war der Körper des Abgesandten jedoch alles andere als gewöhnlich. Die Märtyrer-Krieger waren kaum in der Lage, ihn zu foltern, weil die Wunden schneller verheilten, als sie sie verursachen konnten.
- **Der „Weiße Schmetterling":** Bei der Ankunft der Seraphen jubelten die Krieger. Im Namen des Märtyrers konnten sie den Abgesandten endlich foltern und töten (siehe die Szene „Das Flüstern des Boten"). Die finsteren Kräfte der Seraphen haben jedoch ihre Spuren hinterlassen: Durch einen Riss in der Realität kann die Finsternis zwischen den Sternen nun in der Gestalt eines monströsen Rächers in den Dritten Horizont eindringen.
- **Die Metallbarren:** In der Basis des Einsatzteams finden die SC Kisten voller Neodym-Barren, dem seltenen Metall, mit dem Artyr Gholâm und die anderen Schmuggler bezahlt wurden. Die Kisten sind mit dem Logo „Asteroiden-Exporte" versehen.
- **Ein unbekannter Feind:** Falls der Luftschlag angeordnet wird, oder falls Akouba Kosha zu irgendeinem Zeitpunkt des Szenarios als Verräterin enttarnt wird, werden die SC vermutlich dahinterkommen, dass noch jemand anders außer dem Orden in diese Angelegenheit verstrickt ist. Selbst wenn die Judikatorin nicht auffliegt, werden die SC in der Basis des Einsatzteams hochentwickelte Waffen und Fraktionstechnologie vorfinden und möglicherweise misstrauisch werden.

KEINE OFFENEN ENDEN

Der Agent Gaddar wartet auf den richtigen Moment, um von seinen Herren im Monolith eine Extraktion anzufordern. Seit dem Eintreffen der Vestalen ist der Priot jedoch wachsam und sorgt dafür, dass stets jemand den Propheten im Auge behält. Das ist jedoch noch nicht Gaddars größtes Problem: Für das Astûrban stellt er ein Sicherheitsrisiko und nun auch ein Ziel dar. Falls Akouba Kosha die SC bis ganz zum Krankenhaus begleitet, beinhalten ihre Befehle auch, Gaddar auszuschalten.

Falls es Gaddar gelingt, eine Nachricht ans Astûrban abzusetzen, ist dessen Antwort, einen Luftschlag auf seine Position zu veranlassen. Das Astûrban hat nicht die Absicht, seinen Agenten zu extrahieren. Stattdessen versucht es ihn auszuschalten und gleichzeitig das Märtyrer-Einsatzteam zu neutralisieren, um dann, wenn der Tag kommt, dem Konzil Beweise gegen den Orden vorzulegen, alle Karten in der Hand zu halten. Schwarze Torpedo-Drohnen werden in die Sümpfe von Sultra geschickt, auf denen Symbole aus den heiligen Schriften des Ordens zu sehen sind. Gerade als die SC das Gebiet gesichert haben und Verstärkung anfordern wollen, trifft der Drohnenangriff ein (siehe das Ereignis „Tod von oben" auf Seite 179).

DAS INSTITUT-KRANKENHAUS ZUR BEHANDLUNG UND ERFORSCHUNG DER HYPERKRANKHEIT

Sultra wurde vor langer Zeit von Erstsiedler-Kolonisten gegründet und stellte auch früher schon einen wichtigen Knotenpunkt auf Kua dar. Als das Konsortium jedoch den gewaltigen Katarakt 27 baute, blühte das Tal erst richtig auf. Seine Blütezeit begann CZ 41 während der Amtszeit von Gouverneur Tristan Dayal, unter dessen ambitionierter Führung Sultra zu einem der lukrativsten Distrikte der Gegend wurde. Archäologische Projekte enthüllten bald uralte Technologie und Artefakte der frühesten Siedler und durch Ausgrabungen in der Altstadt wuchs der Einfluss der Familie Sidonna und des Instituts im Tal. Dahil Sidonna löste Tristan als Gouverneur ab und ließ viele neue Forschungsinstitute und ein modernes Erkundungszentrum bauen. Mit dem Bau des Krankenhauses zur Behandlung und Erforschung der Hyperkrankheit des Instituts CZ 50 wurde der Untergang des glorreichen Tals von Sultra besiegelt.

⚙ DIE RUINEN DES KRANKENHAUSES

Das Krankenhaus befindet sich auf einer von Sultras ehemaligen Fabrikinseln. Um den Hügel mit dem Hauptteil des Krankenhauses waren spezielle Forschungsflügel, Gärten und Wohnmodule angeordnet. Vom südlichen Hof führten zwei verzierte Marmortreppen zu einer Terrasse und dem Eingang der gewaltigen Aufnahmehalle hinauf. Nördlich des Hauptgebäudes bot ein ummauerter Erholungsbereich den Patienten an den langen kuanischen Abenden eine ruhige, abgeschirmte Zuflucht. Im Untergeschoss, das derzeit unter Wasser steht, befand sich ein gewaltiger, dreistöckiger Komplex, der der Erforschung der Hyperkrankheit, Gedankenmems und den Effekten von Portalsprüngen auf die menschliche Psyche gewidmet war. In den Flügeln zu beiden Seiten des Hauptgebäudes waren Patientenzimmer und Untersuchungsräume untergebracht. Besonders schwere Fälle wurden getrennt vom Hauptteil des Krankenhauses in einem isolierten Bunker untergebracht.

- **Neodym-Barren:** In der Basis befinden sich drei schwere Kisten voller Neodym-Barren. Zwei der Kisten sind noch etwa halbvoll und jeweils ungefähr 8.000 Birr wert. Sie sind sperrig und schwer und um sie zu bewegen, braucht man entweder einen Gravlader oder zwei Personen muss ein fordernder (–1) Wurf auf **Kraftakt** gelingen. Eine Kiste befindet sich im Tempel und eine in Chabauns Quartier. Die dritte, leere Kiste steht in der Aufnahmehalle.

⚙ DER TEMPEL

In der ehemaligen Kapelle des Krankenhauses haben Chabaun und Gaddar-e-Abrar einen Märtyrer-Tempel inklusive Geißeln, Bußgewändern und Bußgürteln eingerichtet. Der Tempel stinkt nach Tod, Sumpffieber und Albträumen. An die Säulen sind lange Streifen menschlicher Haut genagelt, manche getrocknet, andere noch feucht von frischem Blut. Stolz ragt eine Märtyrer-Statue im hinteren Teil des Raumes auf. Unter der Statue ist ein Pergament mit Urahuks Statuten ausgestellt. Der Text ist in altem Zalosi geschrieben, man braucht einen erfolgreichen Wurf auf **Kultur**, um ihn lesen zu können. Das Pergament ist mindestens hundert Jahre alt. Ein Wurf auf **Medikurgie** kann enthüllen, dass der Text auf menschliche Haut geschrieben wurde. Falls die SC den Text entziffern können, erkennen sie die Verse wieder, die Bruder Ramas in *Auf den Spuren des Märtyrers* nach seinem Treffen mit Noor aufgenommen hatte:

„Es wird eine Zeit kommen,
da sich die Menschen wieder der Finsternis zuwenden
Wenn die Unwürdigen ohne Zunge sprechen
Wenn Schwester Schwester verrät
Wenn das Licht des Friedens die Diener der Finsternis nährt
Wenn Bruder Bruder tötet
Nur jene, die in der Finsternis leben, werden das Licht sehen“

Im Tempel befinden sich außerdem etwas über 20 Zuckerkugeln und eine der Kisten mit Neodym-Barren. Auf dem Logo der Kiste steht auf Kuanisch „Asteroiden-Exporte“.

⚙ DIE WOHNQUARTIERE

Im Ostflügel sind zwei Räume spärlich mit Waschschüsseln, Schlafmatten und einigen Vorräten an Nahrungsmitteln und Wasser eingerichtet. Chabauns Quartier sieht genauso aus, enthält aber noch eine kleine Märtyrer-Statuette auf einem hölzernen Schemel in der Mitte. Auf einem blutbefleckten Gebetsteppich neben der Statuette steht ein Glasgefäß, das mit getrocknetem Blut beschmiert ist. In einer Nische an der Nordwand ist der Boden mit einer Lache aus halbgeronnenem Blut bedeckt. Das Glasgefäß enthielt das synthetische Blut, das Chabaun brauchte, um seine belebte Rüstung zu betreiben. Als ihm dieses jedoch ausging, begann er dafür echtes Blut von den Gefangenen des Einsatzteams zu benutzen.

⚙ DIE ZELLEN

Im Westflügel verwendet das Einsatzteam drei Untersuchungsräume als Zellen für seine Gefangenen. Die Räume sind praktisch leer, es gibt kein Mobiliar und auch keine Toiletten. Beim Eintreffen der SC sind noch drei Mystiker am Leben. Sie teilen sich ihre Zellen mit fünf Leichen. Einer der Überlebenden ist ein Mann mittleren Alters, die zweite ist eine ältere Frau und die dritte ein junges Humaniten-Mädchen mit ausgetrockneten und abgeschürften Kiemen am Hals. Die drei sind in schlechtem Zustand und reagieren kaum auf die Ankunft der SC. Sie befolgen allerdings direkte Anweisungen, solange diese weder Kraft- noch Willensanstrengungen erfordern (verwende die Werte der Gefangenen aus den Stasisbetten auf Seite 109). Über der Treppe, dort wo sich


DIE RUINEN DES KRANKENHAUSES
N
★ Der Prophet
✱ Märtyrer-Krieger
♦ Sensorbediener
✹ Chabaun
1. Weg vom Palast
2. Gravlader
3. Eingang (Terrasse und Verteidigungssysteme)
4. Hintereingang
5. Wachposten
6. Überflutete Aufzugsschächte und Treppenhäuser
7. Neodym-Kisten
8. Aufnahmehalle (Laser-Kommunikator in östlicher Ecke)
9. Korridor
10. Tempel
11. Schlafsaal
12. Chabauns Zimmer
13. Wartebereich
14. Altar
15. Chemielabor
16. Zellen
17. Der Abgesandte
3x3 Meter

DIE*DER FREUND*IN DER SC

Die Kampagne fing damit an, dass die SC versuchten, ihre*n verschwundene*n Freund*in Noor wiederzufinden. Du könntest beschließen, ihnen als Belohnung am Ende ihres Weges die gute Nachricht zu verkünden, dass Noor noch am Leben ist. Wenn du als SL großzügig sein willst, ersetze einen der überlebenden Gefangenen durch Noor. Wenn du diesen Teil der Geschichte lieber auf eine andere Weise abschließen willst, kannst du die SC Noor auch unter den gehäuteten Leichen am Boden finden lassen.

ANDERE WEGE INS KRANKENHAUS HINEIN

Seit der Überflutung des Untergeschosses und dem Einsturz des Ostflügels ist der Haupteingang nicht mehr der einzige Weg ins Innere des Krankenhauses. Besonders geschickte SC könnten versuchen, über den Schutt auf das Dach des Ostflügels zu gelangen und die Wachposten von oben anzugreifen. Für diesen Ansatz müssten sie zuerst unbemerkt bis zur Mauer schwimmen (**Infiltration** –1) und dann den instabilen Schutthaufen hochklettern (**Beweglichkeit**, kritischer Erfolg notwendig, um nicht von den Wachposten bemerkt zu werden).

Die SC könnten auch tauchen und unter Wasser versuchen, durch einen Riss in der Wand ins überflutete Untergeschoss zu gelangen. Dafür sind eine Tauchausrüstung oder vergleichbare kybernetische oder bionische Umformungen sowie ein erfolgreicher Wurf auf **Beweglichkeit** mit –1 notwendig. Drinnen angekommen, wird Vorbeischleichen an Wachposten mit vergleichenden Würfen auf **Infiltration** gegen **Beobachtung** abgehandelt.

einst der Wartebereich dieses Flügels befand, wurden zwei Werkbänke aufgebaut. Auf ihnen sind dieselben Werkzeuge und Chemikalien ausgebreitet, die auch schon im Außenposten im Palast zu finden waren. Hier stellen die Krieger weitere Portionen der Verhördroge her, mit denen sie ihre Gefangenen gefügig machen (siehe „Die Verhördroge“ auf Seite 168). Unter den Vorräten im Wartebereich befinden sich 2W6 normale Anwendungen sowie drei der stärkeren Version, die speziell für den Abgesandten hergestellt wurde. Beide Varianten sind auf dem Schwarzmarkt sehr gefragt und können 500 bzw. 1.000 Birr pro Anwendung einbringen. Der Versuch, sie zu verkaufen, erregt allerdings die Aufmerksamkeit von Syndikatsbanden wie auch zalosianischen Agenten.

⚙ FRAKTIONSTECHNOLOGIE

Das Einsatzteam hat seine Basis auf Anraten von Gaddar-e-Abrar in dem verlassenen Krankenhaus eingerichtet. Der Hintergrund für diese Empfehlung des falschen Propheten war, dass dem Astûrban die Beschaffenheit der Anlage bereits bekannt war und es dort heimlich Überwachungsgeräte installiert hatte, um die Angelegenheiten der Krieger zu beobachten. Die Fraktionstechnologie, die der Prophet dem Einsatzteam über seine „Freunde“ beschafft hat, stammt direkt aus dem Arsenal des Astûrban: ultramoderne Munition, tödliche Verteidigungsanlagen, der Laser-Kommunikator, fortschrittliche Verhörausstattung – wie die Drogen und biometrische Scanner – sowie der hochentwickelte Störsender im Sul-Mahala (der insgeheim so programmiert ist, dass er eine bestimmte, vom Astûrban verwendete Frequenz offen hält, über die die Überwachungsgeräte im Krankenhaus senden).

⚙ ID-TAGS

Die Märtyrer-Krieger haben in ihren Rüstungen elektronische ID-Tags, die ihnen ermöglichen, ihre Sicherheitszone zu betreten, ohne von ihren eigenen Verteidigungsanlagen beschossen zu werden. Diese Tags schützen sie im Kampf auch vor Eigenbeschuss: Ihre zielsuchende Vulkan-Munition erfasst niemanden, der diese Tags trägt, sodass die Märtyrer jede Runde zusätzlich +1 auf ihren Initiativewert bekommen. Falls den SC ein solcher ID-Tag in die Hände fällt, kann dessen Frequenzmuster mit einem schwierigen (–2) Wurf auf **Datendschinn** kopiert werden. Dafür ist Zugang zu einer Tabula oder einem Computer notwendig und die Kopie muss auf ein passendes Kommunikationsgerät aufgespielt werden, beispielsweise auf einen persönlichen Kommunikator. Mit der richtigen ID-Signatur kann eine einzelne Person den Sicherheitsbereich betreten (siehe unten), allerdings wird im Hauptcomputer in der Aufnahmehalle dabei ein Registrierungseintrag angelegt. Falls die SC allerdings Glück haben, ist der Wachposten am Computer gerade woanders, wenn sie die äußeren Sensoren passieren.

WACHEN

Insgesamt halten sich zehn Märtyrer-Krieger in der Basis auf, Chabaun und Gaddar nicht eingerechnet. Im Folgenden sind ein paar Positionen für Wachposten vorgeschlagen. Falls die SC die Alarmsysteme um die Basis aktivieren oder falls die Späher aus dem Palast ihre Vorgesetzten vor möglichen Eindringlingen gewarnt haben, könnten die Märtyrer-Krieger aber auch beschließen, die SC auf dem Weg zum Krankenhaus anzugreifen.

- **Südlicher Hof:** Zwei Krieger justieren entweder das Feuersturmsystem über dem Eingang neu oder behalten die beiden Gravfahrzeuge im Auge, mit denen Gefangene und Ausrüstung vom Palast hierher transportiert werden.
- **Aufnahmehalle:** Hier halten sich Chabaun und zwei Krieger auf, von denen einer die Computer und den Laser-Kommunikator überwacht, der durch einen Riss unter der Decke der Südwand auf den Sul-Mahala gerichtet ist. Außerdem befinden sich hier Kisten mit Munition, Waffen und Ausrüstung aller Art.
- **Westflügel:** Zwei Krieger befinden sich am oberen Ende der Treppe im ehemaligen Wartebereich. Sie sind wachsam, aber mindestens einer von ihnen betet entweder an dem kleinen Altar in der Nordecke oder stellt an den Werkbänken an der Südwand mehr von der Verhördroge her.
- **Ostflügel:** Hier halten sich drei Krieger auf. Zwei von ihnen stehen als Wachposten an beiden Enden des eingestürzten Hauptkorridors, wo aus Durastahlplatten Aussichtsplattformen errichtet wurden. Die beiden verfügen über Sensoren und beobachten die Zugänge von Norden und von Süden. Diese Wachposten sind rund um die Uhr besetzt. Der dritte Krieger behält im Tempel Gaddar-e-Abrar im Auge.
- **Schlafende Krieger:** Mindestens ein Krieger hält sich im Schlafsaal auf. Du könntest aber auch beschließen, dass nachts auch die beiden Wachposten aus dem Hof sowie jeweils ein weiterer aus der Aufnahmehalle und dem Westflügel hier sind, um zu schlafen, zu kochen oder etwas zu essen. Chabaun betritt seinen privaten Raum nur fünf Mal am Tag für kurze Zeit, um seine Rüstung abzulegen und sich zu Ehren des Märtyrers selbst zu geißeln.

Solange die SC sich nicht besonders ungeschickt anstellen, sollte es ihnen gelingen, die Basis zu infiltrieren und ihre Feinde überrascht und über das Krankenhaus verteilt vorzufinden. Wenn sie allerdings Alarm auslösen, machen sich die Krieger schnell kampfbereit und legen einen Hinterhalt (siehe Seite 85 im *Coriolis*-Grundregelwerk). Wie das Einsatzteam dabei vorgeht, ist dir als SL überlassen. Möglicherweise legen sie einen Hinterhalt in der Aufnahmehalle und einen weiteren im Westflügel in der Nähe des Abgesandten.

DIE VERTEIDIGUNGSSYSTEME

Der Eingang zur Aufnahmehalle wird von einem sensorgesteuerten Feuersturmsystem (Seite 127 im *Coriolis*-Grundregelwerk) bewacht. An der Nordseite sind an der Außenwand zwei mit Bewegungsmeldern ausgestattete Flammenwerfer angebracht. Die Sumpfgebiete um das Krankenhaus sind mit Fallen aus Thermalgranaten präpariert. Für jedes der drei Verteidigungssysteme ist ein Wurf auf **Beobachtung** notwendig, um es zu entdecken (für die Granaten fällt dabei ein Abzug von –1 an). Mit einem fordernden (–1) Wurf auf **Technologie** lassen sich die Granaten entschärfen, man kann sie aber auch mit **Beweglichkeit** umgehen. Bei einem Fehlschlag wird eine Granate ausgelöst (siehe Thermalgranate auf Seite 127 im *Coriolis*-Grundregelwerk). An den automatisierten Waffensystemen am Haupteingang vorbeizukommen ist schon etwas schwieriger. Die Waffen sind an eine ganze Reihe von Sensoren angeschlossen, die unter anderem Wärmeschwankungen und Bewegungen erfassen. Falls die SC einen ID-Tag der Krieger bekommen haben, können sie dicht genug heran, um die Waffensysteme mit einem Wurf auf **Datendschinn** oder **Technologie** mit –1 zu deaktivieren. Ein Fehlschlag bei diesem Wurf bedeutet, dass ein stummer Alarm ausgelöst und das Einsatzteam auf die Eindringlinge aufmerksam wird.

NSC

Priot Chabaun Kheml ist der Anführer der verbliebenen Zelle des Einsatzteams. Nach dem Tod des Abgesandten machen sie sich bereit, die Operation abzuschließen und Sultra zu verlassen. Sie haben von der Attentäterin des Ordens in Klein-Algol erfahren, aber Chabauns blinder Eifer hindert ihn daran, die politischen Konsequenzen seiner Operation zu erkennen. Die verbliebenen Krieger kämpfen bis zum Tod – mit Ausnahme von Gaddar-e-Abrar, dem sehr viel daran liegt, aus dieser Sache lebend herauszukommen. Er könnte zu Verhandlungen mit den SC bereit sein, falls sie ihm sicheres Geleit aus den Sümpfen versprechen.

CHABAUN KHEML, PRIOT DER KRIEGER DES HEILIGEN LICHTS

Chabaun ist ein erfahrener Soldat, der schon viele Feldzüge auf Zalos-B hinter sich hat. Er stammt aus einer Familie, die seit Generationen dem Orden des Paria dient, und kann seine Abstammung bis zu den Portalkriegen zurückverfolgen. Beim Start der Operation ernannte ihn sein Onkel Khaleem Hydarnes, dem bewusst war, dass ein schwieriges Unterfangen eine strenge Führung braucht, zum Anführer des Einsatzteams und beförderte ihn zum Prioten. Die Krieger des Heiligen Lichts folgen einer sehr wörtlichen Auslegung der Statuten von Iria Urahuk. Die Sammlung aus Prophezeiungen warnt vor der Rückkehr der Finsternis in den Horizont und beschreibt die Sakramente, die notwendig sind, um die Welt von allem



Bösen zu befreien. Die radikalen Ansichten und Methoden des Einsatzteams unterscheiden sich so sehr vom Rest des Ordens, dass die Krieger von der Fraktion gemieden und als Splittergruppe eingestuft werden. Chabaun war stets begeistert von Poesie und widmet seine wenige Freizeit heiligen Gedichten und uralten Texten. Während seinem Aufenthalt in Sultra hat die Finsternis von seinem Geist Besitz ergriffen und nun ist er in der Traumwelt der Vestalen gefangen. Sie haben ihn zu unaussprechlichen Taten gezwungen und in seinen kurzen klaren Momenten ist er von Scham und Schuldgefühlen überwältigt.

ERSCHEINUNG: Kahlrasierter Schädel, tätowierte Glyphen verlaufen von den Schläfen bis zum Hals. Sein Rücken ist von regelmäßiger Selbstgeißelung fürchterlich vernarbt. Trägt stets die belebte Rüstung, die er von seiner Mutter, Daya Hydarnes, geerbt hat. Ihre goldenen Platten sind mit heiligen Symbolen verziert und dicke Schichten aus dunkler Seide verbergen die darunterliegenden künstlichen Muskeln, die für die heilige Körperpanzerung des Ordens charakteristisch sind.

CHARAKTERMERKMALE: In ständiger Zwiesprache mit dem Märtyrer, betet und erfleht die Gnade des Einen. Er ist sehr aggressiv und wendet schnell Gewalt an. Von seinen Untergebenen verlangt er absoluten Gehorsam. Vor dem Eintreffen der Vestalen war er ruhiger und etwas überlegter, aber er war schon immer ein Fanatiker.



ATTRIBUTE:
Stärke 5, Geschicklichkeit 5, Verstand 3, Empathie 3

Trefferpunkte: 15

Willenskraftpunkte: 11

Reputation: 7

Fertigkeiten: Kommandieren 5, Nahkampf 5, Fernkampf 5, Manipulation 3, Infiltration 2, Beobachtung 2

Talente: Erbarmungslos, Der Weg des Märtyrers, Heilige Rüstung

Panzerung: Belebte Glyphenrüstung 10

Waffen: Heiliger Thermal-Karabiner (Ausrüstungsbonus +2), Merkuriumschwert

Ausrüstung: Märtyrer-Talisman (+1 auf einen einzelnen Wurf auf **Fernkampf** oder **Kommandieren**), Kehlkopfmikrofon

- **ERBARMUNGSLOS:** Chabaun geht vollkommen erbarmungslos mit seinen Feinden, aber auch mit seinen eigenen Leuten um. Für 2 FP darf er bei der Bestimmung seiner Initiative zwei Würfel werfen und das bessere Ergebnis wählen. Für 1 FP darf er anstelle eines Kriegers, der diese Runde noch nicht gehandelt hat, eine weitere normale Aktion (2 AP) durchführen. Der Krieger, an dessen Stelle Chabaun gehandelt hat, verringert seinen Initiativewert um 3, darf aber ansonsten normal agieren. Chabaun kann diese Fähigkeit nur einmal pro Runde einsetzen.
- **DER WEG DES MÄRTYRERS:** Chabaun wurde für ein experimentelles Verbesserungsprogramm mit Namen Weg des Märtyrers ausgewählt, das auch gesegnete Bioumformungen und eine Spezialausbildung umfasst. Dadurch ist er außergewöhnlich widerstandsfähig: Er erhält 5 zusätzliche TP und WP.
- **HEILIGE RÜSTUNG:** Als Mitglied der höchsten Kriegerkaste hat Chabaun die belebte Glyphenrüstung seiner Mutter geerbt. Dabei handelt es sich um eine Kreuzung aus einer normalen belebten Rüstung und der Glyphentechnologie, die in den Schiffsrümpfen der Flotte zum Einsatz kommt. Um sie tragen zu können, hat sich Chabaun einer segmentelangen symbiotischen Verknüpfung und einem speziellen Training unterzogen. Die Rüstung negiert den ersten Treffer in einem Kampf vollständig, ohne Schaden durchzulassen. Danach kann Chabaun einen Treffer pro Runde für den Preis von 2 FP negieren.



GADDAR-E-ABRAR, DER FALSCHE PROPHET

Gaddar-e-Abrar, dessen richtiger Name Salama Ar Aterio lautet, ist der Geheimagent des Astûrban unter den Märtyrer-Kriegern. Während seines Auftrags hat er seine gesamte List eingesetzt, um die Vorgehensweise des Einsatzteams in Bahnen zu lenken, die sich mit den Plänen der Geheimpolizei decken, Chaos zu verbreiten. Gaddar hat sich erfolgreich als fanatischer Prediger ausgegeben, der für die gerechte Sache kämpft und stets einen religiösen Text parat hat, um die Taten des Einsatzteams zu rechtfertigen. Er ahnt nicht, dass seine Befehle direkt von Agenten innerhalb des Astûrban stammen, die in Wahrheit für Nazareems Opfer arbeiten. In jüngster Zeit wurden seine Befehle immer extremer, und obwohl er die Operation insgesamt als mehr oder weniger erfolgreich ansieht, spürt er, wie ihm die Kontrolle über das Einsatzteam entgleitet. Chabaun hat Verdacht geschöpft und Gaddar fürchtet nun um sein Leben. Er hält stets eine Thermal-Grille unter seinen Gewändern bereit und sucht verzweifelt nach einer Gelegenheit, seinen Auftraggebern das Signal für seine Extraktion senden zu können, bevor es zu spät ist.

ERSCHEINUNG: Ein müde aussehender Mann mit gepflegtem Schnurrbart und in den Bart eingeflochtenen Juwelen. Unter seiner Unterlippe ist ein kleines Holzstück durch die Haut gesteckt. Sein Schädel ist kahlrasiert und mit unechten Gesichtstätowierungen verziert. Gaddar trägt einen Kaftan mit religiösen zalosianischen Mustern und darüber mehrere Schichten aus teuren Tüchern um den Torso.

CHARAKTERMERKMALE: Versucht, ruhig zu wirken, sieht sich aber nervös um und schwitzt beständig. Wenn es ihm gelingt, sich zusammenzureißen, tupft er sich Stirn und Gesicht mit einem wunderbar bestickten Seidentaschentuch ab.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**
TREFFERPUNKTE: 5
WILLENSKRAFTPUNKTE: 10
REPUTATION: 5
FERTIGKEITEN: Beobachtung 5, Kultur 4, Manipulation 4, Fernkampf 4, Datendschinn 3, Nahkampf 3
TALENTE: Abgebrüht, Falscher Prophet, Agent
PANZERUNG: Schutzkleidung 2
WAFFEN: Astûrban-Thermal-Grille M-III (leicht, lautlos, verlässlich)
AUSRÜSTUNG: Märtyrer-Talisman (nicht gesegnet), versteckter Klasse-II-Kommunikator, Räuchergefäß, Gebetsturm

- **ABGEBRÜHT:** Gaddar ist dafür ausgebildet, die mentale Belastung verdeckter Operationen auszuhalten. Er erhält 2 zusätzliche WP.
- **FALSCHER PROPHET:** Durch Gaddars höchst empathische Natur und sein kulturelles Verständnis des Horizonts kann er sehr überzeugend auftreten. Er erhält auf seine Reputation einen Bonus in Höhe seines Fertigkeitswerts in **KULTUR**, wenn er versucht, jemanden mittels **MANIPULATION** von etwas zu überzeugen.
- **AGENT:** Gaddar wurde für Infiltrationen und heimliche Attentate ausgebildet. Solange er bei einem Angriff auf nahe Reichweite mindestens eine Sechs erzielt hat, erhält er sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf eine zusätzliche Sechs.

DIE KRIEGER DES HEILIGEN LICHTS

Die verbliebenen Märtyrer-Krieger versuchen die SC schnellstmöglich auszuschalten und gehen dabei mit gewissenloser Einheit vor. Ihre Waffen sind mit zielsuchender Munition geladen und alle haben Granaten dabei. Sie haben keine Angst davor, zu sterben – aber sie möchten einen guten Tod sterben. Wenn sie im Jenseits vor Iria Urahuk stehen, wollen sie ihr in ehrlicher Pflichterfüllung gegenübertreten.

ERSCHEINUNG: Frauen und Männer in den dunklen Rüstungen des Ordens des Paria. Die mit Glyphen verzierten Visiere ihrer Helme verdecken ihre Gesichter.

CHARAKTERMERKMALE: Schweigen, solange sie keine Befehle geben. Wenn sie gefangen und verhört werden, preisen sie den Ruhm des Märtyrers.

ATTRIBUTE: **STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**
TREFFERPUNKTE: 8
WILLENSKRAFTPUNKTE: 5
REPUTATION: 4
FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Infiltration 3, Medikurgie 3, Beobachtung 3, Fernkampf 3, Manipulation 1
TALENTE: Fanatiker, Feuern und Beten
PANZERUNG: Leichte Ordensrüstung 5
WAFFEN: Vulkan-Karabiner (zielsuchende Munition), Explosivgranate, Duramesser
AUSRÜSTUNG: Zwei Nachladungen zielsuchende Vulkan-Munition (**FERNKAMPF** +2), Kehlkopfmikrofon

- **FANATIKER:** Ihr blinder Eifer erlaubt den Märtyrer-Kriegern, mit 2 TP wieder auf die Beine zu kommen, nachdem sie im Kampf gebrochen wurden. Kostet 2 FP.
- **FEUERN UND BETEN:** Die Krieger sind für heftige Feuergefechte ausgebildet. Sie können die erste Eins ignorieren, wenn sie automatisches Feuer einsetzen (Seite 90 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

EREIGNISSE

In dieser Szene müssen die SC das Krankenhaus infiltrieren oder angreifen. Weiter oben findest du Hinweise zum Aufbau der Anlage und der Positionierung der Wachposten, außerdem eine Karte der Anlage mit Beschreibungen der verschiedenen Räume.

⚙ TRÜGERISCHE WEGE

Vorsichtig bahnen sich die SC ihren Weg durch das rasiermesserscharfe Cirta-Gras, das im Tal von Sultra auf festem Untergrund wächst. Der Boden scheint sicher genug zu sein, könnte aber plötzlich nachgeben und unglückliche SC in den Matsch ziehen. Für 1 FP bleibt ein SC im Schlamm stecken oder verheddert sich im Wurzelwerk. Aufstehen ist eine langsame Aktion und erfordert einen Wurf auf **Kraftakt**. Bei einem Fehlschlag verliert der Charakter einen zufälligen Gegenstand, bevor er es aus dem Wasser wieder auf sicheren Untergrund schafft.

- **Minen:** Du kannst dieses Ereignis verwenden, um das Minenfeld vor dem Krankenhaus einzuleiten, wenn die SC sich diesem nähern.
- **Hinterhalt:** Für 1 weiteren FP greift das Märtyrer-Einsatzteam die SC aus dem Hinterhalt an, während ein SC noch im Schlamm steckt.

Kosten: 1 oder 2 FP

⚙ MINEN!

Die SC laufen direkt in ein Gebiet hinein, das vom Märtyrer-Einsatzteam mit Thermalgranaten vermint ist (siehe „Die Verteidigungssysteme“). Wenn du den SC eine Chance geben möchtest, die Gefahr rechtzeitig zu bemerken, kostet dich das Ereignis nur 1 FP. Für 3 FP merken sie allerdings erst etwas von den Minen, wenn einer von ihnen im hohen Gras an einen Stolperdraht kommt und damit eine Explosion auslöst. Nach der Explosion sind sie auf allen Seiten von Minen umgeben.

Kosten: 1 oder 3 FP

⚙ GEFANGENE

Obwohl die Krieger bereit sind, bis zum Tod zu kämpfen, kann es sein, dass es den SC gelingt, Gefangene zu machen. Gaddar, der verzweifelt nach einem Weg aus dem Sumpf sucht, ist leichter gefangen zu nehmen.

- **Der gefallene Prophet:** Sobald in der Basis ein Kampf ausbricht, versucht sich Gaddar an einem sicheren Ort zu verstecken. Falls er glaubt, dass die SC gewinnen werden, ergibt er sich vielleicht, um sein Leben zu retten. Er wird sich allerdings weiterhin als Prophet des Einsatzteams ausgeben, um sicherzustellen, dass der Orden als schuldige Partei angesehen wird. Falls er jedoch von Akouba angegriffen oder von den SC vor dem Luftschlag gerettet wird, gibt er bereitwillig bestimmte Teile der Wahrheit preis. Er wird zugeben, insgeheim ein Agent des Astûrban zu sein, der das Einsatzteam ausspionieren sollte. Er wird jedoch nichts davon erwähnen, dass die Geheimpolizei in Wirklichkeit hinter der Operation steckt oder dass sie das Konzil und das Konsortium schwächen will. Wenn er zu dem eigenartigen Schiff befragt wird, das zuvor vom Krankenhausgelände aufgestiegen ist, weiten sich seine Pupillen vor Furcht und er berichtet mit zitternder Stimme von der Ankunft der hochgewachsenen, weiß gekleideten Seraphen. Chabaun schien ihre Ankunft erwartet zu haben: Er küsste den Boden zu ihren Füßen und hieß sie willkommen.
- **Besiegte Krieger:** Die Märtyrer-Krieger wissen sehr wenig über den Aufbau der Operation. Sie sind hier, um den Horizont vor der Finsternis zu retten, indem sie ihre verdorbenen Abkömmlinge, die Mystiker, aus der Welt schaffen. Ihr Vorhaben trägt den Segen des Märtyrers und der Besuch der Seraphen ist der Beweis.
- **Chabauns Wahnsinn:** Chabaun ist vollkommen verrückt und so fanatisch wie nie zuvor. Um überhaupt mit ihm sprechen zu können, ist ein irrsinniger (–3) Wurf auf **Manipulation** oder der Einsatz mächtiger mystischer Kräfte notwendig. Bei einem Erfolg wird er verkünden, dass er als rechte Hand des Märtyrers auserwählt ist, um dem Dritten Horizont durch Befolgen der Lehren von Iria Urahuk Erlösung zu bringen. Auf der Suche nach dem Ursprung der Verderbnis – mit Mitteln, die noch nie zuvor jemand zu ergreifen gewagt hat – fing er vor einer Woche an, seine Gefangenen zu häuten, um neue Erkenntnisse zu gewinnen. Tag und Nacht spricht Irias Geist zu ihm und bestärkt ihn in seinem Tun. Die Seraphen sind die Verkörperung der grenzenlosen Liebe des Märtyrers. Bei einem Verhör wird er lediglich alte Lobeshymnen auf den Märtyrer singen, selbst unter Folter. Wenn er gefangengenommen und aus Sultra forttransportiert wird, wird es Segmente dauern, bis man mittels Therapie und Verhör irgendetwas Nützliches aus ihm herausbekommt.

Kosten: 0 FP

⚙ TOD VON OBEN

Falls die SC den Störsender abschalten, oder falls du es als SL etwas deutlicher machen willst, dass noch jemand anderer seine Finger in dieser Operation hat, kannst du den Drohnenangriff einsetzen, während sich die SC im Krankenhaus aufhalten – entweder während des Angriffs auf das Einsatzteam oder später, nach der finalen Szene am Totenbett des Abgesandten (siehe die Szene „Das Flüstern des Boten“ unten). Ein aufmerksamer SC kann das Surren von Motoren über den Baumwipfeln bemerken und mit einem erfolgreichen Wurf auf **Beobachtung** feststellen, dass sich eine

Gruppe kleiner Luftfahrzeuge mit großer Geschwindigkeit nähert. Mit einem kritischen Erfolg kann man sie sogar als Drohnen oder möglicherweise auch Torpedos identifizieren. Die SC haben gerade genug Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen, bevor der Angriff mit erstaunlich hoher Präzision einschlägt.

- **Deckung:** Um rechtzeitig in Deckung zu gehen, ist ein erfolgreicher Wurf auf **Beweglichkeit** erforderlich (sorgt für einen Panzerungswert von 6). Ein Fehlschlag bewirkt, dass man nur unzureichend Deckung findet (Panzerungswert 3), und bei einem kritischen Erfolg hat die Person sich hinter etwas besonders Stabilem versteckt (Panzerungswert 8). Falls die SC die Drohnen nicht rechtzeitig bemerken, können sie natürlich auch nicht versuchen, in Deckung zu gehen.
- **Schaden:** Ein Raketentreffer (Waffenschaden 6, KRIT 1, extreme Reichweite).
- **Falsche Fährten:** Die Drohnen sind mit zalosianischen Glyphen bemalt, um den Anschein zu erwecken, sie kämen vom Orden des Paria. Ein schwieriger (–2) Wurf auf **Kultur** oder eine nähere Untersuchung der Splitter in einem Labor kann jedoch verraten, dass die Glyphen nachträglich auf die Drohnen aufgemalt wurden – was den üblichen Fertigungsstandards des Ordens zuwiderläuft, nach denen die Glyphen während dem Guss auf den Gehäusen angebracht werden. Mit einem fordernden (–1) Wurf auf **Technologie** erkennt man außerdem, dass die Elektronik der Sprengladungen zenithischen Ursprungs ist. Eine genauere Untersuchung des Angriffsziels ergibt, dass die Drohnen sehr präzise genau die Position angegriffen haben, wo sich Gaddar aufhielt, sowie die Räume, die das Einsatzteam hauptsächlich benutzt hat, etwa den Schlafsaal, den Tempel, die Aufnahmehalle, Chabauns Quartier und die Gravfahrzeuge.

Kosten: 3 FP (1 FP, falls die SC den Störsender abgeschaltet haben)

DAS FLÜSTERN DES BOTEN

In dieser letzten Szene finden die SC die Leiche des Abgesandten und interagieren mit seinem Geist, der sich noch im Krankenhaus aufhält. Sie erleben eine Vision, in der der Abgesandte eine letzte Bitte um Hilfe an sie richtet, und erhalten einen Hinweis auf seine Herkunft.

DIE SITUATION

In einem Operationssaal in der nördlichen Ecke des Westflügels finden die SC schließlich den Abgesandten. Bevor sich die Tür öffnet, weht ein eisiger Windhauch durch die dunklen Korridore hinter ihnen. Furcht wallt plötzlich in ihnen auf und ihre Herzen beginnen zu pochen, als die verstärkte Tür langsam zur Seite gleitet. In dem dunklen Raum liegt ein verzerrter Körper regungslos auf einem Stahlbett. Entlang der Wände sind medikurgische Gerätschaften aufgebaut. Schmutzige Werkzeuge, Kerzen und Räuchergefäße sind auf dem Boden über einige zalosianische Gebetsteppiche verstreut. Die großen Fenster sind verhangen, aber durch ein kuppelförmiges Oberlicht fällt etwas Sternenlicht auf den wirbelnden Schneesturm aus Staub und Asche in der schweren Stille. Der Körper auf dem Bett liegt auf dem Rücken und ist mit einem schlichten weißen miranischen Abendkleid bekleidet. Gliedmaßen und Gesichtszüge des Abgesandten sind in einem letzten Ausdruck voller Schmerz und Verzweiflung erstarrt. Das Stahlbett ist gesprungen und ein feines Netz aus Rissen am Boden scheint von ihm auszugehen. Die Maschinen an den Wänden sind zerstört und durcheinandergeworfen. Zwischendurch liegen auch aus der Decke gebrochene Gipsstücke. Es macht den Anschein, als wären sämtliche beweglichen Gegenstände im Raum von einer gewaltigen Schockwelle aus der Mitte fortgedrückt worden. Der Körper auf dem Bett wirkt zerfurcht und ist mit einem feinen weißgrauen Pulver bedeckt – vielleicht Asche. Die Falten auf der trockenen Haut laufen den schlanken, androgynen Körper bis nach oben zum Gesicht entlang. Aus dem offenen Mund und den leeren Augenhöhlen ist eine seltsame dunkle Flüssigkeit ausgelaufen, die nun getrocknet ist. Vor den SC liegt das, was einst eines der Gespenster von Xene war – der Beobachter im Konzil, die Ikone des Boten, Nabi-mu-Qad – nun nichts weiter als eine leblose Hülle.

⚙ RESONANZ: DER TRAUM

Orientiere dich an dem folgenden Text oder lese ihn vor. Gib den SC Gelegenheit, auf das Ereignis zu reagieren, aber keine Möglichkeit, es zu vermeiden. Diesmal sind nicht nur Mystiker, sondern alle SC davon betroffen.

Ihr steht über den mumifizierten Leichnam des Abgesandten gebeugt, als das Bett plötzlich zu zittern beginnt. In der Luft über dem Toten bildet sich ein Wirbelsturm aus Ruß. In euch erklingt ein hoher, schriller Ton, der alle anderen Geräusche verdrängt. Ihr spürt, wie ihr selbst zu vibrieren beginnt. Pochende Kopfschmerzen machen sich breit und eure Haut beginnt zu kribbeln, als euch der Wirbelsturm aus Ruß und Staub plötzlich umhüllt.

Mystiker in der Gruppe können lauten Gesang hören, als die Vibrationen stärker werden.



Auf einmal kommt es euch so vor, als vibriere euer Körper in Einklang mit den Schwingungen des Raums. Ihr erlebt einen Moment perfekter Stille. Aus den dunklen Augen und dem Mund des Abgesandten bricht Feuer hervor und ein helles Licht blendet euch. Der Boden unter euren Füßen verschwindet und ihr werdet irgendwo in weite Ferne transportiert.

Als ihr eure Sinne zurückerlangt, seid ihr umgeben von terrassenartigen Feldern mit hohem Getreide. Tiefer unten in dem üppigen grünen Tal seht ihr eine Ansammlung von runden, weißen Gebäuden in perfekt angeordneten Reihen. Zwei blasse Sonnen folgen einander über den blauen Himmel. Am Horizont ragen drei gigantische Zikkurats bis in den Himmel. Irgendwo in der Ferne erklingt ein Windspiel.

Ihr vernehmt Gesang hinter euch und seht jemanden über die Felder auf euch zukommen. Das Lied ist in einer fremden Sprache, aber es berührt euch tief. Der Sänger hingegen scheint ein ganz gewöhnlicher Mensch zu sein, eine kleine androgyn wirkende Gestalt in einem langen gelben Gewand mit einfachen Blumenstickereien in Weiß und Gold, um die Hüfte zusammengehalten von drei weißen Bändern. Um die Schultern liegt ein rotes Tuch und ein einfacher Hut in vielen Farben schützt den rasierten Kopf vor den Sonnen. Tätowierungen von Ranken auf Stirn und Wangen – ihr goldener Ton bildet einen deutlichen Kontrast zur schwarzen Haut – umrahmen ein freundliches Lächeln in einem wettergegerbten Gesicht. Der Sänger verneigt sich höflich und spricht euch auf einen kurzen Gehstock gestützt an:

„So treffen wir uns endlich. Ihr müsst mir die Umstände vergeben, doch mein Gefäß wurde zerstört und kann nicht länger für mich sprechen. Die Ärmste. Ich konnte den Schaden durch die Dämpfe des Gasriesen reparieren und auch den sinnlosen Versuchen der Märtyrer widerstehen, mich zu foltern. Doch es scheint, als hätten mich unsere alten Erzfeinde schließlich eingeholt."

Der Sänger schaut auf. Der Himmel verdunkelt sich schlagartig und ein Donnerschlag hallt von den Hängen des Tales wider. Wind kommt auf, als leichter Regen zu fallen beginnt.

„Uns bleibt nicht viel Zeit. Unsere Feinde sind in ihren Plänen bereits viel weiter fortgeschritten, als ich erwartet hatte. Der Vorfall auf Taoan war erst der Anfang. Der weiße Schmetterling wird weiterhin an der Barrikade kratzen, die ihr vor so langer Zeit errichtet habt. Seine Agenten erwachen und meine Geschwister sind in Gefahr. Wir hatten gehofft, euch früher erreichen zu können, doch das Lied war nicht stark genug. Gemeinsam hoffen wir, eure schlafenden Erinnerungen wecken und euch auf den aufziehenden Sturm vorbereiten zu können, doch der geflügelte Schatten droht, dies zu verhindern. Werdet auch ihr fallen, so wie ich? Ich bin nur ein Echo meines wahren Selbst, ein Singvogel, dessen zarte Töne nur noch in den Vibrationen von Tempelfenstern weiterleben, im trägen Atem der Marmorböden und im Seufzen des Windes. Ohne die anderen wird das Lied niemals stark genug werden. Und ohne das Lied gibt es keine Hoffnung für den Dritten Horizont."

Plötzlich werden die Wolken grell von hinten angestrahlt und ein ohrenbetäubender Knall hallt durch das Tal. Der Sänger schaut auf und dreht sich dann mit einem besorgten Blick in den durchdringenden Augen zu euch um.

„Der Schmetterling hat versucht, mich zu zerstören und dabei Energie aus der Finsternis gezogen. Gleich wird etwas durchbrechen. Wir werden uns wiedersehen, aber ihr müsst nun heimkehren."

Der Sänger verneigt sich erneut. Einen grellen Lichtblitz später steht ihr wieder in dem Krankenhaus in Sultra, neben dem leblosen Körper des Abgesandten. Die Luft über dem Bett beginnt zu erzittern. Im Zentrum der Vibrationen entsteht ein unmöglich erscheinender Riss, um den sich das Licht biegt und kräuselt. Ein mächtiger Sturm umtost euch. Der Riss dehnt sich aus und Bänder aus Finsternis flattern in den Raum wie Flaggen im Wind. Der Leichnam des Abgesandten wird zerrissen, als wäre er ein Stück Papier und die Streifen aus Dunkelheit formen sich zu einem grotesken Wesen, um das ein Lichtschein in allen Farben des Regenbogens erstrahlt. Eine Kreatur absoluter Finsternis zischt euch an und erweckt urtümliche Erinnerungen an alles, was die Menschheit je gefürchtet hat.

❁ DIE SCHATTEN DER VESTALEN

Die Agenten des Ersten Horizonts kamen ins Kua-System, um Informationen über die Pläne der Symmetrie zu erlangen. Als sie sahen, wie das Einsatzteam daran scheiterte, den Abgesandten zu verhören, übernahmen die Vestalen die Angelegenheit selbst. Sie griffen mit ihren Kräften auf

DIE GEDANKEN EINER IKONE

Die Flügel des Schmetterlings werfen Schatten auf den Horizont.
Der Schmerz der Geburt steht uns bevor,
zwischen gelebten und verlorenen Momenten.
Der Spiegel bestimmt die Distanz
zwischen Gespiegeltem und Spiegelbild.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten

die Energie der Finsternis zwischen den Sternen zurück und waren schließlich in der Lage, den Abgesandten zu vernichten. Dabei rissen sie den Geist des Symmetrie-Mystikers aus seinem zerstörten Gefäß. Dadurch entstand ein dauerhafter Riss im Dritten Horizont. Durch den Spalt sickern Finsternis und Verderbnis in die Realität und manifestieren sich in dem Gebiet um das Krankenhaus. Ein schrecklicher Dunkelmorph bricht hindurch und greift alles an, was sich bewegt – SC wie auch Märtyrer-Krieger. Die Kreatur bleibt solange in der Welt, wie du FP für sie ausgeben kannst.

AYAAM'SHA, DUNKELMORPH

Der als Ayaam'sha bekannte Dunkelmorph entstand aus menschlicher Einwirkung auf die Finsternis zwischen den Sternen. Die Bewohner des Ersten Horizonts greifen seit Jahrhunderten auf die Energie der großen Dunkelheit zurück. Durch die Verwendung dieser Kräfte, um den Abgesandten zu foltern und zu töten, wurde das Gebiet um das Krankenhaus dauerhaft verdorben und ein Riss in der Realität entstand. Wenn sich lebende Materie dem Riss nähert, kann sich die Finsternis auf der anderen Seite durch den Spalt zwängen. Ayaam'sha wurde noch nie zuvor im Dritten Horizont gesichtet. Lediglich uralte Mogul-Texte erwähnen den formlosen Schatten im Zusammenhang mit den Exilkriegen der vorherigen Horizonte.

ERSCHEINUNG: Ayaam'sha ist ein zweidimensionales Wesen aus Streifen oder Bändern aus Finsternis, die physische Gestalt annehmen. Sie drehen sich und wirbeln umeinander, um einen dreidimensionalen Körper anzunehmen. Das Licht biegt und kräuselt sich um diese Kreatur, wodurch es der vollständigen Finsternis schillernde Ränder verleiht. Das Wesen ist hohl und die Bänder lassen sich so anordnen, dass sie dichter oder weiter entfernt sind. So kann es seine Größe variieren, von einem eindimensionalen Punkt bis hin zu einer Wolke von der Größe eines Hauses.

CHARAKTERMERKMALE: Wenn sich diese Kreatur materialisiert, verändert sich der Druck in ihrer Umgebung. Heftige Windböen entstehen aus dem Nichts und Menschen leiden üblicherweise unter Kopf- und Ohrenschmerzen und Nasenbluten. Das Wesen verursacht keine Geräusche, allerdings können seine Opfer ihre eigene Furcht als zischenden, ekelerregenden Hauch hören, der von der Kreatur auszugehen scheint.

FÄHIGKEITEN: Der Dunkelmorph hat weder Attribute noch Fertigkeiten und verwendet stattdessen nur seine Fähigkeiten. Er kann durch scharfe Nahkampfwaffen, Feuer und Explosionen sowie durch unkonventionelle Schusswaffen wie Thermal- und Vulkan-Waffen verletzt werden. Es gibt uralte Rituale, um Ayaam'sha zu bannen, doch diese sind im Dritten Horizont noch nicht bekannt.

TREFFERPUNKTE: 10 (siehe Ausgeburt der Finsternis unten)

GRÖSSE: Die Kreatur verfügt über vier verschieden große Formen, die ihre Werte definieren (siehe Größenänderung unten)

- „Eindimensional" – kann nicht angreifen, bewegt sich zwei Meter pro Aktion, kann nicht verletzt werden.
- „Humanoid" – greift auf nahe Reichweite an, bewegt sich zwanzig Meter pro Aktion, verursacht 5 Punkte Stress, Panzerung 3
- „Kleines Zimmer" – greift auf kurze Reichweite an, bewegt sich zehn Meter pro Aktion, verursacht 3 Punkte Stress, Panzerung 6
- „Große Halle" – greift auf weite Reichweite an, kann sich nicht bewegen, verursacht 1 Punkt Stress, Panzerung 12

WAFFEN: siehe die Fähigkeit Geist verdunkeln unten

- **AUSGEBURT DER FINSTERNIS (2 FP):** Ayaam'sha ist eine Manifestation purer Finsternis. Daher benötigt es Finsternispunkte für alle seine Aktionen. Es kann nicht im herkömmlichen Sinne getötet werden und verschwindet erst, wenn du als SL keine FP mehr einsetzen kannst. Kritische Wunden, die es erhält, werden notiert, und wenn die TP des Wesens auf 0 fallen, verschwindet es für so viele Runden, wie es kritische Wunden erlitten hat. Für 2 FP taucht es dann mit voller Gesundheit wieder auf.
- **GEIST VERDUNKELN (1–3 FP):** Die Angriffe der Kreatur kosten jeweils 1 FP, zählen als normale Aktionen und verursachen ausschließlich Stress (Panzerungswürfe werden nicht durchgeführt). Ein Schwarm aus dunklen Bändern wirbelt um das Opfer herum und durch es hindurch. Der Angriff trifft automatisch und verursacht Stress abhängig von der momentanen Größe der Kreatur. Falls das Opfer in dieser Runde noch nicht an der Reihe war, wendet es eine Reaktion (1 AP) für einen Wurf auf **Empathie** oder **Mystik** auf. Dieser Wurf entspricht einem Panzerungswurf: Jede erzielte Sechs reduziert den erlittenen Stress um 1 Punkt. Das Opfer kann beten, um den Wurf zu wiederholen, allerdings wird die Kreatur dadurch nur noch stärker (siehe Ausgeburt der Finsternis oben). Für 2 zusätzliche FP kann der Angriff stattdessen eine kritische Wunde verursachen, die aus dem immensen Schrecken des Opfers entsteht. Gesegnete Talismane schützen jemanden automatisch vor einem solchen Angriff, werden dabei aber zerstört.
- **GRÖSSENÄNDERUNG (1 FP):** Für 1 FP kann Ayaam'sha seine Größe zu einer der anderen drei oben angegebenen Größen verändern. Jeder einzelne Zwischenschritt zählt dabei als schnelle Aktion (1 AP).
- **EINDIMENSIONAL:** In einer normalen Aktion kann Ayaam'sha sich durch massive Gegenstände von weniger als zwei Metern Dicke hindurchbewegen. Dazu muss es allerdings erst seine Größe zu Eindimensional verändern (siehe Größenveränderung oben).



ENDE VON AKT 3

Die Geschichte von *Der verschwundene Abgesandte* endet mit der Vision des Abgesandten und dem Kampf gegen Aya-am'sha. Es steht den SC frei, auf welche Weise sie Kontakt zu ihrer Auftraggeberin herstellen wollen und welche Beweise sie ihr vorlegen. Falls Akouba noch lebt und noch nicht als Agentin des Astûrban entlarvt wurde, haben sie in dieser Sache allerdings sehr viel weniger Spielraum. Akouba arrangiert eine Eskorte aus Sultra heraus und sorgt dafür, dass die richtigen Beweise ihren Weg ins Konzil der Fraktionen, zu den Judikatoren und (möglicherweise) zu Richterin Nigelia Kurahan finden. Das Bulletin berichtet rund um die Uhr über diese braven Leute, die die Verantwortlichen für die Entführungen zur Rechenschaft gezogen haben, und falls besondere Heldentaten involviert waren, erhalten die SC +1 auf Reputation.

INTERPRETATION DER VISION

Falls die SC versuchen wollen, herauszufinden, welchen Planeten sie in der Vision des Abgesandten besucht haben, lässt sich momentan wenig herausbekommen:

- Mit einem Wurf auf **Kultur** lässt sich mit Sicherheit sagen, dass es im gesamten Dritten Horizont keine Zikkurats gibt, die denen aus der Vision ähneln.
- Ein Wurf auf **Wissenschaft** bestätigt, dass es keine bekannten grünen Planeten gibt, die ein Paar aus blassen Sonnen umkreisen. Auch das Getreide, das sie gesehen haben, lässt sich nicht identifizieren.
- Ein Wurf auf **Kultur** verrät ihnen außerdem, dass die Kleidung des Sängers entfernt an die Ritualgewänder der Kleriker vom Kreis der Sucher, aber der Hut und das Schultertuch erinnern eher an die Tracht der Anführer der Mogulflotte.

DER ZWEITE HORIZONT

Die SC haben eine Vision aus dem Zweiten Horizont und seiner goldenen Welt Argonnas gesehen. Der Sänger auf dem Feld war Urni en-Argonnas, ein Mystiker auf dem höchsten Rang der Symmetrie, genannt Santulaner – „jene, die das Universum in Einklang bringen". Mittels einer mystischen Kraft namens Resonanz gelang es fünf dieser spirituellen Führer, ihre Geister in den Dritten Horizont zu transportieren. Die uralte Kraft der Resonanz wurde nach den Portalkriegen von Rima en-Aldaan entwickelt, dem mystischen Oberhaupt der Symmetrie. Mit ihren Geistern übernahmen diese fünf Mystiker eine Gruppe Forscher, die auf Xene notgelandet waren. Dank ihrer unglaublichen Kräfte konnten sie ihre neuen Wirtskörper bei der Flucht aus den Tiefen des Gasriesen am Leben erhalten. Urni ist der Mystiker, dessen Gefäß als Nabi-mu-Qad bekannt werden würde, der Abgesandte des Boten. Natürlich ist nichts davon für die Augen deiner Spieler bestimmt. In weiteren Teilen der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* werden diese Hintergründe aber stärker zutage treten. Bis dahin reicht es aber, wenn deinen Spielern bewusst wird, dass ihre Geschichte wesentlich komplexer ist, als es zunächst den Anschein hatte.





EPILOG

Das Lied führt uns zur Wahrheit
unter einem großen, geflügelten Schatten.
Ein kurzer Aufschub für meine Brüder und Schwestern,
vereint in den Wellen zwischen den Sternen.

—Nabi-mu-Qad, der Abgesandte des Boten

Die SC haben einen ersten Blick auf den Zweiten Horizont und seine goldene Welt Argonnas erhascht. Sie haben Urni getroffen, einen der führenden Mystiker der Symmetrie. Den verbliebenen vier Abgesandten, die aus Xene emporgestiegen und sich über den Dritten Horizont verteilt haben, droht große Gefahr von den Vestalen. Die SC verlassen Sultra mit vielen unbeantworteten Fragen und mit der Erinnerung an Urnis letzte Nachricht.

Nach dem Tod des Abgesandten und der Vernichtung des Märtyrer-Einsatzteams gibt es in der versunkenen und überfluteten Stadt Sultra nichts mehr zu tun. Die Ereignisse in den finsteren Sümpfen haben vermutlich mehr Fragen aufkommen lassen als beantwortet. Die SC müssen den Sumpf verlassen und die Suche nach der Wahrheit über die Abgesandten an anderer Stelle fortsetzen.

NACHSPIEL

Dies ist das Ende des ersten Teils in der Kampagne *Die Gnade der Ikonen*. Die SC verlassen Sultra und widmen sich anderen Abenteuern im Dritten Horizont. Als SL kannst du deine Spieler nun nach Belieben andere Planeten und Systeme erkunden lassen. Manche ihrer Fragen werden erst im zweiten Teil der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* beantwortet, aber bis dahin könnten sie auf der Suche nach den anderen Abgesandten spannende Abenteuer erleben. Auch die politischen Konsequenzen der Ereignisse der ersten beiden Szenarien könnten im Spiel näher beleuchtet werden.

DIE FÜNF ABGESANDTEN

Fünf Abgesandte stiegen aus den Tiefen von Xene herauf. Die Geister von fünf Mystikern der Symmetrie reisten durch den mystischen Knoten bei Xene und übernahmen eine Gruppe von Forschern, die auf einer Station des Instituts den Gasriesen untersuchten. Seitdem haben sich die Abgesandten über den ganzen Horizont verteilt, um mehr über die Pläne des Ersten Horizonts in Erfahrung zu bringen. Sie haben beschlossen, sich alle als Inkarnationen einer der neun Ikonen auszugeben. Allerdings wurde nur den Abgesandten, die als der Bote und die Richterin bekannt sind, von Seiten der Öffentlichkeit weitreichende Aufmerksamkeit zuteil. In den späteren Szenarien der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* werden weitere Symmetrie-Mystiker auftreten. Für deine eigenen Szenarien solltest du daher nur die Abgesandten in den untenstehenden Tabellen verwenden. Die Umstände der beiden bekanntesten Abgesandten sind etwas ungewöhnlich:

⚙ DER BOTE

Der Abgesandte des Boten hat seinen Wirtskörper verloren und existiert nur noch als Echo im Weltraum zwischen Coriolis und Kua. Falls deine Gruppe die Hintergründe dieses Abgesandten ergründen möchte, bieten sich zwei Möglichkeiten an. Die erste dreht sich um die Mystiker, die das Echo nach Coriolis lockt, und um die Kinder des Liedes, einen Kult von Mystikern an Bord der Station, der immer stärker wächst. Sie stehen unter dem Schutz des Kreises der Sucher und können im Zentrum einer politischen Intrige auf der Station stehen oder als Auftraggeber für die Suche nach den verbliebenen Abgesandten dienen. Die zweite Möglichkeit besteht in einer Reise nach Mira, wo die SC die Herkunft des Wirtskörpers des Boten, der Forscherin Alam Dania, nachgehen könnten. Dadurch könnten sie mehr über die Gruppe von Prospektoren herausfinden, die als Menschen nach Xene reisten und als etwas völlig anderes von dort zurückkehrten.

⚙ DIE RICHTERIN

Der Abgesandte, der als die Richterin bekannt ist und sich auf der Forschungsstation des Instituts bei Xene aufhält, taucht in den Missionsvorschlägen auf, wird aber auch in den weiteren Szenarien der Kampagne eine wichtige Rolle spielen. Falls die SC nach Xene reisen, finden sie dort heraus, dass die Richterin von der Station evakuiert wurde. Lenke den Fokus auf die politischen Konsequenzen und auf die Geschichten, die die Leute zu erzählen haben, die die Richterin getroffen haben. Als SL solltest du dir gut überlegen, ob du den echten Abgesandten der Richterin in deinem Spiel benutzen willst.

MISSIONS-GENERATOR

Die folgenden Tabellen und Beschreibungen helfen dir, die Abgesandten in deinem Spiel zu verwenden. Einige der Plots schlagen auch Möglichkeiten vor, wie du sie in die weiteren Mysterien einbauen kannst, von denen die SC in diesem ersten Teil der Kampagne erfahren haben und denen sie nun vielleicht nachgehen wollen. Generiere die Missionen mit Würfelwürfen oder wähle die Einträge aus den Tabellen aus, die dir gefallen. Du kannst entweder eine eigene Handlung um einen der Abgesandten stricken oder einen der Missionsvorschläge auswählen.

Dieses Kapitel hilft dir:

- Eigene Szenarien um einen bestimmten Abgesandten zu entwerfen. Es enthält auch eine Liste mit Missionsvorschlägen, auf denen du aufbauen kannst.
- Einen Schauplatz für einen dramatischen Konflikt und dessen Hauptfiguren zu erschaffen.
- Die Rolle des Abgesandten in diese Geschichte einzubinden.
- Den Abgesandten selbst detaillierter auszugestalten und seine Kräfte und seinen Wahn zu bestimmen.
- Eine breite Palette an dramatischen Missionen mit verlockenden Belohnungen zu entwerfen.

⚙ HAUPTAKTEURE

Die Gruppen und Fraktionen, die in eine Handlung involviert sind, bestimmen die Art des Konflikts. Ein Plot sollte eine verbündete Gruppierung und eine gegnerische Gruppierung beinhalten, mit denen die SC interagieren können. Wähle welche aus der Liste aus oder überlass die Entscheidung den Würfeln. Wähle auch eine passende Begleitung für den Abgesandten aus und bestimme die Art des Schauplatzes für dieses Szenario.

⚙ ABGESANDTE ALS NSC

Wenn ein Abgesandter selbst als Charakter in deinem Szenario vorkommt, bestimme, über welche Kräfte er verfügt und welchen Wahn der Symmetrie-Mystiker aufgrund der mentalen Belastung entwickelt hat. Nur Urni en-Argonnas, der Abgesandte des Boten, war in der Lage, seinen Geist ohne Komplikationen in den Wirtskörper hinein zu transportieren. Verwende dieselben Grundwerte für alle Abgesandten, die durch ihren Wahn modifiziert werden. Im Vergleich mit den Mächten, die darauf aus sind, sie zu vernichten, erscheinen diese Werte vielleicht schwach. Allerdings stellen die Abgesandten mit ihren mystischen Kräften und ihrer unglaublich schnellen Regenerationsfähigkeit würdige Gegner für alle Fraktionen dar. Du kannst frei entscheiden, ob du sie als reguläre NSC führen und

DAS ATLAS-KOMPENDIUM

In Kombination mit den Informationen des *Atlas-Kompendiums* kannst du mit diesem Kapitel noch detailliertere Plots ausgestalten.

TABELLE 1 DER ABGESANDTE

W66	IKONE	BEKANNT ALS	SYMMETRIE-MYSTIKER	WIRTSKÖRPER
11–14	DER BOTE*	Nabi-mu-Qad	Urni en-Argonnas	Alam Dania, Mira
15–16	DIE RICHTERIN	Hukim-mu-Qad	Unbekannt**	Yorûg om-Khalit, Altai
21–26	DER TÄNZER	Kama-mu-Qad	Aisha en-Barka	Harish Verma, Mira
31–36	DER HÄNDLER	Karob-mu-Qad	Hiam en-Lamra	Faisal Kham, Kua
41–46	DER GESICHTSLOSE	Hane-mu-Qad	Chera en-Megrina	Leila Hatami, Dabaran
51–66	FALSCHER ABGESANDTER	(wähle einen der oberen)	–	***

* DIE KINDER DES LIEDES: Behalte im Hinterkopf, dass der Tod des Abgesandten des Boten auf Coriolis große Veränderungen bewirkt.

** DAS NETZ DER SPINNE: Der Abgesandte der Richterin verschwindet von der Station bei Xene und hinterlässt große politische Unsicherheit.

*** DER HOCHSTAPLER: Jemand gibt sich als ein Abgesandter aus: ein verrückter Mystiker, jemand auf der Suche nach Reichtum und Macht oder eine Zelle von Nazareems Opfer, die den SC damit eine Falle stellen will.

TABELLE 2 MISSIONSVORSCHLÄGE (SIEHE DIE BESCHREIBUNGEN AUF SEITE 195)

W66	PLOT	MITTELPUNKT	VORGESCHLAGENER SCHAUPLATZ
11–12	Der Fluch der Abdusala	Yasin Sabaaha und ihre tote Besatzung	Kua und ein Schauplatz deiner Wahl
13–14	Der gesichtslose Plünderer	Abgesandter des Gesichtslosen	Yastapol/Odacon
15–16	Tänzer im Käfig	Abgesandter des Tänzers	Sadaal/Zalos
21–24	Die miranische Forscherin	Alam Dania, besessene Prospektorin	Mira
25–26	Der kuanische General	Abgesandte des Tänzers/des Händlers	Uharu/Algol
31–32	Im Schatten des Monolithen	Abgesandte des Händlers/des Gesichtslosen	Menkar/Kua
33–36	Das Netz der Spinne	Abgesandter der Richterin	Xene/Randwärtsregion
41–42	Izars Gefangene	Abgesandte des Tänzers/des Gesichtslosen	Erequ
43–44	Der Händler von Kalidha	Abgesandter des Händlers	Dabaran/Uharu/Hamura
45–51	Der Hochstapler	Wähle einen Abgesandten aus Tabelle 1	Überall möglich
53–55	Das Dilemma des Bergarbeiter	Bergbauunternehmen „Asteroiden-Exporte“	Ein beliebiges System mit Asteroidengürtel
56–62	Das Schicksal von Sultra	–	Kua, Katarakt 27
63–66	Die Kinder des Liedes	Abgesandter des Boten	Coriolis/Kua

ihre Geschichte von ihren Werten und Würfelergebnissen bestimmen lassen möchtest, oder ob du im Vorfeld entscheidest, wie bestimmte Konflikte für sie ausgehen.

CHARAKTERMERKMALE: Ein Abgesandter ist stets konzentriert und gefasst und von der Gewissheit erfüllt, dass ihm die Werkzeuge zur Verfügung stehen, jede erdenkliche Situation zu bewältigen. Allerdings wird sein schlummernder Wahn möglicherweise von Zeit zu Zeit seltsam unberechenbares Verhalten in ihm hervorrufen.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 6, Empathie 6

Trefferpunkte: 10

Willenskraftpunkte: 12

Reputation: 10 (außer gegenüber dem Orden des Paria)

Fertigkeiten: Mystik 10, Kultur 8, Wissenschaft 8, Manipulation 6, Beobachtung 6, Kommandieren 5, Beweglichkeit 2. Außerdem Fertigkeitswert 5 entweder in Medikurgie, Technologie oder Überleben

Talente: Erholung (Stufe I bis III), zwei weitere Resonanzkräfte deiner Wahl (siehe Tabelle 7)

DIE KRÄFTE DER ABGESANDTEN

Die als Santulaner bezeichneten Mystiker der Symmetrie, die die Körper der Forscher übernommen haben, gehören zu den mächtigsten im Zweiten Horizont. Die mystischen Kräfte, die begonnen haben, sich im Dritten Horizont zu manifestieren, sind rohe und einfache Formen von dem, was die Symmetrie als Resonanz bezeichnet. Im Gegensatz zum Ersten Horizont, wo die Finsternis zwischen den Sternen manipuliert wird, ziehen es die Mystiker der Symmetrie vor, ihren Geist den Schwingungen des Universums folgen zu lassen. Dadurch sind sie in der Lage, über gewaltige Distanzen hinweg mit Masse und Energie zu interagieren.

⚙ NEUE REGELN: RESONANZ

Resonanzkräfte sind eine neue Gruppe von mystischen Kräften. Wenn diese Talente von einem Symmetrie-Mystiker verwendet werden, kosten sie weder FP noch generieren sie welche. Es gibt Resonanzkräfte in vier Stufen, von denen die ersten beiden in etwa einigen der normalen mystischen Kräfte im Dritten Horizont entsprechen, wie sie im *Coriolis*-Grundregelwerk beschrieben sind.

- **I – Gezeichneter:** Sofort wirkende Kräfte mit begrenzter Wirkung.
- **II – Mystiker:** Kräfte, die eine kleine Gruppe von Personen für eine kurze Zeit beeinflussen können.

TABELLE 3 HAUPTFIGUREN (WÄHLE EINES AUS JEDER KATEGORIE)

W66	VERBÜNDETE	GEGNER
11–15	Das Institut	Die Zenithische Hegemonie
16–23	Die Legion	Ein dabaranischer Pascha
24–31	Die Freie Liga	Das Syndikat
32–35	Die Mogulflotte	Das Astûrban
36–42	Die Drakoniter	Algolanische Sklavenhändler
43–51	Der Kreis der Sucher	Der Orden des Paria
52–54	Die Judikatoren	Nazareems Opfer
55–62	Das Syndikat	Das Institut
63–66	Ahlams Tempel	Rebellen

TABELLE 4 DIE BEGLEITUNG DES ABGESANDTEN

W6	BEGLEITUNG
1	ALLEIN: Der Abgesandte versteckt sich oder wird gefangen gehalten.
2	LIEBHABER: Der Abgesandte wird von einem oder mehreren Liebhabern umworben.
3	GEFOLGSLEUTE: Der Abgesandte wird von einer Gruppe Sympathisanten begleitet.
4	JÜNGER: Der Abgesandte wird von einer Gruppe Fanatiker angebetet.
5	BEWACHT: Der Abgesandte reist entweder mit einer Eskorte oder als Gefangener mit seinen Bewachern.
6	GEJAGT: Der Abgesandte wird von einer Gruppe gejagt, die ihn gefangen nehmen oder töten will.

TABELLE 5 ARTEN VON SCHAUPLÄTZEN

W6	SCHAUPLATZ (BEISPIELE)
1	UNTER REISENDEN: Pilger, Vagabunden, Nomaden
2	EINE BESATZUNG: Raumschiff, Forschungsstation
3	EIN LAGER: Suq, Flüchtlingslager, Rebellenlager
4	EIN AUSSENPOSTEN: Kolonie, Portalstation, Großfrachter
5	EINE RAUMSTATION: große Raumstation, Nomadenschwarm
6	EINE STADT: das Konglomerat, eine Hauptstadt

- **III – Resonant:** Kräfte, die ein Gebiet oder eine größere Gruppe von Personen für längere Zeit beeinflussen.
- **IV – Santulaner:** Außerordentliche Kräfte, die permanente Veränderungen bewirken können.

Wie oben erwähnt, sind Symmetrie-Mystiker nicht von FP abhängig, sondern ziehen ihre Kraft aus erfolgreichen Würfelwürfen und Meditation. Wenn ein Mystiker meditiert oder einen erfolgreichen Würfelwurf absolviert, werden Resonanzpunkte (RSP) generiert (siehe unten).

Resonanz: Sechsen, die bei einem Fertigkeitswurf erzielt und nicht direkt in zusätzliche Effekte investiert werden, können in RSP umgewandelt werden. Eine Sechs entspricht dabei 1 RSP. Der Einsatz einer Resonanzkraft kostet RSP in Höhe der Stufe der Kraft (auf den Stufen I, II und III). Ein kritischer Erfolg erhöht den Effekt der Kraft ohne zusätzliche Kosten um eine Stufe. Das ist auch die einzige Möglichkeit, eine Kraft der Stufe IV zu aktivieren. Der Mystiker kann den Effekt seiner Kraft mit einem kritischen Erfolg jedoch nicht über ihre Talentstufe erhöhen.

Würfe wiederholen: Als Gegenstück der Symmetrie zu Gebeten, um Würfe zu wiederholen, muss sich der Mystiker auf seine Umgebung konzentrieren und einstimmen. Das kostet 2 RSP, erzeugt aber keine FP. Wenn der Mystiker keine 2 RSP ausgeben kann, darf er den Fertigkeitswurf nicht wiederholen.

Meditation: Der RSP-Vorrat eines Mystikers schwindet mit der Zeit (2 Punkte alle 24 Stunden), kann aber über Meditation wieder aufgefüllt werden. Alle vier Stunden ist ein Wurf auf **Mystik** fällig, der nicht wiederholt werden kann. Für jede Sechs aus diesem Wurf wird 1 RSP erzeugt. Der RSP-Vorrat eines Mystikers darf maximal seinem Wert in Empathie plus der Fertigkeitsstufe in **Mystik** entsprechen.

Erfahrung: Jede Stufe eines Resonanz-Talents kostet 5 EP. Alle vier Stufen einer Resonanzkraft zu erlernen kostet also 20 EP. Beim Erwerb von Stufe IV in einem Resonanz-Talent erhält der Mystiker außerdem 1 zusätzlichen TP und darf ein Attribut seiner Wahl um 1 erhöhen.

TABELLE 6 DER WAHN DES ABGESANDTEN

W66	WAHN	BESCHREIBUNG
11–22	Schlummernde Göttlichkeit	Der Symmetrie-Mystiker und der Forscher teilen sich die Kontrolle über den Wirtskörper, ohne voneinander zu wissen. Sie wechseln sich „am Steuer" ab, was dazu führt, dass der Wirtskörper niemals schläft. Der Mystiker kann seine Kräfte nur einsetzen, wenn er die Kontrolle über das Gefäß hat.
23–31	Glaube macht blind	Der Abgesandte ist davon überzeugt, tatsächlich zu der Ikone geworden zu sein, für die er sich ausgibt. Er vergisst seine komplette Vergangenheit, sowohl als Forscher als auch als Symmetrie-Mystiker. Erhöhe Empathie und WP jeweils um 1 und Reputation um 2.
32–34	Verfall	Der Wirtskörper stirbt, aber der Geist des Mystikers ist klar. Er ist gezwungen, Teile seines Körpers kybernetisch und bionisch zu verstärken. Wähle fünf kybernetische Implantate oder bionische Umformungen, senke dafür aber Reputation, Stärke und TP jeweils um 2.
35–41	Blutrausch	Der Mystiker ist der Finsternis anheimgefallen und leidet unter heftigen Gewaltausbrüchen (kostet 1 FP). Senke Reputation um 4, aber erhöhe Geschicklichkeit und TP jeweils um 2.
42–44	Reisefieber	Der Mystiker ist nicht länger an seinen ursprünglichen Wirtskörper gebunden und wandert kurzzeitig zwischen den Jüngern um ihn herum hin und her. Verwende die Werte der neuen Wirtskörper, wenn der Mystiker das Gefäß wechselt, aber erhöhe Verstand und Empathie jeweils um 2 und WP um 4. Wenn der Mystiker gewaltsam in den Geist eines neuen Körpers eindringt (kostet 2 FP), muss ihm ein vergleichender Wurf auf **Mystik** gelingen. Bei einem Fehlschlag wird sein Geist über den Kosmos zerstreut.
45–54	Berauscht	Der Mystiker kann seinen Wirtskörper nur kontrollieren, solange dieser unter dem Einfluss von Alkohol oder Drogen steht. Der Forscher versucht, diese seltsamen geistigen Aussetzer zu vermeiden, aber der Geist des Mystikers führt ihn immer wieder mit „dem allerletzten Mal" in Versuchung. Senke Verstand und WP jeweils um 1, aber erhöhe Geschicklichkeit und TP jeweils um 2. Der Mystiker erleidet keine Einschränkungen, wenn der Wirtskörper berauscht ist.
55–66	Phobie	Der Mystiker hat mehr oder weniger die Kontrolle über sein Gefäß, hat jedoch eine unkontrollierbare Phobie entwickelt. Diese kann für 1–3 FP, je nach Schwere, wie ein persönliches Problem aktiviert werden.

TABELLE 7 RESONANZKRÄFTE

W66	KRAFT (STUFE)	BESCHREIBUNG
*	Erholung (I): REGENERATION	Legt beim Behandeln eigener Verletzungen einen Wurf auf MYSTIK anstelle von MEDIKURGIE ab. Darf den Wurf auch ausführen, wenn der Charakter gebrochen ist, dann allerdings mit –2.
11–12	Erholung (II): HEILENDE BERÜHRUNG	Legt beim Behandeln von Verletzungen einen Wurf auf MYSTIK anstelle von MEDIKURGIE ab, egal bei wem.
13–15	Erholung (III): FORMUNG	Zellen werden sofort regeneriert. 10 TP und 4 WP werden wiederhergestellt, eine kritische Wunde deiner Wahl wird geheilt und der Mystiker erhält für 4 Stunden einen natürlichen Panzerungswert von 6.
16	Erholung (IV): WIEDERHERSTELLUNG	Alle TP und WP werden wiederhergestellt, alle Strahlungspunkte und kritischen Wunden werden geheilt. Auch permanente Effekte von vorherigen Verletzungen werden geheilt. Die Kraft kann auf den Mystiker selbst oder auf eine andere Person in naher Reichweite angewandt werden.
21	Geistwanderung (I): GEDANKENWANDLER	Entspricht dem Talent Gedankenwandler auf Seite 77 im *Coriolis*-Grundregelwerk.
22–23	Geistwanderung (II): GEISTVERSCHIEBUNG	Der Mystiker kann sich in eine Trance versetzen und mit seinem Geist den Körper verlassen. Der Geist bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von zehn Metern pro langsamer Aktion und kann innerhalb von zehn Metern visuelle, auditorische und vage emotionale Eindrücke erfassen. Der Geist kann nicht mit der physischen Welt interagieren, kann sich aber durch dünne Objekte hindurchbewegen. Wenn der Wirtskörper beschädigt wird, kehrt der Geist mit sofortiger Wirkung zurück.
24–25	Geistwanderung (III): ASTRALREISE	Der Mystiker kann sich in eine Trance versetzen und mit seinem Geist den Körper verlassen. Der Geist kann sich mit normaler Geschwindigkeit frei durch beliebige Materie oder durch Vakuum bewegen und kann winzige oder leichte Gegenstände bewegen. Wenn ihm ein vergleichender Wurf auf MYSTIK gelingt, kann er kurzzeitig ein anderes Lebewesen übernehmen. Sobald einer der beiden Wirtskörper beschädigt wird, kehrt der Geist zu seinem ursprünglichen Gefäß zurück.
26	Geistwanderung (IV): FREIE GEISTWANDERUNG	Der Mystiker kann seinen Geist an einen beliebigen Ort versetzen, an dem er zuvor bereits gewesen ist, egal auf welche Distanz. Wenn ihm ein vergleichender Wurf auf MYSTIK gelingt, kann er für unbestimmte Zeit die Kontrolle über ein anderes Lebewesen übernehmen, bis der neue Wirtskörper stirbt. Wenn das ursprüngliche Gefäß in Abwesenheit des Geistes zerstört wird, bleibt er in dem neuen Körper, erleidet jedoch einen Wahn (siehe Seite 337 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

⚙ RESONANZKRÄFTE

Die Abgesandten können nur teilweise auf die Kräfte zurückgreifen, die ihnen im Zweiten Horizont zur Verfügung stehen. Alle Abgesandten haben drei Resonanzkräfte auf Stufen zwischen I und III, von denen eine die Kraft Erholung mindestens auf Stufe I sein muss (siehe Tabelle oben). Wenn du für deinen Abgesandten eine Kraft der Stufe III wählst, verfügt er natürlich auch über die Stufen I und II dieser Kraft. Jede Stufe einer Resonanzkraft wird separat aktiviert und hat ihren eigenen Effekt (siehe unten).

Aktivierung: Falls nichts anderes angegeben ist, gilt die Aktivierung einer Resonanzkraft als langsame Aktion (3 AP) und erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf.

Reaktionen: Manche Kräfte sind als Reaktionen einsetzbar. Das bedeutet, dass sie aktiviert werden können, bevor oder nachdem der Abgesandte in dieser Runde an der Reihe ist (vorausgesetzt, ihm stehen die notwendigen AP zur Verfügung), oder ganz normal als reguläre Aktionen (siehe Seite 83 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

Konzentration: Einige Kräfte erfordern die aktive Konzentration des Mystikers, um aufrechterhalten zu werden. Der Mystiker muss in jeder Runde eine normale Aktion aufwenden, um die Konzentration zu halten. Wenn die Konzentration des Mystikers unterbrochen wird, endet die Wirkung der Kraft. Santulaner im Zweiten Horizont haben kein Schlafbedürfnis und können Kräfte über sehr lange Zeiträume aufrechterhalten. Als Abgesandte haben die Mystiker jedoch nur teilweise Kontrolle über die Körperfunktionen ihrer Wirtskörper und werden irgendwann auch Ruhephasen berücksichtigen müssen.

W66	KRAFT (STUFE)	BESCHREIBUNG
31	Telekinese (I): TELEKINESE	Entspricht dem Talent Telekinese auf Seite 78 im *Coriolis*-Grundregelwerk.
32–33	Telekinese (II): TELEKINETISCHER SCHLAG	Ein Angriff mit MYSTIK (Waffenschaden 3, KRIT 2, kurze Reichweite), der Menschen zu Boden schleudern kann. Bei diesem Wurf erzielte Sechsen dürfen auch mehrere Ziele innerhalb von naher Reichweite zueinander verteilt werden.
34–35	Telekinese (III): BARRIERE	Reaktion. Konzentration. Lose Objekte aus der Umgebung bilden einen Schild mit Panzerungswert 6 um den Mystiker. Jede zusätzliche Sechs aus dem Wurf erhöht den Panzerungswert um weitere +3. Um die Barriere zu durchqueren, ist ein vergleichender Wurf auf KRAFTAKT gegen den Panzerungswert notwendig.
36	Telekinese (IV): MEISTERLICHE BARRIERE	Konzentration. Schwere Gegenstände aus der Umgebung, wie Felsen, Metall oder der Boden selbst, bilden einen Schild um den Mystiker. Die Barriere verfügt über 10 TP, schließt alle Personen innerhalb von naher Reichweite zum Mystiker mit ein und ist undurchdringlich. Leute außerhalb der Barriere verlieren lose Gegenstände oder Waffen, falls ihnen kein Wurf auf KRAFTAKT gelingt. Die Barriere kann bewegt oder als mystischer Angriff auf Ziele in kurzer Reichweite geschleudert werden (Waffenschaden 4, KRIT 1). Dadurch wird die Barriere zerstört.
41	Kontrolle (I): ANHALTEN	Entspricht dem Talent Anhalten auf Seite 77 im *Coriolis*-Grundregelwerk.
42–43	Kontrolle (II): VERHINDERN	Wenn ihm ein vergleichender Wurf auf MYSTIK gelingt, kann der Mystiker eine gegnerische Aktion oder Reaktion aufhalten (inklusive Angriffen). Wenn der Mystiker den Vergleich gewinnt, verringert jeder Erfolgsgrad die AP des Gegners um 1. Wenn die AP des Gegners auf 0 reduziert sind und noch zusätzliche Sechsen aus dem Wurf übrig sind, zählt jede Sechs für den Gegner als Abzug von –2 auf Initiative.
44–45	Kontrolle (III): VERBIETEN	Reaktion. Langsame Aktion. Der Mystiker kann mehrere Personen im Sichtfeld daran hindern, Aktionen durchzuführen. Dazu ist ein Wurf auf MYSTIK notwendig. Jede erzielte Sechs hindert eine Person eine Runde lang daran, zu handeln, wenn sie an der Reihe ist. Übrige Sechsen können verwendet werden, um die Initiativewerte oder WP der betroffenen Gegner um jeweils 1 zu senken.
46	Kontrolle (IV): BEHERRSCHEN	Wie VERBIETEN, aber der Mystiker kann die Kontrolle über die betroffenen Charaktere aufrechterhalten (Konzentration). Die Opfer können versuchen, sich durch einen kritischen Erfolg bei einem Wurf auf MYSTIK zu befreien. Dieser Wurf darf im Kampf einmal pro Runde und außerhalb des Kampfes einmal pro Minute durchgeführt werden. Ansonsten können sie keine weiteren Handlungen durchführen. Für jede Runde bzw. jede Minute unter der Kontrolle des Mystikers erleiden die Opfer 2 Punkte Stress. Wenn die WP eines Opfers auf 0 fallen, kann der Mystiker die direkte Kontrolle über diese Person übernehmen und ihre Handlungen steuern, solange sie sich in seinem Sichtbereich aufhält.
51	Gedankenverschiebung (I): VORAHNUNG	Entspricht dem Talent Vorahnung auf Seite 78 im *Coriolis*-Grundregelwerk.
52–53	Gedankenverschiebung (II): GEDANKENLESER	Entspricht dem Talent Gedankenleser auf Seite 77 im *Coriolis*-Grundregelwerk.
54–55	Gedankenverschiebung (III): SEELENLESER	Der Mystiker kann die Gedanken einer Person innerhalb von extremer Reichweite lesen, einschließlich ihrer tiefsten und wichtigsten Erinnerungen und Emotionen. Dabei behält der Mystiker die Kontrolle über seinen eigenen Körper und muss sich nicht konzentrieren.
56	Gedankenverschiebung (IV): ERINNERUNGSDIEB	Der Mystiker kann die Erinnerungen einer Person verändern (entweder eine starke oder einige schwächere Erinnerungen). Die betroffenen Erinnerungen werden permanent durch veränderte ersetzt. Allerdings verwandeln sie sich in Echos, die in Träumen um den Ort herum auftauchen können, wo der Mystiker diese Kraft eingesetzt hat.
61	Zerstörung (I): BESESSENHEITSGESPÜR	Der Mystiker kann spüren, ob eine Person oder ein Gegenstand besessen ist. Er versteht die Absicht des eingedrungenen Geistes, allerdings nicht, wer oder was es ist.
62–63	Zerstörung (II): EXORZIST	Entspricht dem Talent Exorzist auf Seite 77 im *Coriolis*-Grundregelwerk.
64–65	Zerstörung (III): BINDUNG	Der Mystiker kann mit einem erfolgreichen vergleichenden Wurf auf MYSTIK einen eingedrungenen Geist aus sich heraus vertreiben und in eine andere Person oder einen Gegenstand bannen. Der Geist ist an diese Person oder den Gegenstand gebunden, bis der Mystiker schläft oder das Bewusstsein verliert.
66	Zerstörung (IV): BANNUNG	Wie EXORZIST, aber der ausgetriebene Geist wird komplett zerstört und kann niemals zurückkehren. Die Absichten und Emotionen des Geistes verbleiben als Echos am Ort der Bannung.

MISSIONSVORSCHLÄGE

Falls du dir deine Plots nicht von Grund auf selbst ausdenken möchtest, findest du hier einige spielfertige Missionen zu den Geheimnissen rund um die Abgesandten. Sie enthalten Vorschläge für Hinweise und Belohnungen, aber du kannst sie nach Belieben abändern.

⚙ DER FLUCH DER ABDUSALA

Die Gravprojektoren sind verstummt und die Vibrationen haben aufgehört. Ihre Ohren dröhnen noch vom Knall der Explosion. Sie müssen eine Mine erwischt haben. Perlen aus gefrorenem Blut wabern in der kalten Dunkelheit der Brücke. Einatmen. Ausatmen. Das Eis vom Visier des Helms kratzen. Anatu, Sensorbedienerin des auseinander gesprengten Kurierschiffs Sans Salim schaut durch das Loch in der Kuppel nach oben. Als sie den Schutt beseitigt, erkennt sie im blassen Schein des fernen Planeten Kua ihr Ziel: die Abdusala, das Schiff, das aus der Finsternis zurückkehrte und dann in den geheimen Legionswerften von Alhudu versteckt wurde.

Die Situation: Das Instituts-Forschungsschiff Abdusala ergründete die Möglichkeiten, den mythischen Vierten Horizont erreichen zu können. Etwas aus der Finsternis zwischen den Sternen befiel das Schiff und versklavte seine Besatzung. Die eingedrungene Intelligenz lenkte das Schiff schließlich zurück in die Randwärtsregion. Hier wurde es von der Legion entdeckt und geentert und die überlebenden Besatzungsmitglieder wurden auf Kua gebracht. Kapitänin Yasin Sabaaha stellte schnell fest, dass die Wesenheit an Bord ihres Schiffes über eine schreckliche Verbindung nach ihr und ihrer Besatzung griff, die in den Tiefen des Weltraums entstanden war. Um die Intelligenz daran zu hindern, die Kontrolle über ihre Besatzung zu erlangen, beschloss Yasin, sie zu opfern (siehe Seite 157). Dann wurde sie gefangen genommen. Als einzige Überlebende wurde sie zu den Alhudu-Werften der Legion im Asteroidengürtel gebracht. In der Zwischenzeit begann die Wesenheit an Bord der Abdusala sich neue loyale Diener zu erschaffen …

Die Mission: Entweder aus reiner Neugierde oder weil jemand sie damit beauftragt, versuchen die SC herauszufinden, was nach dem Zusammenbruch des Katarakts aus Yasin und der Abdusala geworden ist. Mögliche Auftraggeber könnten daran interessiert sein, Yasin aus ihrer Gefangenschaft zu befreien. Vielleicht bricht auch der Kontakt zu Alhudu ab und die SC sollen die Angelegenheit untersuchen.

Hinweis:

- Yasin kann berichten, dass die Abdusala in der Finsternis etwas aufgeweckt hat. Sie kann immer noch das Flüstern der Wesenheit in ihrem Geist hören, wie sie nach ihr sucht. Bei der Entität handelt es sich um eine Art von Bah-Jin, der eins mit dem Schiff geworden ist (siehe Seite 331 im *Coriolis*-Grundregelwerk, gib ihm aber auch die Fähigkeit Nachtschleier auf Seite 165).

Belohnung:

- Falls es den SC gelingt, die Basis der Legion zu retten oder die finstere Entität zu bannen, erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle zukünftigen Würfe auf **Manipulation**, um mit der Legion oder dem Institut zu verhandeln. Ihnen wird auch erlaubt, die Basis von nun an nach Belieben zu verwenden. Sie können dort ihr Schiff kostenlos reparieren lassen.

⚙ DER GESICHTSLOSE PLÜNDERER

Ein leises Lied hallt von den Dura-Balken im Inneren des Rumpfes wider. Die Melodie dringt bis zu den Plünderer-familien im dunklen Unterleib des Großfrachters vor und schwillt an. Als sie dem Lied lauschen, erfüllt die Arbeiter von Tameena II ein Gefühl des Friedens. Sie verstehen seine Worte nicht, wohl aber seine Bedeutung. Das Lied geht von der improvisierten Kapelle an Bord des Frachters aus, die zwischen Algentanks und Proteinbehälter gequetscht wurde. Auf einem Gebetsteppich sitzt eine in Meditation versunkene Gestalt in miranischen Seidengewändern. Glyphenbedeckte Tonscherben bewegen sich in einem eigenartigen Tanz über die Stickereien, angetrieben durch die Stimme der singenden Ikone.

Die Situation: In der gefährlichen Dunkelheit des Aschegürtels oder auf einem Schiffsfriedhof hat sich ein Abgesandter zum Ziel gesetzt, die Technologie oder Waffensysteme der Symmetrie im Dritten Horizont nachzubauen. Als Anführer oder Schirmherr einer zusammengewürfelten Gruppe von Plünderern sammelt der Mystiker Materialien und Artefakte der Portalkriege. Allerdings ist noch jemand anders an diesen uralten Schätzen interessiert …

Die Mission: Vielleicht suchen die SC im Auftrag des Abgesandten nach Artefakten. Vielleicht treffen sie aber auch bei der Untersuchung eines alten Schiffswracks auf die Plünderer des Abgesandten. Sie könnten auch bei einer Verfolgung von Korsaren auf den Abgesandten stoßen und vielleicht sogar selbst für Piraten gehalten werden!

Hinweis:

- Der Abgesandte ist in der Lage, die Richtung der Kadaveruhren zu erspüren, die die Tage zählen, bis die Krieger von Nazareems Opfer aus ihrer Stasis erwachen. Wenn die SC den Mystiker an Bord ihres Schiffes lassen, kann er sie zu den verborgenen Schläfern oder zu Dunkelmorphs in vergessenen Krypten führen.

Belohnung:

- Ein von dem Symmetrie-Mystiker hergestelltes Artefakt, beispielsweise den Symmetriehelm (siehe die Erweiterung *Oasen und Technik*), oder Teile einiger einfacherer Artefakte.
- Der Abgesandte kann als zukünftiger Auftraggeber oder Gönner der Gruppe dienen.

⚙ TÄNZER IM KÄFIG

In einem dunklen Kellerraum sitzen zwölf Personen in Meditation im Kreis. Staub wird vom Boden aufgewirbelt und ein Windzug umströmt eine dreizehnte Gestalt, die in der Mitte des Kreises schwebt. Plötzlich hallen Schreie durch die Stille. Schüsse fallen. Der Meister sinkt auf den Boden herab und seine flatternden Schals werden von dem Windzug erfasst. Mit geschlossenen Augen wird der Abgesandte des Tänzers eins mit der Bewegung und gleitet davon. Ein letzter Tanz vor dem Sonnenuntergang …

Die Situation: Einer der Abgesandten versucht, die Erstsiedler-Fraktionen zu überzeugen, die sich weigern, die Abgesandten als Inkarnationen der Ikonen anzuerkennen. Aus den Schatten rief der Abgesandte Mystiker, Außenseiter und Ausgestoßene zu sich und seine Gefolgsleute gründeten die Atbaë Alri – die Jünger des Windes. Der Abgesandte hat sie unterrichtet, auf seltsame Energien zuzugreifen, und sie sind in der Lage, ihre Umgebung zu verändern (Resonanzkräfte der Stufe II, Tabelle 7 auf Seite 193). Die Kultisten werden gejagt und einer nach dem anderen ausgeschaltet und der Abgesandte ist untergetaucht. Ohne Rückzugsort wird die Falle bald zuschnappen …



Die Mission: Die SC könnten als Söldner angeworben werden, um den Abgesandten zu eliminieren. Vielleicht planen sie auch, den Abgesandten für ihre eigenen Zwecke zu entführen, oder ihm bei der Flucht zu helfen. Vielleicht wurde der Abgesandte auch bereits gefunden und die SC wurden beauftragt, über seine Kapitulation zu verhandeln. Nach seiner Gefangennahme könnten die SC auch planen, seine Feinde zu bedrohen oder seine Freilassung zu erpressen.

Hinweis:

- Die verbliebenen Mitglieder der Atbaë Alri laufen um ihr Leben, aber sie verraten den SC, wo sie sich wieder versammeln werden. Sie haben ihre Ähnlichkeit zu den Kindern des Liedes festgestellt und beabsichtigen, den Kreis der Sucher aufzusuchen und mehr über die Mächte der Abgesandten zu erfahren.

Belohnung:

- Mystiker unter den SC können 5 EP ausgeben, um eine Resonanzkraft auf Stufe I zu erlernen (oder Stufe II, falls sie bereits über die normale mystische Kraft verfügen, die der Resonanzkraft auf Stufe I entspricht). Wenn ein SC diese Resonanzkräfte einsetzt, erzeugt jeder Einsatz 1 FP anstatt RSP zu benötigen. Normale Mystiker können keine Resonanzkräfte über Stufe II erlernen.

⚙ DIE MIRANISCHE FORSCHERIN

„Hier spricht Teamleiterin Faisal Kham. Daten der Sonde in Quadrant 3 bestätigt. Die Frequenz stimmt mit dem Jarouma-Muster überein. Natürlich mit einer gewissen Abweichung, aber noch deutlich innerhalb des zulässigen Fehlerbereichs. Dania aktiviert gerade die Sensorsonde und initialisiert die Datenübertragung. Der Sturm wird stärker, aber wir fliegen gleich für die letzten Werte zu Quadrant 4. Bei den Ikonen, ich glaube, wir haben es geschafft …“

Die Situation: Die FS-7 ist eine Forschungsstation im Orbit von Xene. Nachdem CZ 60 Ähnlichkeiten zwischen Radiofrequenz-Mustern um Xene und dem Netz von Izar im Erequ-System entdeckt wurden, gelang es einem Forschungsteam, im Orbit um Xene ein Sondennetzwerk zu aktivieren. Die Sonden sollten das Frequenzmuster von Izar nachbilden. Ein Team von Spezialisten wurde während des Experiments ausgeschickt, um die Messdaten aus der stürmischen Atmosphäre des Gasriesen zu bergen. Die Forscher saßen in dem Sturm fest und nach ihrer Ankunft im Dritten Horizont im Zentrum des Sturms übernahmen die Geister der Symmetrie-Mystiker ihre Körper und wurden zu den Abgesandten. Alle Aufzeichnungen über diese Expedition wurden aus den Archiven getilgt – aber es gab Zeugen …

Die Mission: Die SC könnten mehr über die wahre Identität des Abgesandten des Boten herausfinden wollen. Vielleicht versuchen sie, der Ankunft der Abgesandten auf Xene nachzuspüren und stoßen auf gefährliche Agenten der Fraktionen, die alle Zeugen beseitigen, oder sie begegnen zalosianischen Märtyrer-Kriegern, die gegen das Institut arbeiten.

Hinweis:

- Die Mitglieder des Forschungsteams wurden renommierten Instituten und Wissenschaftsakademien im ganzen Horizont abgeworben, aber sie hatten alle keine Lebenspartner oder Kinder – Einzelgänger, deren Verschwinden man leicht würde vertuschen können.

Belohnung:

- Ein Verwandter oder Freund eines vermissten Teammitglieds kann ein zukünftiger Auftraggeber für die Gruppe werden. Vielleicht wird auch ein Teil ihrer Schulden abbezahlt.

⚙ DER KUANISCHE GENERAL

„Hört meine Worte und träumt mit mir von Freiheit bis jenseits des Horizonts.“ Eine dunkle Silhouette tritt aus den Schatten. „Kein Palast kann von einer einzigen Säule getragen werden.“ Die hochgewachsene, in Rot gekleidete Gestalt blickt hinauf zu den Rauchwolken am Himmel. „Wir stehen gemeinsam hier und die Geier der Unterdrückung werden sich unserem Willen beugen.“ Der Feuerschein erhellt einige uralte Siegelringe an den Fingern des Anführers. Um die lebende Ikone hat sich eine gewaltige Menge versammelt, die ihren Erlöser nun mit donnernden Vulkan-Salven feiert.

Die Situation: Unter einem neuen Anführer haben die Rebellengruppen ihre Streitigkeiten beigelegt und fordern nun geeint die Fraktionen heraus. Der charismatische General kam aus dem Kua-System, ohne Namen und Geschichte, und betrat ein politisches Minenfeld. Bald waren die Verhandlungen gescheitert und Krieg brach aus. Die Gerüchte über die Macht des Kriegerpropheten verbreiteten sich von System zu System und die Zahl der Aufständischen wächst mit jedem Tag …

Die Mission: Die SC könnten beauftragt werden, zwischen den beteiligten Parteien ein Friedensabkommen auszuhandeln. Vielleicht sollen sie auch als Geheimagenten den Rebellenführer eliminieren. Geht es in dem Krieg des Abgesandten gegen die Fraktionen wirklich um Freiheit? Oder ist das die einzige Möglichkeit, die Diener der Finsternis auszuschalten?

Hinweis:

- Die Abgesandten haben nach ihrer Ankunft im Dritten Horizont unterschiedliche Wege eingeschlagen, um seine Bewohner auf die Intrigen der Agenten des Ersten Horizonts vorzubereiten.

Belohnung:

- Die fünf Ringe des Abgesandten, uralte Artefakte aus der Zeit vor den Portalkriegen. Dabei handelt es sich um gesegnete Talismane (+1), einen für jede der fünf Ikonen der Abgesandten (siehe Tabelle 1).

⚙ IM SCHATTEN DES MONOLITHEN

Die Reporterin des Bulletin zieht ihr Umhängetuch enger um die Schultern, sie schaut sichtlich unbehaglich in die Kamera. Hinter ihr ragt der gewaltige Schatten eines Monolithen auf. „Die aktuelle Prognose der geophysischen Abteilung des Instituts versichert uns, dass die seismologischen Aktivitäten und extremen Wetterverhältnisse der letzten Wochen nur noch von kurzer Dauer sein werden." Die Reporterin zuckt zusammen, als ein Blitz in der Nähe einschlägt und heftiger Regen einsetzt. „Es besteht überhaupt kein Grund zur Beunruhigung …"

Die Situation: Im letzten Segment haben Stürme und schwächere Erdbeben das Gebiet um einen der Monolithen des Horizonts heimgesucht. Weltuntergangskulte predigen in den Barackenstädten vom Ende aller Tage und die zenithischen Wissenschaftler versuchen, natürliche (und beschwichtigende) Erklärungen für die Phänomene zu finden. Auf den unteren Ebenen der Stadt versucht ein Prophet in roten Gewändern einen Weg in die glyphenverzierten Hallen des Monolithen zu finden. Die gigantischen Artefakte scheinen jedoch beschützt zu werden – wahrscheinlich von denselben Fraktionen, die ihre Geheimnisse zu ihrem eigenen Vorteil nutzen wollen …

Die Mission: Das Innere des Monolithen ist heilig. Vielleicht haben die SC Gerüchte über den Propheten gehört, der versucht, hineinzugelangen – aber werden sie dem Abgesandten helfen oder ihn daran hindern? Machen sie sich größere Sorgen um die Sicherheit der Einheimischen oder um die Geheimnisse, die enthüllt werden könnten, falls sie es hineinschaffen?

Hinweis:

- Im Allerheiligsten, einer achteckigen Kammer mit glyphenbedeckten Säulen, erwacht eine uralte Maschine. Aus der Spitze des Monolithen schießen Lichtblitze in den Himmel. Je nachdem, wie dieses Szenario verläuft, erklärt der Abgesandte den SC vielleicht eine der Funktionen des Monolithen: er ist ein Stabilisator für das Gleichgewicht des Universums. Die Blitzentladungen negieren die Verderbnis, die die Portale in der Nähe erzeugen (wenn sich der Monolith entlädt, wird der FP-Vorrat des SL auf 0 gesetzt).

Belohnung:

- Egal, auf welche Seite die SC sich schlagen, sie können sich jemanden in einer beteiligten Fraktion zum Freund machen (**Manipulation** +2 für zukünftige Begegnungen).

⚙ DAS NETZ DER SPINNE

Der wohlgekleidete Mann legt ein in Leder gebundenes Buch auf den Gebetsteppich. Zärtlich streicht er über das goldene Muster auf dem Rücken. In Gedanken wandert er über die Felder seines Heimatplaneten Darakk – ein Ort, den er niemals wiedersehen wird. Sicherheitsleute führen ihn durch den sterilen Stahlkorridor auf der Xene-Forschungsstation des Instituts. Bei der Luftschleuse empfangen ihn seine Begleiter – oder vielleicht seine Gefängniswärter? Ohne zu zögern tritt der Abgesandte durch die Luftschleuse und besteigt das Schiff, das ihn hinaus in den Dritten Horizont bringen wird.

Die Situation: Der Schutz der Legion reicht nicht länger aus, um die anderen Fraktionen fernzuhalten. Diplomatischer Druck und getarnte Schiffe bedrohen die Sicherheit des Abgesandten. Unter höchster Geheimhaltung wird er von der Station evakuiert, aber etwas geht schief …

Die Mission: Die SC könnten nach Xene reisen, ohne zu ahnen, dass sie dabei mitten in ein politisches Hornissennest geraten. Vielleicht sind sie auch Teil eines Plans, die Aufmerksamkeit des Feindes auf andere Dinge zu lenken, während der Abgesandte in Sicherheit gebracht wird. Sie könnten auch als Geheimagenten beauftragt werden, die Station auf Xene zu infiltrieren, nur um festzustellen, dass die Kammer der Richterin leer ist!

Hinweis:

- Das heilige Buch des Abgesandten der Richterin enthält alte Texte der Mogulflotte aus der Zeit vor den Portalkriegen. Sie erzählen von der versklavten Bevölkerung des Ersten Horizonts und davon, wie die Jangahir-Flotte die blutgetränkten Welten des Zweiten Horizonts hinter sich ließ, um im Dritten Horizont einen neuen Anfang zu wagen.
- Die Computer der Institutsstation enthalten verschlüsselte Sensordaten von dem Sondennetzwerk um Xene und dem Netz von Izar im Erequ-System (siehe Seite 29 im *Atlas-Kompendium*). Die Werte aus beiden Systemen sind sich beunruhigend ähnlich. Der erste Eintrag stammt aus CZ 58 und die Aufzeichnungen enden mit der Ankunft der Abgesandten CZ 60.

Belohnung:

- Wenn der Abgesandte mit relativ wenigen Zwischenfällen evakuiert werden kann, erhalten die SC als Belohnung ein neues Schiffsmodul, eine Waffe oder ein anderes Ausrüstungsstück aus dem Fraktionsarsenal der Legion. Alternativ könnten sie auch das Talent Lizenziert (Seite 73 im *Coriolis*-Grundregelwerk) für die gesamte Gruppe für 2 EP pro Person kaufen.

IZARS GEFANGENER

Mit einem Zischen des strapazierten Kühlsystems öffnet sich der Deckel des Stasisbetts. In schwere, schmerzende Gliedmaßen und aufgesprungene Lippen kehrt Leben zurück. An der Tür salutiert Sensorbediener Ghanime steif. „Kapitänin, wir haben Erequ erreicht. Unsere Sensoren verzeichnen bereits enorme Aktivität." Söldner-Anführerin Latoush greift stöhnend nach einem Kameez neben dem Bett, erhebt sich mit einem kurzen Blick auf die tiefgefrorene Fracht und begibt sich auf die Brücke. Zufrieden betrachtet sie den Schwarm der Transponder, die auf dem Bildschirm um Izars schwarzen Käfig schwirren. „Sehr gut. Die anderen sind schon hier."

Die Situation: Eine oder mehrere Fraktionen haben die Sensordaten des Instituts über das Netz von Izar in die Finger bekommen, das sechseckige Gerüst aus nachtschwarzen Streben, das den stürmischen Planeten Izar im Erequ-System umgibt. Sie haben Mystiker entführt, ins Erequ-System gebracht und um diese uralte Symmetrie-Maschine positioniert (siehe die Erweiterung *Atlas-Kompendium*). Der Gefangene, der gerade eingetroffen ist, ist das letzte Teil des Puzzles: Nur das Opfer eines leibhaftigen Abgesandten wird stark genug sein, um die Aufmerksamkeit der Ikonen zu erregen …

Die Mission: Dieses Mal stammen die Mystiker aus dem gesamten Horizont. Vielleicht wurden die SC angeheuert, um die letzte Ladung Stasisbetten ins Erequ-System zu schmuggeln. Vielleicht kommen sie auch zu spät und finden um das Netz herum nichts als Wracks und Trümmer vor. Sie könnten den Abgesandten auch aus eigenem Antrieb aufgespürt haben und nun einen Kult infiltrieren (oder sich ihm anschließen), der plant, das Netz zu aktivieren, um ein Portal zum Zweiten Horizont zu öffnen.

Hinweis:

- CZ 58 untersuchte das Instituts-Forschungsschiff Gyaan V unter dem Kommando von Forschungsleiterin Jarouma Had Peleter das Erequ-System. Nach seiner Rückkehr viele Segmente später offenbarte die Analyse der Sensordaten des Izar-Netzes ungewöhnliche Radiofrequenz-Muster und eigenartige Vorgänge innerhalb der Streben des Netzes, die dem Verhalten eines Portalfeldes sehr ähnlich sind.
- In einer kurzen Vision kehren die SC nach Argonnas im Zweiten Horizont zurück und erfahren dort, dass die Mitglieder vom Kreis der Sucher die verschollenen Geschwister der Symmetrie im Dritten Horizont sind.

Belohnung:

- Daten aus dem gescheiterten Versuch, die Izar-Maschine in Gang zu setzen, sind extrem wertvoll. Wenn die SC sie an die richtige Fraktion verkaufen, können sie dafür zwischen 15.000 und 40.000 Birr bekommen.

DER HÄNDLER VON KALIDHA

Sana steigt aus ihrem Schiff und lässt den Blick über den Raumhafen von Kalidha schweifen. Hafenarbeiter und Händler bewegen sich eilig zwischen hohen Warenstapeln und kleinen Kawah-Wagen hindurch. Sana hält den Tag mit den Sensordaten fest umklammert, die andere schwitzige Hand an der Hüfte, dicht über ihrem Halfter. Die Erinnerung an das, was sie am Portal gesehen hat, wird sie den Rest ihres Lebens verfolgen. Plötzlich teilt sich die Menge und eine Gestalt in Seidengewändern nähert sich der Wahrheitssucherin: der Erlöser des Horizonts!

Die Situation: Die Handelsstation Kalidha sprüht vor Leben und ist gut besucht. Der Lebenssaft des Horizonts, Waren, Pilger und Informationen, alles kommt früher oder später hier durch. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Abgesandte, der sich zur Aufgabe gemacht hat, das nun geschlossene Portal nach Taoan (Seite 184 im *Coriolis*-Grundregelwerk) zu bewachen und die Agenten von Nazareems Opfer zu eliminieren, die die Fraktionen manipulieren wollen. Seit dem Vorfall auf Taoan befindet sich die Portalstation unter der Kontrolle der Legion und des Instituts. Die Flotte der Hegemonie hat eine Blockade um den Gasriesen Nestero errichtet und zwei Klosterkreuzer des Ordens haben die Flotte des Konsortiums gezwungen, sich aus Uharu zurückzuziehen. Nun fehlt nur noch ein klitzekleiner Funke …

Die Mission: Vielleicht sind die SC Teil des Netzwerks des Abgesandten, etwa als Kuriere oder Attentäter. Sie könnten in dieser Sache auch neutral sein, aber auf der falschen Seite der Blockade festsitzen oder als Unterhändler beauftragt werden, die Lage zu beruhigen.

Hinweis:

- Die Agenten der Fraktionen haben alle dieselben Geheimbefehle erhalten: Vergießt nicht als erste Blut und übermittelt alle wichtigen Informationen über spezielle Kuriere. Die SC finden Hinweise, dass eine Verbindung zwischen diesen Kurieren und Nazareems Opfer besteht.

- Inmitten des Chaos tut sich etwas an einer der Blockaden: Videoaufnahmen zeigen zwei schmetterlingsförmige Schiffe ohne Signatur, die das Portalfeld verlassen, dann aber in den Weltraum verschwinden, bevor irgendjemand reagieren kann.

Belohnung:

- Die Station Kalidha ist den SC sehr dankbar und sie können ihr Schiff dort in Zukunft kostenlos reparieren lassen.

⚙ DER HOCHSTAPLER

„Hast du den Abgesandten gesehen und seine Worte gehört?“ Der alte Mann rollt die Ärmel seines Kaftans hoch und beugt sich zu dem Besitzer des Chai-Stands hinüber. „Endlich erfahren wir die Wahrheit.“ Er nimmt einen kleinen Schluck von dem heißen Chai. „Wir müssen ihm lediglich folgen und gehorchen.“ Der Mann hebt die Arme und stellt Tätowierungen mit detaillierten Vorkriegszeichnungen zur Schau. „Sieh her, die Liebe des Abgesandten ist allumfassend. Folge der Ikone und du wirst auf immer im Licht wandeln.“

Die Situation: Entweder jemand aus den untersten Gesellschaftsschichten oder eine Person, die im Gefüge der Macht zu kurz gekommen ist, wacht eines Morgens auf und glaubt, über eigenartige Kräfte zu verfügen (vielleicht ist diese Person besessen?). Die Person versucht, zu Wohlstand und Ansehen zu gelangen, indem sie sich als einer der Abgesandten ausgibt. Anhänger und Verehrer umschwärmen sie, aber mit der Zeit wächst in ihr eine Gier nach uneingeschränkter Macht ...

Die Mission: Die SC wurden möglicherweise beauftragt, den Abgesandten als Betrüger zu entlarven oder die Ausbreitung seines Kults einzudämmen. Vielleicht glauben sie aber auch, dass es sich um einen echten Abgesandten handelt, und versuchen ihn stattdessen vor seinen Feinden zu beschützen.

Hinweis:

- Der falsche Abgesandte hatte eine echte Vision und kann Erkenntnisse über die wahren Abgesandten oder Hinweise auf eine Zelle von Nazareems Opfer liefern.

Belohnung:

- Die lokalen Gesetzeshüter oder die Fraktion, deren Interessen die SC verteidigt haben, stellen den SC zukünftige Gefälligkeiten in Aussicht (+2 auf **Manipulation** im Umgang mit dieser Gruppe oder Fraktion).

⚙ DAS DILEMMA DES BERGARBEITERS

Der Schein des Holographen erhellt den Raum. Kara blinzelt die Tränen weg und schaut erneut auf die Projektion. Ihr Sohn sitzt auf einem kalten Tempelboden. Sein nackter Oberkörper ist von Narben übersät. Fünf Silhouetten stehen in einem Halbkreis am Rand der Projektion, Frauen und Männer, die sich die Krieger des Heiligen Lichts nennen. Einer von ihnen tritt vor und legt eine Hand auf die Schulter des Jungen. „Du kennst den Ort und die Zeit für die Übergabe. Enttäusche uns nicht. Möge der Märtyrer seinen Schatten über dich halten.“

Die Situation: Die Krieger des Heiligen Lichts haben einen einfachen Weg gefunden, ihre abscheulichen Taten zu finanzieren. Ein Sympathisant innerhalb des Bergbauunternehmens Asteroiden-Exporte und eine Korsarenkapitänin, die zur Kooperation gezwungen wird, sichern ihnen eine beständige Einkommensquelle. Die Neodym-Barren sind so wertvoll, dass sie im gesamten Horizont ohne lästige Fragen als Zahlungsmittel akzeptiert werden.

Die Mission: Im Anschluss an ihren Aufenthalt auf Kua könnten die SC geneigt sein, der Finanzierung des Märtyrer-Einsatzteams nachzuspüren. Vielleicht werden sie auch anonym von einer anderen Zelle derselben Gruppe beauftragt, die Korsarenkapitänin zu treffen und die Lieferung zu übernehmen. Oder Korsarenkönigin Kara will sich nicht länger erpressen lassen und hat die SC angeworben, um ihren Sohn zurückzubringen.

Hinweis:

- Die Korsarenkapitänin kann den SC gerade genug Informationen über das Einsatzteam zukommen lassen, damit sie die betreffende Zelle aufspüren können.

Belohnung:

- Wenn die SC die Wahrheit über das verschwundene Neodym herausfinden, kann sich Jabil Samem, Besitzer von Asteroiden-Exporte, in der Zukunft als großzügiger Gönner erweisen.

⚙ DAS SCHICKSAL VON SULTRA

Ein kleines Mädchen läuft durch die Gassen einer Barackensiedlung. Eng an die Brust gepresst hält sie ein in einen Schal gewickeltes Paket mit Wasserflaschen, Obst, Getreiden und Medikamenten – das heutige Almosen der Samariter und des Kolonialbüros. Das ist ihr Zuhause. Ihre frühesten Erinnerungen drehen sich alle um das Gefühl, nicht genug Luft zu kriegen – den Geruch und Geschmack trockener Erde, verschimmelter Zelte und rostiger Zäune. Ein nackter Kampf ums Überleben, ohne jegliches Schamgefühl. Abends, wenn sie in ihrem dunklen Zelt liegt und den Geschichten der Erwachsenen am Feuer lauscht, vergisst sie die Angst und den Hunger für einen Moment. Ihre liebsten Geschichten handeln von einem Palast und von den Tagen vor der Flut ...

Die Situation: Nach der Überflutung des Tals von Sultra wurden Hunderttausende von Menschen in Flüchtlingslagern in den umliegenden Distrikten untergebracht (siehe Seite 158). In dem dunklen Kontrollraum bei Katarakt 27 schaltet eine Anzeige von Rot auf grün um. Die Autoreparaturen des Systems sind abgeschlossen und bereit für einen Neustart ...

Die Mission: Die SC könnten beauftragt werden, die Staumauer zu untersuchen, und dabei auf das geheime Instandsetzungsprojekt stoßen. Vielleicht wurden sie auch angeworben, um das Projekt vor Eindringlingen zu beschützen. Die Debatte um die Flüchtlingslager erhitzt sich zusehends und die SC könnten auch als Unterhändler engagiert werden.

Hinweis:

- Nicht alle sind von einer möglichen Wiederherstellung von Sultra begeistert. Die Hegemonie und das Syndikat versuchen, den Wiederaufbau aktiv zu behindern, weil sie dadurch das Gleichgewicht der Kräfte im Konglomerat in Gefahr sehen.

Belohnung:

- Wenn die Staumauer wieder funktionsfähig ist, wird es eine lange Zeit dauern, bis das Tal wieder vollständig bewohnbar ist. Allerdings sinkt der Wasserpegel und die Flüchtlinge können wieder nach Hause zurückkehren. Welche Fraktion wird wohl die Lorbeeren dieser noblen Tat für sich beanspruchen? Und was sind sie bereit, den SC für ihr Schweigen zu bezahlen?

⚙ DIE KINDER DES LIEDES

Im Chaos des Neoptra-Raumhafens kauert sich eine Gruppe Pilger zusammen, die soeben von Bord eines Frachters gegangen ist. Sie alle leiden unter der Mystikerkrankheit und können noch immer das Lied des Abgesandten durch die Streben und Fenster der Station hallen hören. Sie nennen sich selbst die Kinder des Liedes und ihre Zahl wächst. Immer öfter tauchen im Mulukhad und in den Gassen abseits der Promenade die Worte des Abgesandten des Boten als Graffiti auf: „Wir sind die Antwort auf eure Gebete. Wenn die Nacht über euch hereinbricht, sind wir das Licht des Friedens."

Die Situation: Nach dem Tod des Abgesandten des Boten macht sich Unruhe sowohl unter der einfachen Bevölkerung als auch in der Spitze breit. Das Konsortium versucht die Station zusammenzuhalten, aber die Furcht der Bevölkerung vor der Vergeltung der Ikonen ist stark und unberechenbar. Die Kinder des Liedes siedeln sich in einer abgelegenen Ecke der Station an und die Situation läuft schnell aus dem Ruder.

Die Mission: Die SC könnten beauftragt werden, mit dem Anführer der Kinder des Liedes zu verhandeln oder ihn vielleicht auch zu eliminieren. Alternativ könnten sie von dem Kult angeworben werden, um dessen Mitglieder zu schützen. Oder lauschen sie vielleicht selbst in den Schwingungen der Wände der Station oder im Rauschen der Funkgeräte nach Echos vom Lied des Abgesandten?

Hinweis:

- Hinweise, die aus dieser Sache hervorgehen, könnten zum Aufenthaltsort eines anderen Abgesandten führen, beispielsweise zum Abgesandten des Tänzers und seinen Anhängern, den Atbaë Alri (siehe „Tänzer im Käfig").
- Die SC erfahren außerdem, dass der verstorbene Abgesandte als Echo in den Mystikern und im Weltraum um Coriolis und Kua fortbesteht.

Belohnung:

- Die Kinder des Liedes könnten zukünftige Unterstützer und Auftraggeber werden. Sie verfügen über zahlreiche Hinweise auf die Aufenthaltsorte der verbliebenen Abgesandten.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

A
Akouba Kosha 43, 143
Althea 19
Aqueda 104
Aram Yafa 31
Arrl 74
Artyr Gholâm 117
Ataia 132
Ayaam'sha 183

B
Bathos Emoud, Verrückter Prophet 79
Bestie, Die 79

C
Chabaun Kheml 175
Coriolis-Gardisten 22

D
Dali Osman 119
Darius 164

E
Elmeda dol-Parnasso, Königin der Elenden 72

F
Frax 73

G
Gaddar-e-Abrar 177
Goba, Der lahme 73

H
Haquim 104

J
Jarja Dougha 142
Jeyla Kuhari 32
Johar Quassar 52

K
Kahnara 73
Kellerbewohner 79

L
Lenove Astir 53
Leod dol-Quassar 142

M
Märtyrer-Einsatzteam, als Gardisten 22
Märtyrer-Einsatzteam, Basis 83
Märtyrer-Krieger 88
Märtyrer-Krieger, im Garten der Sucher 61
Merk Ahuro 21

N
Nepotha 164
Nestera-Verteidigungsstreitkräfte 131
Nigelia Kurahan-dol-Fahsra 41

R
Ramas, Bruder 54
Ramses 104
Ramses' Schakale 102
Raquin Birbasil 118
Robwah, Schwester 53

S
Salamah Ach-Abaud 88
Sultra, Geister von 164

T
Tubra Ghutan 131

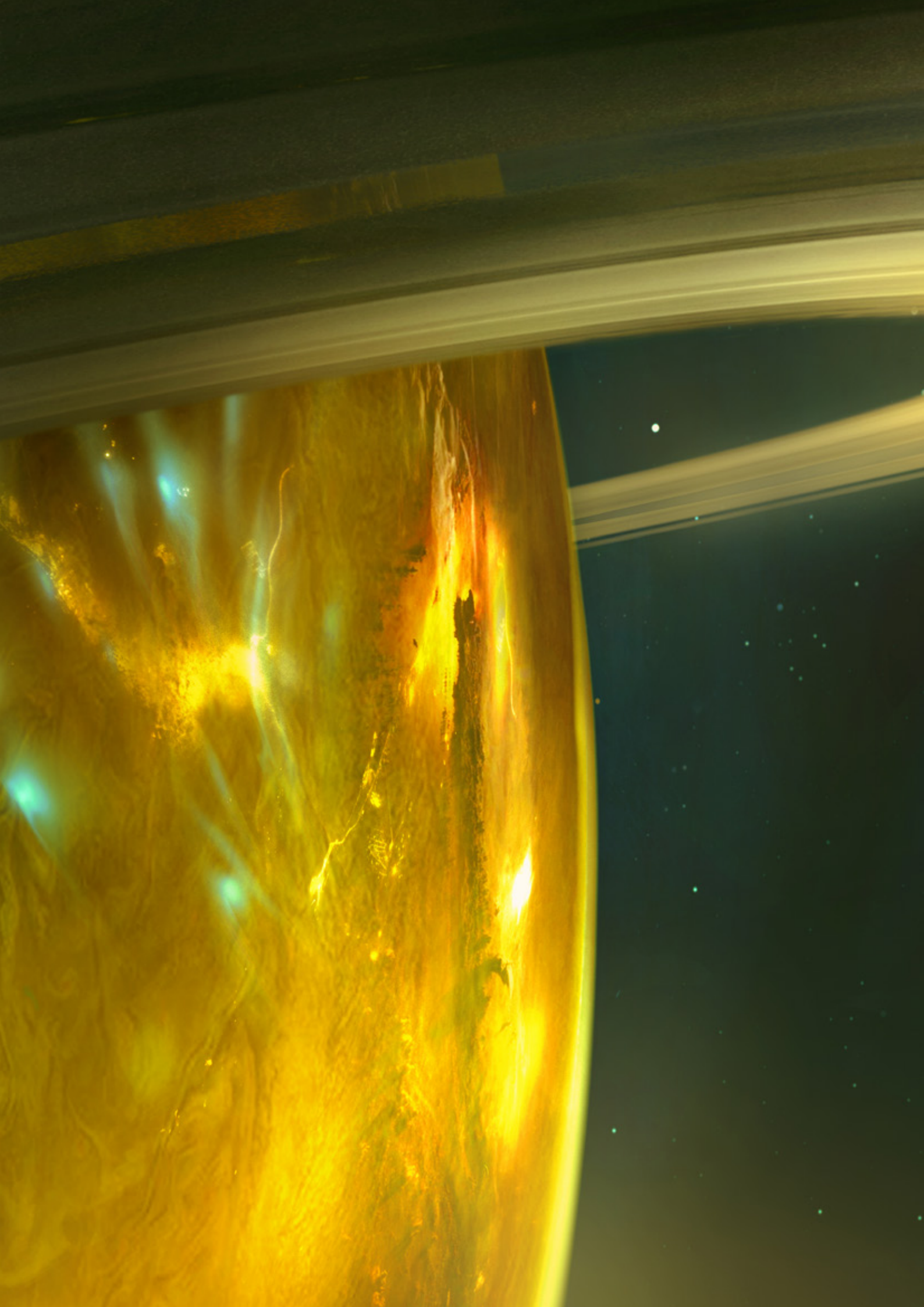
KARTEN

Absturzstelle 103
Bankettsaal 151
Basis des Märtyrer-Einsatzteams, das Krankenhaus 173
Baybasin 116
Garten der Sucher 60
Konglomerat 130
Neoptra-Raumhafen 20
Residenz des Abgesandten 47
Werkstatt 148

HANDOUTS

Handout 1: Flugblatt des Sanatoriums 33
Handout 2: Einladung der Richterin 40
Handout 3: Bruder Ramas' Karte 66
Handout 4: Karte der Königin der Elenden 77
Handout 5: Nachricht an Artyr 101
Handout 6: Artyrs Frachtverzeichnis 123







EIN LIED FÜR JAROUMA

Bei den Ikonen, sieht aus, als hätten wir es geschafft. Messungen aus den Quadranten 2 und 3 abgeschlossen. Beide Frequenzen stimmen mit dem Jarouma-Muster überein. Alam startet die Datenübertragung. Wir haben allerdings schlechte Neuigkeiten. Die Mission ist in Gefahr. Der Sturm wird schlimmer und wir hatten schon mehrere Zwischenfälle bei dieser Mission. Zwei Mitglieder unseres Teams sind verletzt und laut Simulation besteht das Risiko, dass unser Shuttle die Belastung nicht aushält, wenn wir versuchen, Quadrant 4 zu erreichen. Wir beten zu den Ikonen, dass diese Nachricht durchkommt …

—Xene, die letzte Nachricht von der Sandir II – Faisal Kham

EINLEITUNG

Vor zwei Zyklen machte Jarouma Had Peleter, wissenschaftliche Leiterin und Kommandantin des Forschungsschiffs Gyaan V, mit ihrer Besatzung eine sensationelle Entdeckung. Das Ziel ihrer Expedition war das weit entfernte Erequ-System am äußeren Rand der Algol-Route, wo sich ein mysteriöses Artefakt mit dem Namen Netz von Izar befindet. Dabei handelt es sich um ein hexagonales Gerüst unbekannten Ursprungs, das einen Käfig aus lichtkrümmender Schwärze um den kleinen Planeten Izar bildet. Ihre Reise brachte ihnen Sensordaten eines mysteriösen Energiemusters ein, das von dem Gerüst ausging. Das Netz von Izar war aus seinem langen Schlaf erwacht.

Die Spieler nehmen an dieser Geschichte in CZ 60 im Segment des Reisenden teil, zwei Segmente vor der Zyklade. Sie schlüpfen in die Rollen von Wissenschaftlern im Auftrag des Instituts, dem Forschungszweig des Konsortiums. Offiziell sind sie auf der Forschungsstation FS-7 im Orbit um den Gasriesen Xene stationiert und sollen in diesem Teil des Kua-Systems die Bergbau- und Prospektionsarbeiten beaufsichtigen. Die Monde Eod, Santir und vor allem Calest sind alle sehr reich an Mineralien, aber über den letzten Coriolis-zyklus hat das Institut seine Ressourcen vor allem darauf konzentriert, Sonden und Forschungsanlagen in der dichten Atmosphäre des Gasriesen selbst zu platzieren.

ÜBERSICHT

Herzlich willkommen in diesem Einzelszenario, das die Geschehnisse um die Ankunft der Abgesandten im Dritten Horizont beleuchtet. Es besteht aus drei Teilen und ist dafür ausgelegt, in wenigen Stunden gespielt zu werden, beispielsweise als Rückblende im Epilog der beiden Szenarien aus *Der verschwundene Abgesandte*.

⚙ AKT 1: DIE STATION (S. 215)

Die Charaktere beginnen ihren Tag an Bord von FS-7. Sie gehören einem Forschungsteam an, das beauftragt wurde, ein Experiment zu dem sogenannten Jarouma-Muster vorzubereiten und zu überwachen. Die ganze Station befindet sich in einem Zustand zwischen Anspannung und Panik. Die berühmte Jarouma Had Peleter wird persönlich eintreffen, um die Arbeit des Teams zu beaufsichtigen, aber bei dem Projekt sind einige Unfälle aufgetreten und eine hitzige Diskussion kommt auf.

⚙ AKT 2: DER GASRIESE (S. 221)

Als die Anlage in Betrieb geht und die ersten Messungen tatsächlich auf eine Veränderung des Energiemusters hindeuten, wird aus den Wirbeln in Xenes Atmosphäre ein heftiger Sturm. Orkanartige Winde destabilisieren zwei der Quadranten und elektromagnetische Störungen unterbrechen die Datenübertragung der Sensorsonden. Das Team muss sich in die Atmosphäre hineinwagen und das Muster manuell neu kalibrieren.

Der Atmosphäreneintritt ist gefährlich und das Shuttle wird beim Andocken an der ersten Anlage beschädigt. Bei den Reparaturen wird das Team von Missgeschicken und schweren Unfällen zurückgeworfen, aber die verbitterte Leiterin des Teams hat direkte Befehle von Jarouma persönlich erhalten – die Mission kann unter keinen Umständen abgebrochen werden. Alle Anlagen müssen aktiviert und das Muster in Einklang mit dem Algorithmus gebracht werden.

Nachdem die Anlage des dritten Quadranten repariert ist, ist das Netzwerk wieder online, aber der Sturm wird immer schlimmer. Elektromagnetische Entladungen gefährden die Sicherheit der Teammitglieder. Es gibt aber auch gute Nachrichten – die Frequenzmuster stimmen überein! Nun muss das Team bloß noch die letzte Anlage

erreichen und die Daten aus dem beschädigten Sensorarray auslesen, um die Mission abzuschließen. Als die Pilotin jedoch zu sterben droht, kommen der Teamleiterin doch Zweifel. Sie ist bereit, die Mission abzubrechen.

In dieser Krise tritt der Analytiker des Teams an die anderen Mitglieder heran, um sie dazu zu bewegen, die Mission dennoch fortzusetzen. Die Bedeutung dieser möglichen Entdeckung wäre immens. Er wird versuchen, seine Teammitglieder zu überzeugen, wird eine Meuterei beginnen oder das Shuttle selbst stehlen.

⚙ AKT 3: DIE ANKUNFT (S. 227)
Auf dem Höhepunkt des Sturms passiert etwas Unvorhergesehenes. Der Analytiker betet zu den Ikonen und sabotiert das Shuttle. Einer nach dem anderen treffen die Abgesandten ein und dringen in den Geist der unglücklichen Teammitglieder ein.

HINTERGRUND

Das Forschungsteam wurde einerseits wegen seiner Fachkompetenzen ausgewählt, andererseits aber auch, weil seine Mitglieder keine persönlichen Bindungen zu anderen Menschen haben. Sie haben keine bekannten, noch lebenden Angehörigen und insgesamt sehr wenige enge Vertraute. Über den letzten Corioliszyklus haben sie Sonden installiert und Sensordaten des Gasriesen ausgelesen – Arbeit, die mit dem Geheimprojekt um das Jarouma-Muster zusammenhängt.

DAS MUSTER

Am neunten Tag im Segment des Reisenden soll die Anlage in Betrieb genommen werden. Sie soll das fluktuierende Magnetfeld des Gasriesen und seine elektromagnetischen Muster verändern. Vor zwei Corioliszyklen, in CZ 58, entdeckte Jarouma Had Peleter, dass das Artefakt um Izar ein Energiemuster abgab, das sonst nur in den Feldern festzustellen ist, die sich um Sterne formen und wieder auflösen – die Muster, die zur Berechnung von Portalsprüngen verwendet werden.Obwohl das Muster bei Izar sehr ähnlich war, konnte es kein Portalfeld ausbilden, was den Forschern zwei Zyklen lang Rätsel aufgab. Der entscheidende Fingerzeig zur Lösung des Rätsels stammte aus alten Messdaten einer Wetterstation in der Atmosphäre von Xene. Dieses Muster war beinahe identisch mit dem, das Jarouma bei Izar entdeckt hatte, und wurde zur gleichen Zeit aufgezeichnet.

DAS NETZWERK

Forschungsstation 7 und die Bergbauanlagen in der Nähe werden von einer Einheit der Legion bewacht, die als Chau'kedaar bekannt ist, „die Wächter". Nachdem das Jarou-

FINSTERNISPUNKTE

Als SL beginnst du dieses Szenario Finsternispunkten nach Anzahl der Spieler, jedoch mindestens mit 4 FP. In Akt 1 solltest du diese FP einsetzen, um kleinere Fehler und Probleme zu erzeugen. Die vorzeitige Ankunft von Jarouma Had Peleter fügt dem Vorrat aus dramaturgischen Gründen ebenfalls 1 FP hinzu. Wenn der Sturm stärker wird und das Forschungsteam in die Atmosphäre von Xene hinabfliegt, erhältst du erneut 4 FP, um in Akt 2 die Intrigen zu befeuern. Da das Szenario keine externen Bedrohungen oder Kämpfe enthält, kannst du die Finsternispunkte verwenden, um Pannen zu erzeugen, Ausrüstung versagen zu lassen und die Ereignisse in allen Akten zu aktivieren.

Tod und Auferstehung: Auch jedes Mal, wenn ein Besatzungsmitglied stirbt, kannst du 1 FP zum Vorrat hinzufügen. Das gilt auch, wenn jemand mitansieht, wie ein Charakter von den Toten aufersteht (wenn er von einem Abgesandten übernommen wird). Wo sich Wahnsinn und Panik ausbreiten, wächst auch die Finsternis.

GEFÄHRLICHE ATMOSPHÄRE

Aufgrund der Schwerkraft in der Atmosphäre von Xene kann man sich dort nur mühsam bewegen. Selbst in einem Exoanzug erleiden alle Bewegungsaktionen außerhalb des Shuttles oder Handlungen, bei denen etwas Schweres getragen wird, einen Abzug von –1. Wenn am Ende von Akt 2 die orkanartigen Winde weiter zunehmen, steigt dieser Abzug für das Finale sogar auf –2.

ma-Muster auch auf Xene entdeckt worden war, begannen die Wissenschaftler auf FS-7 ein Netz aus Stabilisatoren in der Atmosphäre zu platzieren. Die Position dieser Knotenpunkte basiert auf der käfigähnlichen Struktur des Netzes von Izar. Nach seiner Aktivierung soll das Netzwerk in der Lage sein, die Energiemuster anzugleichen. Nach Jaroumas Theorie sollen zwei identische Muster eine Brücke zwischen den beiden Planeten bilden und so eine neue Art von Portal erzeugen. Das Szenario beginnt am achten Tag im Segment des Reisenden und die Anlage ist so gut wie einsatzbereit.

FAKTEN ÜBER XENE

Mit einer Entfernung von 18 AE zum Stern Kua und 13 AE zu Coriolis liegt Xene geradeso außerhalb des Zentrums des Systems. Der innere Asteroidengürtel bildet eine Grenze zwischen den kolonisierten inneren Planeten und dem stärker industrialisierten äußeren Teil des Systems. Xene hat, abgesehen von den Bergbauunternehmen des Konsortiums, einigen unabhängigen Prospektoren und Forschungsprojekten des Instituts nicht viel kommerzielles Verkehrsaufkommen. Für Schiffe auf dem Weg in den randwärtigen Raum stellt der Planet jedoch einen wichtigen Zwischenhalt zum Auftanken dar.

- **DURCHMESSER:** 143.200 km (ungefähr 11-mal größer als Kua)
- **ÄQUATORDURCHMESSER:** 449.648 km (ungefähr 11-mal größer als Kua)
- **OBERFLÄCHE:** 64 Milliarden Quadratkilometer (ungefähr 128-mal größer als Kua)
- **SCHWERKRAFT:** 2,15 Standardschwerkraft
- **TAGESLÄNGE:** 9,5 Stunden
- **STERNJAHR:** 11 kuanische Jahre
- **ACHSENNEIGUNG:** 86 Grad
- **MONDE:** 6 größere (Durchmesser über 50 Kilometer), 23 kleinere.

SANTIR - Bergbaueinrichtung | **NINDA** - erforscht | **CALEST** – Bergbaueinrichtung | **AISH** - erschöpft, Bergbauanlagen stillgelegt | **ONID** - wird für zukünftige Unternehmungen erschlossen | **EOD** - neutrale Bergbaueinrichtung, Prospektorenbasis Kalders Traum

AKTEURE DES SZENARIOS

Dieses Szenario spielt in einer abgeschlossenen Umgebung mit nur wenigen Charakteren, die außerdem auf den abgeriegelten Bereich von FS-7 und später auf das Atmosphäre-Shuttle begrenzt sind, mit dem sie in Xenes Atmosphäre eintreten.

⚙ DIE STATIONSBESATZUNG

An Bord von FS-7 halten sich rund 500 Wissenschaftler, Techniker, Prospektoren und Büroangestellte auf, über die der Stationskommandant Tariek Sidonna ein wachsames Auge hält. Die gesamte Anlage wird von einer Einheit aus 85 Legionären bewacht. Zehn Jäger und zwei Atmosphäre-Shuttles stehen bereit und etwa 50 Soldaten sind einsatzbereit auf den verschiedenen Bergbaueinrichtungen des Konsortiums auf Xenes Monden postiert. Damit verbleiben 25 Soldaten an Bord der FS-7, die von der abgebrühten, loyalen Veteranin Tehira Markoon angeführt werden. Jarouma hat ihre Hauptforschungslabore auf Kua und Coriolis und besucht die Station nur persönlich, um dem Erreichen von essenziellen Meilensteinen beizuwohnen. Ihr Forschungsassistent weicht ihr dabei nie von der Seite.

- **Tehira Markoon (Algol)** – Hauptmann der Legion (Erstsiedlerin)
- **Tariek Sidonna (Kua)** – Stationskommandant der FS-7 (Zenither)
- **Jarouma Had Peleter (Kua)** – wissenschaftliche Leiterin (Zenitherin)
- **Frendi Kurahan (Coriolis)** – Forschungsassistent (Zenither)

⚙ DAS FORSCHUNGSTEAM

Das Team ist in Sektor 31 der Station untergebracht. Es steht dort unter Quarantäne und ist von anderen Forschungsgruppen abgeschottet. Es hat hier seine eigenen Quartiere, ein Forschungslabor und ein technisches Labor, eine Startrampe für Sonden und ihr eigenes Dock mit Luftschleuse, um Besucher zu empfangen. Es gibt keine Hangarbucht und das Team muss jedwede Schiffsnutzung separat anfordern.

- **Faisal Kham (Kua)** – Wissenschaftlerin, Leiterin des Forschungsteams (Zenitherin)
- **Leila Hatami (Dabaran)** – Pilotin (Zenitherin)
- **Yorûg om-Khalit (Altai)** – Analytiker (Mogul-Erstsiedler)
- **Alam Dania (Mira)** – Technikerin (Erstsiedlerin)
- **Harish Verma (Mira)** – Archäologin (Erstsiedlerin)

⚙ SPIELERCHARAKTERE UND NSC

Ein Lied für Jarouma konzentriert sich auf die Interaktion zwischen den fünf Mitgliedern des Forschungsteams. Jeder Charakter ist als Spielercharakter ausgearbeitet, aber das bedeutet nicht, dass ihr genau fünf Spieler für dieses Szenario braucht. Übrigbleibende Rollen werden von dir als SL als Nichtspielercharaktere (NSC) geführt. Da dieses Szenario stark auf die Interaktion innerhalb des Forschungsteams ausgelegt ist, ist es wichtig, dass alle Spieler sich die Werte, persönlichen Probleme, Geheimnisse und Ziele ihres Charakters sorgfältig durchlesen. Dabei können Widersprüche zu den Beschreibungen bei anderen Charakteren auftreten. Das ist beabsichtigt, um in diesem Szenario Spannungen in der Gruppe zu erzeugen.

Der Einfachheit halber ist bei den Charakterbeschreibungen für jede Fertigkeit das dazugehörige Attribut angegeben. Beispielsweise bedeutet „Beweglichkeit [G] 2“, dass der Charakter für einen Wurf auf **Beweglichkeit** zwei Würfel plus seinen Wert in Geschicklichkeit zur Verfügung hat.

Die Seitenverweise bei der Ausrüstung verweisen auf das *Coriolis*-Grundregelwerk.



FAISAL KHAM

Wissenschaftlerin

„Warum bist du noch hier? Solltest du nicht deine Arbeit erledigen?“

GEHEIMNISSE

- **Faisal hat jemanden getötet. Während sie Jarouma auf die Izar-Expedition begleitete, wurde sie eifersüchtig auf eine Forschungsassistentin (Menia Tan-Baduh) und arrangierte einen „Unfall“. Sie wollte die junge Studentin eigentlich nur verletzen und erschrecken, doch durch eine Fehlkalkulation führte das Schiff seine Reinigung des äußeren Belüftungssystems vorzeitig durch. Jarouma kennt die wahre Ursache des Unfalls und hat Faisals unverbrüchliche Loyalität eingefordert, damit sie die Wahrheit verschweigt.**
- **Sie ist verliebt in Leila, die Pilotin des Teams, verbirgt jedoch ihre Gefühle.**

Faisal wuchs auf Kua auf, in dem Städtegewirr um den Monolithen. Sie hat auf Coriolis an der Ingenieursakademie des Instituts studiert und konnte sich eine Stelle als Forschungsassistentin auf der Gyaan V sichern. Gemäß ihrer Abstammung aus einer Zenither-Familie von niederem Stand gab sie sich voll ihrer Karriere hin. Sie hat wenige Freunde und noch weniger Vertraute, aber während ihres Aufenthalts auf der FS-7 hat sie Leila Hatami für ihre derbe Ausdrucksweise und ihr hitzköpfiges, aber ehrliches Temperament respektieren und schätzen gelernt.

CHARAKTERMERKMALE: Leidenschaft und Fortschritt vor Mitgefühl. Kann nicht von ihrer Forschung ablassen und schaut selten von ihren Unterlagen auf, wenn sie mit jemandem spricht. Sie ist allerdings immer korrekt und bringt Dinge auf den Punkt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 5

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN: Beobachtung [V] 1, Beweglichkeit [G] 0, Fernkampf [G] 0, Infiltration [G] 0, Kraftakt [S] 1, Manipulation [E] 2, Nahkampf [S] 2, Überleben [V] 0

SPEZIELLE FERTIGKEITEN: Datendschinn [V] 0, Kommandieren [E] 3, Kultur [E] 0, Medikurgie [V] 0, Pilot [G] 0, Technologie [V] 2, Wissenschaft [V] 3,

TALENTE: Bösartig

PANZERUNG: Exoanzug 2

WAFFEN: Duramesser (INIT +1, Waffenschaden 2, KRIT 1)

AUSRÜSTUNG: Tabula mit Forschungsunterlagen, persönlicher Kommunikator, Leuchtrakete (S. 115), Biomonitor (S. 112)

- **BÖSARTIG:** Wenn Faisal erfolgreich **MANIPULATION** gegen jemanden einsetzt und mindestes 1 Punkt Stress verursacht, erleidet das Ziel 1 zusätzlichen Punkt Stress.

PERSÖNLICHES PROBLEM: Höchst konzentriert. Faisal kann sich so vollkommen auf eine Tätigkeit oder ein Problem versteifen, dass sie Gefahren oder wichtige Informationen komplett ignoriert, einschließlich anderen, die ihre Hilfe benötigen.

ZIEL IN DIESEM SZENARIO: Faisal wird unter keinen Umständen die Mission abbrechen. Sie ist überzeugt, das Vertrauen, das Jarouma in sie setzt, unbedingt unter Beweis stellen zu müssen und ist bereit, andere zur Erfüllung der Mission herumzukommandieren, zu bedrohen oder körperlich zu bekämpfen. Es gibt nur eine Sache, die ihre Meinung ändern könnte – die Gefahr, ihre heimliche Liebe, die Shuttle-Pilotin Leila Hatami, zu verlieren.



LEILA HATAMI

Shuttle-Pilotin

„Brauchst du irgendwas? Vielleicht kann ich die Ikonen dazu bringen, deine Gebete zu erhören – was bietest du mir denn dafür?“

GEHEIMNISSE

- **Leila hat ihren Stammbaum gefälscht, indem sie Institutionen und Verwalter bestochen hat, Einzelheiten in seiner Geschichte zu verändern. Ihre Familie stammt nicht von den Zenithern ab, sondern gehörte in Wirklichkeit zu reichen Erstsiedlern, die in den dunklen Zeiten nach den Portalkriegen in alle Winde zerstreut wurden.**
- **Sie ist abhängig von Opiaten und Aufputschmitteln. Ihre Sucht hat ihr hohe Schulden beim Syndikat eingebracht und sie hält nach lukrativen Forschungsdaten Ausschau, durch deren Verkauf sie ihre Schulden abbauen kann.**

Leila stammt aus einer Händlerfamilie, die Güter entlang des Dabaran-Kreises verschifft. Sie ist wagemutig und klug. Ihr sind die sozialen Vorzüge bewusst, wenn man im Dritten Horizont Zenitherin ist, und sie klammert sich verbissen an ihre Abstammung. Früher war sie Jägerpilotin bei der Legion, Frachter fliegt sie erst, seit sich ihr die Gelegenheit bot, an den randwärtigen Expeditionen des Konsortiums teilzunehmen. Sie darf als einziges Mitglied des Forschungsteams die Station verlassen, um Vorräte zu besorgen und wichtige Persönlichkeiten zu transportieren.

CHARAKTERMERKMALE: Leila redet viel. Ohne zu zögern spricht sie ihre Gedanken aus. Wenn es nicht um ihre elitäre Weltanschauung und die Höherstellung von Zenithern ginge, wäre das vielleicht von Nachteil. Ständig kaut sie auf etwas herum. Wer sie genauer beobachtet, kann erkennen, dass ihre rechte Hand immer wieder leicht zittert. Das ist eine Folge ihrer Opor-Sucht, die sie zu verbergen versucht.

ATTRIBUTE:
Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 2

Trefferpunkte: 7

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 4

Allgemeine Fertigkeiten: Beobachtung [V] 0, Beweglichkeit [G] 0, Fernkampf [G] 2, Infiltration [G] 2, Kraftakt [S] 0, Manipulation [E] 2, Nahkampf [S] 2, Überleben [V] 0

Spezielle Fertigkeiten: Datendschinn [V] 2, Kommandieren [E] 0, Kultur [E] 0, Medikurgie [V] 0, Pilot [G] 3, Technologie [V] 1, Wissenschaft [V] 0

Talente: Hautelektroden (KYB)

Panzerung: Fluganzug 1

Waffen: Versteckte Vulkan-Grille (Bonus +1, INIT +2, Waffenschaden 2, KRIT 2)

Ausrüstung: Überlebensmaske (S. 117), Biomonitor (S. 112), Kambra (2 Dosen, S. 105), Opor (1 Dosis, S. 108)

- **HAUTELEKTRODEN:** Leilas Handflächen sind mit einer leitenden Oberfläche ausgerüstet, die starke Elektroschocks übertragen kann. Nach einem erfolgreichen waffenlosen Angriff kann sie sich entscheiden, anstelle von Schaden 2 Punkte Stress zu verursachen. Jede zusätzliche Sechs verursacht 1 zusätzlichen Punkt Stress.

PERSÖNLICHES PROBLEM: Leila ist sehr draufgängerisch und schreckt vor keiner Herausforderung zurück. Sie genießt die Gefahr und versucht ihr Können und ihren Wert bei jeder Gelegenheit unter Beweis zu stellen.

ZIEL IN DIESEM SZENARIO: Leila ist fest entschlossen, alle drei Quadranten zu erreichen. Insgeheim hat sie große Angst vor dem Wetter, aber das Risiko, in Jaroumas Augen und denen hochrangiger Zenither zu versagen, macht ihr noch viel mehr Angst.



YORÛG OM-KHALIT

Analytiker

„In den Mustern, die dich umgeben, kann ich dein Schicksal erkennen. Du musst an dich glauben und auf deine innere Stimme hören.“

GEHEIMNISSE

- **Yorûgs Familie kennt das verschollene Shinda-System im Säulen-Quadranten. Manchmal besuchen die Ältesten der Nomadenflotte das dortige Kloster, das als Orden von Rima bekannt ist. Nur wenige Mogulfamilien verfügen über die Fähigkeit, ein Portal ins Shinda-System zu öffnen.**
- **Nach seinen Reisen durch den Horizont wurde Yorûg ins Shinda-System eingeladen. Er blieb eine Weile dort und pflegte die Vier die Eins sind, die asketischen Ältesten des Ordens. Nun hat er eine Mission: ein Portal zu öffnen, damit die Ikonen den Dritten Horizont betreten und ihre Abgesandten unter den Menschen wandeln können, wie es ihnen vorherbestimmt ist.**

Yorûg wurde auf dem Mogul-Familienschiff Dar'shaat geboren, einem der kleineren Schiffe, das als Teil der Janhagir-Flotte die Große Weite vom Zweiten in den Dritten Horizont überquerte. Die Alten erzählten von dem großen Krieg, der schließlich zum Auszug der Mogulflotte geführt hatte. Yorûg bereist die Sternensysteme des Dritten Horizonts, seit er ein kleiner Junge war. Auf der Suche nach Antworten und Hinweisen auf zukünftige Entwicklungen studiert er die Interaktionen zwischen Systemen und Fraktionen. Ein Mann weniger Worte, aber freundlich, aufmerksam und hingebungsvoll.

CHARAKTERMERKMALE: Yorûg ist sowohl analytisch als auch einfühlsam. Er berührt jemanden mit Sorgen aufmunternd an der Schulter oder nimmt ihn in den Arm, um Stress abzubauen. Unter den Teammitgliedern bringt er den Ikonen am meisten Ehrfurcht entgegen und betet regelmäßig.

ATTRIBUTE:
Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 4

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 8

Reputation: 3

Allgemeine Fertigkeiten: Beobachtung [V] 2, Beweglichkeit [G] 0, Fernkampf [G] 0, Infiltration [G] 0, Kraftakt [S] 0, Manipulation [E] 1, Nahkampf [S] 0, Überleben [V] 0

Spezielle Fertigkeiten: Datendschinn [V] 3, Kommandieren [E] 0, Kultur [E] 4, Medikurgie [V] 0, Pilot [G] 1, Technologie [V] 1, Wissenschaft [V] 2

Talente: Segen

Panzerung: Exoanzug 2

Waffen: Keine

Ausrüstung: Überlebensmaske (S. 117), Aufklärungssonde (S. 119), 3 M-Dosen (S. 113), Biomonitor (S. 112)

- **SEGEN:** Einmal pro Sitzung kann Yorûg einen anderen SC in naher Reichweite segnen und ihm +3 auf eine Aktion verleihen. Im Kampf erhält der SL 1 FP für den Einsatz dieses Talents.

PERSÖNLICHES PROBLEM: Yorûg ist ausgesprochen fromm. Wenn Furcht und Zweifel ihn überkommen, muss er zu den Ikonen beten.

ZIEL IN DIESEM SZENARIO: Yorûg wurde ausgesandt, um die Ankunft der Abgesandten sicherzustellen und vorzubereiten. Er wird alles dafür tun, das Shuttle und das Team lange genug auf Xene zu halten, bis sich das Portal öffnet. Zu Anfang wird er das über Manipulation versuchen, etwa Unterstützung bei Gleichgesinnten wie der religiösen Alam zu suchen. Allerdings hat er auch Sprengladungen am Schiff angebracht, die er ferngesteuert mit einem Totmannschalter zünden kann, wenn er sich dazu gezwungen sieht. Durch die Explosion wird das Schiff auf einer Anlage festgesetzt oder trudelt langsam tiefer in Xenes Atmosphäre hinein. Durch diese Aktion erhält der SL 2 FP.



ALAM DANIA

Technikerin

„Bitte nicht … Lass bitte die Finger davon. Ich kann … Warte, lass mich bitte mein Werkzeug holen.“

GEHEIMNISSE

- **Alam ist eine Waise. Sie kennt ihre Familie nicht und lügt manchmal darüber, wie sie aufgewachsen ist. Sie ist auf der Straße aufgewachsen und nachdem sie aus mehreren Pflegefamilien weggelaufen war, landete sie auf der Straße in der Nähe eines Tempels.**
- **Ihr gefällt nicht, wie sehr das Konsortium das Kua-System im Griff hat. Sie sucht nach Möglichkeiten, um Fraktionen wie der Freien Liga oder der Nomadenföderation zu helfen, ihren Einfluss auszubauen.**

Alam wuchs in den Raumhäfen der Ikonenstadt auf und hat durch die Kirche der Ikonen Stabilität und Mitgefühl erfahren. Trotzdem verspürte sie eine innere Zerrissenheit und sehnte sich nach Abenteuern draußen im Weltraum. So ließ sie also das geschäftige Leben auf Mira hinter sich und begab sich auf Pilgerfahrt. Ihre spirituelle Reise weckte in ihr stattdessen eine Leidenschaft für harte, ehrliche Arbeit in der beruhigenden Gegenwart von Maschinen. Eigentlich hatte sie erwartet, dass die Ikonen ihr Zufriedenheit bringen würden, doch fand sie diese vielmehr in präzisen Tätigkeiten wie dem Reparieren und Umbauen von Schiffen und Computern.

CHARAKTERMERKMALE: Wenn sie von sozialer Interaktion zu sehr gestresst wird, zieht sie sich zurück und repariert irgendwas. Eine Sache zu zerstören bedeutet, keinen Respekt vor der Arbeit zu haben, die es gekostet hat, sie zu schaffen. Dadurch wird sie leicht nervös und fragt andere oft nach ihrer Meinung, bevor sie eine Aufgabe angeht.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 3

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN: Beobachtung [V] 2, Beweglichkeit [G] 1, Fernkampf [G] 1, Infiltration [G] 0, Kraftakt [S] 1, Manipulation [E] 0, Nahkampf [S] 2, Überleben [V] 0

SPEZIELLE FERTIGKEITEN: Datendschinn [V] 2, Kommandieren [E] 0, Kultur [E] 0, Medikurgie [V] 0, Pilot [G] 0, Technologie [V] 3, Wissenschaft [V] 2

TALENTE: Schrauber

PANZERUNG: Exoanzug 2

WAFFEN: Schneidbrenner (INIT +1, Waffenschaden 2, KRIT 2)

AUSRÜSTUNG: Überlebensmaske (S. 117), Schneidbrenner (S. 113), Fortschrittliche Werkzeuge (S. 114), Biomonitor (S. 112)

- **SCHRAUBER:** Mit einem erfolgreichen Wurf auf **TECHNOLOGIE** und nur einer Sechs kann Alam einen Gegenstand reparieren wie mit einem kritischen Erfolg, also als hätte sie zwei zusätzliche Sechsen erzielt. Außerdem kann sie mit einem Wurf auf **TECHNOLOGIE** einen Gegenstand reparieren oder eine einmal einsetzbare Vorrichtung für eine bestimmte Aufgabe bauen. Die Anzahl von Sechsen bestimmt den Ausrüstungsbonus des Gegenstands (bis zu +3).

PERSÖNLICHES PROBLEM: Alam ist nervös und vertraut manchmal nicht ihren Fähigkeiten. Sie braucht länger, um einfache Aufgaben fertigzustellen und besonders stressige Tätigkeiten fallen ihr noch schwerer (–1 oder –2, je nach Situation).

ZIEL IN DIESEM SZENARIO: Alam will Dinge reparieren. Sie ist eine hart arbeitende Technikerin, die einfach nur ihren Job erledigen und nicht zwischen die Fronten geraten will. Durch ihren religiösen Hintergrund ist sie eine geeignete Kandidatin, um Yorûg in seinem Bestreben zu unterstützen, die Ankunft der Ikonen zu verkünden.



HARISH VERMA

Archäologin

„Ich kümmere mich darum. Bringt mich einfach dicht ran und ich schaue es mir an. Bereitet die Luftschleuse vor.“

GEHEIMNISSE

- **Harish weiß, dass Faisal als Forschungsassistentin auf der Gyaan V dabei war. Es gibt Gerüchte über einen Unfall. Bei einer Routineuntersuchung der Lebenserhaltungssysteme wurde eine Forschungsassistentin (Menia Tan-Baduh) in den Weltraum geschleudert und aus irgendeinem Grund war Faisal dafür verantwortlich. Falls das stimmt, muss die wissenschaftliche Leiterin Jarouma Had Peleter die Angelegenheit vertuscht haben.**
- **Der Reichtum von Harishs Familie stammt daher, dass sie dem Konsortium beim Bau der Raumstation Coriolis Humaniten-Sklaven in großer Anzahl verkauft hat.**
- **Das Prospektorenschiff Huma hat in der Finsternis hinter dem Schiffsfriedhof bei Yastapol etwas entdeckt: Ein altes Waffensystem aus den Portalkriegen, getrieben von einer wahnsinnigen kinetischen Intelligenz, verteidigt ergeben das Wrack eines alten Schlachtschiffs.**

Harish wuchs in Reichtum und Wohlstand auf. Ihre Familie ist eine der älteren auf den Welten von Menau, der dritten und am weitesten entfernten Sonne von Miras Trinärsystem. So weit draußen fühlte sich Harish jedoch isoliert und wollte fortgehen und den Horizont erforschen. Als sie alt genug war, heuerte sie als Deckarbeiterin auf einem Frachter an. Für eine Liebschaft an den Raumhäfen nahm Harish eine Stelle auf dem örtlichen Prospektorenschiff Huma an, das sie weiter nach draußen in den Dritten Horizont brachte. Nach einem tödlichen Unfall tief im Wrackgürtel von Yastapol kehrte sie allein in die Zivilisation zurück. Harish ließ das Raumfahrerleben hinter sich und absolvierte ein Archäologiestudium. Dadurch gelangte sie wiederum in Kontakt mit verschiedenen vom Institut finanzierten Expeditionen und schließlich an Bord der Gyaan V, die CZ 58 das Netz von Izar untersuchte.

CHARAKTERMERKMALE: Harish ist eine ältere Frau mit strengem Gesicht, dessen Ausdruck oft schwer zu lesen ist. Sie lässt andere nur selten an sich heran und beschäftigt sich mit schwerer körperlicher Arbeit oder langen Untersuchungen im Labor.

ATTRIBUTE:
Stärke %, Geschicklichkeit 3, Verstand §, Empathie 3

Trefferpunkte: 8

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 3

Allgemeine Fertigkeiten: Beobachtung [V] 0, Beweglichkeit [G] 2, Fernkampf [G] 0, Infiltration [G] 0, Kraftakt [S] 3, Manipulation [E] 0, Nahkampf [S] 1, Überleben [V] 2

Spezielle Fertigkeiten: Datendschinn [V] 0, Kommandieren [E] 0, Kultur [E] 3, Medikurgie [V] 2, Pilot [G] 1, Technologie [V] 0, Wissenschaft [V] 1

Talente: Exospezialist

Panzerung: Verstärkter Exoanzug 3

Waffen: Hydraulikhandschuhe (Bonus +1, INIT +1, Waffenschaden 2, KRIT 3)

Ausrüstung: Sanitätskasten (S. 113), Tabula mit Forschungsunterlagen.

- **EXOSPEZIALIST:** Harish erhält +2 auf **Beweglichkeit** oder **Kraftakt**, wenn sie einen Exo bedient. Dadurch fällt der übliche Abzug von –2 weg.

PERSÖNLICHES PROBLEM: Harish sieht sich als ältere (und klügere) Schwester der anderen Teammitglieder. Sie bringt sich selbst in Gefahr, um anderen zu helfen oder sie zu beschützen. Diese Tendenz zur Selbstaufopferung gilt vor allem auf andere Erstsiedler unter den Teammitgliedern.

ZIEL IN DIESEM SZENARIO: Harish hasst Faisal insgeheim und möchte sie am liebsten schlecht dastehen lassen oder sogar ihre Position als Anführerin des Teams übernehmen. Andererseits ist sie auch diejenige, die sich für das Wohl des Teams am ehesten opfern würde.

JAROUMA HAD PELETER, WISSENSCHAFTLICHE LEITERIN

„Ich erwarte, dass alles nach Plan verläuft. Kommt nicht zurück, bevor ihr die Daten vollständig ausgelesen habt."

Jarouma ist Zenitherin und mit dem strengen System der Adelsfamilien sehr vertraut. Als direkte Nachfahrin der Besatzung der Zenith ist sie sehr stolz darauf, dass das Konsortium im Dritten Horizont als führende Fraktion Frieden und Wohlstand verbreitet. Schon früh in ihrer Karriere bekam sie das Kommando über das Forschungsschiff Gyaan V. Nach einigen erfolglosen Expeditionen wurden ihr jedoch die Finanzmittel gekürzt. Erst als ihr Vater über ein paar teuer erkaufte Informationen aus den äußeren Systemen stolperte, wendete sich das Blatt für sie. Von einem Archäologen, der nach einem schrecklichen Strahlungsunfall in der Nähe des Portals von Eanu im Sterben lag, erfuhr Jarouma von der möglichen Aktivierung des Netzes von Izar. Das Artefakt, das seit Menschengedenken tot und still gewesen war, sollte bald zum Leben erwachen.

ZIEL IN DIESEM SZENARIO: Jarouma steht in Hinblick auf ihre Familie stark unter Druck. In ihre Projekte wurden viele Birr investiert, nicht nur von Investoren innerhalb des Instituts oder des Prospektorenzweigs des Konsortiums. Sie hat auch mit dem Syndikat und Vertretern der Freien Liga fragwürdige Abkommen geschlossen, um zu verbergen, dass sie Mittel für ihre eigenen, nicht genehmigten Projekte abgezweigt hat. Ihre versprochenen Ergebnisse sind schon mehr als einen Zyklus überfällig und in den Augen der hegemonistischen Familien auf Kua sinkt ihr Ansehen. Ihr bleiben nur noch wenige Tage, bis ihr Projekt offiziell abgebrochen zu werden droht.

SANDIR I UND II, ATMOSPHÄRE-SHUTTLES

Ein weißes Atmosphäre-Shuttle verziert mit den präzisen Mustern des Instituts. Es bietet Platz für acht Personen und bis zu fünf Tonnen Fracht. Reaktor und Lebenserhaltungssysteme reichen für rund eine Woche Reise durch den Weltraum oder für Arbeiten innerhalb der Atmosphäre, bevor das Shuttle aufgetankt und gewartet werden muss.

Klasse: II
Leistungspunkte: 4
Rumpfpunkte: 3
Manövrierfähigkeit: +1
Signatur: -1
Panzerung: 4
Geschwindigkeit: 4
Module: Andockstation, Frachtraum (5 Tonnen), Werkstatt (**Technologie** +1, S. 148)
Merkmale: Atmosphäreneintritt, Fortschrittliche Werkstatt
Problem: -
Kosten: 250.000 Birr

ZU ABGESANDTEN WERDEN

Die Wesenheiten, die später als Abgesandte bekannt werden, sind mächtige Mystiker aus dem Zweiten Horizont, die über gewaltige Entfernungen hinweg mit ihren Geistern Körper im Dritten Horizont übernehmen. Wenn das passiert, sieht das Opfer zunächst Blitze aus Dunkelheit und hört ein Flüstern in seinen Ohren. Dieses Flüstern wird zu beruhigenden Worten, als ob jemand den Charakter in großem Stress trösten oder Schmerz lindern wollte. Der Abgesandte, der den Körper übernimmt, kann die Handlungen des Opfers teilweise kontrollieren oder andeuten. Dessen Geist fühlt sich müde. Es entwickelt einen Tunnelblick ausgehend vom peripheren Sichtbereich, der sich immer weiter verengt, bis nur noch ein kleiner Lichtpunkt übrigbleibt. Der Charakter hört Rauschen – er kann das Blut durch seinen Kopf strömen hören. Wenn er sich fallen lässt, ausgeschaltet wird, getötet wird oder auf irgendeine Weise das Bewusstsein verliert, kann der Abgesandte das Opfer vollständig übernehmen (siehe S. 227 bei der finalen Szene).

GEHEIMNISSE UND LÜGEN

Alle spielbaren Charaktere haben Geheimnisse. Um weitere Verbindungen zwischen den Charakteren zu knüpfen, kann jeder Spieler ein Geheimnis oder einen Teil eines Geheimnisses wählen, von dem ein anderer Charakter in der Gruppe weiß. Entscheidet außerdem, ob der Charakter, um dessen Geheimnis es geht, sich bewusst ist, dass jemand anders davon weiß.

EINEN ABGESANDTEN SPIELEN

Wenn ihre Charaktere übernommen wurden, kannst du die Spieler für den Rest der finalen Szene als Abgesandte weiterspielen lassen. Übernommene Charaktere sind ruhig, kontrolliert und besänftigend – niemals ärgerlich oder gewalttätig, selbst wenn sie angegriffen werden. Ihr sehnlichster Wunsch ist, den Schmerz anderer zu lindern, ihnen zu helfen und eine höhere Bestimmung zu geben. Alle Wunden, die sie erleiden, heilen unmittelbar wieder und Abgesandte sind von Stress unberührt. Sie werden versuchen, andere Teammitglieder zu trösten und zu überzeugen, ebenfalls loszulassen – alles wird gut werden und sie werden endlich Ruhe finden und in der Liebe und dem Licht der Ikonen gebadet werden.

DIE STATION

AKT 1

Die Forschungsstation 7 kreist um den gelben Gasriesen, nur durch den Mond Calest an ihrer Stelle gehalten. Ihre charakteristischen drei Stationen drehen sich übereinander um eine Mittelachse. Die Stationen in ihrem äußeren Rumpf gleichen Rädern, die über Speichen mit dem zentralen Schacht verbunden sind. Auf den ersten Blick wirkt die Forschungsstation unverdächtig, vielleicht sogar unschuldig. Bei sorgfältiger Betrachtung lassen über den gesamten Rumpf verteilt Sensorarrays, schlanke Andockstationen und andere fortschrittliche Ausstattung entdecken. Wie bei den meisten Einrichtungen des Instituts ist alles weiß und glänzend gehalten, typisch für ein Zenither-Design.

In Akt 1 wachen die Spieler morgens auf und gehen ihrem Tagewerk nach. Angespannte Erwartung setzt den Grundton für die Interaktionen zwischen den Teammitgliedern. Spielt am Anfang des Szenarios das morgendliche Meeting, das Geplänkel beim Frühstück und die notwendigen Arbeiten aus.

FORSCHUNGSSTATION 7

Das Forschungsteam wacht in den Wohnquartieren von Sektor 31 auf, der sich im isolierten äußeren Rad der Station befindet, am nächsten an Xenes strahlender Oberfläche. Die einfachen Quartiere bestehen aus einem Aufenthaltsraum mit Sportbereich, einer kleinen Küche, sanitären Anlagen und den winzigen Schlafmodulen des Teams. Nach ihrer üblichen Besprechung beim Frühstück aus heißem Honigwasser und Proteinbrei begeben sich die Wissenschaftler in den Laborabschnitt des Stationsrades. Ein kleines Forschungslabor mit der neuesten Ausstattung und eine Werkstatt grenzen an den Korridor, der die einzige Luftschleuse mit dem abgeriegelten und von Legionären bewachten Zugang zur Hauptachse und damit dem Rest der Raumstation verbindet. Ein gewaltiges Sicherheitsschott mit elektronischen Schlössern und drei strengen Bewachern hindert das Forschungsteam daran, aus seiner Isolation zu entkommen.

Alle sind bereit für die letzten Kalibrierungen und Systemtests. Morgen ist der große Tag und die Anspannung hängt greifbar in der Luft. In einem Tag wird die wissenschaftliche Leiterin Jarouma Had Peleter persönlich eintreffen, um das Experiment zu überwachen. Es ist an der Zeit, das Netzwerk zu aktivieren, eine ferngesteuerte Anordnung von Maschinen, die in der Atmosphäre von Xene schweben. Ihr einziger Zweck ist es, die Magnetfelder und elektromagnetischen Strömungen langsam zu verschieben, bis sie mit den Fluktuationen des vor einiger Zeit entdeckten Jarouma-Musters übereinstimmen.

EREIGNISSE

Am ersten Tag finden sowohl Jaroumas Ankunft als auch die Aktivierung des Netzwerks in Xenes Atmosphäre per Fernsteuerung statt. Allerdings fallen nach einigen Stunden die Übertragung der Sensordaten und die Kommunikation mit den einzelnen Anlagen aus. Bevor das allerdings passiert, kann der SL ein oder mehrere persönliche Ereignisse einsetzen, um Verdachtsmomente zu erzeugen und Misstrauen innerhalb des Teams zu säen.

⚙ VORZEITIGE ANKUNFT

Einen Tag früher als erwartet hallt der Annäherungsalarm durch Sektor 31. Die Ankündigung lautet: – *„Besuchershuttle trifft in zehn Minuten ein. Ehrengast-Protokoll für Luftschleuse 31A wird eingeleitet.“*



Eine Gruppe aus fünf Legionären betritt den Hauptkorridor. Hinter ihnen gleitet die Tür mit einem Zischen zu. Zusammen mit den anderen drei Soldaten bilden sie ein Spalier vor dem Eingang der Luftschleuse, als die unerwartete Besucherin den Komplex betritt. Es ist Jarouma Had Peleter, die Wissenschaftlerin, die das Muster von Izar entdeckt hat, und die dieses gesamte Projekt leitet. Gekleidet in Gold und leuchtendes Rot, das strenge Gesicht unter der weißen Schminke des zenithischen Adels verborgen, tritt sie durch die Luftschleuse, gefolgt von einem sehr viel unauffälliger gekleideten Forschungsassistenten. Jarouma begrüßt die Teamleiterin Faisal und die beiden wechseln ein paar Worte, bevor sie sich an das gesamte Team wendet: *„Keine weiteren Verzögerungen mehr. Wir beginnen jetzt mit der Aktivierung. Ich will keine Ausflüchte hören. In einer Stunde sind wir startbereit."*

Natürlich gibt es Einwände. Der neunte Tag war absichtlich gewählt, um den Segen der Ikonen für das Projekt zu erbitten und es wäre riskant, nun einen Tag früher zu starten. Jarouma will jedoch nichts von alledem wissen. Mit einer Eskorte aus Legionären eilt sie in Richtung des Labors und erwartet, dass ihr das Team folgt. Den Teammitgliedern läuft bei dieser unerwarteten Wendung ein kalter Schauer über den Rücken.
Kosten: 0 (notwendig, SL erhält 1 FP)

⚙ ÜBERPRÜFEN UND NOCHMAL ÜBERPRÜFEN (YORÛG)

Unter Jaroumas wachsamen Augen kalibriert das Team vor dem Start die Ausrüstung. Yorûg wirkt dabei sichtlich nervös. Er überprüft sämtliche Einstellungen mehrere Male und manchen fällt vielleicht auf, dass er kurz vor dem Zusammenbruch steht. Dabei murmelt er vor sich hin: – *„Es muss einfach funktionieren. Es gibt keinen anderen Weg. Davon hängt alles ab."*

Mit Tränen in den Augen betet er zum Reisenden und muss mit (**Kommandieren** oder **Manipulation**) aus seinem zwanghaften Gebet gerissen werden.
Kosten: 1 FP

⚙ COUNTDOWN BIS ZUM START

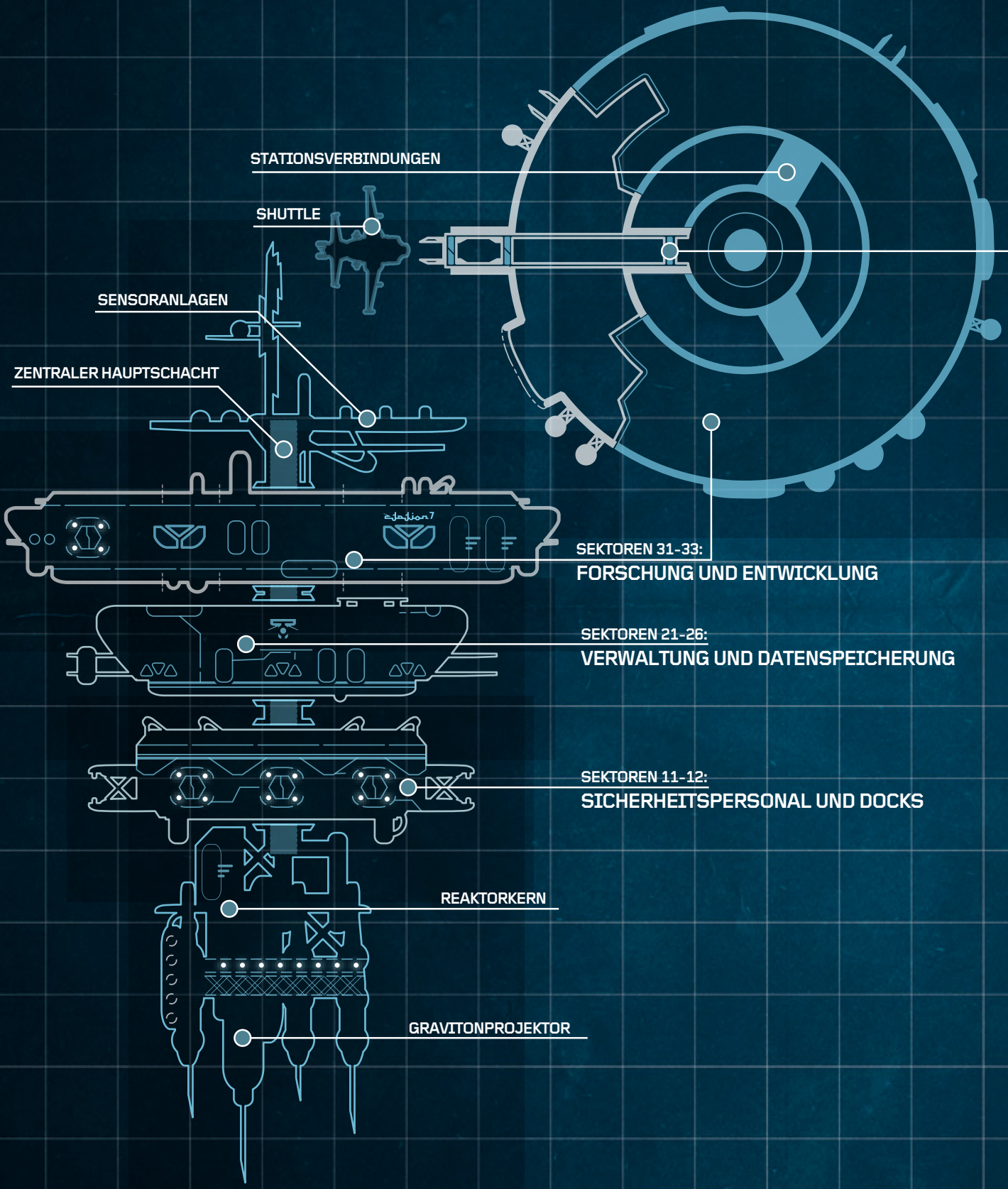
Das Team führt die letzten Routinekontrollen durch und macht die Systeme startbereit. Mit einem Wurf auf **Technologie** muss die Hardware stabilisiert und richtig konfiguriert werden. Die Systeme in der Atmosphäre von Xene müssen mittels **Datendschinn** ferngesteuert kalibriert werden und die exakte Aktivierungssequenz muss mittels Wissenschaft ermittelt werden. Die Teammitglieder müssen diese Aufgaben unter hohem Stress durchführen, was ihnen auf alle Würfe einen Abzug von –1 einbringt. Fehlschläge verschärfen die angespannte Situation weiter und verzögern die Prozedur, was Jarouma verärgert, falls sie es mitbekommt. Jeder Fehlschlag erzeugt außerdem 1 FP und der betreffende SC verliert 1 Willenskraftpunkt.

PERSÖNLICHE EREIGNISSE

Manche Ereignisse hängen direkt mit spezifischen Charakteren des Szenarios zusammen. Als SL solltest du sie vor allem dazu verwenden, die Nichtspielercharaktere darzustellen. Allerdings können sie Spielern dieser Charaktere auch als Vorschläge zur Ausgestaltung von Szenen dienen. Wenn diese Ereignisse von den Spielern ausgespielt werden, kosten sie keine Finsternispunkte und ihr Ausgang wird komplett von den Spielern bestimmt.

SHUTTLE-PILOTIN

Wenn Leila ein Spielercharakter ist, kannst du sie als SL nach dem Frühstück mit einem Geheimauftrag aus dem Team abziehen. Sie soll mit dem Shuttle zu einem nahen Legionskreuzer fliegen und einen Ehrengast abholen (Jarouma).


STATIONSVERBINDUNGEN
SHUTTLE
SENSORANLAGEN
ZENTRALER HAUPTSCHACHT
SEKTOREN 31-33:
FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG
SEKTOREN 21-26:
VERWALTUNG UND DATENSPEICHERUNG
SEKTOREN 11-12:
SICHERHEITSPERSONAL UND DOCKS
REAKTORKERN
GRAVITONPROJEKTOR

SEKTOR 31:
ISOLIERTE FORSCHUNGSEINRICHTUNG, DAS JAROUMA-PROJEKT



01: Hauptschacht
02: Sicherheitsschott
03: Sektorkorridor
04: Luftschleuse
05: Küche und Aufenthaltsraum
06: Schlafmodule (Särge)
07: Sanitäre Anlagen
08: Werkstatt
09: Sonden-Testlabor
10: Forschungslabor
11: Hauptcomputer
12: Beobachtungsfenster
13: Smaragd-Datenspeicher

- **Aktivierung:** Sobald alle Kontrollen durchgeführt sind, ist das Experiment startbereit. Die Vorbereitungen des gesamten letzten Zyklus münden in diesen Moment. Faisal nickt Jarouma zu und deutet auf das Hauptkontrollpult: *„Wir sind bereit. Alles ist bereit. Die Ehre gebührt Ihnen."* Jarouma gibt den Initialisierungscode ein und alle Tabulas und Hologramme leuchten auf.
- **Erfolg:** Zuerst passiert nichts. Dann erscheint eine Reihe von Frequenzmustern auf den Anzeigen, eines für jeden der vier Quadranten von Xene. Sie sind so ausgerichtet, dass sie das Muster von Izar duplizieren. Graphen zeigen alle Abweichungen an und noch hat keine Anlage die richtige Frequenz erreicht. Nervös halten alle den Atem an. Niemand wagt zu sprechen. Dann, nach einigen qualvollen Minuten der Stille, ändert sich plötzlich der Datenstrom einer Anlage und nach und nach folgen auch die anderen Quadranten, bis sie das Originalmuster nachbilden. Die lange Zeit voll Stress und harter Arbeit macht sich endlich bezahlt. Spürbar weicht die Anspannung aus der Stimmung im Labor.

Kosten: 0 (notwendig)

⚙ BLINDER FLECK

Etwas geht schief. Dieses Ereignis kann entweder während der Vorbereitungen oder direkt nach dem Start eingebaut werden. Eine der Sensoranlagen unten auf Xene wird plötzlich inaktiv. Zuerst scheint der Datenstrom nahezulegen, dass sie beschädigt wurde, aber dann sendet sie wieder. Mit einem Wurf auf **Datendschinn** lässt sich herausfinden, dass atmosphärische Störungen das Signal kurzzeitig unterbrochen haben.

Kosten: 1 FP

⚙ ZITTERNDE HAND (LEILA)

Leila kann sich bei der Aktivierung des Netzwerks zurücklehnen. Ihre üblichen Aufgaben wie Materialtransporte oder das Steuern des Shuttles während der Installation der Anlagen unten auf Xene haben wenig damit zu tun, was hier im Moment getan wird. Normalerweise hilft sie bei Aufgaben im Bereich von **Datendschinn** bereitwillig aus. Als sie dieses Mal gefragt wird, lehnt sie jedoch ärgerlich ab und faucht: *„Wir haben diese Simulation doch schon tausendmal durchgespielt. So inkompetent wirst du doch wohl nicht sein? Mach einfach deinen Job und ich erledige meinen."*

Nach diesem Ausbruch verlässt sie das Labor. Sobald sie sich unbeobachtet fühlt, umklammert sie ihren rechten Arm, der nun sichtbar zittert. Sie beißt sich auf die Lippen, um nicht mit den Zähnen zu klappern. Schweiß steht ihr auf der Stirn. Leila schleicht sich in ihr Quartier, um heimlich eine Dosis Kambra aus ihrem Vorrat einzunehmen. Dann kehrt sie mit neuem Elan und ihrem alten, selbstsicheren Ich wieder ins Labor zurück.

Kosten: 1 FP

⚙ DATENÜBERTRAGUNG (ALAM)

Ein paar Stunden nach der Aktivierung macht das Team, seit das Netzwerk in Betrieb ist, seine erste Pause. Nur noch Alam und ein weiteres Teammitglied bleiben im Labor zurück, alle anderen ziehen sich in den Aufenthaltsraum zurück, um etwas zu essen oder sich kurz auszuruhen. Alam wird versuchen, die verbleibende Person zu überzeugen, sich auch kurz auszuruhen – sie kommt mit der Datenübertragung eine Weile gut allein zurecht. Egal, ob es ihr gelingt, alleingelassen zu werden oder nicht – Alam hängt unauffällig einen Tag an den Hauptcomputer und beginnt, Sensordaten und Baupläne des Projekts zu kopieren.

Falls sie ertappt und beschuldigt wird, wird sie nur sagen, dass die Daten so wichtig sind, dass sie unbedingt ein zusätzliches Backup brauchen. In Wirklichkeit beabsichtigt sie, die Daten der Freien Liga zur Verfügung zu stellen, falls das Institut sich in der Zukunft entschließen sollte, das Experiment geheim zu halten.

Kosten: 1 FP

⚙ BLUTOPFER (HARISH)

Während der Aktivierung des Netzwerks auf Xene ist Harish nirgends zu sehen. Sie hat das Labor verlassen und sich ein paar Minuten im Aufenthaltsraum niedergelassen, wo sie unbeobachtet ist. Tief in Gedanken versunken betet sie zur Herrin der Tränen und bittet sie, das Projekt und die Station zu segnen.

Im Gebet erinnert sie sich an den schrecklichen Verlust ihrer Freunde an Bord der Huma (siehe ihr Geheimnis) und beginnt, sich in ihren bereits vernarbten Arm zu schneiden, um den mentalen Schmerz zu betäuben. Der betreffende SC verliert 1 Willenskraftpunkt.

Kosten: 1 FP

DIE STÖRUNG

Mit längerer Beobachtung der Situation über den Tag hinweg beruhigt sich das Team und beginnt sogar schon zu feiern. Dann fällt jemandem die Veränderung in den Daten der Wetterstationen auf. Xenes Atmosphäre ist unruhig. Ein heftiger Sturm braut sich zusammen und die elektromagnetischen Entladungen erreichen bereits die Stärke der in der Simulation einkalkulierten Grenzwerte. Faisal versichert Jarouma, dass es keinen Grund zur Beunruhigung gibt, dass die installierten Anlagen die Belastung aushalten werden. Als das Team jedoch am Ende des Tages in Schichten eingeteilt wird, um nachts das Experiment zu überwachen, kehrt die Unsicherheit zurück und allen Anwesenden steckt ein ungutes Gefühl im Magen.

Kosten: 0 FP (notwendig)

DER GASRIESE

AKT 2

Als das Shuttle in den aufkommenden Sturm hinabtaucht, geht ein Ächzen durch seinen Rumpf. Die Passagiere klammern sich an ihren Sitzen fest, als Xenes Orkanwinde in dem Versuch, das Shuttle zurück in die Leere des Weltraums zu stroßen, auf Rumpf und Steuerdüsen prallen. Der Blick der Pilotin ist starr auf die Kontrollanzeigen gerichtet. Das Knistern der Interferenzen dringt aus den internen Lautsprechern, als sie nervös zwischen ihrem Kautabak hindurchpresst: *„Wir sollten praktisch da sein. Sucht mit den Sensoren nach den Signalleuchten. Ich brauche DRINGEND die Koordinaten, sonst endet dieser Flug im Feuer!"*

In Akt 2 begeben sich die SC in die Atmosphäre von Xene, um in Quadrant 2 eine der wichtigsten Anlagen zu reparieren und in Quadrant 3 nach einer Unterbrechung der Energieversorgung manuell einen Neustart durchzuführen. Der zunehmende Sturm behindert die Übertragung der Sensordaten von den Sonden, aber sobald alle wieder aktiv sind, sollte das Team die Daten aus allen Quadranten manuell abholen können. Zumindest solange das Shuttle heil bleibt und niemand verletzt wird.

ABSTIEG NACH XENE

Während der Nachtschicht wird plötzlich wahr, was alle schon die ganze Zeit befürchtet hatten:

- **Quadrant 3:** Als zwei Teammitglieder gerade die Sensordaten überwachen, bricht plötzlich die Übertragung aus Quadrant 3 ab. Die Warnmitteilungen melden einen Notfall-Neustart nach einem Ausfall der Energieversorgung, aber aus irgendeinem Grund wird der Neustart nicht durchgeführt. Die verwendete Dschinnsoftware ist abgestürzt.
- **Schlechte Verbindung:** Nachdem alle abrupt geweckt wurden und sich im Labor eingefunden haben, weisen auch die übrigen Sonden Schwankungen in der Datenübertragung auf. Die Verbindung von Xene ist abgehackt und Datenpakete gehen verloren. Die Orkanwinde und elektrischen Entladungen übersteigen nun sämtliche Obergrenzen der Simulation. Die Wetterstationen haben in ihrer gesamten Beobachtungsgeschichte noch nie zuvor so extreme Werte aufgezeichnet.
- **Quadrant 2:** Während das Team versucht, den Neustart in Quadrant 3 zu erzwingen und das Signal zu verstärken (mittel **Datendschinn**, unterstützt durch **Technologie** oder **Wissenschaft**), schlägt der Fluch der Ikonen erneut zu. Die Anlage in Quadrant 2 wird von einer gewaltigen elektromagnetischen Entladung getroffen und das System registriert mehrere Hardware-Fehlfunktionen, bevor es komplett ausfällt.
- **Verbindung abgebrochen:** Kurze Zeit später bricht der Datenstrom komplett ab und die Station empfängt nur noch statisches Rauschen. Auf allen Bildschirmen fallen die Frequenzdaten auf null und es wird dunkel im Labor. Alle müssen einen Wurf auf Verstand mit +1 schaffen oder sie verlieren 1 Willenskraftpunkt.

Als die Monitore dunkel werden, schauen sich die Teammitglieder mit unverhohlener Furcht in den Augen an. Dann weicht die Stille aufgeregtem Tatendrang. Lösungsvorschläge werden in die Runde geschrien und ebenso heftig abgelehnt. Panik kommt auf. Faisal wird versuchen, ihr Team über **Kommandieren** zu organisieren, aber falls das fehlschlägt, greift Jarouma ein. Die Situation sieht übel aus, aber sie macht unmissverständlich klar, dass Scheitern nicht akzeptabel ist: *„Macht das Shuttle bereit. Von hier oben können wir nichts mehr tun."* Das Team muss sich in die stürmische Atmosphäre von Xene hinabwagen und die Sensoranlagen manuell neu starten, reparieren und den derzeitigen Stand des Frequenzmusters in Erfahrung bringen. Sie werden nicht wieder an Bord der Station gelassen, bis sie damit Erfolg hatten.



EREIGNISSE

Die Ereignisse in Akt 2 sollen Spannung aufbauen und Hoffnung zunichtemachen. Im Verlauf des Aktes sollen die SC von der Sorge um das Experiment zur Furcht um ihr nacktes Überleben gelangen, während sich das Chaos um sie herum ausbreitet.

- **Ziele:** Das Team kann entscheiden, welchen Quadranten es zuerst ansteuern will: Quadrant 2, um die Reparaturen durchzuführen (**Technologie**), oder Quadrant 3, um die Software neu zu starten (**Datendschinn**). Sobald diese Aufgaben bewältigt sind, können sie das Netzwerk manuell aktivieren. Sie erhalten dann Sensordaten aus den Quadranten 1, 2 und 3, müssen aber trotzdem in Quadrant 4 fliegen, um die dortigen Daten manuell auszulesen, da sie von atmosphärischen Interferenzen blockiert werden.
- **Tapfere Anführerin:** Faisal ist eine zu allem entschlossene Anführerin, voll darauf konzentriert, die Mission abzuschließen und Jarouma auf keinen Fall zu enttäuschen. Welchen Schaden sie und ihr Team auch nehmen, sie wird ihn als akzeptables Opfer zum Erreichen ihres Ziels ansehen – und diese Ansicht auch mit dem Messer oder mit Leilas versteckter Pistole durchsetzen (siehe Charakterbogen auf S. 210).

⚙ ABSTIEG NACH XENE

Hastig suchen alle ihre Ausrüstung zusammen. Ein Atmosphäre-Shuttle steht an der Luftschleuse bereit und Leila führt die Startsequenz durch, während die anderen in ihre Exoanzüge steigen und sämtliche Gerätschaften einladen. Sobald alle an Bord sind, löst Leila die Halterungsklammern und lässt das Shuttle im Sinkflug auf den berechneten Eintrittspunkt in Xenes tobende, gelbe Atmosphäre hinabstürzen. Blitze erhellen die dichte Wolkenschicht und Orkanwinde bilden eine gefährliche Wand, die das Shuttle beinahe zu zerreißen droht.

Für 1 FP benötigt Leila eine genau berechnete Flugbahn. Das kann sie entweder selbst erledigen (mit –2) oder ihrem Team zurufen, für sie einen sicheren Kurs durch den Sturm zu finden.

- **Den Kurs berechnen:** Mittels **Datendschinn** lassen sich die Sensordaten verwenden, um einen Kurs durch den Sturm zu den vermuteten Positionen von Quadrant 2 oder 3 zu berechnen.
- **Das Shuttle steuern:** Mittels **Pilot** gelangt das Shuttle durch die Wolkendecke hindurch in die Atmosphäre. Übrige Sechsen aus dem Wurf zur Berechnung verleihen einen Bonus.

Bei einem Fehlschlag gerät das Schiff mitten in ein Gewitter und wird leicht beschädigt (Rumpfpunkte –2, führe einen Panzerungswurf durch). Außerdem werden einige Sensoren unbrauchbar (–1 auf zukünftige sensorbezogene Würfe auf **Datendschinn**).

Ankunft: Endlich teilen sich die Wolken und im Licht eines zuckenden Blitzes zeichnen sich die Umrisse der Anlage vor dem Shuttle ab: Die improvisierten Gravprojektoren, die Sensorstation, die kleine Plattform und die wenig stabile Andockstation. Das Team hat sein erstes Ziel erreicht.
Kosten: 0 oder 1 (notwendig, SL erhält 4 FP)

⚙ EINE UNGLÜCKLICHE LANDUNG (SHUTTLE)

Als das Shuttle die Anlage beinahe erreicht hat und Leila schon die Andocksequenz einleitet, wird ein Teil der Plattform von dem heftigen Wind abgerissen und Metallsplitter hageln auf das Shuttle ein. Ein aktiver Sensorbediener kann die Gefahr mit einem Wurf auf **Datendschinn** rechtzeitig erkennen und der Pilotin eine Warnung zurufen. Andernfalls muss die Pilotin mittels **Pilot** mit –1 ein Ausweichmanöver versuchen.

Bei einem Fehlschlag rammt das Shuttle die Plattform und beschädigt die Sensorstation (1 Punkt Rumpfschaden), außerdem müssen alle, die nicht angeschnallt auf ihren Plätzen sitzen, einen Wurf auf **Beweglichkeit** schaffen oder sie erleiden 2 Punkte Schaden (Panzerungswürfe werden normal durchgeführt).

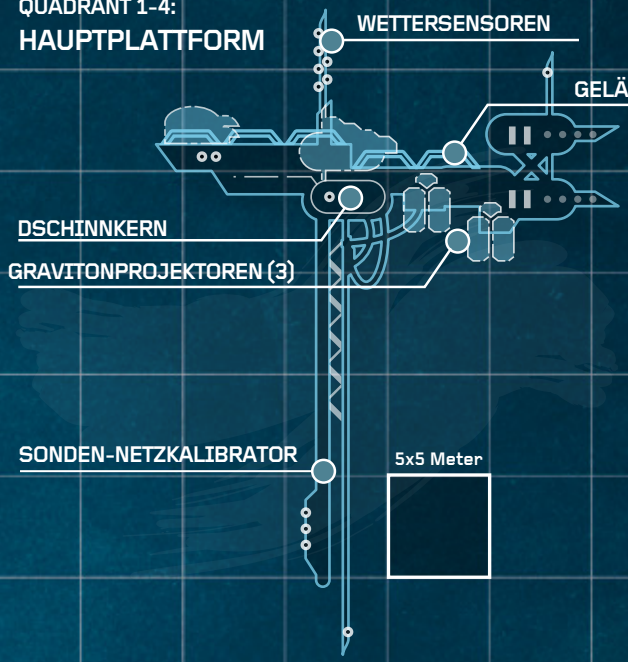
Falls ein Charakter zu den Ikonen gebetet hat, um Beistand für den Eintritt in die Atmosphäre zu erflehen, kostet dieses Ereignis 2 FP. Falls keiner gebetet hat, kostet es keine FP.
Kosten: 0 oder 2 FP

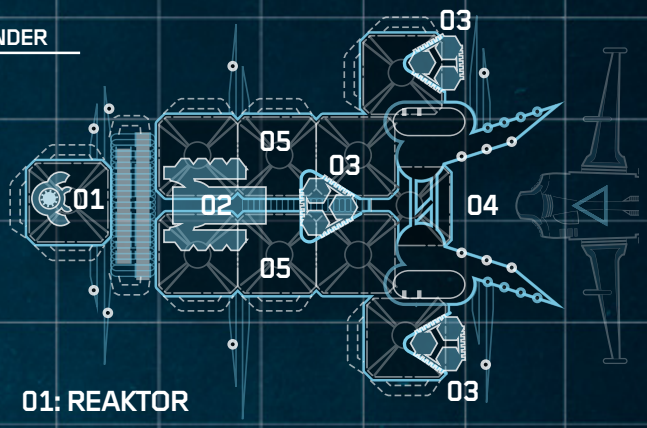
⚙ REPARATUREN IN QUADRANT 2

Die Anlage in Quadrant 2 ist von den Wetterbedingungen schwer mitgenommen. Die Gravitonprojektoren laufen nur mit einem Teil ihrer eigentlichen Energie und die Plattform ist weit unter ihre zugewiesenen Koordinaten abgesunken. Die Sensoren funktionieren noch, aber im elektromagnetischen Kontrollsystem der Anlage sind einige Schaltungen durchgebrannt. Ohne dieses System kann die Anlage die Energiemuster von Xene nicht über das Netzwerk in der Atmosphäre in gewünschter Weise korrigieren.

- **Shuttle:** Entweder kann das Shuttle die Plattform wieder an die richtige Position ziehen (Wurf auf **Pilot** mit –1) oder jemand improvisiert eine Überbrückung zwischen dem Reaktor und den Gravprojektoren und bringt die Plattform durch den Energieschub an die richtige Position (Würfe auf **Technologie** und **Wissenschaft**). Bei einem Fehlschlag erleidet das Shuttle durch das Manöver 1 Punkt Rumpfschaden.
- **Neustart des Reaktors:** Der Reaktor ist unbeschädigt und kann manuell neu gestartet werden. Allerdings ist er schwer zugänglich und wegen des heftigen Sturms fällt ein Wurf auf **Kraftakt** mit –1 an. Bei einem Fehlschlag verliert das Teammitglied den Halt und kracht gegen das Geländer, wodurch es 1 Punkt Schaden erleidet und 1 Willenskraftpunkt verliert.

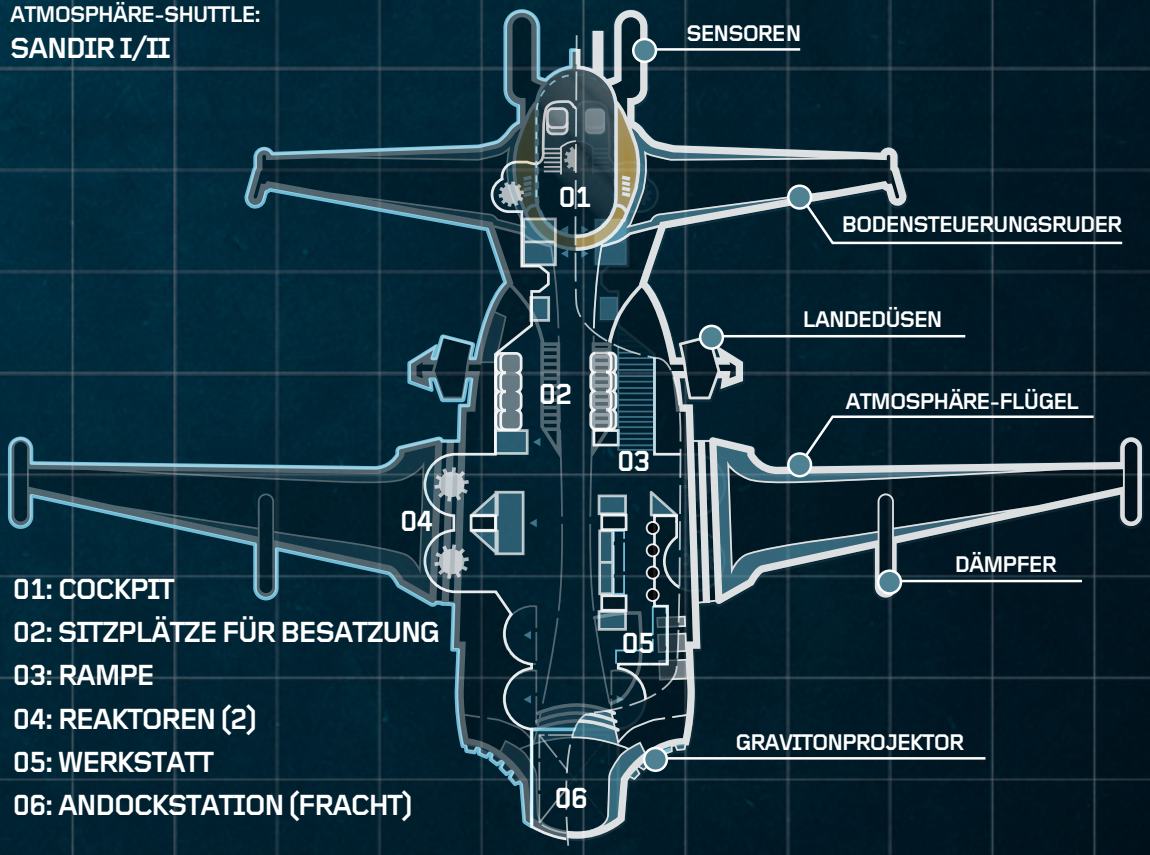
QUADRANT 1-4:
HAUPTPLATTFORM





01: REAKTOR
02: SONDENKONTROLLSYSTEM UND SENDER
03: GRAVITONPROJEKTOREN
04: ANDOCKSTATION
05: PLATTFORM

ATMOSPHÄRE-SHUTTLE:
SANDIR I/II



01: COCKPIT
02: SITZPLÄTZE FÜR BESATZUNG
03: RAMPE
04: REAKTOREN (2)
05: WERKSTATT
06: ANDOCKSTATION (FRACHT)

- **Reparatur des Kontrollsystems:** Wegen der durchgeschmorten Schaltungen läuft das elektromagnetische Kontrollsystem nur mit halber Kraft. Die Sicherungen können entweder vor Ort mit einem Wurf auf **Technologie** mit –2 repariert werden oder mittels **Kraftakt** in die Werkstatt an Bord des Shuttles gebracht werden (siehe „Neustart des Reaktors", um die Teile zu bewegen). Ein Fehlschlag fügt dem Kontrollsystem ernsthafte Schäden zu. Die Gruppe kann nun entweder die Sensoren des Shuttles ausschlachten, um an Ersatzteile zu gelangen (+2 auf den Wurf auf **Technologie**) oder aber die verbliebenen Schaltkreise mit einem Wurf auf **Wissenschaft** mit –1 übertakten, um einen Energieschub heraus zu kitzeln.

Kosten: 0 FP (notwendig)

⚙ NEUSTART IN QUADRANT 3

Abgesehen von dem deaktivierten Dschinnkern ist die Plattform in Quadrant 3 in gutem Zustand. Wenn sich das Shuttle nähert, kann der Sensorbediener feststellen, dass noch immer eine schwache Datenverbindung besteht. Es ist möglich, die Software neu zu starten, ohne das Schiff zu verlassen (**Datendschinn**).

- **Fehler beim Verbindungsaufbau:** Bei einem Fehlschlag auf den Wurf – oder für 1 FP – reißt die Verbindung bei der Annäherung des Shuttles ab. Das Forschungsteam muss landen und aussteigen, um die Verbindung manuell herzustellen. Das erfordert einen Wurf auf **Kraftakt** oder **Beweglichkeit** mit –1 (bei Fehlschlag erleidet der Charakter 1 Punkt Schaden und 1 Punkt Stress) sowie einen einfachen (+1) Wurf auf **Datendschinn**, um die Software neu zu starten.

Kosten: 0 oder 1 FP (notwendig)

⚙ EPILEPTISCHER ANFALL (LEILA)

Wenn ein Teammitglied von einer Tätigkeit außerhalb des Shuttles an Bord zurückkehrt, findet es Leila in krampfartigen Zuckungen auf dem Boden des Cockpits. Sie hatte einen epileptischen Anfall und ihre kybernetischen Implantate entladen sich heftig. Wenn sich jemand nähert, schreit Leila wiederholt laut auf: *„Lass mich los! Raus mit dir! Raus!"*

- **Eindringender Geist:** Beschreibe dem Spieler, wie Leila ein Gefühl von Erschöpfung verspürt und sich ihr peripheres Gesichtsfeld verengt, als würde sich die Leere ausbreiten. Leila kann ihre Umgebung nicht hören – stattdessen vernimmt sie in weiter Ferne einen einzelnen schrillen Ton, der sich zu einem ganzen Orchester an schrillen Geräuschen ausbreitet. Ihre heftige Reaktion rührt daher, dass sie instinktiv dagegen ankämpft.
- **Behandlung:** Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Kommandieren** oder **Medikurgie** kann man sie wieder aus ihrem Anfall herausholen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie allerdings 1 Punkt Schaden und 2 Punkte Stress.
- **Außer Kontrolle:** Für 1 FP führt Leila einen unfreiwilligen Angriff mit **Nahkampf** aus und setzt ihre Implantate gegen die helfende Person ein. Der Angriff beginnt mit 3 Sechsen (2 Punkte Stress plus ein weiterer für jede zusätzliche Sechs). Jede Sechs auf einem Wurf zur Verteidigung reduziert die Stärke des Angriffs (drei Sechsen bedeutet, dass kein Stress verursacht wird, bei zwei Sechsen werden nur die grundlegenden 2 Punkte verursacht).
- **Betäubung:** Leila kann auch durch Drogen betäubt werden, falls jemand ihre Vorräte an Kambra oder Opor gefunden hat.

Dieses Ereignis kann auch auf ein beliebiges anderes Teammitglied angewandt werden. Einer der Mystiker der Symmetrie versucht, die Verbindung zu dem Geist des betreffenden Charakters herzustellen, aber das Portalfeld ist noch nicht stabil genug, um ihm zu ermöglichen, vollständig die Kontrolle zu übernehmen.

Kosten: 2 oder 3 FP

⚙ BLITZ UND DONNER (SHUTTLE/TEAM)

Während die Gruppe damit beschäftigt ist, die Anlagen wieder instand zu setzen, zu ihrem nächsten Zielort zu fliegen oder über die Mission zu diskutieren, bricht ein heftiges Gewitter über das Team herein. Dichte Partikelwolken oder gewaltige Blitzschläge treffen die Teammitglieder oder ihr Shuttle. Die Intensität des Sturms hängt davon ab, wie viele Finsternispunkte du als SL einsetzt:

- **1 FP:** Der Wind pustet der Gruppe elektromagnetisch aufgeladene Partikel entgegen. Die Technik reagiert unberechenbar und jeder Wurf, der mit der Verwendung von Tabulas, elektronischen Werkzeugen, Sensoren oder ähnlichem zu tun hat, erhält einen Abzug von –1, bis das Team den aktuellen Quadranten verlässt.
- **2 FP:** Das Shuttle oder die Plattform wird durch den Partikelsturm elektromagnetisch aufgeladen. Energie staut sich auf und entlädt sich etwa alle 30 Minuten. Eine Entladung zählt als Angriff mit fünf Würfeln und KRIT 3. Allerdings kann der Angriff durch einen erfolgreichen Wurf mit –2 auf **Überleben**, **Infiltration** oder im Falle des Shuttles auf **Pilot** vermieden werden. Die erste Sechs verursacht 2 Punkte Schaden, jede weitere Sechs erhöht den Schaden um 1 Punkt – jeweils gegen die Trefferpunkte oder den Rumpf des Shuttles. Panzerungswürfe werden normal durchgeführt.
- **3 FP:** Ein gewaltiger Blitz trifft die Plattform oder das Shuttle. Die Partikel haften an elektronischer Ausrüstung und gelangen auch in die Düsen des Shuttles. Alle, die sich in dem betroffenen Gebiet aufhalten, erleiden einen Angriff mit 6 Würfeln und KRIT 2. Dagegen helfen nur Panzerungswürfe.

Kosten: 1–3 FP

⚙ IN HEILIGER MISSION (YORÛG)

Yorûg wird immer aufgewühlter, sobald jemand anders darüber redet, die Mission abzubrechen. Während Reparaturen oder anderen Aufgaben, bei denen sich das Team aufteilt, wird er auf einzelne Mitglieder zugehen und versuchen, sie von der Wichtigkeit ihrer Mission zu überzeugen:

„Es geht hier nicht nur um uns oder um Jaroumas Experiment. Was wir hier tun, kann den gesamten Horizont verändern. Wir müssen bereit sein, im Namen der Ikonen Opfer zu bringen und notfalls auch unser Leben zu geben, damit sie unsere Gebete erhören können. Sie können uns Erlösung bringen, solange wir nur daran glauben."

Yorûg beschwört, dass eine neue Art von Portal den Horizont grundlegend verändern würde. Er facht auch das Misstrauen seines Gesprächspartners gegenüber anderen Teammitgliedern an und bestätigt sie in ihren Befürchtungen, wenn das die Person auf seine Seite bringt.

- **Manipulation:** Wenn ein SC **Manipulation** in einem vergleichenden Wurf gegen Yorûg einsetzen möchte, kann er damit Informationen aus ihm herausbekommen. Wenn er eingeschüchtert wird, gesteht er, dass er sich auf einer heiligen Mission befindet, um den Ikonen zu helfen. Wenn ein SC ihn stattdessen umgarnt und sein Spiel mitspielt (oder einen kritischen Erfolg erzielt), kann Yorûg verraten, dass sich im Säulen-Quadranten eine leibhaftige Ikone aufhält, gut verborgen vor den Blicken der gierigen Zenither-Fraktionen.

Kosten: 0 FP

⚙ STERBENDE LIEBE (FAISAL)

Bisher hat Faisal alle Vorschläge, die Mission abzubrechen, immer strengstens abgeblockt. Plötzlich geht es Leila jedoch sehr schlecht. Sie erleidet einen beinahe tödlichen Epilepsieanfall – diesmal läuft ihr Blut aus Mund und Nase und ihre Augen färben sich durch geplatzte Blutgefäße rot.

- **Eindringender Geist:** Beschreibe Leilas Spieler einen stechenden Schmerz in ihrem Hinterkopf und dass ihre Augen fürchterlich brennen. Ihr Gesichtsfeld wird schnell auf Stecknadelkopfgröße reduziert. Leila kann nur noch das Rauschen ihres eigenen Blutes hören – und ein Flüstern in ihrer Muttersprache: *„Lass los. Ruhe dich aus und du wirst Frieden finden."*
- **Zusammenbruch:** Leila hat eine kritische Wunde erlitten, diese zählt als Blutender Bauch (siehe Seite 97 im *Coriolis*-Grundregelwerk) und muss mit einem Wurf mit –2 auf **Medikurgie** stabilisiert werden. Innerhalb von W6 Stunden wird sie stationäre Behandlung benötigen. Faisal gerät in Panik. Sie verliert vollkommen die Fassung und macht eine Kehrtwende von ihrer Haltung, die Mission um jeden Preis zu Ende bringen zu wollen, zu ihrem sofortigen Abbruch. Das Team muss sofort auf die Station zurückkehren und sie bedroht andere Teammitglieder, um ihren Willen durchzusetzen.

Kosten: 2 FP

⚙ SABOTAGE (YORÛG/SHUTTLE)

Wenn die Stimmung innerhalb des Teams auf einen Abbruch der Mission hindeutet, wird Yorûg extreme Maßnahmen ergreifen. Er hat den Reaktor des Shuttles mit einem ferngezündeten Sprengsatz präpariert, den er einsetzen wird, wenn das Shuttle leer ist. Wenn das Team gerade im Shuttle ist, hat er kleinere Ladungen in den Schubdüsen platziert, mit denen er eine Notlandung auf einer der Plattformen erzwingen wird. Yorûg versucht das unauffällig zu tun, aber wenn er dazu gezwungen wird, zündet er die Ladungen auch vor aller Augen:

„Wir müssen unser Schicksal akzeptieren. Wir sind eins mit den Ikonen und unser Opfer wird ihnen die Augen für diesen Horizont öffnen! Es tut mir leid, meine Freunde, aber mir bleibt keine Wahl …"

Kosten: 0 FP

ENDE VON AKT 2

Es gibt drei mögliche Szenarien, um zu Akt 3 überzugehen. Als SL entscheidest du, wann der Übergang dramaturgisch am besten passt.

- **Mission abgeschlossen:** Das Forschungsteam hat die beiden Anlagen in Quadrant 2 und 3 instandgesetzt und hat ein funktionsfähiges Shuttle, um zu Quadrant 4 zu gelangen und die letzten Sensordaten auszulesen. Sie machen sich einigermaßen hoffnungsvoll auf den Weg.
- **Gegensätzliche Ansichten:** Das Team gerät in eine handfeste Auseinandersetzung, entweder in eine verbale Pattsituation oder mit körperlichen Verletzungen und Blutvergießen.
- **Gestrandet:** Das Shuttle ist flugunfähig, entweder durch äußere Umstände oder Sabotage. Das Team ist auf einer der Plattformen gestrandet und hat keine Möglichkeit, zurückzukehren. Sie können sich nun in ihr Schicksal fügen und dem sicheren Tod ins Auge schauen oder daran glaube, dass sie den Sturm überstehen können, bis er vorüber ist.

DIE ANKUNFT

AKT 3

Über den Lauf ihrer Waffe hinweg kann sie die Furcht in ihren Augen sehen. Die frühere Anerkennung, der gegenseitige Respekt, das Vertrauen – wie weggeblasen, ersetzt durch Angst, Zweifel, Zorn. Ihre Kollegen fürchten sie, aber sie sind noch unentschlossen. Ihr bleibt nur, ihre Drohung wahrzumachen. Damit sie auf sie hören. Der Finger liegt auf dem Abzug, sie muss ihn nur drücken, muss ihr Blut vergießen, damit sie auf sie hören. Doch sie kann nicht. Ihr Arm wird plötzlich taub und eine Stimme gräbt sich in ihren Geist – ein Flüstern und doch wie ein Lobgesang von jenseits der Sterne: *„Bleib ruhig. Sei friedlich. Du kannst dich nun ausruhen."* Scheppernd fällt ihre Waffe zu Boden als eine Welle der Furcht durch ihren Körper zuckt. Die Stimme in ihrem Geist ist nun schrill. Sie kann nichts mehr sehen. Die Welt um sie herum verschwindet, als sie tief in ihrem eigenen Körper eingesperrt wird. Nur die Stimme ist noch da: *„Ruhe dich nun aus, in dem Wissen, dass du diese Welt als Botin des neuen Horizonts verlassen wirst. Ich werde deine Bürde tragen. Du bist ich – und ich bin der Abgesandte."*

In Akt 3 treffen die Abgesandten ein. Nachdem die stabilisierten Plattformen Xenes Magnetfeld so verändert haben, dass es dem Jarouma-Muster von Izar gleicht, sind die Symmetrie-Mystiker aus dem Zweiten Horizont in der Lage, die Portalverbindung herzustellen und ihre Geister hindurch zu schicken. Einer nach dem anderen werden die Mitglieder des Forschungsteams übernommen.

DIE LETZTE PLATTFORM

Die Spieler können sich nun in verschiedenen Situationen befinden: entweder im Konflikt untereinander, gestrandet auf einer der Plattformen oder auf ihrem Weg zur letzten Plattform. Die Plattform in Quadrant 4 ist die letzte, die sie im Rahmen ihrer Mission erreichen müssen. Da die Datenübertragung durch den elektromagnetischen Sturm behindert wird, kann man die Daten hier nur manuell vor Ort auslesen, um einen vollständigen Datensatz aller vier Quadranten zu bekommen.

EREIGNISSE

In diesem letzten Akt steuern alle Ereignisse auf die Ankunft der Abgesandten hin. Diese Wesen sind Santulaner, Anführer der Symmetrie, der herrschenden Schicht des Zweiten Horizonts. Sie suchen nach einer Möglichkeit, ihren Geist in neue Körper zu versetzen, um die Finsternis zwischen den Sternen ohne physische Portale überbrücken zu können und sich für den andauernden Krieg gegen die Agenten des Ersten Horizonts in Position zu bringen. Das wichtigste Ereignis in diesem Akt ist das letzte, „Die Abgesandten" (siehe Seite 228). Die anderen Ereignisse stellen nur Wege dar, um an diesen Punkt zu gelangen, idealerweise, indem ein Konflikt entschärft wird.

⚙ DER LETZTE QUADRANT

Die letzte Sensoranlage befindet sich unterhalb von Xenes Trümmergürtel. Quadrant 4 wurde durch elektromagnetische Störungen an der Datenübertragung gehindert, ist ansonsten jedoch unbeeinträchtigt. Auf dem Weg wird das Shuttle von Turbulenzen durchgerüttelt und Partikel prasseln auf den Rumpf ein. Die Systeme bleiben gerade eben so funktionsfähig. Für 1 FP kannst du als SL einen Wurf auf **Pilot** verlangen, bei dem ein Fehlschlag 2 Punkte Schaden am Rumpf verursacht und eine Notlandung erforderlich macht.

- **Die Plattform:** Wenn sie die Plattform erreicht haben, stellen sie schnell fest, dass sich diese genau im Auge des Sturms befindet: eine Oase der Ruhe inmitten von dichten, wirbelnden



Wolkenbänken und zuckenden Blitzen. Solange der Sturm sich nicht legt, stehen die Chancen schlecht, wieder hinaus zu kommen.

- **Das Muster:** Die Überprüfung der Sensordaten und des Frequenzmusters bringt gute Neuigkeiten. Das Muster von Xenes Magnetfeld ist aktuell fast identisch mit dem Jarouma-Muster, das vor knapp zwei Corioliszyklen am Netz von Izar im Erequ-System entdeckt wurde.
- **Schlechte Neuigkeiten:** Allerdings ergibt sich aus den Daten, die die Wetterstation ausspuckt (**Datendschinn** oder **Wissenschaft**), dass das Team in ernsthaften Schwierigkeiten steckt: Durch den heftigen Sturm zurückzukehren scheint so gut wie unmöglich und die Wetterprognose besagt, dass der Sturm noch segmentelang anhalten könnte, möglicherweise bis zu einem vollen Zyklus. Es scheint, als hätte das Experiment Xenes Atmosphäre permanent verändert.
- **Panik:** Wenn sich diese Nachricht im Team verbreitet, muss jeder SC einen Wurf auf Verstand ablegen, um nicht 3 Punkte Stress zu erleiden. Jede Sechs aus diesem Wurf reduziert den Stress um 1 Punkt. Wenn dadurch jemand gebrochen wird, kannst du als SL 1 FP ausgeben, um allen anderen Teammitgliedern sofort 1 zusätzlichen Punkt Stress zuzufügen. Angst und Panik machen sich breit!

Ziel dieses Ereignisses ist, Zweifel, Ärger, Schuldzuweisungen und Todesangst in den Teammitgliedern auszulösen.

Kosten: 0, 1 oder 2 FP (notwendig, falls das Team noch nicht in Panik ist)

⚙ AUFERSTEHUNG VON DEN TOTEN

Mitten in einer Debatte oder auf dem Weg zur letzten Plattform erwacht eine Person wieder zum Leben, die bisher für tot oder sterbend gehalten wurde. Mit einem krampfartigen Zucken und einem fürchterlichen Schrei stürzt das betreffende Teammitglied zu Boden. Ebenso plötzlich hört der Charakter wieder auf, sich zu bewegen, und erhebt sich langsam. Verwirrt blinzelnd schaut sich das Teammitglied um. Es wirkt, als sähe nähme es seine Umgebung soeben zum ersten Mal bewusst wahr (der Charakter wurde von einem Abgesandten übernommen).

- **Furcht:** Wenn das geschieht, müssen alle anderen SC einen Wurf auf Verstand ablegen oder sie erleiden 1 Punkt Stress. Wenn dadurch jemand gebrochen wird, kannst du als SL 1 FP ausgeben, um allen anderen Teammitgliedern sofort 1 zusätzlichen Punkt Stress zuzufügen.

Kosten: 0 oder 1 FP

⚙ DIE ABGESANDTEN

Zu einem passenden Zeitpunkt, mitten in einem Konflikt oder einer anderen dramatischen Situation, werden die Mitglieder des Forschungsteams einer nach dem anderen von der Symmetrie übernommen. Die Mystiker haben ihren Geist über die

gewaltige Distanz in den Dritten Horizont transportiert und dringen nun in die Körper der Mitglieder des Forschungsteams ein. Sobald dieser Prozess begonnen hat, erfordert das Ausführen jeder Aktion einen erfolgreichen Wurf auf **Empathie**. Ein Fehlschlag verursacht 1 Punkt Stress. Übernommen zu werden ist ein schrecklicher Vorgang, und sobald die Willenskraftpunkte eines Opfers auf 0 fallen, sind sein Körper und Geist komplett übernommen. Würfe auf **Empathie** können diesen Prozess lediglich hinauszögern, um sich Zeit zum Reden oder zum Handeln zu verschaffen. Lass die Abgesandten einen nach dem anderen eintreffen. Übernimm zuerst Charaktere, die die größte Bedrohung darstellen, entweder für andere oder für sich selbst. Löse Konflikte auf.
Kosten: 0 FP (notwendig)

DIE ÜBERNOMMENEN

Laut dem Hintergrund der Kampagne *Die Gnade der Ikonen* übernehmen die folgenden Symmetrie-Mystiker die Mitglieder des Forschungsteams:

- **Faisal Kham, Ikone:** Der Händler, Symmetrie-Mystiker: Hiam en-Lamra
- **Leila Hatami, Ikone:** Der Gesichtslose, Symmetrie-Mystiker: Chera en-Megrina
- **Yorûg om-Khalit, Ikone:** Die Richterin, Symmetrie-Mystiker: Tam en-Daneer
- **Alam Dania, Ikone:** Der Bote, Symmetrie-Mystiker: Urni en-Argonnas
- **Harish Verma, Ikone:** Der Tänzer, Symmetrie-Mystikerin: Aisha en-Barka

ENDE VON AKT 3

Wenn das letzte Mitglied des Forschungsteams übernommen wurde, endet das Szenario. Sie alle sind mit ihrem Geist tief in ihrem eigenen Körper eingesperrt, von den neuen Entitäten unbeachtet, die ihre Plätze eingenommen haben. Das Forschungsteam ist verloren, nur noch die Zukunft bleibt:

Das Shuttle bricht durch die gelbe Wolkendecke in Xenes Atmosphäre. An Bord der Raumstation FS-7 erwartet die wissenschaftliche Leiterin Jarouma Had Peleter ungeduldig seine Rückkehr. Die Halteklammern erfassen das Schiff und die Luftschleuse öffnet sich. Im Hauptkorridor flackern die Lichter, als fünf hochgewachsene Silhouetten im Gleichschritt auf die Rampe hinaustreten. Eine von ihnen, die Technikerin, die einst Alam war, hebt die Hand zum Gruß: *„Freunde. Wir haben euch erreicht. Wir sind die Antwort auf eure Gebete. Wenn die Nacht über euch hereinbricht, sind wir das Licht des Friedens. Wir sind die Abgesandten.“*

MEHR ÜBER DIE SYMMETRIE

Die Santulaner sind die weisesten und klügsten Mystiker der Symmetrie. Sie haben ihren Geist über die Große Weite zwischen den Sternen ausgesandt, vom Zweiten Horizont in neue Wirtskörper, die vorher die Mitglieder des Forschungsteams auf Xene waren und nun zu Abgesandten wurden. Nähere Informationen finden sich auf den Seiten 185, 191 und 193 sowie im Atlas-Kompendium auf Seite 25.

DIE GNADE DER IKONEN

Die Übernahme eines Körpers erfolgt in diesen Schritten:

1. **EINDRINGEN: Ein plötzlicher, stechender Schmerz ist zu spüren, wenn die Präsenz des Mystikers in den Geist des Opfers eindringt. Es erleidet 1 Punkt Schaden und 1 Punkt Stress.**
2. **LOSLÖSEN: Das Opfer verliert die Kontrolle über seine Arme und Beine und fällt zu Boden. Es erleidet 1 Punkt Stress.**
3. **ANPASSEN: Die Sinne des Opfers lassen nach und verlieren ihren Fokus, während grelles Licht und schrille Geräusche in den Vordergrund drängen. Das Opfer erleidet 2 Punkte Stress.**
4. **KONTROLLE: Das Opfer kann seinen Körper nicht länger kontrollieren, dieser bewegt sich nun von allein. Jemand anderer lässt ihn aufstehen und in ruhigem Ton mit den anderen Gruppenmitgliedern sprechen. Das Opfer erleidet 1 Punkt Stress. Solange es noch nicht gebrochen ist, kann es alles hören und sehen, was vor sich geht.**
5. **BRECHEN: Anschließend erleidet das Opfer 1 Punkt Stress pro Minute, bis es gebrochen ist. Wenn das geschieht, ist sein Geist verloren und in der Dunkelheit gefangen.**

ÜBERNOMMENE OPFER: Andere Gruppenmitglieder können sehen, wie sich die Wunden des Opfers schließen und Narben verschwinden. Das Opfer wird von allem körperlichen Schaden und allen kritischen Wunden geheilt. Alle, die das mitansehen, müssen einen Wurf auf Verstand schaffen oder sie erleiden 1 Punkt Stress durch das bloße Mitansehen dieses Vorgangs.

UNSERE UNTERSTÜTZER

IKONEN

Adam Woogie Woloshuk, Alexander Herring Orby, Ben Fabian, Bryan Considine, Cooper Sulma, Gregory Hammond, Jake Hoskovec, Jason Chen, Jeff Robinson, Jonathan Hatch, Justin Crowther, Krzysztof Piwowarski, Lukas Sommerauer, Mad Jay, Mark Solino, Markus Kollas, Montes Rosa, Edgardo A., Rickard Malm, Sascha Tanner, Thomas Caspersen

ABGESANDTE

Aaron Bruns, Adam „Kraetyz“ Kratz, Aeonhart, AetherealFlux, Alexander Milgrom, Andreas „Degis“ Andersson Rydfjall, Andrew Hurley, Andy „Jhandar“ White, Angelborn, Anna i Grzegorz Bereza, Armin Kessner, Ashra Black, B. Stenoien, Bartosz „Stoperssonn“ Stopczyk, Ben „Kael“ Gunderson, Ben Sutter, Bill Charleroy, Birger Hanning, Birk Hauke Wildhirt, Blaine Salzman, Brian J. Burke, Brian Jackson, Byron Aytoun, C I S C O aka Schrodinstein, Cato Vandrare, Charles Hammond, Charlie Pugsley, Chris Iverach-Brereton, Christer Malmberg, Christopher P. Crossley, Christopher Pearson, Claude Fery, Compromise and Conceit, Craig Cousins, Daniel Carlsson, Daniel L Hughes, Darryll smithwalker, Dawid „Dievas“ Wojcieszynski, David Andrews, David Hagman, David Hummel, David Voderberg, Dillon Burke, DissonantOne, Dok G, Eis Annavini, Eric Brooke, Erug, Fabrice Gatille, Felix Egner, Fen, Filipe Cunha, Fletard, Futo Antal, Haakon Danzig, i<3schnett, J.M. Sunden, Jacob Rotschield, James Bastone, James R. Crowder II, James „The Great Old One“ Burke, Jamie Law, Janus Al-Malik, Jason „Atomics“ Unck, Jason Bell, Jason Epstein, JBazar, Jerry „LordJerith” Prochazka, Joel Mattson, John „Blizzard“ Morrison, John T. Lacy, Jonas Hallstrom, Jonathan Stephenson, Jonne Ilari Kuokkanen A.K.A. Blake „The Janitor“ B-07, Joshua Binder, Joshua SA-Elf Kanapkey, Juan M. Garcia Lopez, Justas Tomkus, Justin L. Fredette, Karl A. Schmidt, Karl Vollan, Kyle Bounds, Kyle J Douglas, Kyle Swank, Lane DAlessandro, Logoth, Maniac von Hannover spielt!, Marc Oliver Schneeberger, Marcus Elmer, Mark Threlfall, Marko Niskanen, Martin Legg, Matt Cockburn, Matt Pearce, Matthew „J Wall“ Wallace, Mattias From, Mattiaz Fredriksson, Michael Arnot, Michael Dinos, Michael Hudson, Michael Spinks, Mike Clayton (Yvos), Mike Wightman, Minanonn, Moazzam Ullah, Mulberry, Nicholas Whaling, Norman Canestorp, Oliver Kempf, Pedro(Te), Per Karlsson, Pete Tracy, Petolomeus Fox, Phil Stepp, Phillip Bailey, Pieta Delaney, Pontus Amberg, Queitus, Radgar Stormlight, Randall W. Crockett, Red Skullkey, Redfuji6, Rene Schultze, Reto M. Kiefer, Rev. Thomas Powell, Richard J Powell, Robert Hausch, Robert Myers, Ronsley Gardner, Ryan Williams, Sandor (and my beautiful wife, Edit), Saxywolf, Scott Bates, Sean Wilcox, Servo, Shad Scarboro, Shawn P, Simon Cotterill, Simon Kopljar, Simon Roe, Simone Colombo, Stefan Glueck, Stephen White, Stevan Allen, Steven Humphries, The Freelancing Roleplayer, Thomas Beland, Thorsten „Khazragore“ Wolk, Todd Stephens, Tony „Angelicus“ Liell, Tony J, Trevor P. Marshall, Trivani, TSJ, Tuomas Ristimaki, Ulf H., Ulrik ConDoin, W. L. Munn, Zachary Guenther

BOTSCHAFTER

Aaron Gibby, Aaron Pothecary, Aaron Silverman, Aaron Smithies, Abhishek Ray, Abraham Warnock, Abraxas d’Ruckus, Ace Fortune, Achab, Adam Canning, Adam Connolly, Adam Costello, Adam Dork, Adam Grancell, Adam Grzegorczyk, Adam Mbhulo Mayes, Adam Sieradzan, Adrian Coombs-Hoar, Adrian Powici, Adrian Price, Aghork, Alain Sarti, Alan Precourt, Alastair Stewart, Alejandro Gonzalez, Alex De Quintana, Alex Huyer, Alex J Pepper, Alex Stone-Tharp, Alexander Chang, Alexander Desmond Rodatos, Alexander Gent, Alexander Leavitt, Alfons Armbruster, Alfster, Aliaksandr Yakauleu, Alistair Collins, Almoni, Alton Capps, Altorinne, Ambika Kirkland, Amninder Pandher, Anders Bergvall, Anders Garmo, Anders Gustafsson, Anders Hermann Pedersen, Anders Lang, Andre Schafer, Andrea „Cioffaz“ Cioffarelli, Andrea „Maug“ Maugeri, Andrea Migone, Andreas Reck, Andreas Starrsjo, Andres Arias, Andrew C. Cole, Andrew Dacey, Andrew McColl, Andrew P. Moore, Andrew Rout, Andrew Wagg, Andrew Walker, Andrew Vikinger Gill, Andrew Williams, Andrew Womack, Andrija Popovic, Andrzej Krakowian, Andrzej Miszkurka, Andy Bridgwater, Andy Platts, Angel Garcia, Angelo de Stephano, Angus Abranson, Anon, Anthony Foderaro, Anthony Martin, Anthony Robinson, Anthony Underwood, Antoine Polignone, Antonio Trapero, Aoren, Are Boe Pedersen, Arnaud „Khentar“ Martin, Arne Rocke, Arrahnuuk, Arthur Young, Asadrakian, Atom Fenrir, Audun Lovlie, Axel Tolke, Bane Root, Bart Gelens, Bartlomiej Bartczak, BeholdHer Gaming, LLC., Ben Allen, Ben Meiklejohn, Ben Quant, Ben Raynes, Benedikt Hensel, Benjamin „Myrddin“ Busseniers, Benjamin A Hoyt, Benjamin Adelman, Benjamin Rogers, Benjamin Rushton, Benoit Philibert, Berke Canatar, Bernardo Martinez Garrido, Big Al, Bill Best, Bill Copeland, Bithir, Bjorn Boots, BluntForce Krma, Bob Lukic, Bob the Jedi, Brad Crawford, Brad D. Kane, Bradley Sudkamp, Brandon Robertson, Brandon T Harvey, Brandon Tack, Brandon Wu, Brian Ashford, Brian Hunt, Brian Kirchhoff, Brian Koonce, Brian Smith, Bruce G. Anderson, Bruceovski, Bruno C. Buss, Buddha Meeple, Bunny Wigglesworth, Buster Hills-Hughes, C David Ross, C Thorne, Caitlin Eckert, Caliburex, Camille Haller, Cang Ling Yee, Captain Francis Moira Crozier, Carl Harrison, Carl-Alex Nelder, Carlos Daniel Munoz Diaz, Carlos E Restrepo, Carlos Garcia „Phlegm“, Carlos Valdes, Carsten Chalk, Carsten Damm, Catherine & Liz Evans-Gist, Chance Dickson, Charles Phillips, Charlie Dunwoody, Cherie C., Chiky Scares You, Chris Bekofske, Chris Callicoat, Chris Gardiner, Chris Green, Chris Heath, Chris Lee, Chris W. Harvey, Christian Lacerte, Christian Mejstrik, Christian T, Christian Thier, Christian Widmer, Christoph Kaleschke, Christopher Anderson, Christopher Bjuland, Christopher C. Tomlinson, Christopher Cecil, Christopher Dubuque, Christopher Eric Eliasen, Christopher Harlan, Civ Light, Clement „Duncan“ Jauvion, CobaltGray, Cody Swatek, Colin „Vindexus“ Kierans, Colin Aspen, Colm Doyle, Conan McKegg, Cordolin, Corsic’Anar, Craig „Stevo“ Stephenson, Craig Atkins, Craig Bishell, Craig Bunce, Craig Gaddis, Craig Lewin, Craig Millard, Dale Andrade, Damien Laing, Dan Moran, Dan Rogart, Dan Svensson, Daniel C. C., Daniel Enoch Tobin, Daniel Gregory, Daniel Johnson, Daniel Kraemer, Daniel Norton, Daniel, Max, and Mason, Dany Leclerc, Dao Deos Karim, Darren Burrows, Darren Kramble, Dave „Wintergreen“ Harrison, Dave Semark, David „Hajar Almighnatis“ Smucker, David A., David Brown, David Dierks, David E. Dalton, David Folsom, David Gallo, David

Harrison, David Hixon, David Junghans, David Karoski, David Lai, David Lyons, David Paul Guzman, David S. Robinson, David Sibley, David Wilkinson, Declan Lowry, Dee Hendrikx, Denis Crucifix, Dennis Matheson, Derek Carnell, Derek Dahmes, Derek Mayne, Dina Wilkens, Dirk Schlobinski, Dirtninja, Doc „Tabib“ Dandy, Doktor Oster, Dom Mooney, Doug Grimes, Douglas Jessup, Douglas Mawhinney, Douglas Mota, Douglas Shute, Duccio Tassini, Dustin Headen, Dylan Vincent Distasio, Ed Kowalczewski, Ed RandomOne Sagritalo, Edd Glasper, Edward MacGregor, Edward Saxton, EJ Kong, Elgin Adam Scott III, Elijah Edmunds, Elizabeth Jaye, Elmar Rutsch, Enrico „Irish“ Magnani, Eric Coates, Eric McCommon, Eric Olson, Eric Smith, Erich McNaughton, Erick Christgau, Erik Harring, Erik Renberg, Ermes Cellot, Ethan Popowitz, Etienne Guerry, Eugenia Medina Sobrino, Evan Frayne, Evan W.J. Parson, Eversong, Fabrizio Vecoli, Farkas Tivadar, Fearchar Battlechaser, Federico Ackseth Tempesti, Felix Shafir, FeralGamersInc, Fernando De la Guardia, Filthy Monkey, Florian Zeiter, Fluffy Unicorn, Francesco Maria Grotti, Francois R, Frank „Cernusos“ Nauerz, Frank C. Carr, Frank Van Camp, Fraser Simons, Frederik Vogel, Frits Kuijlman, G J Wilson, G.Grimalt, Gabriel I Garcia, Gabriel Ma, Gaiska Gomez, Gareth Clark, Gareth Hodges, Gary London, Gauthier Descamps, Gawayn, Gavin Warner, Ged Trias, Geoff Kottmeier, Geoffrey Laramee, George Cummings, George Shanahan, Gert-Jan van der Krogt, Gianna Masetti, Gil Cruz, Gilles Cherrier, Gina Ricker, Giulio Cesare Giorgini, Giuseppe „SerPe“ Zeuli, Gordon Clayton, Graham Spearing, Greg Conant, Greg L Moss, Gregory H Connell, Gregory ‚loulou‘ Baudoux, Griffin Brunk, Guido Kissenbeck, Gunnar Petursson, Gunter Raffelsbauer, Gustav Lunner, Guy Zvi Alter, Haley and LJ Yerelian, Hanno Sternberg, Hans Kishel, Hans-Henning Wenkel, Harry C Bradley, Hauke von Bremen, Helder Lavigne, Hendrik Neumann, Henning Wollny, Henrique Cesar Juca, Henry Oliver Castle, Herbatkie, Hjalti Nonnuson, Hroth'ger, Hugo A, Humano, Iain MacDonald, Ian D Ward, Ian Date, Ian Saxby, Ian Stewart, Ian Woodley, Ilkka Niemi, Ilmari, Ingo Beyer, Ingo Jakobs, Irfon-Kim Ahmad, Ivan Orsi, J Garcia-Rosa, J.T. Dimino, Jacanen, Jack Cregan Kelly, Jack Holcomb, Jack Norris, Jacob berg, Jacques DuRand, Jaime T. Matthew, Jake Miracle, James Diffin, James Dillane, James Dyer, James E Goodrich, James Gavin, Jamie, Jamie Wheeler, Jan, Jan Arkebauer, Jan Niklas Dernbach, Jan Severin, Janherbergh, Jarl U. C. Persson, Jarle Waage, Jarno Harmaala, Jarno Yliluoma, Jarrod Varty, Jase Duncum, Jason Dickerson, Jason Durall, Jason Italiano, Jason „Jaynay“ Hewett, Jason Jordaan, Jason March, Jason Miller, Jason Neff, Jason Turner, Javier „Intkhiladi“ Escajedo, Javier Gonzalez de Bodas, Javier Soto, Jay Peters, Jay Watson, JB Joyner, Jean-Baptiste Perrin, Jean-Christophe Rannou, Jean-Francois Juneau, Jeannette Speicher, Jedediah Callen, Jeff Mindlin, Jeff Steinburgh, Jeffrey Scott Hessell, Jens Thorup Rasmussen, Jeremy Burford, Jeremy Hendrix, Jeremy Mettler, Jerry Buhle, Jerry Weiler, Jesper Cockx, Jesper Danielsen, Jesper Svensson, Jesse james, Jim Davies, Jim Meerbergen, Joachim A. Hagen, Joachim Schulz, Joan Lonsan, Joao Mariano, Joe Andrews, Joe Hill, Joe Johnson, Joe McLean, Joe „Union Jackal“ Hill, Joerg Mosthaf, Johan Andersson, Johanne Skjerven, Johannes Monkenbusch, Johannes Petersen, John „Millionwordman“ Dodd, John Ball, John Bogart, John Bruins, John F. Zmrotchek, John „johnkzin“ Rudd, John M. Kahane, John Truong, JohnnyVoodoo, „Jolly“ JC Locke, Jon Allen, Jon Dailey, Jon Geraghty, Jon Meerdink, Jonas Falsen, Jonas Halverscheid, Jonathan Breese, Jonathan Carl Robb, Jonathan Fish, Jonathan Sharp, Jonathan Veilleux, Jordan King, Jordan Sanderson, Jordi Aldeguer, Jorge Carrero, Joris Van der Vorst, Jort Feenstra, Jose A Garcia Guzman, Jose Palma Gil, Jose Sku Garcia, Josema „Yrdin“ Romeo, Joseph Begay, Joseph Pacelli, Joseph Wells, Josh Rasey, Joshua Nall, JOY-TO-ALL!, Juan Luis Loi, Juan Manuel Gonzalez, Julian Chan, Julien Corroyer, Julien D, Jupe Rantalainen, Justin Eyre, Kaeam, Kako, Kaleb Barker, Kane Cathain, Karl A. Rodriguez, Karl A. Stevens, Karl Bond, Karsten Klier, Keith Hooper, Kelvin Saggers, Ken Foster, Ken Robinson, Ken Trench, Kevin Grubb, Kim Houtmeyers, Klaus & Katharina Schrempf, Klaus Neuwirth, Knut Hamscher, kolarius, Kozki, Kriggo, Kristian A. Bjorkelo, Kristian Axelsund, Krofinn, Krzysztof Bender, Kyle Simons, Kyle Thompson, Landon Barnickle, Larry Bernloehr, Lars Backstrom, Lee Moneta-Koehler, Liam Murray, Liam Stevens, Lin Wyeth, Lloyd Rasmussen, Londemonium, Luc Brasse, Luc Phaneuf, Luc Teunen, Lucas Skrdlant, Ludo Bermejo, Lukasz Koczocik, Luke Perrin, Luke Stackpole, Luke Walker, Luke&Marty Babbi, Mac Dara Mac Donnacha, Magdelenat Philippe, Magnus Fredlundh, Manoel <Godzil> Trapier, Manuel J. Deutsch, Marc Bevan, Marc Laliberte, Marc Pantel, Marcel Basmer, Marcel Jordan Gasen, Marcin Michalak, Marie-Pier Bisson, Mario Lapointe, Mario Milioti, Mariusz Kutek, Mark Buckley, Mark D. Taylor, Mark Giles, Mark Harding, Mark S, Mark Thompson, Marko Soikkeli, Markus Hicks, Markus Wagner, Martin Ashton, Martin Burnham, Martin Campbell, Martin Glockner, Martin Jager, Martin Monrad, Martin Walter, Marvin Langenberg, Mary McMurtrey, Masaki Yamazaki, Masruth El-Markut, Mateen Greenway, Mathias Betge, Mathieu Brunet, Mathieu Lapierre, Mats Persson, Matt „glittlebees“ Kay, Matt Drake, Matt Wallace, Matteo „Screetch“ Tirelli, Matthew Jorgenson, Matthew Mifsud, Matthew Truesdale, Matthew Tyler-Jones, Matthew Wasiak, Matthias Weeks, Matthieu Rider, Maurice Strubel, Maurizio Locusti, Maximilian Georg, Maximilien Leclercq, Maya Mary Kennon, Mayke Schueng, Mehmet Gokhan Gulel, Merazaander, Michael & Sandy Schumann, Michael Baker, Michael Bedggood, Michael Bowman, Michael Deery, Michael Ermisch, Michael Gerstbrein, Michael Grasegger, Michael Hull, Michael Jourdant, Michael L Anderson, Michael Parker, Michael Parker, Michael Ryan, Michael Weiss, Michal Soltysiak, Mikael Dahl, Mikael Nilsson, Mike McMullan, Mike Thorn, Mikor!, Milan Janosik, Morgan Weeks, Morten Greis Fakkelskov, Moxou, Mr. Jeffrey Speer, Mumphry999, N.F.Y.Herres, Natalie Wrathall, Nathan Enns-Kavanagh, Nathan Raj, Nathaniel, Nathaniel Mitchell, Neil Mason, Nevym, Nia Jones, Nichol Murray, Nicholas Allen, Nicholas Guidotti, Nicholas J. Ashford, Nicholas Rasmussen-Cairns, Nick Jackson, Nick lamirand, Nick Simpson, Nick Stewart, Nick Stinchcombe, Nico Nusbaum, Nicolas Heitz, Nina Gronewold, Nullpunkt, OgamiTringle, Ole Aleksander Wallberg, Ole Morten Eriksen, Oliver Kasteleiner, Oliver Sieger, Oscar Haglund, Pablo „Hersho“ Dominguez, Pablo Saldana, Paladin von Korff, Pangur Ban, Patrick & Sarah Pilgrim, Patrick Foster, Patrick Healey, Patrick Kiefer, Patrick Ogenstad, Patrick Wallen, Patryk Adamski „Ruemere“, Paul & Luke Hobaica, Paul B. Currie, Paul Fisher Davies, Paul Goldenstein, Paul Granich, Paul K, Paul Lukianchuk, Paul Rivers, Paul Thompson, Paul Ward, Paul Watson, Paul Webster, Paul Venner, Paul Woodward, Paulo Roberto „Oculto“ Alves de Oliveira Jr, Pawel Seczkowski, Pedro Alfaro, Pedro Oliveira Obliziner, Peter Bogdasarian, Peter Engebos, Peter Peretti, Petri Wessman, Petros Katsikadakos, Peyman Torabi, Philip Eisner, Philip Hindley, Philipp Pirnbaum, Pierrick Boyer, Piotr „Wierzba“ Kraciuk, Polla con Alas, Polykrates, Pontus Johansson, Prometheus, Quail & Sun, R. Dylan Stewart, Rafa Cerrato, Ralph Mazza, Ramin Taheri Elias, Randy P. Belanger, Raphael Lallement, Raphael Reitzig, Raphael Sudrot, Ravi Aerel Grossi, Ray Buhr, Rebecca H., Reece Colton-Lee Riggs, Reg Stuart, Relen Gedion, Remi Fayomi a.k.a. Negromaestro, Revari, Rhonin, Ricardo Fuente, Rich Bailey, Rich Palij, Rich Winslow, Richard, Richard deMorris, Richard Edward Trub, Jr., Richard Ferris, Richard Huffman, Richard Hunt, Richard Marshall, Richard Mundy, Richard W. Sorden, Richard „Vidiian“ Greene, Rick Crabtree, Rikard Stranne, Riley Bushma, Rob

„Snydley“ Klug, Rob Butler, Rob McKavanagh, Rob Nadeau, Robel Dam, Robert Calpo, Robert Esch, Robert Koch, Robert M. Taylor, Robert Pfaff, Roberto Hoyle, Robin „Shids“ Langholm, Rocky Wilson, Rolf Bohm, Ron Crawford, Ron Rhyno, Ronald van Beneden, Royden Clark, Rune Astrup Lien, Rune Odegaard, Russ Cox, RVH, Ryan „AP“ Forbes, Ryan deGroot, Ryan Drury, S.R.Davey, Salwa Azar, Salvador Gimeno, Sam Benke, Samuel Topping, Scot Gowers, Scott Ephriam Vigil, Sean Anderson, Sean Bell, Seana McGuinness, Sebastian D., Sebastian Dietz, Sebastian Kehrle, Sebastian Reichert, Sebastien Hauguel, Sebastien Yorgand, Selina Haritz, Semen „Galod“ Nosnitsyn, Serge, Seth Tupper, Shane B. Bauer, Shane Mclean, Shane Robillard, Shane Jackson, Shannon Maclean, Shaun D. Burton, Shen Hung-Yang, Signius, Simon Brunning, Simon Chadwick, Simon Morgan, Simon Stroud, Skanah, Sneaksyboy, Sonata, SSGHoffa, Stacie Winters, Steelwraith, Stefan „The Moth“ Ristic, Stefan Matthias Aust, Stefan Wertheimer, Stephen Bond, Stephen Smith, Steve „Nobusama“ Sibilia, Steve Bartell, Steve Beer, Steve Blodgett, Steve Howells, Steve Knittel, Steve Thompson, Steven Fisk, Steven Vocke, Stolby, Stuart McIntosh, Stuart Sharp, Sunkgida, Sven Breiter, Sven Liepertz, Sverre B. Midthjell, Sylvia Kleemann, Tarkil, Tempus Fidget, TGabor, Thalji, The Nibelung, TheAvianLord, Thomas „Kyorou“ Vanstraelen, Thomas Delplace, Thomas Hume, Thomas Mattner, Thomas Maund, Thomas Walmsley, Thomas Verschueren, Thorsten „Thor“ Schramm, Tiago Panaro de Oliveira, Tim Charzinski, Tim Ellis, Tim Mckee, Tim Rudloff, Tim Rudolph, Tim Struck, Timothy Mushel, Tobias Dworschak, Tobias Niemitz, Todd Banister, Tom „the Monster“ Hoefle, Tomas Thales Pribyl, Tomasz „nolnejm“ Rutkowski, Tomasz „Sting“ Chmielik, Tomi „myrpg“ Suuronen, Tommaso Gollini, Tommy Heinig, Tommy Tramantano, Tony Alvarsson, Tony Boland, Tor Karlsson, Torsten Maibohm, Torsten Rahm, Toschy, Travis Bryant, Travis Pina, Trent Peterson, Trevor Gere, Trevor Olson, Tristan Marshall, Tubal Lara, Turan, Tyler Warburton, Ulf Henriksson, Ulrich Drees, Umberto Octo, Unai Mujika, unMadeGaming, W Ryan Carden, Wade Gregory Tripp, Vasily Demin, Wawoozle, Weltengeist, Vendevogel Alain, Werner H. Hartmann, Veronika Sophie Temml, Veronikis Spyros, Wes Baker, Wheler Antoine Derycke, Vicente Cartas Espinel, Victor <Freaktor> Perez, Viktor Lindqvist, Vilis Pavulans, William Cuthbertson, William T. Carmichael, William Walters, Vincent Henrotte, Vincent Lecoanet, Vincent Pellerin, Volodymyr Yatsenko, Wouter Palsterman, Xose Oscar Lopez Rascado, Yasue Bin Lurns, Yuri „Abgemacht“ Lukach

STARTER-PACK

A. G. Leong, Aaron Mulder, Adam Moran, Alex Goodman, Andreas Monitzer, Arnaldo Lefebre Pineiro, Aurora & Liam Bussell, Bealze Tsarock, Ben Gable, Ben Hansen, Ben Lewis-Evans, Benjamin smith, Billy Cosman, Blair Giles, Breaze, Brendon „Plarzoid“ Caulkins, Brian A Jacobs, Brian Bremer, Brian Manula, Callum Anderson, Captain Adam „Shadowfox“ Tullett, Carl Lott, Carles Fornes, Casey Rothbauer, Chris C, Chris Chambers, Christian Torstensson, Christopher Hefferin, Colja, Conor Pender, Dan Dineen, Dan „Solo“ Hope, Daniel Holbrook, Dave B, David Bauer, David Esbri, Delarue - Lassuyt, Dinky Marie Obermeyer, Dominic, Dreamdealer & Eliane, Drew Fox, Dwayne Marlowe, Dylan Stup, Eliza Ashbrand, Erich Lichnock, Erik-Jens Burlefinger, Ernie Sawyer, Evan Hawker, FlamNight, Frank Zorde Nielsen, Gangrelcat, Geist, Georg Hofmann, Hakan Berglund, Ian A. Richmond, Ivan Jalencas, J Hunnings, J. Boone Dryden, Jack Simutis, Jacques Patin, Jameson Cunningham, Jason Clor, Jason Scott, Jeff Sinclair and Beebee, Jesse „UndeadDomain“ Aponte, Jesse Fowler, Jin Sane, Joan-Albert „Aelwe“ Fontas, John C. Lemay, John Doyle, Johnathan Molok Visani, Jonas Lundgren, Jordan Shiveley, Jorg Rodsjo, Jorgen Soreide, Ken Boone, Kevin Kenan, Kevin Lemke, Kevin Shillling, Kevin Wine, Klaus Ole Kristiansen, Kyle Ayres, Leonardo Pucino, Luke Spry, M3rauer, Mark Calsita, Mark Lewis, Martin Schramm, Matt „Catapult“ Wang, Matt Jowett, Matthew Taylor, mcfadds1, Michael „Bee“ Berthiaume, Michael Douglas, Michael G. Palmer, Mike Westley, Muttonchips, Nick Herrmann, Nicolas Martin, Nicolas Taylor, Nicolo Zamperlin, Ownagepants, Pablo Hernandez, Patrick S, Paul Matthias, Philipp Croon, Phillip Adams, Rasmus Nicolaj West, Rasmus Nord Jorgensen, RexCelestis, Rick Henry, Samuel Larsen, Sarah Doombringer, Scott C Giesbrecht, Sean Miller, Sean Werner, Sombracier, Steffen W., Stephanie McAlea, Stoo, Taneli Taira, Terry L Pike, Thomas Franz, Tim Lewis, Tim Pinington, Tim Van Acolyen, Tony William Seay II, Typhrous, Udo Bohm-Dores, WP, Yuna Ulc, Zach Pettichord, ZahanMara

MÄRTYRER

Achim Seeburger, Adam & Looie Krump, AikiGhost, akaAelius, Andrea Sala, Andreas Maneskiold, Anthony Whitley, Bruce Turner, Bryan Korn, C. Kettering, Cameron S. McFarland, Carl James Black, Chris Spiller, Christopher Gunning, Cole Doggett, Dan Derby, Darek Masiejczyk, Darien Liddell, David Della Bitta, David South, David Waldron, Derek Guder, Devin Croak, Donovan Hurter, Eric Bonnet, Espen Kulseth, FooBot, Frederic Menage, Gareth Clifford, Gaspard Levavasseur, Greg Curley, Henry Vogel, Jack Gulick, Jack Krause, Jacob E. Alexandrowiz, James Marcucci, Jamie Swaffer, Jason „Ludanto“ Smith, Jens Andreasson, John A W Phillips, John Lucania, John M. Portley, John Marron, John Souders, Jon Boylan, Jonathan Hyde, Jonathon Dyer, Joshua Ayakatubby, Joshua Gilley, JPD, Juan Fernandez, Laser Needs, Mark Fielding, Martin Greening, Mathieu Ikit Robitaille, Matthew Hayward, Michael „Anonymous Rhinoceros“ Brown, Michael Hjerppe, Miguel Rivera, Mike „Woodchuck“ Williams, Nicholas Zakhar, Oliver Morris, Osian (Ozy) ap Glyn, Patrick Knowles & Tyler Lominack, Phil Bales, Phil McGregor, Philippe Marcil, Randy Hightower, Reuven Gritters, Rich Kummer, Richard August, Richard Francis, Richard Tighe, Rod Meek, Ryan, S.R.Martin, Sara Zoltan, Seth Hartley, Shakes-Fist-At-Sky, Simone Matzanke, Stephane Paquay, Stephen Bourne, Steven „AE“ Bakker, Tanderossa Bob, Ruler of Riches, The Rangdo of Arg, Tim Fowler, Tobias Wolter, Toby Williamson, Troy Ellis, Victoria Chudinov, Zachary Knippel, Zanatoss, Ziggy Ramone

Straßenreporter nennen es „Die Mystizide“. Eine Reihe von Mystikern wurde tot aufgefunden oder ist spurlos verschwunden. Wer jagt die Mystiker von Coriolis? Und warum? Als ein Freund der Spielercharaktere verschwindet, wird die Sache persönlich. Können sie das Geheimnis lüften, bevor es zu spät ist?

Der verschwundene Abgesandte ist der erste Teil der epischen Kampagne „Die Gnade der Ikonen“ für das preisgekrönte Rollenspiel *Coriolis – Der Dritte Horizont*. Der Kampf um den Horizont hat begonnen – und nur die Ikonen selbst wissen, wie er enden wird.

Der verschwundene Abgesandte enthält:

- **Einen detaillierten Hintergrund der Ereignisse und Pläne, die das Gleichgewicht des Dritten Horizonts bedrohen.**
- ***Auf den Spuren des Märtyrers*, ein Ermittlungsabenteuer auf Coriolis. Die Jagd nach Hinweisen führt die Charaktere auf die belebte Ozon-Plaza, zu den dekadenten Eliten der Spitze und tief hinab in die Dunkelheit des Kellers.**
- ***Die Kua-Verschwörung*, das zweite Szenario im Buch, nimmt die Charaktere mit auf die Oberfläche des Planeten Kua. Hier folgen sie einer Blutspur durch den Dschungel, tauchen tief in die gewaltsame Politik der Zenithischen Kolonien ein und suchen nach Antworten im Schatten des mächtigen Monolithen.**
- **Karten und Handouts, die die Station Coriolis, den Planeten Kua und wichtige Dokumente abbilden.**
- **Einen Abenteuergenerator, der dazu dient, unzählige Spielstunden zu bieten, sobald die vorfertigten Szenarios vervollständigt sind.**



FREE LEAGUE

CORIOLIS™ Copyright© 2019 Paradox Interactive AB. All rights reserved.
www.paradoxplaza.com



www.uhrwerk-verlag.de
UWV6108P