

CORIOLIS



DIE LETZTE REISE
DER GHAZALI



AUTOREN

Mattias Lilja, Christian Granath

REDAKTEURE

Nils Karlén, Tomas Härenstam, Kosta Kostulas

GRAFIKDESIGN

Christian Granath, Cristoffer Wiker

TITELBILD

Gustaf Ekelund

ILLUSTRATIONEN

Magnus Fallgren, Gustaf Ekelund

KARTEN

Christian Granath

ÜBERSETZUNG

Tim Persson

LEKTORAT

John Marron, Kosta Kostulas

MIT BESONDEREM DANK AN

Rickard Antroia

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

ÜBERSETZUNG

Sina Heidenreich, Daniel Mayer

DEUTSCHE REDAKTION

Friederike Bold

LEKTORAT

Friederike Bold

LAYOUT

Daniel Bruxmeier

KORREKTORAT

Kristina Pflugmacher

MIT DANK AN

Jörg Löhnerz

Einleitung

„Alarm-Code 1 A, Alarm-Co... benötigen sofortige Unterstützung.... unbekannte Signatur, erinnert an Tacharuks Läsion, aber definitiv untypisch... Evakuierung hat begonnen, zusätzliche Stasis, wir müssen... Sensor Artefakt in Sektor 4, Deklination 4-2-1.... fast ein perfektes Schwarz.... Schiff... ...bei der Gnade der Ikonen, sie sind hier.“

WILLKOMMEN ZU *Die letzte Reise der Ghazali*, ein Szenario in drei Akten, das die SC in das Herz der gefährlichen Intrigen des Dritten Horizonts stürzen wird. Dieses eigenständige Szenario ist eine Einleitung zu der Gnade der Ikonen-Kampagne und führt Charaktere ein, die auch später noch eine Rolle spielen werden. Ein Abschluss dieses Szenarios vor der Kampagne ist jedoch nicht zwingend notwendig. Das Szenario ist mit mehreren wichtigen Ereignissen in der Geschichte des Dritten Horizontes verknüpft (siehe Seite 180 im *Coriolis*-Grundregelwerk), und die SC werden möglicherweise eine entscheidende Rolle in der Zukunft des Sternensystems einnehmen, wenn sie ihre Karten richtig ausspielen. Die nachfolgenden drei Akte beschreiben eine Kette von Ereignissen, beginnend mit dem katastrophalen Versagen der Maschinen der Ghazali, dazu gibt es eine Beschreibung des Hamura-Systems und der Hamurabi-Portalstation. Dies ist der Ort, den sie am wahrscheinlichsten ansteuern werden, nachdem sie den dem Untergang geweihten Kreuzer verlassen haben.

HINTERGRUND

Ein verzweifelter und bruchstückhafter Notruf von einer Kolonie auf dem Gasriesen Taoan erreicht Coriolis. Die Tsurabi-Gasmine, teilweise in der dicken Atmosphäre des Planeten versunken, braucht dringend Unterstützung, aber niemand weiß warum. Das Kolonialbüro ist der Hauptinhaber der Kolonie und stellt schnell eine Rettungsflotte zusammen, um die Kolonisten zu evakuieren und die wertvolle Minenausrüstung zu bergen. Zentrum dieser Flotte ist ein stillgelegter Luxuskreuzer, die Ghazali, die ein schnelles Upgrade erhält, um fünfhundert Stasis-Einheiten (Kälteschlaf-Einheiten) unterzubringen – genug für die zweihundert Rettungskräfte und die Arbeiter von Tsurabi, sollten sie abgezogen werden müssen. Viele kleine Schiffe begleiten

die Ghazali, da all jenen Kapitänen, die sich der Mission anschließen, eine ansehnliche Belohnung versprochen wurde. Die kleineren Raumschiffe docken ans Hauptschiff an und ihre Besatzungen werden an Bord der Ghazali auf Eis gelegt. Die Legion stellt eine Eskorte in Form des Zerstörers Zafirah. Zusammen gelingt der erste Sprung der Rettungsmission, der zweite jedoch endet in einem Unglück.

Die Zafirah dringt in das Portalfeld nach Taoan ein, aber kurz danach passiert etwas: das Portal setzt eine enorme Menge an Energie frei und die Ghazali wird von starker Strahlung erfasst. Diese tötet augenblicklich die Mannschaft, die für den Sprung verantwortlich ist und eine letzte Kontrolle durchführen wollte, bevor sie sich selbst wieder in den Kälteschlaf versetzt. Die Maschinen des Kreuzers werden zerstört und der Schiffscomputer wird beschädigt. Die Druckwelle des Portals sorgt dafür, dass das Schiff vom Kurs abkommt und in Richtung des stärksten Gravitationszentrums des Systems beschleunigt – den Stern Hamura. Die meisten der kleineren, angedockten Schiffe werden durch die Detonationswelle vom Schiffsrumph gerissen und wie die meisten der hinter der Ghazali wartenden Schiffe zerstört. Die Möglichkeiten, dem sterbenden Titanen zu entkommen, sind plötzlich sehr gering. Kurz nach der Detonation fahren die Sicherheitssysteme des Hauptcomputers hoch und bringen die Überlebenden aus der Stasis. Das Szenario beginnt, als die SC aus ihrem traumlosen Kälteschlaf erwachen und erkennen, dass etwas schrecklich schiefgelaufen ist.

ZEITLINIE

Wenn ihr *Die letzte Reise der Ghazali* als Einführung zur Gnade der Ikonen-Kampagne nutzen wollt, findet ihr die nachfolgende Zeitlinie sicher nützlich. Es steht euch selbstverständlich frei, diese nach Belieben zu verändern.



- ◆ **Die Gespenster von Xene:** In CZ 60 im Segment der Reisenden treffen die Abgesandten im Kua-System ein.
- ◆ **Die Richterin:** Während der Zykladen-Feierlichkeiten überträgt das Bulletin ein spezielle Sendung aus der Forschungseinrichtung des Instituts auf Xene, in der einer der fünf mysteriösen Abgesandten verkündete, die Inkarnation der Richterin zu sein.
- ◆ **Der Bote:** Der nachfolgende Tag – der erste Tag des neuen Jahres. Ein weiterer Abgesandter trifft mit einem Institutskreuzer auf Coriolis ein, begleitet von zwei Kampfschiffen der Legion. Der Gouverneur von Coriolis heißt den Abgesandten im Konzil der Fraktionen willkommen und er wird kurz darauf als der Bote bekannt.
- ◆ **Die Mystikerkrankheit:** Kurz nach der Ankunft der Abgesandten beginnen Personen überall im Dritten Horizont, übernatürliche Kräfte zu entwickeln, die Verfolgung und religiösen Hass nach sich ziehen. Viele dieser „Neu-Mystiker“ reisen nach Coriolis, um Schutz zu suchen und näher an dem Boten zu sein, oder zur Institutsstation auf Xene, um die Richterin zu treffen.
- ◆ **Der Taoan-Vorfall:** Nachdem die Minenkolonie in CZ 61 im Segment der Spieler einen Notruf nach Coriolis gesendet hat, reist eine Rettungsflotte rund um den Passagierkreuzer Ghazali und den Legionszerstörer Zafirah in das Taoan-System. Der erste Abschnitt des Szenarios in der Gnade-Kampagne beginnt im Herbst des CZ 61, beispielsweise um die Zykladen-Feierlichkeiten und im Segment des Gesichtslosen.

ÜBERBLICK

Zu Beginn des Szenarios erwachen die SC an Bord des Kreuzers Ghazali, während er sich langsam, aber stetig auf den Stern Hamura zubewegt. Das Hauptthema des Szenarios ist Überleben, und das Ziel der SC ist es, einen Weg vom dem Untergang geweihten Schiff zu suchen. Zunächst müssen sie herausfinden, was passiert ist (Akt 1) und was sie unternehmen müssen, um zu entkommen (Akt 2). Der Wendepunkt kommt, wenn der Schiffscomputer die SC informiert, dass auf der Ghazali im Reaktor eine Kernschmelze kurz bevorsteht und ihnen die Zeit davonläuft. Thema von Akt 3 wird die turbulente Flucht von der Ghazali und die nachfolgende Suche nach Überlebenden, die mit den Rettungskapseln entkommen konnten. Im Verlauf des Szenarios müssen sich die SC panischen Passagieren, hohen Strahlungsdosen und entflohenen, bludürstigen Nekatra stellen; all das, während vor den Fenstern die zerstörerischen Flammen des Sterns Hamura immer näherkommen.

Umgeben von allgegenwärtiger Gefahr müssen die SC einen Weg finden, die überlebenden Rettungsarbeiter, die in anderen Teilen des Schiffes eingeschlossen wurden, zu erreichen, eine Evakuierung zu organisieren und die Smaragd-Disk aus dem Hauptrechner zu bergen, die die Antworten darauf enthält, was vor dem Sprung nach Taoan wirklich passiert ist. Das nahe liegendste Ziel für die Flüchtenden ist die Hamurabi-

Portalstation, wo das Nachspiel des Szenarios stattfindet. Idealerweise schaffen es die SC, die übrigen Überlebenden dort abzusetzen, ihre Geschichte mit dem Bulletin zu teilen, die Smaragd-Disk zu verkaufen und ihren Lohn für ihren heldenhaften Einsatz zu ernten. Das Szenario endet, wenn die SC sich auf den Sprung zurück nach Kua vorbereiten. Sie haben wahrscheinlich bewiesen, dass sie vertrauenswürdig und einfallsreich sind – Fähigkeiten, die im Horizont gefragt sind – und alles scheint sich zum Guten zu wenden. Hinter den Kulissen sind derweil schicksalsträchtige Ereignisse in Gang gesetzt worden, und die dunkelste Stunde des Dritten Horizontes steht kurz bevor – die Prüfungen und Widrigkeiten für eure SC haben gerade erst begonnen.

❶ DIE GHAZALI

Der Kreuzer Ghazali war einst ein wunderschönes Schiff, geschmackvoll möbliert mit Wänden und Böden aus Mosaiken, Vorhängen an den Wänden und farbenfrohen Stickereien auf dem Mobiliar. Trotz ihrer Größe fasste sie lediglich dreihundert Passagiere – die reichsten der Reichen reisten in luxuriöser Pracht durch die Leere. Heute ist davon nichts mehr übrig – Risse und Brandlöcher bedecken die Möbel, profane Graffitis zieren die Mosaike. In den unteren Decks ist alles plump und einfach, die Materialien sind Metall und Gummi, und es ist dunkel, schmutzig und verfallen. Trotz der Vernachlässigung über viele Jahre hinweg ist die Ghazali mehr oder weniger funktionstüchtig – ein Zeugnis der hervorragenden Arbeit der Alkarra-Docks, wo das Schiff vor vielen Zyklen gefertigt wurde.

Der Kreuzer war außer Betrieb und rostete in einer Werft, als der Notruf Coriolis erreichte. Die Besitzer, Exeter, waren eher dafür, das Schiff zu verschrotten und die Teile zu verkaufen, als ein Vermögen für die nötigen Reparaturen und Modernisierungen auszugeben. Die letzte Stunde der Ghazali hatte bereits geschlagen, als ihr Schicksal mit einem Anruf des Kolonialbüros besiegt wurde, das es schnell für die Rettungsmission nach Taoan erwarb. Die heruntergekommenen Möbel wurden entfernt und durch Stasis-Betten ersetzt, die aufeinander gestapelt die Mosaike und handgewebten Vorhänge

verdeckten. Das Sternenlicht, das durch die rosa Fensterscheiben fällt, erleuchtet nun Kisten mit Stasis-Flüssigkeit statt feinste Seidenlaken. Zusätzlich zu den dreihundert ursprünglichen Betten des Schiffes kamen zweihundert weitere, falls man die Tsurabi-Mannschaft evakuieren müsse. Da man hoffte, vor Ort die nötigen, wenn zunächst auch möglicherweise nur temporären, Reparaturen zu erledigen, fanden auch Fahrzeuge, Exos und eine Menge an weiterer Ausrüstung ihren Weg in das Schiff. Um spätere Rekrutierungen nicht zu erschweren, gibt das Kolonialbüro seine Kolonien nicht auf, wenn nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft wurden.

Die Ghazali ist ein großes Schiff und vieles obliegt dir als SL den SC zu beschreiben, abhängig von den Gebieten, die sie durchqueren (obwohl du beispielsweise die weniger interessanten Orte nur kurz beschreiben kannst, während die Gruppe sie auf dem Weg zu interessanteren Orten durchquert). Die SC werden hauptsächlich Korridore und Fahrstühle benutzen, bei denen insbesondere letztere unzuverlässig sind, so dass die SC im Fahrstuhlschacht möglicherweise klettern müssen. Grundsätzlich sind die oberen Decks in einem besseren Zustand und voll mit Vorräten und Ersatzteilen für die Minenmaschinen. Die Luft ist trocken und mehr oder weniger frei von unangenehmen Gerüchen. In den unteren Decks fehlt jegliche Dekoration, sie sind vollgestopft mit Stasis-Betten. Auf Seite 6 sieht man die unterschiedlichen Ebenen des Kreuzers. In der Mitte dieses Heftes findest du einen Ebenenplan des Schiffes, den du den Spielern zeigen kannst, damit sie sich leichter zurechtfinden.

❷ DAS HAMURA-SYSTEM

Dieses Szenario spielt im Hamura-System, das zwischen Kua – dem Startpunkt der Expedition – und Taoan, seinem Ziel liegt. Das Hamura-System wird auf Seite 52 beschrieben.

HAUPTCHARAKTERE

Die meisten Überlebenden an Bord der Ghazali sind verschreckte Rettungsarbeiter, die an unterschiedlichen Nachwirkungen der Strahlenvergiftung leiden. Es gibt aber

TABELLE 1: CHARAKTERE UND MOTIVATIONEN

NAME	BESCHREIBUNG	MOTIVATION
KHOMINA	Mystikerin mit einer Vision	Die restlichen Überlebenden dazu bringen, aufzugeben und ihr Schicksal zu akzeptieren.
BRÜDER RAMAS	Samaritischer Fanatiker	Unterstützung der Rechtschaffenen unter den Überlebenden auf jede erdenkliche Weise.
KOMORO VAI	Egoistischer Führer	Leitung der Evakuierung, um sein eigenes Überleben sicherzustellen.
SABETHA POUR	Schmugglerin	Rettung ihrer Schmuggelware und ihres Lebens.
KORIA YOHARES	Informeller Anführer	Hilfe bei der Evakuierung, sofern die SC ihn aus der Kapelle retten.
ZHASAI	Nekatra-Alpha	Rettung ihres Rudels vor dem Tod an Bord der Ghazali.

einige, die stark genug sind, vorzutreten und Entscheidungen, die die SC getroffen haben und die sie für unmoralisch oder fragwürdig halten, anzuzweifeln. Diese sind kurz in Tabelle 1 und ihren jeweiligen Szenen beschrieben.

FRAKTIONEN UND GRUPPEN

Die letzte Reise der Ghazali ist ein hochdynamischer Wettkampf gegen die Uhr, mit wenig Raum für politische Intrigen. Einige der NSC in diesem Szenario stehen in Verbindung mit den Fraktionen des Dritten Horizonts, die verzweifelte Lage bedeutet jedoch, dass jeder das Überleben über seine Ideologien stellt. Eine Ausnahme ist der Samariter Bruder Ramas vom Orden des Paria, denn er ist zutiefst dem zhalorianischen Glauben ergeben und wird dementsprechend handeln, koste es, was es wolle. Die Rettungsmission wird vom Kolonialbüro organisiert und finanziert, was letztendlich bedeutet, vom Konsortium. Das Retten von Leben und wichtigen Daten von der Ghazali wird von der Fraktion belohnt werden, und Aktionen, die das Gegenteil bewirken, werden bestraft.

VOR SPIELBEGINN

Dieser Abschnitt enthält Hinweise und Ideen, die sich als nützlich erweisen können, unabhängig davon, ob du das verlorene Schiff als lose Richtlinie für ein angepasstes Szenario verwendest oder es dem Buch entsprechend spielst. Der Ebenenplan am Ende hilft dir, die Gruppe durch die Gefahren, die vor ihnen liegen, zu führen.

AKT 1

Die SC erwachen in ihrer Stasis-Kammer und versuchen, an Bord Informationen zu finden, was passiert ist. Die Szenen im ersten Akt haben keinen Abschluss und können in unabhängiger Reihenfolge zwischen dem Beginn und der Begegnung mit dem verwirrten Zentralcomputer Suleiman gespielt werden. Finsternispunkte können dafür verwendet werden, um der Gruppe Hindernisse und Gefahren in den Weg zu legen.

AKT 2

Der Mittelpunkt des zweiten Aktes ist das medizinische Labor (S. 19), in dem sich mehrere Schlüsselszenen abspielen. Von hier aus erkunden die SC andere wichtige Abschnitte – die Flucht vom Schiff, die Brücke, die Kapelle und möglicherweise den Frachtraum.

AKT 3

Der Reaktor der Ghazali versagt und steuert auf eine Kernschmelze zu. Es wird Zeit, sich von dem Untergang geweihtem Kreuzer zu verabschieden und so schnell wie möglich zu entkommen.

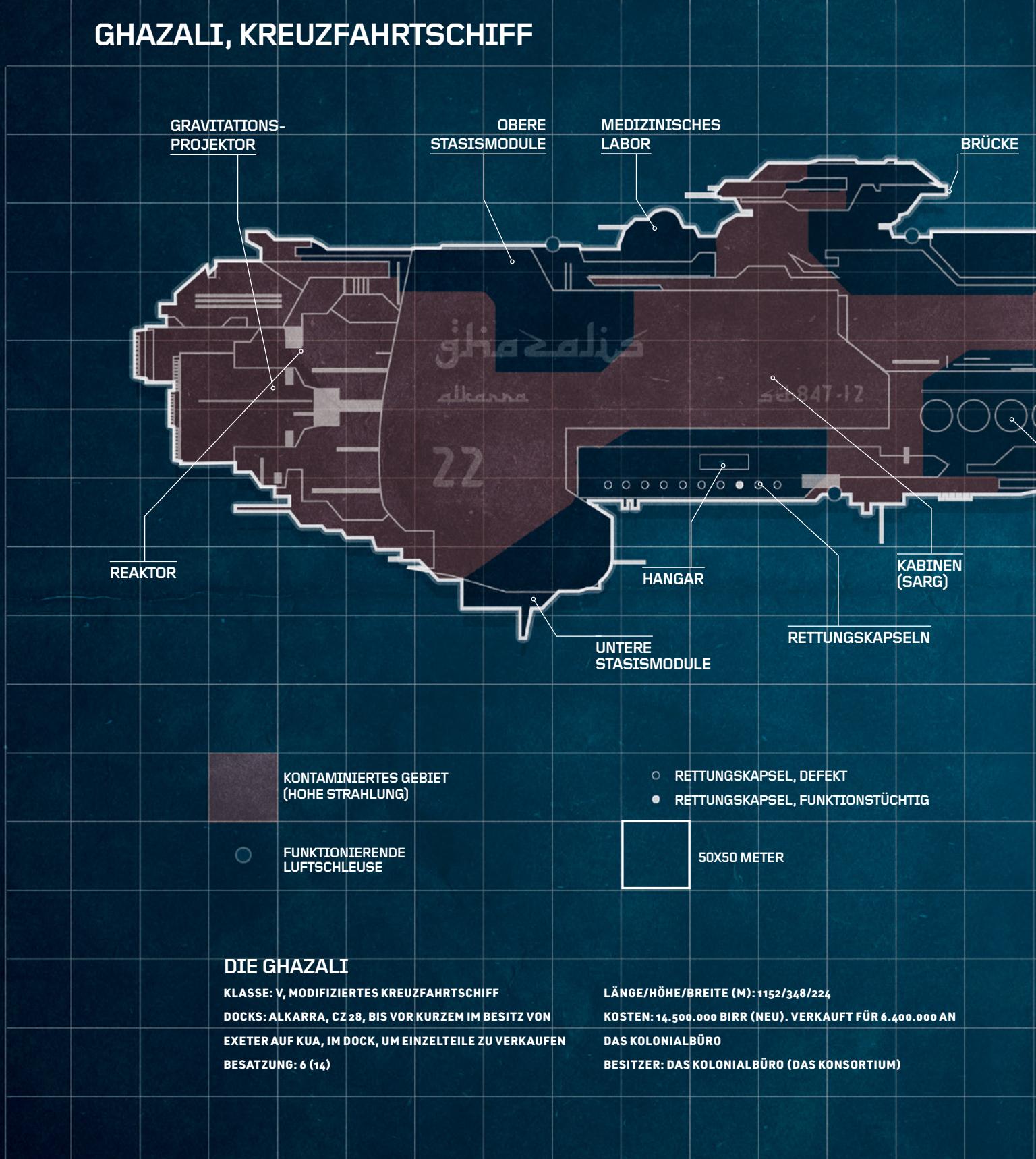
DAS SCHIFF DER SC

Vor dem Sprung von Kua erteilt der Kapitän der Ghazali, la Kascharas, den Befehl, dass sich alle kleineren Schiffe der Flotte am Kreuzer andocken und ihre Reaktoren abschalten, damit der Verkehr rund um die Ghazali auf ein Minimum zurückgeföhrt wird. Den Besatzungen der Schiffe wurden für die Reise Stasis-Betten auf der Ghazali zugewiesen. Als sich die Explosion im Portal nach Taoan ereignete, wurden zahlreiche dieser Schiffe zerstört, aber das der SC ist höchst wahrscheinlich nur von geringen Schäden betroffen. Auf Seite 50 findet sich eine Beschreibung des Freihändler-Schiffes „Fatimas Gabe“. Es könnte sich als Fluchtschiff nützlich erweisen, wenn die SC aus irgendeinem Grund kein eigenes besitzen sollten.

KARTEN UND ZEIT

Das Bild der Ghazali am Ende sollte vorsichtig aus dem Buch entfernt werden, wenn ihr zu spielen beginnt und du es den Spielern zeigst. Halte es so, dass die Spieler den Ebenenplan nicht sehen können. Wenn sie ein funktionierendes Terminal am Ende von Akt 1 finden (siehe das Ereignis „Statusbericht“), zeige ihnen diese Karte. Platziere die LP-Marker auf der Zeitlinie der Karte und lies den Abschnitt „Die Zeit im Auge behalten“.

GHAZALI, KREUZFAHRTSCHIFF





❶ KARTEN

Die Karten für die einzelnen Szenen-Beschreibungen können der Gruppe einen besseren Eindruck vermitteln, wie ihre Umgebung aussieht. Natürlich steht es dir frei, den Ort einer Szene zu ändern und eine andere Karte zu benutzen.

❷ DIE ZEIT IM AUGE BEHALTEN

Die Hauptthemen dieses Szenarios sind Zeitdruck und Verzweiflung. Wenn die SC mit Suleiman – dem Schiffsscomputer – interagieren, erkennen sie, dass ihnen nur noch achtzehn Stunden bleiben, um ihre Flucht zu planen und durchzuführen. Diese Einschätzung erweist sich später als falsch. Der Reaktor versagt schnell, und wenn die bevorstehende Kernschmelze unausweichlich wird, aktualisiert Suleiman den Zeitrahmen – die SC haben nur noch 57 Minuten zur Flucht! Nach der Szene, in der die Gruppe zum ersten Mal die Information über die achtzehn Stunden erhält, hast du als SL zwei Möglichkeiten, die Zeit im Auge zu behalten: du kannst eine grobe Einschätzung vornehmen, wie viel Zeit vergeht und spielst das Ereignis „Panik!“ nach zehn Stunden – oder wann immer es dramaturgisch passt, – unabhängig davon, wie weit der Fluchtplan der SC fortgeschritten ist. Oder du kannst eine etwas detailgetreuere Methode nutzen und die Zeit an der Nummer der Szenen messen.

Jede Szene sollte, inklusive aller relevanten Fertigkeitswürfe, etwa eine Stunde dauern. Sobald die SC die Information über die verbleibenden achtzehn Stunden erhalten, nimm die Marker für Leistungspunkte (18 Stück) zur Hand und gehe zur Karte der Ghazali am Ende des Buches. Platziere dann die LP-Marker auf den Kreisen entlang des oberen und unteren Randes der Karte und entferne einen für jede verstrichene Stunde/Szene. Dies sollte dir dabei helfen, die Zeitnot zu verdeutlichen und das Stresslevel zu erhöhen, wenn der Gruppe schmerzlich bewusst wird, wie wenig Zeit ihnen bleibt. Du kannst das Ergebnis einiger Fertigkeitsproben nutzen, um die Zeit, die eine Szene braucht, zu steuern. Ein kritischer Erfolg kann zum Beispiel die Zeit halbieren, während ein Misserfolg zum Erfolg führt, aber die doppelte Zeit benötigt. Nach der Szene „Panik!“ repräsentiert jeder LP-Marker zehn Minuten. Es verbleiben lediglich sechs Marker auf der Zeitlinie, wenn die Szene beginnt, die übrigen werden entfernt. Die SC müssen nun so schnell wie möglich entkommen.

❸ STRAHLUNG

Gerade als die Ghazali den Sprung nach Taoan einleiten wollte, wurde sie von einem massiven Ausbruch von harter Strahlung überflutet, die sofort die für den Sprung verantwortliche Crew tötete und viele in Stasis befindliche Passagiere verwundete. Wenn die SC erwachen, sind immer noch viele Gebiete verstrahlt – siehe Karte Seite 6 –, auch wenn die Strahlungsintensitäten

in den beschädigten Abschnitten sich unterscheiden können, wie es gerade passend ist. Die Regeln für Strahlenvergiftung können im *Coriolis*-Grundregelwerk auf S. 99 nachgelesen werden. Da sich die Strahlung nicht mit bloßem Auge erkennen lässt, kann es Schwierigkeiten bereiten, ein gefährliches Gebiet zu erkennen. Lass die Gruppe einen Wurf auf **ÜBERLEBEN** machen: falls sie erfolgreich sind, erkennen sie die Strahlungsintensität, bevor sie einen Abschnitt betreten. Für die richtige Ausrüstung erhalten sie zusätzliche Würfel – ein Umgebungsscanner bringt beispielsweise +2. Falls sie der Strahlung ausgesetzt sind, kann die Ausrüstung weiterhelfen – eine Schutzmaske oder eine Überlebensmaske verschafft ihnen eine Panzerung von 1 beziehungsweise 2 gegen die Strahlung. Panzerung oder Anzüge mit dem Merkmal „Vakuum-Anzug“ schützen vor jeder Strahlung.

❹ DIE GRUPPE

Warum sind die SC an Bord der Ghazali? Sie haben sich für die Rettungsmission nach Tsurabi gemeldet, mit dem Versprechen, eine beachtliche Summe Geld zu erhalten, doch möglicherweise war dies nicht ihre einzige Motivation. Ihr Patron und eine Vielzahl von Hintergedanken unter dem Deckmantel des Heldenstums, könnten helfen zu erklären, warum sie hier sind. Eine andere wichtige Frage betrifft ihre Bereitschaft, an Bord des Kreuzers zu bleiben, nachdem die Fluchtroute gefunden wurde. Werden sie sich selbst so schnell wie möglich retten, oder den Tod riskieren, um den anderen Passagieren zu helfen? Ein weiterer wichtiger Faktor, den es zu berücksichtigen gilt, ist die Tatsache, dass ihr eigener Schiffsscomputer eine lange Neukonfiguration vornimmt (wie lange diese ausfällt, obliegt dem SL). Dies zwingt sie möglicherweise dazu, nach weiteren Fluchtmöglichkeiten zu suchen, anstatt nach dem Aufwachen einfach zu ihrem Schiff zu rennen. „Fatimas Gabe“ ist ein alternativer Weg in Sicherheit, der Kampf um einen Platz an Bord des Schiffes eskaliert jedoch schnell.

Als SL kannst du FP nutzen, um die SC herauszufordern und sie zu zwingen, auf der Ghazali zu bleiben – zum Beispiel, indem du entscheidest, dass „Fatimas Gabe“ die gleiche Rekonfiguration unterläuft wie das Schiff der SC. Falls die Gruppe einen unglaublich cleveren Weg finden sollte, sofort zu entkommen, dann lass sie gewähren. Sie werden sich ein anderes Mal einem Kampf stellen müssen, aber die Schuld, die restlichen Überlebenden zum Sterben zurückgelassen zu haben, wird sie begleiten. Eine solche Entscheidung könnte weitreichende Folgen in der Zukunft haben. Die Gruppe könnte per Gesetz gesucht werden für ihre Feigheit, gehetzt von Bulletin-Korrespondenten oder verfolgt von zwielichtigen Fraktionsinvestigatoren, die das Schicksal der Rettungsmission untersuchen. Ein SL ohne Nachsicht könnte sich sogar dafür entscheiden, dass die Hauptschuld für den Vorfall von offizieller Seite auf die SC geschoben wird. Unabhängig

davon sollte es eine beachtliche Menge an FP generieren, wenn die SC fliehen, ohne die restlichen Überlebenden zu retten.

Freihändler: Viele Unternehmen haben hohe Summen in die Operation investiert, um ihren Ruf zu stärken, und werden Repräsentanten damit beauftragen, die Investitionen zu beobachten. Die Gruppe wurde eventuell auch von ihrem Patron angeworben, um eine wichtige Investition in der Tsurabi-Kolonie zu schützen oder zu bergen.

Söldner: Die Tatsache, dass die Legion eine Eskorte stellt, bestätigt, dass die Agentur mit Gefahr bei der Ankunft in Taoan rechnet. Neben ihrer Kampfausbildung sind Söldner gewohnt, Anweisungen zu folgen, und diese Fähigkeit könnte sich als nützlich erweisen, wenn sie das Ziel ihrer Reise erreichen, auch wenn es nicht zum Kampf kommen sollte.

Entdecker: Entdecker sind bei solchen Operationen immer willkommen. Ihre Motivationen für eine Teilnahme sind vielfältig – Birr, Ruhm oder eine Verbindung zu Taoan. Falls ein SC eine Verbindung zu Taoan hat, ist es nicht unwahrscheinlich, dass die Angst um die Sicherheit von Freunden oder Angehörigen ein Grund für die Teilnahme an der Mission ist. Das Schicksal der Tsurabi-Kolonie ist auch eine Schlagzeile für das Bulletin. Sowohl offizielle Korrespondenten als auch Freiberufler sammeln sich auf der Ghazali, um näher am Geschehen zu sein. Die Reise mit den Rettungsarbeitern liefert ihnen ein ergreifendes Porträt über modernes Heldenhumor. Viele der Journalisten bevorzugen es aber, mit dem Kapitän zu speisen und die Operation von der Brücke aus zu beobachten. Sie bekommen jedoch nicht immer, was sie wollen.

Agenten: Viele Gruppen und Fraktionen haben Interesse daran herauszufinden, was wirklich auf Taoan passiert ist. Den Kontakt zu Kolonien dieser Größe zu verlieren, ist seit den Portalkriegen eine Seltenheit. Agenten des Konsortiums machen keinen Hehl daraus, was ihre Zugehörigkeit betrifft, andere Fraktionen haben ihre Gründe dafür, sich mehr im Hintergrund zu halten. Die Hegemonie ist immer darauf bedacht, mit dem Konsortium Schritt zu halten, und einige Fraktionen der Erstsiedler finden es unter Umständen nützlich, Spione zu schicken, um Daten zu sammeln. Das Kolonialbüro hat möglicherweise ebenfalls Leute zur Unterwanderung angeheuert, die sich unter die Rettungsarbeiter mischen, um so die Beteiligung der anderen Parteien im Auge zu behalten.

Pilger: Sowohl die Besatzung der Ghazali als auch die Tsurabier werden ohne Zweifel ikonische Führung benötigen, was wäre also besser, als die guten alten Hüter des Glaubens dabeizuhaben? Die Gruppe könnte von ihrem spirituellen Führer angewiesen worden sein, an der Mission teilzunehmen.



NOTFALL

AKT 1

Die SC erwachen aus der Stasis und müssen feststellen, dass aus der Rettungsmission ein katastrophaler Fehlschlag geworden ist. Die Ghazali driftet ohne Antrieb auf den Stern Hamura zu. Sie sind gezwungen, sich ihren Weg durch das stille Schiff zu bahnen und sich Gefahren wie verzweifelten Überlebenden, Strahlung und entkommenen Nekatra zu stellen. Benutze den ersten Akt, um eine Atmosphäre aus Verzweiflung und tödlicher Gefahr zu schaffen.

ÜBERBLICK

Beginne mit der Anfangsszene wie nachfolgend beschrieben. Der erste Akt endet, wenn die SC ein funktionierendes Terminal finden und es schaffen, Kontakt mit dem Schiffscomputer aufzunehmen.

- ◆ **Anfangsszene – Dämmerung:** Die SC erwachen in einer Stasiskammer im unteren Teil des Schiffes.
- ◆ **Durch die Dunkelheit:** Eine Szene, die eine Vielzahl von Ereignissen beinhaltet, die im Zusammenhang mit ihrer Bewegung durch das Schiff stehen. Um einen möglichst dramatischen Effekt zu erzielen, warte eine Weile, bis die SC auf andere Überlebende treffen.
- ◆ **Statusbericht:** In der Abschlussszene, in der die Gruppe ein funktionierendes Terminal findet und Suleiman, die Schiffsintelligenz, kontaktiert, finden sie heraus, was mit der Ghazali geschehen ist.

WICHTIGE FAKTEN

In der finalen Szene von Akt 1 kontaktieren die SC Suleiman und erhalten Informationen über die Situation. Die folgenden Teile von

Schlüsselinformationen erhalten sie ohne eine Prüfung der Fähigkeiten:

- ◆ Einen Ebenenplan der Ghazali.
- ◆ Einen Zeitrahmen von 18 Stunden, um das Schiff zu evakuieren.
- ◆ Eine Liste von intakten, angedockten Schiffen, die sich am Rumpf befinden.
- ◆ Eine Warnung über hohe Strahlung in einigen Arealen im Schiff.
- ◆ Eine Route zum nächstgelegenen sicheren Hafen, der Hamurabi-Portalstation.
- ◆ Eine Wegbeschreibung zum medizinischen Labor, welches unbeschädigt ist.

FINSTERNISPUNKTE

Als SL erhältst du so viele FP wie es SC zu Beginn des Szenarios gibt. Die Regeln für die Nutzung der FP findest du auf S. 345 des Coriolis-Grundregelwerks. Es ist eine gute Idee, einige FP für die Ereignisse in der Szene „Durch die Dunkelheit“ zurückzuhalten.

ANFANGSSZENE: DÄMMERUNG

Das Szenario beginnt, als die SC gerade aus der Stasis erwachen. Lies den folgenden Text vor oder spiele ihn aus:

Echos der Vergangenheit, Stimmen sprechen über die wichtige Aufgabe, die vor Ihnen liegt. Der Kapitän Ia Kaschares: „Die Tsurabi-Kolonie hat uns einen Notruf gesendet und wir sind Teil der Rettungskräfte. Was wir nach dem Sprung nach Taoan vorfinden werden, ist unklar – was soll man sagen, ihr habt die Nachricht alle gehört. Wir werden begleitet von einem Zerstörer

der Legion, der Zafirah, und wir werden den Sprung gleich nach ihr durchführen.“

Der Kolonialagent Nakifa fährt fort: „Die Tsurabi-Kolonie ist eine Gasmine in der Umlaufbahn des größten Planeten des Systems, dem Gasriesen Taoan. Es befinden sich etwa dreihundert Kolonisten dort, hauptsächlich Minenarbeiter und einige Wissenschaftler. Da wir quasi blind in die Situation gehen, gibt es keine Anweisungen. Sensorabtastungen werden uns mehr verraten, wenn wir angekommen sind.“

Der Kapitän ein zweites Mal: „Alles nicht-essenzielle

Personal begibt sich direkt aufs Eis und schläft durch bis Hamura. Die Ikonen sind mit uns – der Deckarbeiter lächelt im Bett neben dir und der Reisende wacht über uns von der Brücke während des Sprunges. Wir sehen uns in Taoan. Schlaft gut.“

Die Not im hier und jetzt: Blinkende rote und weiße Lichter, schrille Sirenen, schwere Köpfe und Gliedmaßen, die nicht gehorchen wollen. Ihr müsst zu früh aus der Stasis erwacht sein und das ist die berüchtigte Übelkeit des Auftauens. Aus gutem Grund berücksichtigt, wie sich herausstellt.

Keine Anweisungen, keine Neuigkeiten – nur der kalte Boden unter euren nackten Füßen und Körper, die nur widerwillig gehorchen. Eure Finger erinnern sich an den Code für das Schließfach mit euren persönlichen Gegenständen und ihr zieht unbeholfen eure Ausrüstung an – natürlich habt ihr keine Waffen – denn diese befinden sich auf der Brücke.

Ihr seht euch an – alle frierend und steif, in das schwache Licht blinzelnd. Noch immer keine Anweisungen, keine Neuigkeiten – nichts. Stasis-Betten stehen aufeinandergestapelt in Reihen um euch herum. Etwa dreißig Teammitglieder sind hier schlafen gegangen – warum seid ihr die einzigen, die wach sind? Einer von euch bittet mit heiserer Stimme um mehr Licht, aber nichts geschieht. Ihr ruft nach dem Zentralcomputer, aber erhaltet keine Antwort. Ihr seht erst euch an, dann die Wendeltreppe, die nach oben in die Dunkelheit führt, und schließlich die blinkenden weißen Lichter in den roten Leuchtstreifen entlang des Bodens.

Notfallbeleuchtung.

Notfall.

Die SC wachen auf, umgeben von summenden Stasiskammern, mit schweren Köpfen vom Kälteschlaf.

DIE SITUATION

Die SC und zwei Dutzend andere Rettungsarbeiter begaben sich in einem Abschnitt in den Kälteschlaf, der sechzig Betten, aufgeteilt in vier Kammern, enthält. Die SC befinden sich in der tiefsten Kammer, was ihnen das Leben gerettet hat – alle in den Kammern über ihnen sind tot (durch die Strahlung). Viele von den Toten umklammern Talismane der Ikonen – eine Tradition der Deckarbeiter, wenn sie aufs Eis gehen. Zeige den SC ein Bild der Ghazali und zeige ihnen auch, in welchem Abschnitt sie sich befinden. Mehr als eine vage Erinnerung, wo ihr Schiff angedockt ist, haben sie nicht. Sie werden das Schiff erkunden müssen, um ihre Habseligkeiten zu finden.

DIE STASISKAMMER

Die Kammer ist schwach vom roten Notfalllicht erleuchtet, helleres Licht scheint jedoch von dort hinein, wo der Weg über die Wendeltreppe in weitere Kammern nach oben führt. Der Raum ist eine einfache Konstruktion aus Metall und Gummi, ohne die luxuriösen Annehmlichkeiten der oberen Etagen. Am Ende der Treppe, nachdem man vier

WAFFEN

Die SC sollten keine Waffen mit an Bord bringen. Falls sie doch welche dabei hatten, wurden diese auf der Brücke eingeschlossen. Möglicherweise ist es ihnen gelungen, eine Waffe am Körper zu verstauen. Bei einem erfolgreichen Wurf auf INFILTRATION ist es ihnen gelungen, eine Waffe zu bunkern, sofern diese leicht oder klein ist.

WAFFEN FINDEN

Sollten die SC keine Waffen an Bord geschmuggelt haben (siehe oben), wollen sie eventuell etwas finden, um sich verteidigen zu können, wenn sie die Stasiskammer verlassen. Eine erfolgreiche Probe auf KRAFTAKT erlaubt ihnen, ein Stahlrohr aus der Wand zu reißen und es als Knüppel zu verwenden (Ausrüstungsbonus +1, INIT 0, Waffenschaden 1, KRIT 3, nahe Reichweite). Schlaue SC versuchen vielleicht, stattdessen ein elektrisches Werkzeug zu finden, indem sie die Kisten mit der Minenausrüstung durchsuchen (Durabohrer, Thermallanze oder ähnliches – Ausrüstungsbonus 0, INIT 0, Waffenschaden 2, KRIT 2, nahe Reichweite).

identische Kammern durchquert hat, öffnet und schließt eine Automatiktür den Weg in einen dunklen Korridor. Die persönlichen Habseligkeiten findet man in den Schließfächern am Fuße der Stasis-Betten. Alle Waffen, die die SC mit an Bord gebracht haben, werden jedoch auf der Brücke gelagert.

WICHTIGE FAKTEN

Ein erfolgreicher Wurf auf **MEDIKURGIE** kann enthüllen, dass die anderen Rettungsspezialisten in dieser Sektion

durch eine Strahlenvergiftung getötet wurden. Die SC müssen die Stasiskammer verlassen, um herauszufinden, was geschehen ist. Versuche, den Schiffscomputer über das Interkomm-System zu kontaktieren, schlagen fehl. Ein bestandener Wurf auf **DATENDSCHINN** macht ihnen deutlich, dass sie ein funktionierendes Terminal finden müssen, um die Schiffsintelligenz zu kontaktieren. Alle Terminals, an denen sie vorbeikommen, scheinen aber defekt zu sein.

DURCH DIE DUNKELHEIT

Die SC bahnen sich ihren Weg durch das Schiff, auf der Suche nach mehr Informationen und anderen Überlebenden.

ÜBERBLICK

Das Schiff wurde schwer beschädigt, als das Portalfeld zusammenbrach. Die SC müssen ein funktionierendes Terminal finden und Kontakt zum Schiffscomputer aufnehmen, um einen Schadensbericht zu erhalten. Während sie sich durch das Schiff bewegen, treffen sie auch andere Überlebende und finden Hinweise darauf, dass ein Rudel Nekatra aus ihren Käfigen im Frachtraum entkommen ist – möglicherweise werden sie sogar angegriffen.

WICHTIGE FAKTEN

Während dieser Szene begreifen die SC das Ausmaß der Schäden an der Ghazali und sie finden schließlich ein Terminal, das es ihnen erlaubt, Kontakt zum Schiffscomputer Suleiman aufzunehmen. Falls die SC Spuren der Nekatra finden, können sie auf **KULTUR** würfeln, um zu verstehen, mit welchen gefährlichen Kreaturen sie es zu tun haben.

DIE UNTEREN EBENEN

Die unteren Ebenen sind einfach und weisen wenig Ästhetik auf. Die Korridore und Kammern sind spärlich beleuchtet von dem roten Notfalllicht. Stasis-Kapseln und Kisten mit Ausrüstung stapeln sich überall in die Höhe. Die Stasis-Betten sind entweder leer oder tote Rettungsspezialisten liegen in ihnen. Kleine Türen und Luken sind mit Wartungskanälen verbunden, aus denen feuchte Luft strömt und von der Decke als Kondenswasser herunter tropft. Faulige Gerüche zirkulieren durch die kaum funktionierenden Belüftungssysteme. Einige größere Räume enthalten Fahrzeuge in unterschiedlichsten Stadien der Demontage – hauptsächlich Crawler und Lader, zusammen mit einigen leichten Erkundungsfahrzeugen. Der Geruch von Abgasen liegt immer

noch in der Luft. Die Gummiböden und Metallwände sind in einem matt Graugrün gestrichen. Rohrleitungen und Kabel hängen von der Decke. Alles ist abgenutzt, die Gummiböden sind zerkratzt und die Farbe blättert von den Wänden. Es gibt zahlreiche dunkle Ecken und Spalten, um sich zu verstecken, falls ein SC sich dazu gezwungen sieht.

NSC

Im folgenden Abschnitt sind die NSC beschrieben, denen die SC in dieser Szene begegnen könnten.

LAHOR IADES, VERSTRAHLTER HAFENARBEITER

Lahor ist ein Schauerlmann, der vorher im Netz außerhalb von Coriolis gearbeitet hat. Er entschloss sich, an der Rettungsmission teilzunehmen, um etwas zusätzliches Geld für Frau und Kinder zu verdienen. Lahor ist der selbsternannte Anführer einer kleinen Gruppe von Überlebenden, die alle an unterschiedlich starker Strahlungsvergiftung leiden. Sein einziges Ziel ist es, zu überleben, und er ist bereit, alles zu tun, um Medizin und einen Weg von der Ghazali zu finden. Die Strahlung, der er ausgesetzt war, und die Tatsache, dass er seinen Freunden, die es deutlich schlimmer erwischt hatte, beim Sterben zuschauen musste, hat ihn paranoid werden lassen und führt dazu, dass er den SC höchstwahrscheinlich misstraut. Da sie ganz offensichtlich nicht verstrahlt sind, müssen sie wissen, wo die Medizin zu finden ist, und wenn sie ruhig erscheinen, müssen sie den Fluchtweg kennen!

AUSSEHEN: Lahor ist ein großer Mann im Overall. Über sein Gesicht verläuft eine Narbe, die von einem alten Arbeitsunfall stammt. Sein Gesicht ist fahl, mit blutunterlaufenen Augen durch die Strahlung.

CHARAKTERMERkmale: Verzweifelt und kurz vor dem Zusammenbruch. Er wird schnell laut und neigt zu aggressivem

Verhalten. Rechtfertigt seine Handlungen mit dem Wohlergehen seiner Familie.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE (AKTUELL): 9 (8)

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Nahkampf 2, Manipulation 1

PANZERUNG: keine

WAFFEN: Stahlrohr (siehe Seite 11)

AUSRÜSTUNG: keine



VERZWEIFELTE, KRANGELETTUNGSARBEITER

Gemenas, Ylaria, Tabrak, Karel, Shanaz – fünf offensichtlich verstrahlte, verzweifelte Überlebende. Sie folgen Lahor und beten dafür, dass er ihnen zu Medizin und zur Flucht von dem Schiff verhelfen wird. Shanaz hat zwei völlig entstellte Leichen gesehen und ist überzeugt, dass ein Monster an Bord ist. Die verstümmelten Leichen sind das Werk der Nekatra, aber Shanaz weiß dies nicht.

AUSSEHEN: Die Männer und Frauen tragen abgenutzte Hafenarbeiteruniformen. Ihre Augen sind rot und geschwollen. Sie husten und sind übersät mit Blasen. Einige übergeben sich und bluten aus Nase und Mund.

CHARAKTERMERKMALE: Verzweift und ohne Hoffnung. Gebrochen von der Strahlung.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE (AKTUELL): 8 (6)

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Beweglichkeit 2, Nahkampf 1

PANZERUNG: keine

WAFFEN: Ylaria und Karel haben Stahlrohre (siehe Seite 11)

AUSRÜSTUNG: keine



EREIGNISSE

Im folgenden Abschnitt findest du Ereignisse, die du nutzen kannst, während die SC nach einem funktionierenden Terminal suchen. Einige von ihnen benötigen FP zur Aktivierung.

DEFEKTES TERMINAL

Die SC passieren ein defektes Terminal. Es ist entweder einfach dunkel und tot oder das Display ist so verzerrt, dass nichts davon abgelesen werden kann. Statische Ladung knistert im Lautsprecher.

Kosten: 0 FP

FEUER

Ein Korridor oder Modul hat Feuer gefangen. Falls die SC versuchen sollten, durch das Feuer hindurchzukommen, erleiden sie einen Feuer 3-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 1, siehe „Feuer“ auf Seite 97 des Coriolis-Grundregelwerks). Alternativ können sie umkehren und nach einem anderen Weg suchen. Sollte das Feuer nicht gelöscht werden, besteht die Gefahr, dass es sich in andere nahegelegene Sektionen ausbreitet.

Kosten: 1 FP

STRÄHLUNG

Die SC betreten ein Areal mit höherer Reststrahlung. Einige Teile der Decke vor ihnen sind heruntergestürzt und blockieren ihren Weg. Weiße Dämpfe treten aus geborstenen Rohren aus. Falls sie hierbleiben, erleiden sie pro Minute 1 Strahlungspunkt. Lasse den SC mit dem höchsten Wert in **ÜBERLEBEN** würfeln, ob die Gefahr erkannt wird. Erfolg bedeutet eine Warnung vor der Strahlung. Misserfolg bedeutet automatisch 1 SP. Sie können versuchen, sich ihren Weg durch die Trümmer zu bahnen oder umzukehren. Schnell durch das gefährliche Gebiet hindurchzukommen, erfordert entweder einen Wurf auf **KRAFTAKT** oder **BEWEGLICHKEIT**. Bei einem Scheitern erleiden sie 2 SP, bei Erfolg lediglich 1 SP.

Kosten: 1 FP

EXPLOSIVE DEKOMPRESION

Die SC hören plötzlich den Rumpf des Schiffes ganz in der Nähe knarren und ächzen. Ein erfolgreicher Wurf auf **BEOBACHTUNG** oder **WISSENSCHAFT** kann ihnen sagen, was passieren wird – die Wand wird nachgeben und sie der Leere des Weltalls ausliefern! Die automatischen Sicherheitssysteme verschließen rasch alle Schotten um sie herum. Im nächsten Kasten findest du die Regeln für explosive Dekompression. Wer den Wurf auf **BEOBACHTUNG** oder **WISSENSCHAFT** schafft, erhält +2 auf den nachfolgenden **KRAFTAKT**- oder **BEWEGLICHKEIT**-Wurf. Auf S. 99 des Coriolis-Grundregelwerks findest du die Regeln für eine Vakuumexposition. Glücklicherweise befindet sich in dieser Sektion ein Exoschließfach.

Kosten: 1 FP

DIE GHAZALI

MEDIZINISCHES LABOR



Das medizinische Labor der Ghazali wird schnell zu einem Stützpunkt für die Evakuierungsbemühungen der Überlebenden. Sie versammeln sich hier in der Hoffnung, dass ihnen jemand bei der Flucht helfen wird.

STASISKAMMER



Ein kreisrunder Raum, der von roten Notfalllichtern erhellt wird. Eine Wendeltreppe führt nach oben durch weitere Stasiskammern. Hier erwachen die SC.





❖ DIE OPFER DER NEKATRA

Der Übelkeit erregende Geruch von Blut und Tod liegt schwer in dem Korridor vor ihnen. In einer Kreuzung weiter vorne finden die SC vier furchtbar verstümmelte Leichen. Ein blutiger Pfad von Pfotenabdrücken führt in verschiedene Richtungen. Falls die SC die Körper durchsuchen, finden sie einen persönlichen Kommunikator, einen Transaktor mit 840 Birr und einen Werkzeuggürtel mit einem Satz gewöhnlicher Werkzeuge, sowie einen Hydroschlüssel (stumpfes Instrument). Eine Gruppe von Nekatra ist aus ihren Käfigen entkommen und streift nun durch das Schiff. Sie gehören zur Eskorte der Legion, wurden aber aus Platzgründen auf der Ghazali untergebracht, da die Zafirah bereits voll war. Nachdem sie erwacht sind, ohne dass ihre Abrichter sich um sie kümmerten, übernahmen die Urinstinkte die Kontrolle im Rudel – jagen, verstümmeln und töten. Lies mehr über Nekatra auf S. 316 im *Coriolis*-Grundregelwerk.

Das Zusammentreffen mit den Nekatra teilt sich in mehrere Abschnitte auf, um die Spannung zu erhöhen. Der erste Abschnitt ist das Auffinden der Leichen durch die SC wie oben beschrieben. Auch können sie ein schwaches Knurren ganz in der Nähe wahrnehmen, eine direkte Begegnung mit den Nekatra kommt aber erst zu einem späteren Zeitpunkt und wird sehr wahrscheinlich in einem Kampf enden, abhängig vom Verhalten der SC sind aber auch andere Optionen möglich. Beim Auffinden der Leichen kann ein **ÜBERLEBEN**-Wurf enthüllen, was geschehen ist und der Gruppe sagen, in welche Richtung die Kreaturen nach dem Angriff verschwunden sind. Die Spuren und Bissmale auf den Körpern scheinen von einer Art Raubtier zu stammen und das Rudel besteht offensichtlich aus sechs Individuen. Sie haben ihre Beute getötet und begonnen zu fressen, wurden aber dabei gestört, sodass sie sich zurückzogen (entweder weil sie jemanden näherkommen hörten, oder sie zu gestresst sind für die Nahrungsaufnahme). Sie kehren aber möglicherweise zurück, um ihr Mahl zu beenden. Den SC bieten sich nun drei Optionen:

1. Ihren Weg fortsetzen, was glücklicherweise die entgegengesetzte Richtung der Nekatra ist;
2. Versuchen, den Spuren der wilden Tiere durch einen erfolgreichen **BEOBACHTUNG**-Wurf zu folgen, um die Bedrohung durch sie zu eliminieren (hierfür empfiehlt es sich, dass sie sich zuerst auf der Brücke bewaffnen); oder
3. Einen Hinterhalt bei den Leichen vorbereiten und die Nekatra angreifen, wenn sie zum Fressen wiederkommen. Wenn die SC erfolgreich der Spur folgen oder einen Hinterhalt legen, kannst du sie zunächst einer einzelnen Kreatur gegenüberstellen (siehe die nachfolgende Szene) anstelle des ganzen Rudels (S. 39).

Kosten: o FP

❖ VERZWEIFELTE RETTUNGSSARBEITER

Lass die SC einen **BEOBACHTUNG**-Wurf ablegen. Falls sie ihn schaffen, hören sie ein Flüstern aus dem Korridor vor ihnen. Sofern sie nicht umkehren, treffen sie kurze Zeit später auf eine Gruppe aus sechs anderen Überlebenden, angeführt durch den aggressiven Lahor lades. Dieses Zusammentreffen gipfelt eventuell in Gewalt, oder zumindest in hoher Anspannung. Sollten die SC bislang nicht herausgefunden haben, was den Großteil der anderen Passagiere getötet hat (Strahlung) – und dass sie unter Umständen selbst betroffen sind – werden sie es wahrscheinlich jetzt. Lass sie einen **MANIPULATION**-Wurf ablegen, und für den Fall, dass er gut ausfällt, wird Lahors Gruppe ihren Anweisungen folgen, aber ein Misserfolg führt möglicherweise zu Feindseligkeiten. Die andere Gruppe will:
1. Medizin und andere nützliche Ausrüstung bergen,
2. ein sicheres Versteck finden vor der Strahlung und den Nekatra (sie haben die wilden Tiere in der Ferne gehört und einen Kameraden verloren) und
3. einen Weg von dem Untergang geweihten Schiff finden. Sie wissen nicht, was mit der Ghazali geschehen ist, und sind keinen anderen Überlebenden begegnet, aber sie wissen, dass das Schiff stark verstrahlt ist und das schreckliche Monster in der Nähe auf dem Streifzug sind.

Kosten: o FP

STATUSBERICHT

Wenn die SC endlich ein funktionierendes Terminal finden, lernen sie die exzentrische Schiffsintelligenz Suleiman kennen und erhalten endlich einige Antworten. Die Bedrohlichkeit ihrer Situation wird offensichtlich und sie erkennen, dass die Mission gescheitert ist – alles, was ihnen noch bleibt, ist der Versuch, lebendig von der Ghazali zu entkommen.

DIE SITUATION

In der Nähe der Schotts, die die unterschiedlichen Sektionen des Schiffes unterteilen, gibt es Terminals, um mit dem Schiffscomputer in Kontakt zu treten, aber die meisten davon sind jetzt defekt. Ranghöhere Besatzungsmitglieder trugen Tablets mit sich herum, um direkt mit Suleiman zu kommunizieren, aber diese haben ebenfalls nicht überlebt. Die SC werden nach einem Terminal suchen müssen, das noch funktioniert

und es liegt an dir als SC, wann sie es finden. Lass sie eine Weile durch das Schiff schleichen und schwitzen, bevor es soweit ist. Das Terminal selbst ist eine glatte Oberfläche an der Wand, auf welche der SC seine Hand legt und seinen Namen nennt. Daraufhin erwacht der Computer und begrüßt ihn. Sein Name ist Suleiman und er spricht mit einer tiefen, nachdenklichen männlichen Stimme. Geheime Informationen – wie beispielsweise der Ort des Waffenschließfaches – aus Suleiman herauszubekommen, ist nicht gerade einfach, aber er ist mehr als willens, bei der Evakuierung des Schiffes zu assistieren.

Viele der Fragen der SC werden unbeantwortet bleiben, entweder, weil Suleiman zu beschädigt ist, um die Antwort zu kennen („Unbekannt“), oder weil es den SC an der nötigen Sicherheitsfreigabe mangelt („Ich bin nicht autorisiert, diese Information zu teilen“). Ein heftiger elektromagnetischer Impuls von der Portaldetonation hat viel von Suleimans Datenbanken zerstört und er ist nicht mehr ganz der Alte. Erfahrene Computerbediener werden wissen, wie man um die Schäden herumarbeiten kann und können mehr Informationen abrufen. Wie viele Informationen sie erhalten, hängt davon ab, wie ihr **DATENDSCHINN**-Wurf ausfällt. Falls sie noch einmal zurückkehren, um mit Suleiman zu sprechen, muss nicht noch einmal gewürfelt werden, aber falls sie mit ihrem Erfolgsergebnis unzufrieden sind, ist es hilfreich, den Sicherheitsschlüssel des Kapitäns oder der Ersten Offizierin zu finden, um eine höhere Sicherheitsfreigabe zu erhalten.

WICHTIGE FAKTEN

Die SC müssen einen **DATENDSCHINN**-Wurf ablegen, um Informationen von Suleiman zu erlangen.

Unabhängig davon, wie sie abschneiden, gibt er ihnen folgende Informationen:

- ◆ Eine Karte der Ghazali, siehe am Ende des Buches.
- ◆ Die Antriebssysteme der Ghazali sind offline und es gibt keinerlei Lebenszeichen von der Brücke. Das Schiff befindet sich aktuell im Hamura-System, einen Sprung von Taoan entfernt. Das Schiff driftet in Richtung des Sterns Hamura und wird die Z-Zone (die Zerfall-Zone) in achtzehn Stunden erreichen. Große Abschnitte des Schiffes sind zerstört oder stark beschädigt.
- ◆ Die Ghazali ist manövrierunfähig, aber Rettungskapseln können an unterschiedlichen Orten im Schiff gefunden werden. Einige der angedockten Schiffe auf der Backbordseite scheinen noch funktionstüchtig zu sein.
- ◆ Das Schiff wurde verstrahlt, als das Portal explodierte, und die meisten Sensor- und Kontrollsysteme wurden zerstört. Suleiman hat die übrigen Systeme wieder hochgefahren und stellt eine Schadensübersicht zusammen. Dies ist die Erklärung dafür, warum es keinen Evakuierungsbefehl gab – die Mannschaft

EXPLOSIVE DEKOMPRESSION

Wenn der Rumpf eines Bereiches gebrochen ist, werden alle naheliegenden losen Objekte gewaltsam in die Richtung des Loches gerissen. Falls du dich bewegen möchtest, während der Abschnitt dekomprimiert, würfle **BEWEGLICHKEIT** mit -2. Sich einfach an etwas festzuhalten benötigt einen **KRAFTAKT**-Wurf mit -2. Beide Würfe sind langsame Aktionen. Falls du einen Exo trägst, gibt es keinen Abzug auf die Würfe. Ein kritischer Erfolg kann genutzt werden, um einen Kameraden zu retten, der mit seinem Wurf gescheitert ist oder ein Objekt in naher Entfernung (**KRAFTAKT**) oder kurzer Entfernung (**BEWEGLICHKEIT**) zu fangen. Diese Regeln können während Kämpfen im Weltraum und in Schusswechseln in der Nähe einer Schwachstelle im Rumpf genutzt werden.

SULEIMAN LEBT

Falls du den exzentrischen Suleiman als einen lebendigen Charakter spielst, wird das Treffen mit ihm deutlich dramatischer. Du könntest beispielsweise das Terminal mit Modulationsmöglichkeiten ausstatten und langsam einen Avatar vor den SC erscheinen lassen. Suleiman sieht aus wie ein alter, weiser Mann mit einem zeremoniellen Kopfschmuck und glänzenden Augen. Die Modulation ist unregelmäßig, mit geisterhaften Löchern hier und da, wo Daten fehlen. Er spricht mit tiefer Stimme und schaut geradeaus ohne Augenkontakt mit den SC aufzunehmen. Der Avatar gleicht einem Geist aus einer anderen Dimension, was er möglicherweise auch ist.

für den Sprung wurde sofort getötet und die automatischen Sicherheitsstrukturen sind durchgeschmort. Große Teile der Mannschaft auf Eis sind schwer verstrahlt oder verstorben.

- ◆ Der nächste sichere Hafen ist die Hamurabi-Portalstation in der Umlaufbahn um Hamura zwischen den Portalen. Die Entfernung zwischen der Ghazali und der Station beträgt aktuell etwa 1 AE. Spärlich besiedelte Systeme wie Hamura haben meist nur eine Portalstation anstatt zwei wie üblich. Ein langsames Schiff schafft eine 1 AE-Reise in etwa vierundzwanzig Stunden, während ein schnelles deutlich rascher ans Ziel gelangen würde.
- ◆ Das medizinische Labor wurde von der Zerstörung verschont. Suleiman kann einen gelben Streifen auf dem Boden erleuchten, um den Weg zu weisen.

Eingeschränkter Erfolg

- ◆ Die Rettungskapseln sind nicht stark genug, um die nötige Geschwindigkeit aufzubringen, um so dem Stern Hamura zu entfliehen und es zur Hamurabi-Station zu schaffen, aber es gibt auf der Portalseite an den Docks noch Schiffe, die eine Möglichkeit haben, den Gravitationskräften zu entkommen (ein oder zwei, SL-Entscheidung). Suleiman hat die Möglichkeit, rote Streifen im Leitsystem am Boden zu erleuchten, um den Weg zu den Rettungskapseln und den angedockten Schiffen aufzuzeigen.
- ◆ Informationen darüber, was wirklich mit dem Kreuzer passiert ist, befinden sich auf der Smaragd-Disk des Brückencomputers. Suleiman hat keinerlei Kontakt zu den Systemen auf der Brücke.
- ◆ Die Mannschaft für den Sprung war während der Detonation auf der Brücke, und es ist höchst unwahrscheinlich, dass einer von ihnen überlebt hat.

- ◆ Interne Sensoren haben siebenundvierzig weitere Lebensformen an Bord des Schiffes aufgespürt, obwohl es mehr sein können, da die Daten gegensätzlich und unzuverlässig sind. Etwa zweihundert Rettungsarbeiter waren an Bord, als das Schiff Coriolis verlassen hat.
- ◆ Die Kapelle ist vom Rest des Schiffes abgeschnitten, die Sensoren in diesem Bereich sind schwer beschädigt, aber lassen vermuten, dass sich dort eine Gruppe von Überlebenden versammelt hat.

Kritischer Erfolg

- ◆ An Bord des Schiffes befinden sich etwa dreißig Nekatra in Stasis zu Gruppen von vier bis sechs Individuen. Sie gehören zu der Legion und sind abgerichtet für Aufklärung und leichte Scharmützel. Kontrolliert werden sie von ihren Abrichtern über Halsbänder, aber die Fernbedienungen hierfür sind alle auf der Zafirah.
- ◆ Der Kapitän und die Erste Offizierin haben von der Brücke aus Zugriff auf geheime Informationen. Hier befinden sich auch die Waffen der Mannschaft und Passagiere, aber das Schließfach kann nur mit dem Codeschlüssel des Kapitäns oder der Ersten Offizierin geöffnet werden. Auch die Waffen der SC befinden sich hier.

DAS TERMINAL

Ein Bildschirm an der Wand mit einer Tastatur, einem Mikrofon und einer Kamera. Es erwacht zum Leben, wenn die SC eine Hand darauflegen. Ein rotes Licht starrt die Gruppe von der Kameralinse aus an. Sie können das Terminal nutzen, um Suleiman zu kontaktieren.



ÜBERLEBENDE

AKT
2

Die SC sind nicht die einzigen Überlebenden. Wenn sie dies herausfinden, stehen sie vor dem Dilemma, ob sie die anderen auch retten können (oder wollen). Einige der anderen Überlebenden scheinen selbst zwielichtige Pläne zu schmieden ...

IM ZWEITEN AKT werden die SC sehr wahrscheinlich eine Führungsrolle bei der Evakuierung übernehmen. Das medizinische Labor wird die Operationsbasis bei der Organisation der Flucht.

ÜBERBLICK

Nach ihrem Gespräch mit Suleiman können die SC besser verstehen, was passiert ist, welchen Gefahren sie sich stellen müssen, und was getan werden muss, damit die Flucht gelingt. Ihnen ist nun auch bewusst, dass andere Überlebende ihre Hilfe gebrauchen könnten. Irgendwo auf dem Schiff ist ein Rudel Nekatra auf der Jagd, was für spärlich bewaffnete SC eine ernste Bedrohung darstellen kann. Falls sie im Nahkampf geübt sind, könntest du die Begegnung mit den Nekatra früh in Akt 2 einfießen lassen, aber falls das nicht der Fall sein sollte, sollte man damit besser warten, bis sie ihre Feuerwaffen auf der Brücke gefunden haben.

- ◆ **Das medizinische Labor:** Das medizinische Labor wird schnell das Zentrum für die Bemühungen der Überlebenden zu fliehen. Jeder, der sich bewegen kann und nicht eingeschlossen ist, macht sich auf den Weg hierher.
- ◆ **Das Fluchtschiff:** Die SC machen sich auf die Suche nach einem weltraumtauglichen Schiff, um zu fliehen (entweder ihr eigenes oder ein anderes).
- ◆ **Ein delikates Angebot:** Den SC wird ein Handel

angeboten, der die Evakuierung schwieriger macht, aber ihnen einige zusätzliche Birr einbringen könnte.

- ◆ **Zur Rettung:** Eine Gruppe von Überlebenden wurde in der Kapelle eingeschlossen. Werden die SC einiges ihrer kostbaren Zeit opfern, um sie zu retten?
- ◆ **Die Brücke:** Die SC werden herausfinden wollen, was mit der Ghazali passiert ist. Auch werden sie nach Waffen suchen, um sich selbst gegen die Nekatra (oder andere Überlebende) zu verteidigen.
- ◆ **Jäger und Beute:** Früher oder später werden die Nekatra die Überlebenden angreifen.

WICHTIGE FAKTEN

Auf der Brücke können die SC Hinweise darauf finden, was mit der Ghazali geschehen ist, als sie sich für den Sprung vorbereitete. Sie finden heraus, dass der Zwischenfall kein Unfall war, sondern ein sorgfältig ausgearbeiteter Angriff. Es könnte ihnen ebenfalls möglich sein, die Smaragd-Disk des Computers der Brücke zu bergen. Dieses Gerät enthält alle Datenlogs und damit die Wahrheit darüber, was geschehen ist.

FINSTERNISPUNKTE

Zu Beginn des zweiten Aktes erhältst du so viele FP, wie es SC in deiner Gruppe gibt. Die zusätzlichen FP könnten sich als nützlich erweisen, wenn die SC auf die Nekatra am Ende des Aktes treffen.

DAS MEDIZINISCHE LABOR

Die Überlebenden sammeln sich im medizinischen Labor, auf der Suche nach jemandem, der sie retten wird.

DIE SITUATION

Das medizinische Labor des Kreuzers wurde vor der Abreise noch schnell zum Traumalabor aufgerüstet (+4 auf **MEDIKURGIE**, +5 bei Behandlung von kritischen oder tödlichen Verletzungen, siehe S. 95 des Coriolis-Grundregelwerks). Ein

medizinisch ausgebildeter SC kann hier seinen Kameraden professionelle Hilfe anbieten. Falls Suleiman die gelben Leuchtstreifen im Boden aktiviert hat, um die SC zum Labor zu führen, werden ähnliche Streifen überall auf dem Schiff erleuchtet sein, sodass viele Überlebende ihnen zum Labor folgen. Unabhängig von den SC gibt es bald eine Anzahl von Überlebenden zu behandeln (siehe nachfolgend). Sollten es die SC schaffen, die Begegnung mit den Nekatra fried-

lich zu regeln, benötigen sie auf Grund ihrer Strahlenvergiftung dennoch medizinische Hilfe. Falls die SC eine Priorität bei der Hilfe im medizinischen Labor setzen, werden sie zunächst nur mit der Dankbarkeit der anderen entlohnt, aber es wird sich später im Szenario noch auszahlen. Behalte den Zeitrahmen im Auge, wenn die SC im medizinischen Labor sind.

WICHTIGE FAKTEN

Diese Szene gibt nicht viel Aufschluss über das Schicksal des Schiffes, aber andere Überlebende haben vielleicht mehr von Suleiman erfahren können und haben so die Möglichkeit, die Wissenslücken der SC zu füllen, wenn du das möchtest.

MEDIZINISCHES LABOR

Dieser Abschnitt des Schiffes war in vergangenen Zeiten wunderschön – teure Teppiche auf den Böden und farbenfrohe Mosaiken an den Wänden – aber nun ist alles schmutzig, beschädigt und verblasst. Die Wände des medizinischen Labors sind aus einer sandsteinähnlichen Keramik, die den Raum schalldicht macht. Der Geruch von Desinfektionsmitteln wird überdeckt durch das beruhigende Aroma von Zedernholz-Räucherwaren. Statuen der Herrin der Tränen und der Richterin wachen über das Patientenzimmer bzw. den Operationsraum.

• WARTEZIMMER

Ein großer Raum mit gemusterten Teppichen und einigen intakten Originalmöbeln. Eine Wendeltreppe und ein Fahrstuhl (offline) führen von dem Raum zum Rest des Schiffes. Das Wartezimmer mit seinen verblassten Vorhängen wird zu einem sicheren Ort für den Rest der erschöpften Überlebenden der Ghazali.

• LAGERRAUM/ZUSÄTZLICHES PATIENTENZIMMER

Ein steriler Raum für medizinische Ausrüstung, um das Patientenzimmer oder den Operationsraum wieder aufzustocken, falls es notwendig wird. Auch befinden sich hier drei weitere Betten und einige einfache Beobachtungsausrüstungen, was es den SC möglich macht, den Raum als ein weiteres Patientenzimmer mit Platz für sechs Menschen auszustatten. Ein Sanitätskasten und weitere 10 zusätzliche M-Dosen können ebenfalls hier gefunden werden.

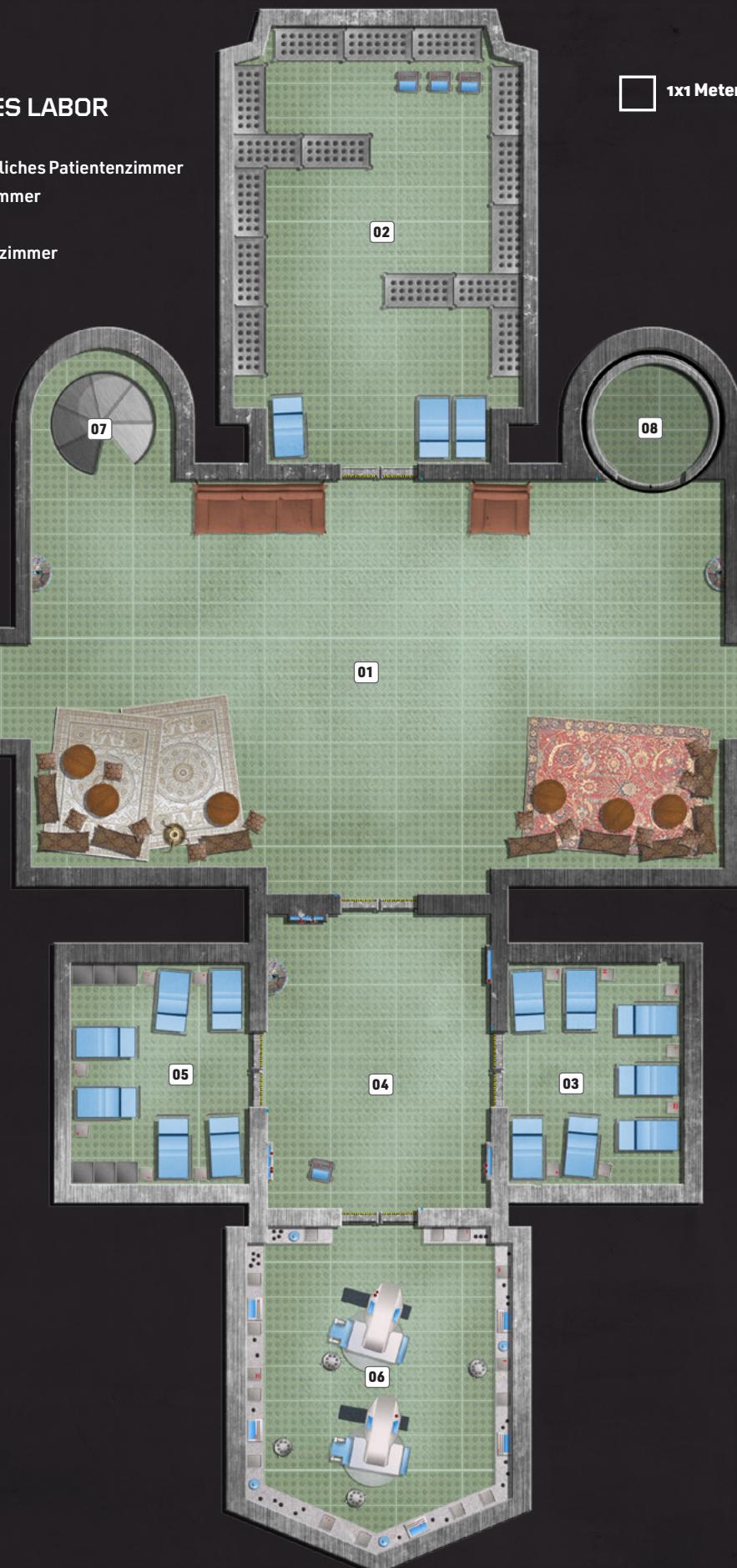
• BLAUES PATIENTENZIMMER

Ein Raum, der für sieben Patienten ausgelegt ist. Die Wände sind dezent dekoriert mit blauen Reben auf weißem Hintergrund und verleihen dem Raum seinen Namen. Ein Sanitätskasten und zehn zusätzliche M-Dosen sind hier zu finden.



MEDIZINISCHES LABOR

1. Wartezimmer
2. Lagerraum / zusätzliches Patientenzimmer
3. Blaues Patientenzimmer
4. Aufnahme
5. Violette Patientenzimmer
6. Operationsraum
7. Treppen
8. Aufzug

 1x1 Meter



❖ AUFNAHME

Die Wände sind mit großen Bildschirmen bedeckt, um die Patienten zu überwachen. Falls es nötig wird, kann dieser Raum fünf weitere Patienten aufnehmen, die auf Decken aus dem Wartezimmer gebettet werden können.

❖ VIOLETTES PATIENTENZIMMER

Ein Zimmer für sechs Patienten mit Ähnlichkeit zum blauen Patientenzimmer, aber mit Dekorationen in Violett an den Wänden. Hier gibt es einen Biomonitor, einen Sanitätskasten und zehn zusätzliche M-Dosen.

❖ OPERATIONSRAUM

Ein fortschrittliches medizinisches Labor, das für die meisten Behandlungen ausgestattet ist. Zwei Patienten können gleichzeitig operiert werden. Der Raum enthält vier kybernetische Prothesen (der SL entscheidet, um welche Art von Implantaten es sich handelt) und 100 Traumadosen. Die Wände sind mit roten Samtvorhängen mit silbernen, goldenen und blauen Stickereien bedeckt und die Tische bestehen aus einem teuren Stein aus dem Dakhara Rücken auf Kua – eine Spezialbestellung nach den Wünschen des Chefchirurgen.

NSC

Nachfolgend findet sich eine Liste von NSC, auf die die SC in dieser Szene treffen könnten. Khomina und Sabetha Pour sind bereits im medizinischen Labor, wenn die SC ankommen. Bruder Ramas und Komoro Vai treffen später ein.

KHOMINA, MYSTIKERIN MIT EINER VISION

Khomina ist eine ehemalige Scharlatanin aus Mehrabi auf Lubau, die über die letzten Segmente aber tatsächlich hellseherische Kräfte entwickelt hat. Sie hat ein Gespür für das Dramatische und gibt im schwachen Licht ihrer Zuckerkugel alte Vorhersagen und Prophezeiungen zum Besten. Ihren Kunden übergibt sie Omen und Zeichen mit einer tiefen Stimme und in einer archaischen Sprache vorgetragen. Sie kaut Arrashblätter und spuckt auf ihre Kugel, um sie zu erwecken und um in die richtige Stimmung zu kommen, während die Auswirkungen der Droge sie inspirieren. Große Worte wie Schicksal, Glaube und Hoffnung haben dazu geführt, dass viele verzweifelte Überlebende sich um sie versammeln, auf der Suche nach Führung und Zuspruch, obwohl ihre eigene mentale Stabilität sehr fragwürdig ist. Wenn die Situation immer fataler wird, beginnt Khomina verstärkt, ihre Visionen für den Weg zur Erlösung zu teilen: aufzugeben, das Schicksal akzeptieren und der

Ghazali in das Herz von Hamura folgen. Die Ikonen werden dich im gelobten Land willkommen heißen.

AUSSEHEN: Eine Frau mittleren Alters mit markanten Zügen und großen, dunklen Augen, die vom harten Leben gezeichnet sind. Sie trägt einen großen Thwab und ein Dupatta um ihren Kopf gewickelt. Billiger falscher Schmuck vollendet ihre Erscheinung.

CHARAKTERMERKMALE: Fasziniert von ihrer Vision. Hat das unausweichliche Ende akzeptiert und ist freundlich und aufopferungsvoll den Mutlosen gegenüber.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 0

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Mystik 2

TALENTE: Voraussage

PANZERUNG: keine

WAFFEN: keine

AUSRÜSTUNG: Wochenvorrat Arrash, große Zuckerkugel



BRUDER RAMAS, SAMARITISCHER FANATIKER

Bruder Ramas ist ein sehr erfahrener Arzt, der seine Unterweisung in der Medizinischen Akademie des Ordens auf Coriolis erhalten hat. Seine Fähigkeiten machen ihn zu einer wichtigen Person für die verstrahlten Überlebenden. Ramas bekleidet nur eine niedrige Position im Orden, aber leistet der Sache blinden Gehorsam und wird seinen Glauben über die Rettung von Leben stellen, insbesondere, was die ketzerische Khomina und ihre fatalistische Predigt betrifft. Für Bruder Ramas ist nichts verabscheuwürdiger als die falschen Lehren der Richterin auf der Xene-Station.

AUSSEHEN: Ein Mann nahe den Vierzigern, gekleidet in die traditionellen Roben der Samariter mit einer passenden Guttrah. Sein strenger asketischer Lebensstil hat sich über die Jahre in seinem Gesicht abgezeichnet.

CHARAKTERMERKMALE: Tief in seinem Glauben verwurzelt, nahezu fanatisch. Arrogant und unhöflich gegenüber Menschen mit anderer Weltanschauung. Spricht mit lauter Bassstimme.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: Medikurgie 4, Manipulation 2, Kultur 1

TALENTE: Fraktionsstatus: Der Orden des Paria

PANZERUNG: keine

WAFFEN: keine

AUSRÜSTUNG: Märtyrer-Talisman (die Richterin)

KOMORO VAI, EGOISTISCHER FÜHRER

Komoro wurde in eine reiche Familie im Turm geboren. Nach seinem Training in der Kadettenschule der Legion wurde er als Erster Offizier an Bord des Kreuzers Lefata beordert. Seine militärische Karriere begann gerade Fahrt aufzunehmen, als seine Familie und er sich wegen eines politischen Skandals zurückziehen mussten. Heute arbeitet er als Freihändler und übernimmt alle Arten von zwielichtigen Aufgaben, um seine Schwester und seine alternde Mutter zu unterstützen. Seine Mannschaft und sein Frachter wurden während der Detonation von der Ghazali gerissen. Allein und verzweifelt, hat er lediglich seine eigenen Bedürfnisse im Hinterkopf. Er führt eine Gruppe von Überlebenden an, in der Hoffnung, dass er seinen Nutzen aus ihnen ziehen kann, um vom Schiff zu entkommen. Komoro ist sehr wahrscheinlich der Hauptwidersacher der SC, wenn es darum geht, die Evakuierung zu organisieren. Er wird alle ihre Pläne in Frage stellen und sich mit demjenigen verbünden, der sonst einen Vorschlag macht. Darüber hinaus betrachtet er sich als logischen Kapitän des Fluchtschiffes, unabhängig davon, ob es das der SC ist oder ein anderes. Er wird nicht vor einem Kampf zurückschrecken, wenn er davon ausgeht, dass es ihn in der Führungsposition bestätigen wird. Falls die SC sich aus den Intrigen an Bord heraushalten, können die Handlungen von Komoro genutzt werden, sie zu zwingen, einen Standpunkt in moralischen Dilemmata zu beziehen.

AUSSEHEN: Ein großer, strenger Mann mit einem gepflegten Bart und eindringlichem Blick. Gekleidet in einen einfarbigen Kameez mit einem passenden alten zenithischen Umhang.

CHARAKTERMERKMALE: Egoistisch und herablassend. Unterbricht andere und spricht selbst laut und in ausufernder Länge. Übertriebene Darstellung der eigenen Erfahrung und seines Status.

ATTRIBUITE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Pilot 3, Fernkampf 3, Kommandieren 2, Nahkampf 2, Technologie 1

TALENTE: Scharfrichter

PANZERUNG: keine

WAFFEN: keine

AUSRÜSTUNG: Umgebungssensor



ÜBERLEBENDE

Rettungskräfte, die versuchen die Katastrophe an Bord zu überleben. Es liegt an dir zu entscheiden, wen sie unterstützen: die SC, Komoro Vai oder Bruder Ramas. Falls die SC versuchen, sie zu überzeugen, etwas Gefährliches oder Unmoralisches zu tun, müssen sie einen vergleichenden Wurf auf **MANIPULATION** schaffen.

AUSSEHEN: Männer und Frauen in Overalls der Hafenarbeiter. Einige von ihnen sind mit Stahlrohren oder anderen stumpfen Objekten bewaffnet.

CHARAKTERMERKMALE: Verzweifelt und ohne Hoffnung, aber gewillt, um jeden Preis zu überleben. Werden einem starken und verlässlichen Anführer folgen.

ATTRIBUTE:**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3****TREFFERPUNKTE: 7****WILLENSKRAFTPUNKTE: 6****REPUTATION: 3****FERTIGKEITEN:** Kraftakt 3, Beweglichkeit 2, Nahkampf 1**PANZERUNG:** keine**WAFFEN:** einige sind mit Stahlrohren oder anderen stumpfen Objekten (siehe Seite 11) bewaffnet**AUSRÜSTUNG:** keine**EREIGNISSE**

Das medizinische Labor wird sehr wahrscheinlich zum zentralen Ort für das bevorstehende Drama in diesem Szenario. Nachfolgend folgt eine Auflistung von Ereignissen, die mit dem medizinischen Labor zusammenhängen, die du als SL benutzen kannst. Sie können in einer willkürlichen Reihenfolge genutzt werden, aber es wäre sicherlich sinnvoll, wenn Bruder Ramas und Komoro Vai kurz nach den SC im Labor eintreffen würden. Es gibt keine spezifischen Zeitkosten und einige der Ereignisse können parallel ablaufen. Bespreche mit deinen Spielern, wie viel Zeit die Abläufe verbrauchen sollen.

MEHR ÜBERLEBENDE

Wenn das medizinische Labor zum Ankerpunkt der Evakuierungspläne wird, kommen immer mehr Überlebende hierher. Sie kommen allein, in kleinen Gruppen, auf der Suche nach Medizin, Vorräten und einem Weg das Schiff zu verlassen. Die lauernde Gefahr des Todes lässt sie nach Führung suchen und wenn die SC diese Rolle nicht übernehmen wollen, werden andere es tun - Khomina, Bruder Ramas und Komoro Vai zum Beispiel. Sie werden nicht miteinander auskommen und die Gefahr von Streitigkeiten und selbst Gewalt ist groß. Unter den Überlebenden ist nur einer mit medizinischer Ausbildung – Bruder Ramas, der gerne jedem helfen wird, der Hilfe benötigt, mit Ausnahme der Nekatra, die er als eine Art untermenschliche Lebensform betrachtet. Seine Offenheit den anderen gegenüber wird sich ändern, wenn Khomina anfängt, ihre Endzeitpredigt zu halten (siehe nachfolgend). Der Freihändler Komoro Vai wird jede Möglichkeit ergreifen, die Bemühungen der SC, die Evakuierung zu organisieren, zu untergraben und sieht sich selbst als besseren Anführer.

Kosten: 0 FP

KHOMINAS VORHERSAGEN

Die SC wollen vielleicht, dass Khomina ihnen ihr Schicksal vorhersagt. Dies wird sie für ein kleines Geschenk oder etwas Birr (etwa 100 Birr) tun. Khomina nutzt dafür ihre Zuckerkugel, aber du kannst die Ikonenkarten nutzen, wenn du willst. Lass den Spieler, dessen Schicksal gelesen wird, drei Karten ziehen. Bereite den Stapel mit den richtigen Karten oben liegend vor oder erfinde eine passende Geschichte zu den Karten, die gezogen werden.

SICH AUF DER GHAZALI BEWEGEN

Gestalte die Expeditionen der SC außerhalb des medizinischen Labors aufregend und dramatisch. Beschreibe das leere, dunkle Schiff und bereite Begegnungen vor – andere Überlebende werden auf jeden Fall dort sein, aber wie wäre es mit einem Nekatra mit Hunger nach menschlichem Fleisch? Der Plan auf Seite 6 zeigt dir, wie stark die unterschiedlichen Bereiche verstrahlt sind. Nutze einige Ereignisse aus der Szene „Durch die Dunkelheit“, wenn du noch nicht alle verbraucht hast.

❶ DIE EVAKUIERUNG ORGANISIEREN

Die Anzahl der Überlebenden im medizinischen Labor wächst stetig bis zur Nekatra-Szene (Seite 39) und erreicht ihren Höhepunkt bei 121 Menschen, von denen einige in sehr schlechter Verfassung sind. Alle von ihnen zu evakuieren wird schwierig werden, aber nicht unmöglich. Das schwierigste wird, die verzweifelten und verängstigten Rettungsarbeiter vom Fluchtplan zu überzeugen, da das Fluchtschiff (ein Klasse 3-Frachter) nicht allen Platz bieten wird und viele Menschen andere Transportmöglichkeiten nutzen müssen. Das Fluchtschiff fasst achtzig Personen bei optimaler Nutzung (oder etwa vierzig, wenn die SC das Angebot von Sabetha Pour annehmen, siehe nachfolgend), was die restlichen dazu zwingt, die Rettungskapseln zu nutzen (Platz für sechzehn Personen), sowie Stasiscontainer aus dem Laderaum (zwanzig Personen pro Container). Der Plan, die Container zu benutzen, führt zur größten Sorge bei den Überlebenden – niemand ist sonderlich von der Idee überzeugt, sich in Stasis zu begeben und in den Weltraum hinausgeworfen zu werden, einzig und allein mit dem Versprechen der SC, dass man sie vor einem einsamen und entsetzlichen Ende bewahren würde, indem die Container geborgen werden.

Die Situation für die Menschen in den Rettungskapseln ist nicht wirklich besser, aber sie werden immerhin wach sein und das ist für sie ausreichend, um nicht allzu sehr zu diskutieren. Einige der Überlebenden sind so schwer verletzt, dass sie sterben werden, bevor sie die Ghazali verlassen können und viele weitere werden wahrscheinlich sterben, nachdem sie entkommen sind. Es sind nicht viele offensichtlich tödliche Verletzte, aber sie werden das Ziel fragwürdiger, unmoralischer Vorschläge, wenn klar wird, dass das Fluchtschiff zu klein ist. Komoro Vai hat keinerlei Bedenken, sie zurückzulassen. Schaffen die SC es hier, ihre Karten richtig auszuspielen, werden die Überlebenden ihren Evakuierungsplan akzeptieren, aber sollten sie scheitern, werden sich die Überlebenden in zwei Gruppen aufspalten, jede mit einem starken und lauten Anführer. Für 1 FP gerät die Situation außer Kontrolle und die Gruppen könnten aneinander geraten für einen Platz auf dem Fluchtschiff. Sollten die SC bewaffnet sein und ihren Platz auf dem Fluchtschiff verteidigen wollen, wird der Kampf zwischen den Überlebenden darum gehen, wer einen Platz in den Rettungskapseln bekommen wird.

Lass die SC ihren Plan präsentieren und einen **MANIPULATION**-Wurf ablegen. Wenn sie es schaffen, einen überzeugenden Vorschlag zu unterbreiten, erhalten sie +1 auf ihren Wurf. Komoro Vai wird ihre Vorschläge in Frage stellen und versuchen, die anderen Überlebenden zu überzeugen, dass er einen besseren Plan hat. Die SC müssen einen vergleichenden **MANIPULATION**-Wurf

gegen Komoro Vai schaffen. Falls ihr erster Wurf misslingt, werden sie behandelt, als ob sie Komoro Vai zahlenmäßig unterlegen sind, sollten sie diesen aber erfolgreich ablegen, sind sie es, die zahlenmäßig überlegen sind. Erlangen sie einen kritischen Erfolg im vergleichenden Wurf, werden sie auf der Hamurabi-Station später im Szenario davon profitieren. Wenn die Gruppe sich nicht auf der Brücke bewaffnet haben sollte, kannst du 2 FP dafür nutzen, dass die gegnerische Gruppe dies getan hat und nun mit vorgehaltenen Waffen Zutritt zum Fluchtschiff verlangt. Falls Komoro Vai den **MANIPULATION**-Wurf für sich entschieden haben sollte, wird etwa die Hälfte der Rettungsarbeiter ihm folgen (unter ihnen ist auch Bruder Ramas). Einige werden seine Befehle befolgen, ohne sie in Frage zu stellen und stellen so eine mögliche Gefahr für die SC dar.

Kosten: 0–2 FP

❷ DIE SEHERIN

Khomina, die Mystikerin, ist eine prominente Person unter den Überlebenden. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die SC sie (wie viele andere an Bord) um ihren Segen oder ein Horoskop bitten. Die Kranken und Dahinscheidenden sammeln sich um sie, um Trost in ihren Worten zu finden, aber einige, denen es besser geht, suchen auch ihren Rat. Khomina kam an Bord der Ghazali, nachdem sie beim Abgesandten der Richterin auf der Xene-Station war. Nach dem Treffen mit der Ikone dämmerte es ihr, dass die Teilnahme an der Ghazalimission der Weg zu ihrer Erlösung sein würde – etwas, nach dem sie strebte, seit sich ihre Kräfte vor einem halben Zyklus manifestierten. Als das Unglück seinen Lauf nahm, war Khomina wie viele andere zunächst verzweifelt, aber dann erinnerte sie sich an die Worte des Abgesandten der Richterin und begann, ihre Aufgabe zu verstehen. Die Wahrheit entfaltete sich vor ihren Augen – Erlösung ist nah für jeden an Bord! Alles, was sie dafür tun müssen, ist, den Widerstand aufzugeben und dem Kreuzer in die gleißende, weiße Flamme des Sterns Hamura zu folgen. Dieser radikale Standpunkt erzürnt Bruder Ramas, als sich herumspricht, dass Khomina sich mit dem Abgesandten getroffen hat, der behauptet, die Inkarnation der Richterin zu sein. Die Samariter huldigen der Richterin nur unter dem Namen Märtyrerin und allein der Gedanke, dass diese eine körperliche Form annehmen und eine Institutforschungsstation besuchen könnte, ist reine Blasphemie. Darüber hinaus, dass die Oberste Suizid befürworten würde – ein passives Martyrium – ist Ketzerei nahe dem Wahnsinn, die absolute Antithese zu allem, an das Bruder Ramas glaubt. Der Konflikt zwischen Khomina und Ramas ist nachfolgend im Detail beschrieben.

Kosten: 0 FP

✿ HERBEI, OH IHR GLÄUBIGEN

Die SC werden, ob sie wollen oder nicht, von zwei der Überlebenden beeinflusst, die unterschiedliche Persönlichkeiten und Schicksale haben. Die gegensätzlichen Überzeugungen entzünden eine Debatte über die Zukunft und Politik des Horizontes und können die SC zwingen, Stellung zu beziehen in einem Konflikt, den sie so noch nicht erfasst haben. Das Hauptanliegen betrifft die Abgesandten – besonders derjenige, den man als Abgesandten der Richterin kennt, wird vom Orden des Paria als Ketzer angesehen. Der Streit umfasst auch die so genannten „neuen Mystiker“, die überall im Horizont aufgetaucht sind – es handelt sich hierbei um Menschen mit tatsächlichen übernatürlichen Kräften, die sie aber meist ihren Verstand kosten. Der Konflikt zwischen Ramas und Khomina beginnt, sobald er hört, dass die Seherin sich mit dem Abgesandten der Richterin getroffen hat. Glaubt man Ramas, gehört eine solch geistig verwirrte Heidin in das Sanatorium der Samariter auf Coriolis. Als Khomina mit ihrer Ansprache zur Unterwerfung und Akzeptanz des Untergangs noch zusätzlich Öl ins Feuer gießt, verliert Ramas die Beherrschung. Seine Ruhe weicht einem bedrohlichen Ton, und sollte Khomina nicht endlich ihren Mund halten, wird sie das Schicksal einer Ketzerin ereilen.

Bruder Ramas wird die SC (oder jemand anderen, beispielsweise Komoro Vai) bitten, Khomina abseits der anderen wegzusperren, damit sie ihre gefährlichen Wahnvorstellungen nicht weiter verbreiten kann. Sollten sie sich weigern, wird er sich seinerseits

weigern, ihre Verletzungen zu behandeln. Schließlich wird ein verzweifelter Überlebender versuchen, Ramas' Forderung auszuführen. Ramas wird nicht selbst gegen die Seherin tätig werden oder sich selbst verteidigen, wenn er angegriffen wird, denn er ist zuallererst Pazifist und würde lieber sterben, als diesen Schwur zu brechen. Der Ausgang des Konfliktes zwischen Khomina und Ramas hängt davon ab, wie die SC handeln. Werden sie den Wünschen Ramas' Folge leisten und Khomina einsperren, wird er ihre Verletzungen weiter behandeln und für den Rest des Szenarios loyal an ihrer Seite stehen (auch wenn sie den vergleichenden **MANIPULATION**-Wurf gegen Komoro Vai verloren haben). Sollten sie sich weigern, ihm zu helfen, werden andere ihren Platz einnehmen und es könnte zu einem Kampf kommen, sollten die SC sich entscheiden, Khomina zu schützen. Benutze die vorherigen Werte der Überlebenden oben für den Kampf.

Khomina wird der Ghazali in den Stern Hamura folgen, wenn sie nicht gewaltsam vom Schiff entfernt wird. Sollte sie vom Schiff evakuiert werden, wird sie katatonisch (und ein Kandidat für das Sanatorium, das Ramas vorgeschlagen hatte). Sollten die SC das Leben der Mystikerin retten, wird Bruder Ramas Gnade walten lassen und ihre Behandlung auf Coriolis arrangieren. Wenn keiner sich ihrer Rettung annimmt, dann wird Ramas versuchen, dies selbst zu übernehmen. Sowohl das Schicksal von Bruder Ramas als auch von Khomina sind wichtig und du als SL solltest versuchen, sie beide am Leben zu erhalten (auch wenn sie in kommenden Szenarios ersetzt werden können).

Kosten: o FP

DAS FLUCHTSCHIFF

Einige kleinere Schiffe sind an den Rumpf der Ghazali ange-dockt, aber nur wenige sind ohne größere Reparaturen weltraumtauglich. Das Schiff der SC wurde zwar verschont, aber benötigt dennoch einige Reparaturen und Rekonfigurationen des Schiffsscomputers, bevor sie damit fliehen können.

DIE SITUATION

Viele der anderen Schiffe sehen funktionstüchtig aus, aber versteckte Mängel machen eine Reise mit ihnen zu einem tödlichen Glücksspiel. Wenn du möchtest, kann du ein anderes Schiff vorstellen (neben dem Schiff der SC), das in absehbarer Zeit weltraumtüchtig gemacht werden kann – beachte hierfür den Kasten für „Fatimas Gabe“. Die kleineren Schiffe befinden sich alle mittschiffs und um den Mittelteil des Schiffes herum. Einige andere Überlebende werden in diese

Richtung aufbrechen, um zu prüfen, ob eines der Schiffe die Detonation überstanden hat.

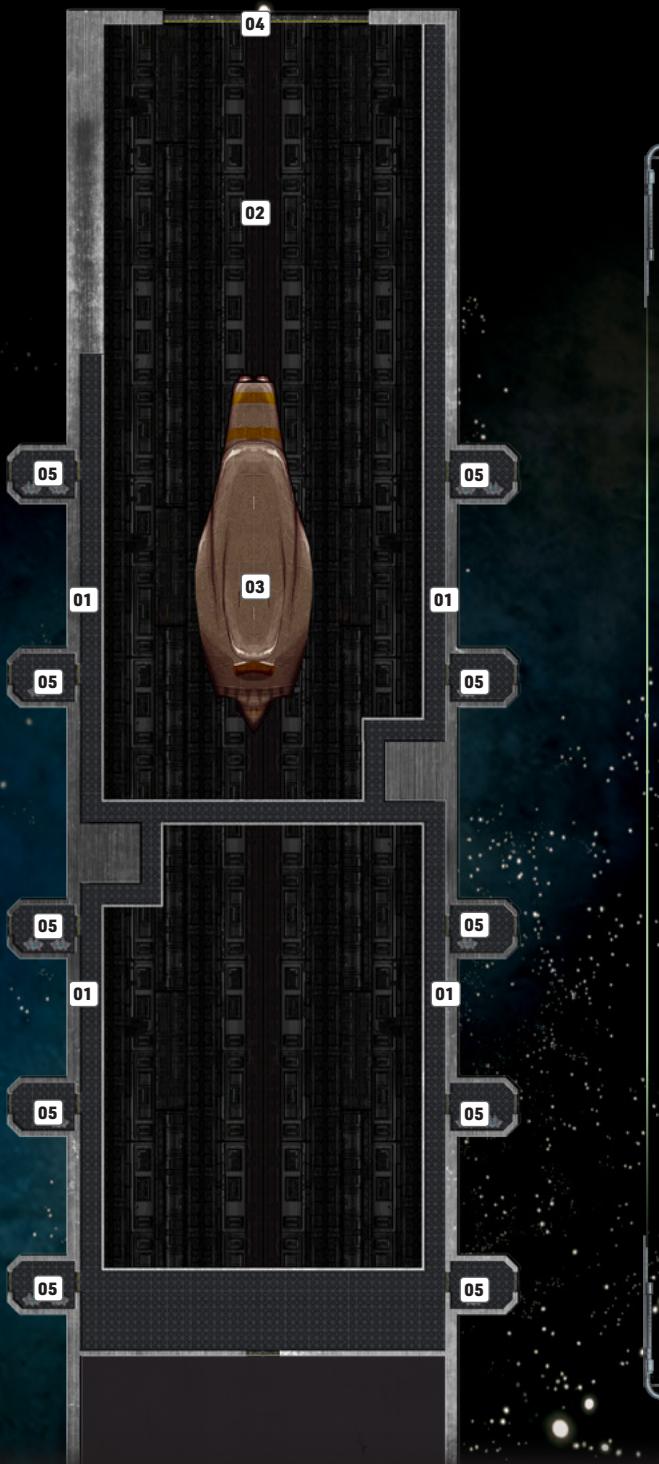
WICHTIGE FAKTEN

Die SC können eine schnelle Analyse der Schäden an den Schiffen durchführen, wenn sie durch die Fenster im Korridor auf die Docks blicken und einen **TECHNOLOGIE**-Wurf machen. Falls sie scheitern, müssen sie näher herangehen, um die Schäden zu überprüfen. Es wird Zeit kosten und anderen Überlebenden ermöglichen, das gleiche zu tun. Ob die anderen ein reparaturfähiges Schiff entdecken oder nicht, hängt vom SL ab. Damit die SC ihr Schiff reparieren können, müssen sie einen **TECHNOLOGIE**-Wurf schaffen. Ein Misserfolg bedeutet, dass mehr Zeit benötigt wird. Um den Schiffsscomputer zu rekonfigurieren, müssen sie einen **DATENDSCHINN**-Wurf machen. Der

DIE DOCKS

1. Korridore
2. Hauptdock
3. Die Terrim (zerstört)
4. Bugseitige Hangartür
5. Luftschieleusen

 5x5 Meter



FATIMAS GABE

Ein neues Schiff, das auf Seite 50 beschrieben ist und als Weg von der Ghazali genutzt werden kann. Es ist ein Klasse III-Frachter, der an der Backbordseite des Kreuzers liegt. Wie das Schiff der SC benötigt es Reparaturen und Rekonfiguration, bevor es genutzt werden kann. Der Schiffstransponder beinhaltet die Identifikationscodes und ist verbunden mit dem Kapitänsregister des Bulletins. Sollten die SC die „Gabe“ für sich beanspruchen, wird ihr Besitz des Schiffes früher oder später in Frage gestellt, da es auf eine Ninja Skados registriert ist. Den Transponder zu manipulieren ist illegal.

Vorgang nimmt etwa drei Stunden Zeit in Anspruch, aber da der Computer selbstständig arbeitet, brauchen die SC lediglich das Protokoll zu initiieren und können sich dann anderen Dingen zuwenden. Ein gescheiterter **DATENDSCHINN**-Wurf bedeutet drei zusätzliche Stunden für die Konfiguration.

DIE DOCKS

Die Docks befinden sich mittschiffs an beiden Seiten des Schiffes. Die SC erreichen diese durch eine Luftschieleuse in einem der zwei Korridore, die fast das ganze Schiff vom Heck bis zum Bug durchziehen. Zwischen den Korridoren befindet sich ein größeres Dock mit der Terrim, ein jetzt irreparables Schiff, das für Reisen auf Planeten genutzt wurde. Das große Dock kann durch eine massive Hangartür im Bug des Schiffes von der Weltraumseite aus erreicht werden. Man kann die Tür öffnen und ein ED-Feld aktivieren, um den Hangar zu schützen.

NSC

Sowohl Sabetha Pour (Seite 30) als auch Komoro Vai (Seite 24) werden früher oder später die Docks aufsuchen, um Ausschau nach potenziellen Fluchtschiffen zu halten.

EREIGNISSE

Sabetha Pour wird versuchen, durch Überzeugen oder Bestechen einen Weg auf das Fluchtschiff zu erlangen (vergleichender **MANIPULATION**-Wurf). Sie hat auch ein delikates Anliegen, das sie mit den SC besprechen möchte (siehe nachfolgend). Komoro Vai wird zu den Docks aufbrechen, um mögliche Fluchtschiffe zu prüfen, mit einer Gruppe Schläger als Verstärkung im Schlepptau. Er wird die Rolle der SC als Kapitän des Fluchtschiffes ebenfalls in Frage stellen. Falls du möchtest, kannst du in dieser Szene ein weiteres weltraumtaugliches Schiff einführen, „Fatimas Gabe“ (siehe Kasten).



EINE DELIKATE ANGELEGENHEIT

Sabetha Pour ist eine Hehlerin mit einem Dilemma, bei dem sie die Hoffnung auf die SC setzt. Die heikle Fracht befindet sich in einer Lagereinheit an Bord und sie setzt alles daran, dass diese zurück nach Coriolis gebracht wird, unabhängig von Mühen und Kosten. Die SC würden einen guten Gewinn machen, wenn sie ihr Angebot annehmen.

DIE SITUATION

Sabetha bietet den SC 25.000 Birr (bei Lieferung), wenn sie ihr helfen, die Fracht an einen sicheren Ort zu bringen. Sollten die SC den Container öffnen, um einen Blick ins Innere zu erhaschen, bietet sie ihnen weitere 15.000 für ihr Schweigen (diese Summe kann durch einen **MANIPULATION**-Wurf erhöht werden). Die Fracht enthält zwanzig (verdächtig sargförmige) Kisten, die laut Kennzeichnung medizinische Vorräte enthalten sollen. Sabethas Frachtpapiere sehen glaubwürdig aus, auch wenn die Bezeichnung des Inhalts mit „therapeutische Betäubungsmittel“ mehr als vage ist. Die Kisten befinden sich im Frachthangar (siehe Ebenenplan) auf der anderen Seite des verschlossenen Schotts.

WICHTIGE FAKTEN

Um das Schott zu öffnen, braucht man einen erfolgreichen Wurf auf **TECHNOLOGIE**. Ohne das Sicherheitstablet von Sabetha erhält der Wurf einen Malus von 2. Ein gescheiteter Wurf bedeutet, dass die Tür mit Gewalt geöffnet werden muss und kostet 1 LP (s. Seite 8). Der diskreteste und effektivste Weg, die Fracht zu laden, ist ein Schiff herunterzufliegen und von außen an den Hangar anzudocken (**PILOT**). Ein gescheiterter Wurf führt zu einem Stärke 4-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 3) des Schiffs. Die Fracht mit dem Ladeexo des Hangars auf das Schiff zu befördern, erfordert einen **BEWEGLICHKEIT**-Wurf.

Alternativ gibt es die Möglichkeit, die Fracht mit einer Kette von Überlebenden ins Schiff zu befördern, aber dies erfordert einen irrsinnigen (-3) **MANIPULATION**-Wurf, damit sie dieses Projekt priorisieren. Viele Menschen zu nutzen, um Sabethas Fracht zu bewegen, wird dazu führen, dass darüber gesprochen wird, was im Endeffekt zu mehr Problemen für die SC führt, sobald sie Hamurabi erreichen. Im Hangar befinden sich drei Ladeexos, die es drei Personen ermöglichen, die Fracht in einer Stunde zu verladen, wenn sie den **BEWEGLICHKEIT**-Wurf

bestehen. Für eine einzelne Person nimmt es drei Stunden in Anspruch. Ein gescheiterter Wurf erhöht die Zeit, die benötigt wird. Sabetha wird protestieren, wenn man versucht, die Kisten zu öffnen, denn ihre Bezahlung hängt davon ab, dass diese ihr Ziel unversehrt erreichen. Neugierige SC können diese Proteste natürlich ignorieren und eine der Kisten öffnen. Ein erfolgreicher **TECHNOLOGIE**-Wurf wird benötigt, um die Kiste ohne Schäden an dem Stasismechanismus zu öffnen, der die Fracht – einen Menschen – am Leben erhält. Falls du als SL nicht möchtest, dass die SC diesen Nebenstrang jetzt erkunden, könntest du beispielsweise dafür sorgen, dass sie einen speziellen Codebrecher finden müssen, um die Kisten zu öffnen. Diesen gibt es aber nur auf Coriolis.

DER FRACHTHANGAR

Der Großteil der Frachthangars der Ghazali befindet sich achtern, aber die Container von Sabetha befinden sich tief unten auf der Steuerbordseite. Ein schmutziges Fenster aus Armanitglas erlaubt einen Blick ins Innere. Ein Panel neben der Tür ermöglicht, das Türschloss zu hacken, und gewährt einen Zugang zur Sprechlanze, um mit Menschen im Hangar zu kommunizieren. Der Hangar ist groß und etwa drei Stockwerke hoch, um ungehindert große Exos benutzen zu können. Leitern führen zu einem Laufsteg, der den Raum umrundet und ein Kransystem in der Decke kann von einem Panel am Fuße der Treppen aus bedient werden. Große Tafeln mit leuchtend gelben Sicherheitshinweisen in Zeni weisen auf die Sicherheitsausrüstung beim Be- und Entladen hin. Drei abgenutzte Ladeexos befinden sich neben der Tür. Sabethas Fracht befindet sich in der Mitte des Raums und ist mit einer schwarzen Plane abgedeckt. Eine große Hangartür erlaubt es Raumfahrzeugen, direkt am Hangar anzudocken. Das Panel, das die Hangartür kontrolliert, kann ebenfalls das nach innen gerichtete Schott schließen und den Raum drucklos machen. Wenn diese Funktion aktiviert wird, ertönt ein lauter Alarm und Warnlampen beginnen aufzuleuchten.

NSC

Sabetha Pour befindet sich im medizinischen Labor. Zurückgezogen in eine dunkle Ecke beobachtet sie, wie die Ereignisse sich entwickeln, während sie auf einem Zigarillo kaut.

SABETHA POUR, SCHMUGGLERIN

Sabetha Pour ist eine Schmugglerin aus Merkate auf Algol, deren Glück sich vor Kurzem zum Schlechten gewandelt hat. Einer ihrer Auftraggeber, Emos Korinth, hatte sie angeworben, einige



große Kisten zum Uharu-Portal im Taoan-System zu schmuggeln. Nachdem ein Judikator ihre Spur aufgenommen hatte, hat sich Sabetha in den Untergrund zurückgezogen, um Gras über die Sache wachsen zu lassen, aber Emos Korinth hat das so verstanden, dass sie versucht hat, ihn zu betrügen und begann erbarmungslos, sie aufzuspüren. Was die Sache noch deutlich verschlimmerte, war die Tatsache, dass Emos nur als Mittelsmann für eine der Syndikatsfamilien auf Coriolis fungierte. Er gab ihr eine zweite Chance und sie sah die Rettungsmission als perfekten Deckmantel, um ihren Ruf wiederherzustellen. Ein Freihändler-Kapitän namens Komoro Vai wurde dafür bezahlt, einen kurzen Umweg zum Uharu-Portal zu machen, sobald die Ghazali Taoan erreicht hätte, und so wurde die Fracht auf den Kreuzer geladen. Sabetha ist sehr besorgt, dass ihre Fracht in falsche Hände gerät oder mit dem Kreuzer zerstört wird. Denn dies würde sämtliche Hoffnung zerstören, ihre früheren Fehler beim Syndikat auszumerzen und sie wäre so gut wie tot.

AUSSEHEN: Eine selbstsichere Frau in der Blüte ihres Lebens. Sie hat ihre Haare mit der Asche aus den Tasuga-Gruben weiß gefärbt und trägt sie in einem langen, geflochtenen Zopf, der ihren Rücken herabfällt. Ihr linker Arm wurde nach einem Ladeunfall im Raumhafen in Akhandar-O-Sharif mit billigen kybernetischen Implantaten verbessert. Normalerweise kauft sie auf einem Zigarillo mit Arrashgeschmack und ist umgeben von einer Wolke aus süßem Rauch. Ihr ist es gelungen, eine Waffe an Bord zu schmuggeln, und sie trägt eine Vulkanpistole an der Hüfte, was den anderen Überlebenden Respekt einflößt.

CHARAKTERMERKMALE: Fast unausstehlich selbstbewusst, aber misstrauisch und aufmerksam. Scheint immer einen Alternativplan in der Hinterhand zu haben.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Beobachtung 3, Fernkampf 3, Infiltration 2, Manipulation 2, Pilot 1, Technologie 1

TALENTE: Neun Leben

PANZERUNG: Schutzkleidung 3

WAFFEN: Vulkanpistole

AUSRÜSTUNG: Tag mit 600 Birr, Sicherheitstablet



EREIGNISSE

Die Ereignisse der Szene sind nachfolgend beschrieben.

✿ BELAUSCHT

Ein Überlebender (der SL entscheidet, wer) hört bei dem Gespräch zwischen Sabetha und den SC zu. Wie werden die SC mit dieser Situation umgehen? Bestechung oder Bedrohung könnten funktionieren – aber wer weiß das schon?

Kosten: o FP

✿ WELTRAUMTRÜMMER

Trümmerreste von einem beschädigten Bereich des Rumpfes der Ghazali lösen sich und drohen, das Schiff der SC oder den Hangar zu beschädigen. Um Trümmerresten, die in den Hangar fliegen, auszuweichen, müssen alle anwesenden Charaktere einen **BEWEGLICHKEIT**-Wurf schaffen oder erleiden einen Stärke 4-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 3). Wird das Schiff der SC getroffen, muss es mit den Bewegungen des Kreuzers erneut ausgerichtet werden (Pilot-Wurf) oder erleidet einen Stärke 5-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 3).

Kosten: 1 FP

✿ ERPRESSUNG

Ein Überlebender hat irgendwie von dem Handel zwischen den SC und Sabetha erfahren und ist ebenfalls im Hangar aufgetaucht. Es ist wahrscheinlich Komoro Vai, es könnte aber auch Bruder Ramas sein. Die Person hinterfragt die Prioritäten der SC in dieser kritischen Zeit und droht, die Autoritäten über ihren kriminellen Mangel an Moral zu informieren.

Kosten: o FP

ZUR RETTUNG

Eine Nachricht von einer Gruppe Passagiere, die in der Kapelle des Kreuzers eingeschlossen ist, ertönt plötzlich über das Interkomm. Die eingeschlossene Gruppe hat noch für einige Stunden Luft, aber alles andere ist aufgebraucht, und sie finden selbst keinen Weg aus ihrer Lage.

DIE SITUATION

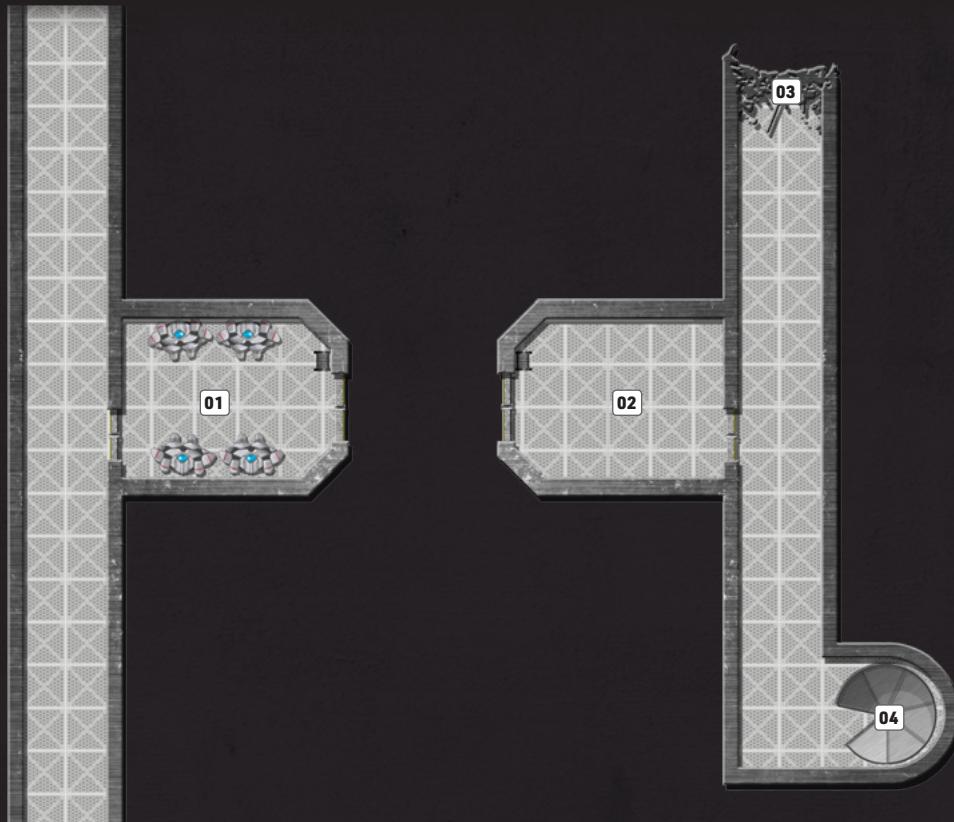
Ein statisches Knacken dringt durch das Interkomm und eine verzerrte Stimme ist zu hören, erst gedämpft, aber plötzlich laut und deutlich: „Hier ist Koria Yohares, kann mich jemand hören? Wir sind in der Kapelle eingeschlossen und finden keinen Weg heraus. Wir können die Rettungskapseln nicht erreichen, wir

haben keine Exos, und uns geht die Luft aus. Kann mich jemand hören?“ Die Stimme ist ruhig und müde. Weinen und gemurmelte Gebete sind im Hintergrund zu hören. Die Nachricht endet in statischem Rauschen. Wenn die SC sich als Anführer während des Evakuierungsprozesses herauzkristallisiert haben, wird nun von ihnen erwartet, dass sie der eingeschlossenen Gruppe helfen. Große Bereiche des äußeren Rumpfes um die Kapelle herum sind beschädigt oder herausgerissen worden. Somit wurden alle Rettungskapseln und angedockten Schiffe zerstört. Der einzige Weg, die eingeschlossenen Überlebenden zu retten, ist ein gefährlicher Weltraumspaziergang, um die Luftsleuse der Kapelle zu erreichen.

LUFTSCHLEUSE ZUR KAPELLE

1x1 Meter

1. Luftschieleuse / Exo-Lagerraum
2. Luftschieleuse und Korridor
3. Eingestürzter Korridor
4. Treppe zur Kapelle



WICHTIGE FAKTEN

Die SC können herausfinden, welche Luftschieleusen noch funktionieren, indem sie Suleiman befragen (siehe Schiffsplan Seite 6). Die eingeschlossenen Passagiere haben keine Exos, aber die SC finden vier intakte Anzüge in der Nähe der Luftschieleuse auf ihrer Seite. Es sind vierzehn eingeschlossene Personen in der Kapelle, was bedeutet, dass fünf Weltraumspaziergänge voneinander sein werden, um alle zu befreien (eine Person geht jedes Mal mit drei leeren Exos zurück, um die anderen in Sicherheit zu bringen). Der erste Gang muss von einem SC übernommen werden, danach können die Passagiere übernehmen. Jeder Weg hin und zurück entspricht zeitlich einer Szene. Der schwierige Teil ist die erste Überquerung: die Luftschieleuse muss erreicht und ein Führungsseil befestigt werden. Der Weg führt etwa hundert Meter über einen Abschnitt des Rumpfes, aus dem sich jederzeit lockere Teile herauslösen können. Um die Luftschieleuse der Kapelle zu erreichen, ist ein erfolgreicher **BEWEGLICHKEIT**-Wurf notwendig. Ein Misserfolg fügt für jeden Versuch, das Kabel zu befestigen, eine weitere zeitaufwendige Szene hinzu. Während des Weltraumspaziergangs kann einiges schief gehen (siehe „Ereignisse“ unten). Sollten die SC aber die Nachricht von Koria Yohares ignorieren und sich das herumsprechen, erhalten sie einen Malus von -2

auf jeden folgenden **MANIPULATION**-Wurf. Komoro Vai wird automatisch über ihre Feigheit informiert und versuchen, das zu seinem Vorteil zu nutzen.

DAS ERREICHEN DER KAPELLEN-LUFTSCHLEUSE

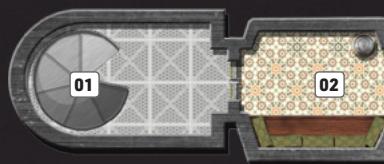
Die Kapelle befindet sich oben im Schiff und ein großes Panoramafenster ermöglicht einen Blick in die Leere. Die weitreichenden Beschädigungen der Ghazali haben die Kapelle isoliert und man kann sie nur noch durch einen Weltraumspaziergang erreichen. Die nächste Luftschieleuse befindet sich im Wohnareal und legt die Entfernung auf etwa hundert Meter fest.

❖ LUFTSCHLEUSE/EXO-LAGERRAUM

Oben am Schiff befindet sich eine Luftschieleuse, die für Instandhaltungsarbeiten am Rumpf dient. Die vier hier vorrätigen Exoanzüge ermöglichen den SC, den Weg hinüber zur Kapelle auf sich zu nehmen. Eine Winde mit 150 Metern Kabel befindet sich neben der äußeren Luftschielesetür. Ein Raumfahrer, der an dem Kabel befestigt wird, kann wieder in Sicherheit gezogen werden, wenn während des Außenbordeinsatzes etwas schief gehen sollte.

KAPELLE

1x1 Meter



1. Treppe zur Luftsleuse
2. Vorzimmer
3. Kapelle



LUFTSCHLEUSE UND KORRIDOR

Eine Luftsleuse hoch oben im Kreuzer in der Nähe des Bugs. Ein kürzerer Korridor führt zu den Treppen zur Kapelle.

TREPPE

Eine Wendeltreppe, die zwei Ebenen miteinander verbindet.

VORZIMMER

Ein kleiner Raum vor der eigentlichen Kapelle. Bestickte Vorhänge an den Wänden zeigen wichtige Ereignisse aus der Geschichte der Ghazali, wenn die Ikonen zum Wohle der Mannschaft eingegriffen haben. An der rechten Wand befinden sich Bänke, an der linken eine silberne Waschschüssel auf einer Marmorsäule. Ein Fach in der Säule enthält ein tönernes Gefäß.

DIE KAPELLE

Der runde Raum enthält acht Statuen der sichtbaren Ikonen, in der Mitte befindet sich ein polierter Altar. Ein leerer Alkoven befindet sich leicht versetzt hinter dem Altar in der Wand. Die eingeschlossenen Überlebenden haben sich um den Altar zusammengekauert und beten. Die SC können hier um Führung beten, aber es wird sie eine Stunde ihrer Zeit kosten.

NSC

Die eingeschlossenen Überlebenden in der Kapelle. Einigen geht es schlechter als anderen.

KORIA YOHARES, INOFFIZIELLER ANFÜHRER

Koria ist ein erfahrender Reisender aus Errai, der bis zu seinem Unglück vor Kurzem als Erster Offizier auf dem Bergungsschiff Lebennin gearbeitet hat. Er wird ewig in der Schuld der SC stehen, wenn sie ihn und die anderen retten. Er wird ihrer Führung folgen bis zum Ende des Szenarios (sofern sie nicht völlig von der Spur abkommen).

AUSSEHEN: Ein älterer, ergrauter Gentleman in einem altmodischen Fluganzug mit verschnörkelten Mustern.

CHARAKTERMERKMALE: Ruhig und gefasst trotz der Umstände. Diszipliniert, methodisch, resolut und entschlossen.

ATTRIBUTE:

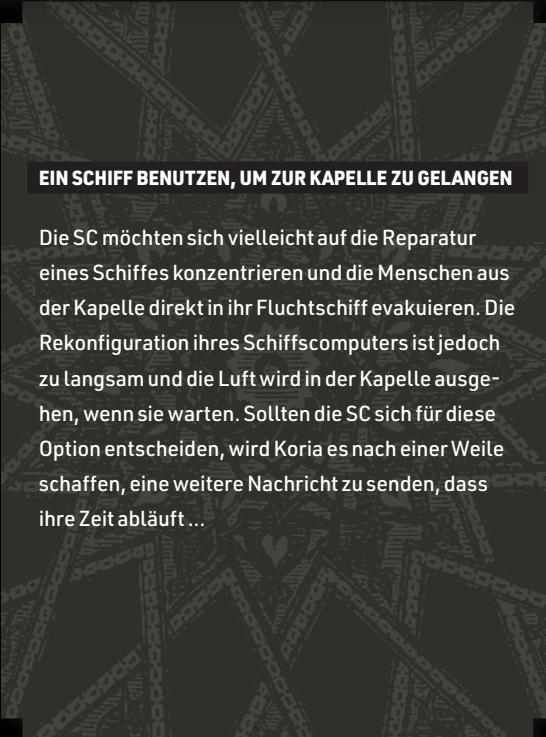
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 4

DIE LETZTE REISE DER GHAZALI



EIN SCHIFF BENUTZEN, UM ZUR KAPELLE ZU GELANGEN

Die SC möchten sich vielleicht auf die Reparatur eines Schiffes konzentrieren und die Menschen aus der Kapelle direkt in ihr Fluchtschiff evakuieren. Die Rekonfiguration ihres Schiffscomputers ist jedoch zu langsam und die Luft wird in der Kapelle ausgehen, wenn sie warten. Sollten die SC sich für diese Option entscheiden, wird Koria es nach einer Weile schaffen, eine weitere Nachricht zu senden, dass ihre Zeit abläuft...



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

TALENTE: Null-G-Training

PANZERUNG: Fluganzug1

WAFFEN: keine

AUSRÜSTUNG: keine



MERAD KARTAM, MATROSE

Merad ist ein junger, kürzlich verwaister Mann, der sich für die Rettungsmission auf der Ghazali gemeldet hat, um etwas Geld zu verdienen. Er ist in ärmlichen Verhältnissen im Konglomerat aufgewachsen und hat Kua bislang nie verlassen. Die aussichtslose Situation und erdrückende Präsenz der Finsternis zwischen den Sternen nagt an Merads Verstand. Er wird nahezu alles tun, um in Sicherheit zu gelangen.

AUSSEHEN: Ein junger Mann in einem abgetragenen Fluganzug. Narbentattoos bedecken sein Gesicht, wie es bei den Gangs in den Straßen des Konglomerats üblich ist (**KULTUR**). Merads manischer Blick zeigt, wie nah er am Abgrund steht.

CHARAKTERMERKMALE: Rücksichtslos. Problem mit Autorität. Paranoid und am Rand des Wahnsinns.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4

REPUTATION: 1

FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Nahkampf 3, Beweglichkeit 2

TALENTE: keine

PANZERUNG: Fluganzug1

WAFFEN: keine

AUSRÜSTUNG: keine



EINGESCHLOSSENE ÜBERLEBENDE

Passagiere, die tief im Gebet versunken sind, einige sind bereits darauf vorbereitet, die Ikonen zu treffen, als die SC eintreffen. Sie preisen die Ikonen laut und tränenreich für ihre Hilfe.

AUSSEHEN: Männer und Frauen in abgetragenen Hafenarbeiteruniformen.

CHARAKTERMERKMALE: Verzweifelt. Klammern sich an jeden Strohhalm, um zu überleben. Suchen nach verlässlichen Anführern.

ATTRIBUTE:**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3****TREFFERPUNKTE: 7****WILLENSKRAFTPUNKTE: 6****REPUTATION: 3****FERTIGKEITEN:** Kraftakt 3, Beweglichkeit 2, Nahkampf 1**TALENTE:** keine**PANZERUNG:** keine**WAFFEN:** keine**AUSRÜSTUNG:** keine**EREIGNISSE**

Die SC müssen einen gefährlichen Weltraumspaziergang unternehmen, um die Kapelle zu erreichen.

• WELTRAUMSPAZIERGANG

Ein SC muss am Rumpf der Ghazali entlang klettern, um zur Luftschieleuse zu gelangen. Zahlreiche Dinge können während dieser Überquerung schiefgehen. Als SL kannst du FP ausgeben, um die nachfolgenden Ereignisse zu aktivieren, aber vielleicht möchtest du dies nur während der ersten Überquerung machen und einige für später für die Ereignisse auf der Brücke zurückhalten. Würfle einen W6 für die Tabelle 2.

• AM ABGRUND

Kurz nachdem die Hilfe in der Kapelle eintrifft, erleidet der Matrose Merad einen Nervenzusammenbruch. In Panik, dass er zurückgelassen wird, greift er sich einen Exo und versucht, die Luftschieleuse zu öffnen. Wenn die SC schnell mitdenken, können sie ihn beruhigen, indem sie einen **MANIPULATION**-Wurf mit -2 ablegen. Ansonsten müssen sie Merad fesseln oder erleiden eine explosive Dekompression, wenn Merad versehentlich die Lüftung der Kapelle öffnet.

Kosten: 2 FP**TABELLE 2: WELTRAUMSPAZIERGANG-EREIGNISSE**

W6	EREIGNIS	KOSTEN
1-2	MUZHADJAR: Ein Rudel Muzhadjar wurde von der driftenden Ghazali angezogen und frisst ruhig nahe dem Weg der SC. Sie sind leicht zu erschrecken, aber W6 Kreaturen greifen die SC und alle in unmittelbarer Nähe an. Siehe S. 324 im Coriolis-Grundregelwerk für mehr Informationen.	1
3-4	LOSE TRÜMMER: Trümmer brechen aus dem beschädigten Rumpf heraus und driften auf den SC zu, der einen BEWEGLICHKEIT -Wurf bestehen muss oder von einem Stärke 4-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 3) getroffen wird.	1
5	GASLECK: Ätzendes Gas explodiert aus einem geborstenen Rohr in Richtung des SC, der einen BEWEGLICHKEIT -Wurf bestehen muss, um zu vermeiden, dass er getroffen wird. Bei einem Misserfolg wird der SC mit einem Stärke 3-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 3) getroffen. Falls der Schaden höher ist als der Panzerungswert des Exos (2 für einen normalen Anzug), wird der Anzug beschädigt und der SC erleidet eine explosive Dekompression (S. 99 im Coriolis-Grundregelwerk). Der nun ungeschützte SC muss versuchen, selbstständig zur nächsten Luftschieleuse zu gelangen (BEWEGLICHKEIT) oder von seinen Kameraden über das Kabel ins Innere zurückgezogen werden.	2
6	STRAHLUNGSWELLE: Eine Explosion auf der Oberfläche des Sterns Hamura überflutet die Ghazali mit einer Strahlungswelle. Exoanzüge schützen den Träger vor normaler Strahlung, aber dieses Strahlungslevel ist zu hoch. Der betroffene SC erleidet W6 Punkte an Strahlung.	3

BRÜCKE UND WAFFENSCHRANK

Die Brücke könnte eine hohe Priorität für die SC bekommen, da hier ihre Waffen aufbewahrt werden, wie auch die der restlichen Mannschaft. Der Kapitän und die Erste Offizierin, die beide nun tot sind, haben Schlüsselkarten, die Zugang zu den Waffen gewähren. Die Schlüssel ermöglichen auch eine höhere Sicherheitsfreigabe bei der Interaktion mit Suleiman, was die Schwierigkeit des **DATENDSCHINN**-Wurfs reduziert, um Informationen von dem Computer zu erhalten. Ein anderer Grund, der Brücke einen Besuch abzustatten, könnte die Bergung der Smaragd-Disk sein, die alle wichtigen Log-Daten des Schiffes enthält. Diese könnte dabei helfen, die Geschehnisse zu rekonstruieren, bevor die SC erwacht sind. Es ist eine übliche Praxis, die Smaragd-Disk von aufgegebenen Schiffen zu bergen, was vielen an Bord bekannt sein dürfte, auch Suleiman.

DIE SITUATION

Sich von der Innenseite des Schiffes durch das Schott zu sprengen, ist mit den vorhandenen Werkzeugen an Bord unmöglich. Große Teile des Abschnittes um die Brücke sind stark beschädigt, so dass nur der Weg über den Rumpf übrigbleibt. Die ED-Technologie hat die Atmosphäre auf der Brücke zeitweise wiederherstellen können, während es immer noch möglich ist, im Exoanzug durch das Loch am Rumpf einzeln herein oder heraus zu gelangen. Innerhalb des ED-Feldes kann man sich ohne Exo frei bewegen. Das Schott kann von innen heraus geöffnet werden, sodass lediglich ein SC von außerhalb über den Rumpf in das Innere der Brücke gelangen muss.

WICHTIGE FAKTEN

Auf der Brücke liegen drei Leichen. Es sollten mehr sein, aber die anderen wurden wahrscheinlich durch den Riss im Rumpf in den Weltraum hinaus gerissen. Die Körper sind in einem schlechten Zustand – die Erste Offizierin Shanaz Po ist an ihren Stuhl gefesselt, und die Leichen von Kapitän Ia Kaschares und Kolonialagent Nakifa sind in ein Kabelgewirr in der Nähe des Risses eingewickelt. Die ID-Karten des Kapitäns und der Ersten Offizierin können für den Waffenschrankschrank genutzt werden. Falls die SC die ID-Karten nicht finden können, müssen sie das Schloss hacken (**TECHNOLOGIE**, -2 ohne Sicherheitstablet). Ein Versagen bedeutet, keine Waffen zu haben, während ein kritischer Erfolg bedeutet, die Aufgabe schneller als angenommen zu bewältigen (siehe auch „Die Zeit im Auge behalten“ auf Seite 8). Ein Kommunikator an der Wand wiederholt eine verzerrte Nachricht:

„Achtung! Anomalie bei Eintritt – unidentifiziertes Sensorobjekt. Beschädigung im Rumpf in Abschnitt 22. Triebwerke offline. Stasiskammer offline. Instabile Feldmuster. Dekompression in Abschnitt 3, 6, 8, 19. Reaktorspitze. Aktiviere Notfallprotokoll – Sonden achtern abgeschossen ...“

Der Bildschirm wird schwarz, bevor die Nachricht erneut beginnt. Sie stammt von der Eskorte der Legion, der Zafirah, übermittelt durch eine Sonde, die zurückgeschossen wurde, bevor der Kreuzer den Sprung machte. Die ominöse Warnung wiederholt sich immer und immer wieder, enthält aber keinerlei weitere Daten. Weitere Daten können aus der Smaragd-Disk der Ghazali gewonnen werden, aber dafür muss sie geborgen und an einem anderen Ort analysiert werden (**WISSENSCHAFT**).

Suleiman wird die SC darauf hinweisen, dass die Smaragd-Disk Priorität haben sollte, wenn die Gruppe sich zur Brücke begibt. Sie ist leicht zu erreichen und Suleiman kann Anweisungen geben, wie man sie sicher entfernt. Es ist eine ovale Scheibe mit etwa zwanzig Zentimetern Breite und einen Zentimeter dick. Sie wurde mit der Technologie des Kolonialbüros verschlüsselt und ist damit für jeden an Bord unzugänglich, wahrscheinlich sogar für Suleiman (der es ablehnen wird zu helfen, wenn er gefragt wird). Die Geheimnisse der Disk werden bis zum Ende des Szenarios unerreichbar bleiben. Von der Brücke aus können die SC Suleiman erneut kontaktieren. Sollten sie an die ID-Karte des Kapitäns oder der Ersten Offizierin gekommen sein, ermöglicht ihnen die neue Sicherheitsfreigabe ein +2 auf ihren **DATENDSCHINN**-Wurf, wenn sie mit dem Computer interagieren.

DIE BRÜCKE

Die Steuerung der Ghazali und der Zentralcomputer befinden sich auf der Brücke.

❶ TREPPEN UND SCHOTT

Zwei Wendeltreppen führen zu einem verschlossenen Schott, das nur von der Innenseite der Brücke geöffnet werden kann. Der einzige Weg hinein ist ein Weltraumspaziergang für mindestens einen SC von der nächsten Luftschieleuse in die Brücke, um dann von hier aus die Tür zu öffnen.

❷ DIE BRÜCKE

Ein großer Raum, der als zentraler Knotenpunkt für das Kommando des Kreuzers dient. Handgewebte Teppiche bedecken den Boden, und die Wände sind geschmack-



voll mit handgemalten, religiösen Motiven verziert. Beim Durchsuchen der Brücke stößt man auf einen Tag mit 780 Birr, einen Transaktor mit 1.250 Birr und einen persönlichen Holograph.

✿ WAFFENSCHRANK

Die Waffen der Mannschaft sowie jene, die den Passagieren abgenommen wurden, befinden sich auf der Brücke in einem großen, grauen Metallschrank, der mit floralen Gravuren verziert ist. Pistolen und Munition befinden sich im obersten Fach, Karabiner und Schlagstöcke hängen darunter. Suleiman kann das Schloss nicht öffnen, aber er weiß, dass der Kapitän und die Erste Offizierin Schlüsselkarten haben sollten. Ansonsten müssen die SC das Schloss hacken.

Der Schrank enthält:

- ◆ Die Waffen der SC, sofern sie welche abgegeben haben, als sie an Bord gekommen sind.
- ◆ Zwei Vulkanpistolen mit jeweils vier Nachladungen.
- ◆ Elf Schockstäbe mit jeweils zwei Zellen.
- ◆ Elf Vulkankarabiner mit jeweils acht Nachladungen.

DER SYSTEMKOMMUNIKATOR DER GHAZALI

Der Systemkommunikator des Kreuzers befindet sich auf der Brücke. Er wurde beschädigt, kann aber durch einen erfolgreichen **TECHNOLOGIE**-Wurf kurzzeitig repariert werden. Sollten die SC ihn benutzen, um eine Notfallnachricht abzusetzen, treten sie in Kontakt mit dem Eisfrachter Tsepo IV. Sowohl die SC als auch Madjer, der Kapitän des Frachters, stellen schnell fest, dass sie für Hilfe zu weit entfernt sind und niemals rechtzeitig eintreffen würden...

□ 0,5x0,5 Meter

BRÜCKE

1. Treppe und Schott
2. Brücke
3. Waffenschrank





EIN SCHIFF BENUTZEN, UM DIE BRÜCKE ZU ERREICHEN

Die SC wollen vielleicht ihr Schiff benutzen, nachdem der Computer rekonfiguriert wurde, um die Brücke zu erreichen. Außerhalb der Brücke schwebt eine Wolke aus Trümmerstücken und sich sicher anzunähern, erfordert einen erfolgreichen PILOT-Wurf. Misserfolg bedeutet einen Stärke 4-Angriff (Waffenschaden 1, KRET 3). Das letzte Stück erfordert einen Exoanzug, da sie von ihrem Schiff durch den Riss auf die Brücke springen müssen (BEWEGLICHKEIT).

HINWEISE AUF DIE GNADE DER IKONEN-KAMPAGNE

Die Nachricht von der Zafirah ist ein Hinweis auf die Gnade der Ikonen-Kampagne, indem sie andeutet, dass das Schiff angegriffen wurde, anstatt durch den Sprung selbst beschädigt worden zu sein. Erfahre mehr über die Smaragd-Disk auf Seite 49.

JÄGER UND BEUTE

Unabhängig davon, ob die SC versuchen, die Nekatra aufzuspüren, auf sie bei den verstümmelten Leichen warten, die sie gefunden haben, oder versuchen, sich fern zu halten, werden sie früher oder später zusammentreffen.

DIE SITUATION

Abhängig davon, wo das Zusammentreffen stattfindet, wird der Ort mehr oder weniger brauchbar für ein Feuergefecht sein (**WISSENSCHAFT**). Vulkanwaffen in der Nähe von schwachen Punkten des Rumpfes könnten zu einer explosiven Dekompression führen. Die Nekatra wurden von der Legion darauf trainiert, dies zu ihrem Vorteil zu nutzen und werden versuchen, Orte aufzusuchen, bei denen der Gegner seinen Schusswaffen-Gebrauch einschränken muss. Wenn es den SC gelingt, die Nekatra aufzuspüren, wird dies in der Nähe der äußersten Hülle sein. Das Gleiche gilt, wenn sie zufällig aufeinandertreffen. Nur wenn die SC selbst aktiv werden und in den inneren Regionen des Schiffes verbleiben, werden die hungrigen und verzweifelten Nekatra sie aufsuchen.

Nutze die Nekatra als SL, um die Spieler an den Abgrund zu treiben, aber gewähre ihnen eine Chance, die Bestien im Kampf

zu besiegen. Abhängig von den Kampffähigkeiten (insbesondere im Nahkampf) und der Bewaffnung (an Bord geschmuggelt, improvisiert oder von der Brücke) deiner Gruppe, solltest du die Nekatra anpassen und das Zusammentreffen dramatisch gestalten, aber nicht notwendigerweise tödlich – zumindest nicht für die ganze Gruppe. Alternativ können die Nekatra versuchen, mit den SC zu verhandeln oder umgekehrt, aber sollte dieser Versuch scheitern, werden sie beginnen, einzelne Überlebende anzugreifen, bis es offensichtlich wird, dass die SC gewaltsam eingreifen müssen.

WICHTIGE FAKTEN

Abhängig davon, wo der Kampf stattfindet, führen schwere Feuergefechte möglicherweise zu unabsichtlichen und ungewollten Konsequenzen. Ein erfolgreicher **WISSENSCHAFT**-Wurf ermöglicht den SC, einen „sicheren“ Ort weg von den Schwachstellen des Rumpfes zu finden, damit sie so viel ihres Arsenals benutzen können, wie es ihnen beliebt. Eine andere Möglichkeit damit umzugehen, ist, Exos anzuziehen und dann die Nekatra aufzuspüren und den Rumpf gegebenenfalls mit Absicht zu beschädigen. Es

besteht eine minimale Chance, dass das Zusammentreffen ohne Gewalt abläuft. Obwohl die Kreaturen verschreckt und selbst unter normalen Umständen mit weniger kalkulierter Weitsicht als Menschen ausgestattet sind, wissen sie dennoch, dass sie allein keinen Weg vom Schiff finden werden und dafür Hilfe benötigen. Die SC können versuchen zu verhandeln, das wird allerdings schwierig. Um überhaupt eine Chance zu haben, müssen sie entweder einen **KULTUR**-Wurf schaffen oder einen Zugang zu einer Spracheinheit (siehe S. 108 im *Coriolis*-Grundregelwerk) haben. Sie müssen den Nekatra eine Flucht vom Schiff versprechen und einen **MANIPULATION**-Wurf mit einem Malus von -2 ablegen (ohne den Bonuswürfel der Reputation). Sollte dies misslingen, werden sich die Nekatra bedroht fühlen und angreifen. Ein erfolgreicher Wurf wird dafür sorgen, dass die Nekatra sich von ihnen fernhalten, aber in der Nähe des Fluchtschiffes warten, bis es Zeit wird zu verschwinden. Sollten die SC versuchen, die Nekatra zu täuschen, wird ihre Rache gnadenlos sein.

NSC

Nachfolgend finden sich Beschreibungen der Nekatra und ihrer Fähigkeiten.

ZHASAI, ALPHA-WEIBCHEN

Zhasai ist die geflohene Rudelführerin auf der Ghazali, da die Zafirah bereits voll war. Das Rudel wurde von der Legion „für alle Fälle“ auf die Rettungsmission mitgebracht, für den Fall, dass sich Feinde vor Ort versteckt oder verschanzt haben. Die Kreaturen werden über ihre Halsbänder von ihren Abrichtern kontrolliert – wenn doch nur jemand die Fernbedienung finden würde, aber diese verblieb unglücklicherweise beim Gruppenführer auf der Zafirah. Zhasai ist verängstigt, verstrahlt und nicht in der Stimmung zu reden, aber die SC können mit ihr verhandeln, wenn sie ihr einen Weg von der Ghazali versprechen.

AUSSEHEN: Zhasai ist kein Jungtier mehr, aber was ihr an Schnelligkeit fehlt, gleicht sie mit Stärke aus. Ihr Fell ist ergraut und eine scheußliche Narbe verläuft über ihre Nase seit einem Kampf in den Dschungeln Kuas.

CHARAKTERMERKMALE: Dominant und furchterregend. Knurrend, aggressiver Tonfall. Aufmerksam und für alles bereit.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 21

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 0

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Infiltration 3, Beobachtung 3

PANZERUNG: dickes Fell1

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 4, KRIT 2), Klauen (Waffenschaden 2, KRIT 4)

AUSRÜSTUNG: ferngesteuertes Schockhalsband (Fernbedienung auf der Zafirah)

◆ **KEHLENANGRIFF:** Nekatra gehen ihren Feinden oft an die Kehle. Ein Kehlenangriff hat einen KRIT-Wert von 1, aber kann nur durchgeführt werden, nachdem der Nekatra eine schnelle Aktion verwendet hat, um sich vorzubereiten. Ein erfolgreicher Kehlenangriff hält den Gegner fest, der einen erfolgreichen **KRAFTAKT**-Wurf schaffen muss, um sich zu befreien. Für jede Runde, die es festgehalten wird, erleidet das Opfer 1 Schadens- und Stresspunkt.

◆ **WILDER HUNGER:** Der Nekatra verfällt in einen Zustand blinder Wut und greift alles an, was ihn umgibt. Er kann einen zusätzlichen Angriff pro Zug mit -1 ausführen, aber sich nicht länger verteidigen.

◆ **LEGIONSNEKATRA:** Der Nekatra wurde bionisch modifiziert, was ihm 10 zusätzliche TP verleiht, einen stärkeren Bissangriff (Waffenschaden 4) und Medidrüsen, die alle zwei Runden eine Substanz abgeben, die einer M-Dosis entspricht. Wenn der Nekatra gebrochen ist, kann er mit 3 TP wieder aufstehen, wenn ihm ein Wurf auf **KRAFTAKT** mit -1 gelingt. Der Nekatra kann außerdem ein kybernetisches Implantat nach Wahl des SL besitzen.



NEKATRA

Die anderen Nekatra der Gruppe sind jünger als Zhasai und völlig loyal. Wird Zhasai getötet, ziehen sie sich zurück und wählen einen neuen Anführer durch lange und brutale rituelle Kämpfe. Sollten die SC dann erneut auf das Rudel treffen, wird es kleiner und ihr neuer Anführer leicht verwundet sein. Ein erfolgreicher **KULTUR**-Wurf kann den SC dies offenbaren.

AUSSEHEN: Der Nekatra geht aufrecht, läuft aber auf allen Vieren. Ein dünnes Fell bedeckt seinen harten und sehnigen, von Muskeln durchzogenen Körper. Die langen Reißzähne und die wilden Augen verleihen ihm ein bedrohliches Aussehen. Ein einzelner Nekatra verbirgt sich in den Schatten, als dunkle Silhouette mit rotglühenden Augen.

CHARAKTERMERKMALE: Gerissen und erbarmungslos. Aggressiv und boshaft, sobald er die Oberhand gewinnt.

ATTRIBUTEN:**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 2, EMPATHIE 2****TREFFERPUNKTE:** 21**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 4**REPUTATION:** 0**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Infiltration 3, Beobachtung 3**PANZERUNG:** dickes Fell 1**WAFFEN:** Biss (Waffenschaden 4, KRIT 2), Klauen
(Waffenschaden 2, KRIT 4)**AUSRÜSTUNG:** ferngesteuertes Schockhalsband (Fernbedienung auf der Zafirah)

- ◆ **KEHLENANGRIFF:** Nekatra gehen ihren Feinden oft an die Kehle. Ein Kehlenangriff hat einen KRIT-Wert von 1, aber kann nur durchgeführt werden, nachdem der Nekatra eine schnelle Aktion verwendet hat, um sich vorzubereiten. Ein erfolgreicher Kehlenangriff hält den Gegner fest, der einen erfolgreichen **KRAFTAKT**-Wurf schaffen muss, um sich zu befreien. Für jede Runde, die es festgehalten wird, erleidet das Opfer 1 Schadens- und Stresspunkt.
- ◆ **WILDER HUNGER:** Der Nekatra verfällt in einen Zustand blinder Wut und greift alles an, was ihn umgibt. Er kann einen zusätzlichen Angriff pro Zug mit -1 ausführen, aber sich nicht länger verteidigen.
- ◆ **LEGIONSNEKATRA:** Der Nekatra wurde bionisch modifiziert, was ihm 10 zusätzliche TP verleiht, einen stärkeren Bissangriff (Waffenschaden 4) und Medidrüsen, die alle zwei Runden eine Substanz abgeben, die einer M-Dosis entspricht. Wenn der Nekatra gebrochen ist, kann er mit 3 TP wieder aufstehen, wenn ihm ein Wurf auf **KRAFTAKT** mit -1 gelingt. Der Nekatra kann außerdem ein kybernetisches Implantat nach Wahl des SL besitzen.

**EREIGNISSE**

Nachfolgend findest du eine Reihe von Ereignissen, die sich auf die Nekatra beziehen, die du beliebig in Akt 2 nutzen kannst. Die letzten beiden Ereignisse finden erst nach dem zweiten Akt statt. Die Nekatra sollen den SC das Gefühl geben, dass es keinen sicheren Ort auf der Ghazali gibt.

✿ LAUERNDE ANGST

Die SC hören ein kreischendes Geräusch, als ob Klauen über ein Metallstück gezogen werden. Das Geräusch wird von den Wänden immer wieder zurückgeworfen, was es schwierig macht, den Ursprung zu bestimmen, aber es nähert sich. Die Nekatra haben den Geruch der SC aufgenommen und folgen ihrer Spur. Ihre Kommunikation ist ein Winseln und Fauchen, und sie bleiben verborgen, bis sich ihnen eine gute Gelegenheit zum Angriff bietet. Lass die SC einen **BEOBACHTUNG**-Wurf machen, um in

EXPLOSIVE DEKOMPRESSSION RISKIEREN

Alle Schüsse, die in der Nähe des Rumpfes fallen und ihr Ziel verfehlten, können die Außenhülle durchbrechen und zu einer explosiven Dekompression führen. Absichtlich auf eine Schwachstelle zu schießen und einen Bereich zu entlüften, ist sehr einfach (**FERNKAMPF** +3). Der Rumpf hat 3 TP und eine Panzerung von 6. Der Kreuzer besitzt zwei Sicherheitssysteme, die die Effekte einer Rumpfbeschädigung limitieren – der Bereich mit der durchbrochenen Außenhülle wird sofort durch sich rasch schließende Schotten abgeriegelt (in der gleichen Runde wie die Beschädigung) und ein ED-Feld verschließt das Loch (zwei Runden später). Da Suleiman gerade über viele Dinge nachdenkt und er nicht ganz er selbst ist, kann es unter Umständen länger dauern, bis ein Sicherheitssystem aktiviert wird. Auf S. 99 des **Coriolis**-Grundregelwerks findest du weitere Informationen zu explosiver Dekompression.



ihren Augenwinkeln einen Schatten zu sehen oder einen merkwürdigen Geruch wahrzunehmen. Erschrecke sie ordentlich!

Kosten: 0 FP

• TODESSTOSS

Während die SC mit einer anderen Gruppe von Überlebenden interagieren (beispielsweise an den Docks, während sie Sabetha Pours Fracht verstauen), hören sie ganz in der Nähe einen Schrei. Dieser verstummt urplötzlich und jemand bemerkt, dass ein (kleiner unbedeutender) NSC fehlt. Sie finden blutige Spuren und können einen **ÜBERLEBEN**-Wurf machen, um den Spuren des Nekatra zum Rudel zu folgen.

Kosten: 0 FP

• MACHTDEMONSTRATION

Ein junges Männchen greift die SC an, um anzugeben. Hierfür wählt er einen strategisch vorteilhaften Zeitrahmen und Ort, wenn die SC getrennt sind oder unachtsam. Er springt aus den Schatten hervor und stürzt sich auf die größte Person in der Gruppe. Sollte das Biest schwer verwundet werden, zieht es sich zurück. Ein **ÜBERLEBEN**-Wurf ermöglicht der Gruppe, die Spuren zum Rudel zu folgen.

Kosten: 1 FP

• ANGRIFF AUF DAS MEDIZINISCHE LABOR

Das ganze Nekatra-Rudel greift die SC im medizinischen Labor (oder wo immer sie sich niedergelassen haben) an. Sie sind verzweifelt und versuchen, so viele Überlebende wie möglich zu töten. Sie verschonen jedoch einen, den sie planen zu bedrohen, damit er ihnen zur Flucht vom Schiff verhilft. Sollten sie auf eine einheitliche Opposition treffen, werden sie sich zurückziehen und in der Zeit bis zur Evakuierung abwarten. Beachte, dass die Nekatra eindrucksvolle Gegner sind und beschränke ihre Anzahl entsprechend der Kampffertigkeiten der SC.

Kosten: 2 FP

• EIN LETZTER VERSUCH

Die übrigen Nekatra greifen das Schiff der SC an und versuchen, an Bord zu gelangen. Sie werden eine einzige Person verschonen, damit sie sie hinausfliegt.

Kosten: 2 FP

• BLINDER PASSAGIER

Ein Nekatra hat es geschafft, sich an Bord des Schiffes der SC zu schleichen, und versteckt sich im Frachtraum. Früher oder später wird jemand den ungebetenen Gast entdecken, aber es passiert vielleicht nicht, bevor sie Hamurabi erreichen und das Schiff vom Hafeninspektor Asal Harub durchsucht wird.

Kosten: 1 FP

PANIK!

Das Interkomm hustet, jammert und verstummt. Mit einem Knistern erwacht es erneut zum Leben und Suleimans ruhige Stimme ertönt:

„Vor vier Minuten ereignete sich im Reaktor eine Kühlmittelstörung und wiederholte Versuche, die Reaktion im Kern auszuschalten, sind gescheitert. Die erwartete Zeit bis zum katastrophalen Reaktorversagen beläuft sich auf T minus 57 Minuten. Ich wiederhole: Reaktorkatastrophe in T minus 57 Minuten.“

DIE SITUATION

Wenn etwa zehn Stunden im ursprünglichen Zeitrahmen der SC verbleiben, ändert sich die Situation erneut – der Reaktor steht kurz vor dem Zusammenbruch und Suleiman garantiert eine Stabilität für lediglich eine weitere Stunde. Diese Szene dient dazu, die SC ihre unerledigten Aufgaben abschließen

zu lassen und so schnell wie möglich zu verschwinden. Als SL hast du die Möglichkeit, den Zeitrahmen beliebig neu zu stecken – sowohl was Suleimans Einschätzung betrifft und wann der Reaktor tatsächlich versagt. Für mehr Spannung könntest du die SC darauf hinweisen, dass Suleiman sich in keinem guten Zustand befindet und ihnen keine zuverlässige Einschätzung gegeben hat. Schmücke die Evakuierung nach deinem Belieben mit panischen NSC, Nekatra-Angriffen und Fehlfunktionen der Dockklemmen oder Lüftungsschächte aus. Je angespannter die SC sind, wenn sie endlich ihr Schiff erreichen, desto dramatischer wird die Entdeckung des versteckten Defekts in ihrem Schiffscomputer (siehe nachfolgend). Entferne LP-Marker von der Karte der Ghazali, bis nur noch sechs übrig sind. Alle zehn Minuten, oder wann immer es zum Tempo der Geschichte passt, entfernst du einen weiteren.

Die SC stoßen an ihre Grenzen, wenn der Reaktor instabil wird und ihnen plötzlich weniger als eine Stunde zur Flucht verbleibt! Sie sollten alles stehen und liegen lassen und sich zu ihrem Schiff begeben, oder sie riskieren steigende Strahlungswerte. Die klügste Entscheidung wäre, die Rettungskapseln und Frachtcontainer zu beladen, abzuwerfen und sich zu den Docks aufzumachen.

WENN DER DRITTE Akt beginnt, müssen die SC alle nicht abgeschlossenen Aufgaben unbeendet zurücklassen und versuchen, zu fliehen. Nutze die heruntergezählten Marker, um Drama zu erzeugen, aber lass die SC einige wichtige Tätigkeiten abschließen, bevor ihnen die Zeit davonläuft.

ÜBERBLICK

Wenn die SC bereit sind, den dem Untergang geweihten Kreuzer zu verlassen, schlägt das Schicksal erneut zu. Sobald sie das Problem behoben haben und davonrasen, explodiert die Ghazali in einem gewaltigen, lautlosen Blitz aus gleißendem Licht. Danach ist das einzige, was noch zu tun bleibt, die Rettungskapseln und Frachtcontainer mit den Überlebenden einzusammeln und Kurs auf die Hamurabi-Portalstation zu nehmen.

- ◆ **Ein versteckter Fehler:** Das letzte Hindernis, bevor die SC fliehen können.
- ◆ **Die Schäfchen ins Trockene bringen:** Die SC suchen die Rettungskapseln und Frachtcontainer, die durch den Weltraum schweben.

- ◆ **Eines langen Tages Reise in die Nacht:** Ereignisse und Begegnungen, die möglicherweise auf dem Weg nach Hamurabi geschehen.

WICHTIGE FAKTEN

Sobald die PC die Überlebenden versammelt haben und sie in ihr Schiff, die Rettungskapseln der Ghazali und in unterschiedliche Frachtcontainer gesteckt haben, finden sie heraus, dass die Zündungssequenz ihres Schiffes eine Fehlfunktion hat. Wenn sie sich an Suleiman wenden, bevor sie an ihrem Schiff sind, wird er ihnen mitteilen, dass er einen Defekt in der Sequenz gefunden hat. Ansonsten finden sie es auf dem harten Weg heraus, wenn sie abfliegen wollen ...

FINSTERNISPUNKTE

Du erhältst zu Beginn des dritten Aktes 2 Finsternispunkte.

EIN VERSTECKER FEHLER

Die SC haben ihr Schiff beladen, die Rettungskapseln und Frachtcontainer abgeworfen und sich zur Brücke aufgemacht, aber als sie das Kommando zum Starten geben, passiert nichts! Das Schiff hängt wie ein toter Parasit am Wirtskörper, die bevorstehende Zerstörung abwartend. Suleimans ruhige Stimme durchbricht die Stille, um ihnen mitzuteilen, dass ihnen noch sieben Minuten bleiben, um die minimale Sicherheitsdistanz von der Ghazali zu erreichen.

DIE SITUATION

Wenn die SC sich an Suleiman wenden, wird er ihnen mitteilen, dass es scheinbar einen Fehler in der Software für die Zündungssequenz gibt, ohne die sie nicht fliegen können. Eine überbrückende Reparatur am Hauptcomputer der Zündung muss vorgenommen werden, was von der Brücke aus durchgeführt werden kann und einen Wurf auf **DATENDSCHINN** mit +1 erfordert. Ein Gebet zur Wurfwiederholung

kann hier nützlich sein. Sollte ihnen der Wurf gelingen, retten sie sich selbst und ein Schiff voller verzweifelter Rettungsarbeiter. Sobald die Zündungssequenz wiederhergestellt wurde, rasen sie von der Ghazali weg, mit gerade noch genug Zeit, um den sicheren Bereich zu erreichen. Der Kreuzer verschwindet in einem gleißenden Lichtblitz hinter ihnen. Zitternd und mit dem Geschmack von Blut in ihren Mündern sind sie endlich in Sicherheit, mit keiner weiteren Aufgabe, als sich hinzusetzen, sich einen Becher heißen Rosenwassers zu genehmigen und darauf zu warten, dass die Hamurabi-Portalstation auf ihren Sensoren auftaucht.

WICHTIGE FAKTEN

Es könnte ein interessanter Kniff sein, Sabotage als Grund für die fehlerhafte Zündungssequenz anzugeben. Wenn dies der Fall sein sollte, werden die SC es schnell erkennen. Ein anderer NSC (Sabetha Pour, Komoro Vai oder selbst Koria Yohares) könnten im Geheimen ein anderes Schiff repariert haben und wollten dafür sorgen, dass die SC mit der Ghazali verschwinden. Die SC entdecken ein anderes Schiff, das vom nahegelegenen Dock abfliegt und im Weltraum verschwindet. Nach der Reparatur könnten die SC die Verfolgung aufnehmen, was zu einem großen Finale mit einer Weltraumschlacht führen könnte!

DIE SCHÄFCHE INS TROCKENE BRINGEN

Die Evakuierten, die keinen Platz mehr an Bord gefunden haben, schweben nun in Rettungskapseln und Frachtcontainern durch den Weltraum. Sie zurück in Sicherheit zu bringen, sollte ziemlich einfach sein – sofern sie gefunden werden können.

DIE SITUATION

Frachtcontainer im großen Nirgendwo zu finden, ist einfacher gesagt als getan. Wenn die SC zuvor Signalbaken an ihnen befestigt haben, wird die Sache einfacher, ansonsten wird es schwer, sie von den Trümmern der Ghazali in diesem Sektor zu unterscheiden. Lass die SC auf **DATENDSCHINN** würfeln, um die Schiffssensoren zu nutzen, damit sie die verlorenen Schäfchen finden können. Sollten sie die Signalbaken installiert haben, erhalten sie +2. Die Rettungskapseln verfügen über eingebaute Kommunikatoren, was ihnen +3 auf den Wurf beschert.

- ◆ Bei einem Misserfolg finden sie die Hälfte der Rettungskapseln (zwei Rettungskapseln enthalten insgesamt acht Personen).

NSC

Die versteckte Fehlfunktion ist ein Mittel, das du nutzen kannst, um den Druck auf die SC zu erhöhen. Sollten alle SC beim **DATENDSCHINN**-Wurf versagen, nutze einen NSC (Sabetha Pour, Koria Yohares, Komoro Vai oder jemand anderen), damit er die Zündungssequenz für sie repariert. Es wäre nicht richtig, die SC wegen einem gescheiterten Wurf sterben zu lassen, nachdem sie es so weit gebracht haben. Ein Misserfolg sollte aber dennoch Konsequenzen haben. Die anderen Passagiere könnten den Erfolg der Evakuierung dem NSC zuschreiben, der die Reparatur durchgeführt hat oder sich gegen die SC wenden und ihnen die Schuld dafür geben, dass beinahe alle gestorben wären.

EREIGNISSE

Falls die SC noch nicht ausreichend ins Schwitzen geraten sind, kannst du ihnen noch einige finale Ereignisse in den Weg stellen, um die Anspannung noch weiter zu erhöhen. Vielleicht hat es ein Nekatra an Bord geschafft und greift die SC an, oder ein NSC verfällt bei den stümperhaften Versuchen der SC bei der Reparatur der Zündungssequenz in Panik und verlangt, die Situation selbst in die Hand nehmen zu dürfen. Feindliche NSC könnten die verzweifelte Situation nutzen und versuchen, eine Meuterei anzuzetteln und die SC als Anführer der Evakuierung abzusetzen!

DIE SCHÄFCHE INS TROCKENE BRINGEN

- ◆ Ein Erfolg lässt sie alle Rettungskapseln (vier Kapseln enthalten insgesamt sechzehn Personen) und einen Frachtcontainer (mit zwanzig Personen) finden.
- ◆ Bei einem kritischen Erfolg gelingt es ihnen, alle ihre verlorenen Kameraden aufzuspüren.

NSC

Lass einige NSC versuchen, die SC zu manipulieren, damit sie sich auf die Suche nach ihren Freunden fokussieren.

EREIGNISSE

Die Situation an Bord des Schiffes der SC könnte kippen, wenn die NSC erkennen, dass nicht alle ihre Freunde gefunden werden konnten. Ein verzweifelter NSC könnte eine Dummheit begehen, um eine bestimmte Rettungskapsel oder einen Frachtcontainer zu finden.

EINES LANGEN TAGES REISE IN DIE NACHT

Nach der Evakuierung der Ghazali machen sich die SC sehr wahrscheinlich auf, den nächsten sicheren Hafen zu erreichen, die Hamurabi-Portalstation.

DIE SITUATION

Die Portalstation befinden sich etwa $\frac{1}{2}$ AE vom Stern Hamura entfernt, eine Entfernung, die die SC in nicht mehr als einem Tag hinter sich bringen sollten (abhängig von der Geschwindigkeit des Schiffes). Während der Reise erholen sich die Überlebenden von ihrer Strahlenbelastung.

NSC

Wenn die SC die Fracht von Sabetha Pour an Bord gebracht haben, wird sie sich im Geheimen mit ihnen über das weitere Vorgehen unterhalten. Sie werden eventuell einen Umweg fliegen müssen, um die Schmuggelware zu verstecken, bevor sie Hamurabi erreichen, beispielsweise über den Minenmond Abui?

EREIGNISSE

Falls du die Spieler noch ein wenig weiter am Abgrund halten willst, findest du auf Seite 53 eine Liste mit möglichen Ereignissen, die während der Reise passieren könnten. Bevor sie die Station erreichen, hat einer der SC eine mysteriöse Vision.

DIE VISION

Einer der SC (vorzugsweise einer mit der Fertigkeit **MYSTIK** oder dem Charakterkonzept Prediger) erlebt eine eindrucksvolle Vision von zukünftigen Ereignissen. Es mag als eine merkwürdige Entwicklung am Ende dieses Szenarios erscheinen, aber es verknüpft sie mit weiteren Szenarien in der Gnade der Ikonen-Kampagne. Falls du nicht vorhast, die Kampagne zu spielen, oder eine schnellere Erklärung dafür haben möchtest, betrifft die Vision ein weiteres Schiff mit Überlebenden der Ghazali, die durch den Weltraum schweben und die die SC dank dieser Vision lokalisieren und retten können.
Die Sterne über dir weichen der Finsternis, eine erdrückende, stille Schwärze, die das Leben bedroht und alle Hoffnung nimmt. Das

flackernde Licht verstärkt die unendliche Leere nur noch. Der Fels unter dir ist kalt, vernarbt von tausenden Kollisionen in der Tiefe des Weltraums. Ein Überrest von einem größeren Zusammenstoß vor Äonen von Jahren, Lichtjahre weit entfernt. Sternenstaub bedeckt deinen Körper. Dein Atem, vom endlosen Hunger des Weltraums deiner Lunge entrissen, schwebt vor dir in kleinen Wolken und kristallisiert auf der kalten Oberfläche des Felsens. Der Stein rotiert langsam, gefangen in der Umlaufbahn eines fremden Planeten. Als der Planet in dein Blickfeld kommt, erkennst du ein grünes Blau unter schweren grauen Wolken. Als dein Felsen sich weiter dreht, verschwindet der Planet, und die Finsternis verschlingt dich erneut. Als die Welt unter dir erneut erscheint, siehst du ewige Stürme auf der Oberfläche wüten und einen einzelnen, schwarzen Monolithen durch die Wolken herausragen, als wolle er nach den Sternen greifen. Blitze scheinen von diesem einsamen Wächter auszustrahlen – oder daran zusammenzulaufen.

Plötzlich verebben die Stürme, einzig und allein, um kurz darauf in einer einzigen, kraftvollen Entladung einen Blitz direkt auf deinen Felsen zu schleudern. Der Stein zerfällt zu Staub, verlässt die Umlaufbahn und zerfällt beim Eintritt in die Atmosphäre. Du klammerst dich an eines der größeren Fragmente, krallst dich an den gefrorenen Felsen, bis deine klammen Finger schwarze Tropfen auf den Stein bluten. Du hast das Ende deiner Reise erreicht, vor dir liegt das Urteil der Ikonen. Aber du bist nicht allein. Ein kleines Kind schwelt neben dir in der brennenden Wolke, ob es ein Mädchen oder Junge ist, vermagst du nicht zu erkennen. Es starrt dich an und spricht, aber du verstehst die Worte nicht. Du rufst ihm zu, dass du es nicht verstehen kannst, aber das Kind lächelt nur. Seine Stimme erklingt auf einmal in deinem Kopf, ohne dass es die Lippen bewegt: „Alles wird gut.“ Die Wolken unter dir teilen sich und das Blau und Grün des Planeten versetzt dich mit seiner Schönheit in Erstaunen. Die Sterne sind in die Dunkelheit über dir zurückgekehrt, strahlende Punkte der Hoffnung in der Nacht. Auf einmal wird dir klar, dass das Kind recht hat und du lässt den Felsen los. Anstatt zu fallen, trittst du sanft in die Umlaufbahn des Planeten ein. Gleichmut erfüllt deine Seele, als du die Sterne singen hörst in einer spirituellen, ursprünglichen Symphonie.

Wenn die SC die Hamurabi-Station erreichen, können sie endlich durchatmen, denn sie haben die Gefahren des Weltraums hinter sich gelassen. Als die Bewohner mehr über die neuen Gäste herausfinden, werden sie zum Stationsgespräch.

DIE AGENTIN DES KOLONIALBÜROS und der örtliche Korrespondent des Bulletins treten an die SC heran und sie werden zu einem Treffen mit dem Akbar der Station eingeladen. Unten sind die Ereignisse für den Epilog aufgelistet. Während sie auf die Freigabe für den Sprung zurück nach Kua warten, kann eine Menge geschehen – lies mehr auf Seite 53.

ANKUNFT AUF HAMURABI

Das Schiff erreicht die Hamurabi-Portalstation. Drei kleinere Schiffe haben bereits angedockt, aber keines scheint sich auf einen Sprung vorzubereiten. Der Verantwortliche der Docks reagiert sofort auf ihre Anfrage und schickt ihnen einen Vektor für Dock 11. Falls die SC vor Ankunft Kontakt zum Hafenbüro aufgenommen haben und sie über das Schicksal der Ghazali sowie die schwer verstrahlten Passagiere informiert haben, wird ihnen zugesagt, dass ein medizinisches Team an den Docks bei ihrer Ankunft bereit stehen wird.

• DAS EMPFANGSKOMMITEE

Der Hafeninspektor Asal Harub – ganz der Bürokrat – und zwei Wachen der Station sind die ersten, die die SC an den Docks begrüßen. Asal wurde nicht über die Umstände ihrer Ankunft informiert, unabhängig davon, ob sie das Hafenbüro vorab informiert haben oder nicht, und beginnt wütend durch die Dokumente auf dem Klemmbrett zu blättern, damit sie den richtigen Papierkram ausfüllen, bevor sie die Station betreten. Die nervige Besessenheit des Inspektors, sich an das Protokoll zu halten, könnte ihn in Schwierigkeiten mit den Überlebenden bringen, die nach medizinischer Aufmerksamkeit suchen, doch ein Team des medizinischen Labors der Station trifft gerade noch rechtzeitig ein, bevor die Lage außer Kontrolle gerät, und hilft den Verwundeten von Bord. Asal wird zur Seite gedrängt und beschwert sich

lautstark über den Sieg der Anarchie über die Ordnung – für ihn wiegt es schwerer, dass er nicht über die nötige medizinische Versorgung der Ankommenden informiert wurde, als dass sich gerade eine Katastrophe unglaublichen Ausmaßes quasi in seinem Hinterhof ereignet hat. Er verlangt eine vollständige Inspektion des Schiffes der SC, um wenigstens etwas seiner angeschlagenen Ehre wiederherzustellen. Sollte er bei dieser Untersuchung auf die Fracht von Sabetha Pour treffen, stecken die SC in großen Schwierigkeiten ...

• DAS MEDIZINISCHE LABOR

Die oberste Medikurgin Lumara Akbion und ihr Team folgen der Leben-Gliedmaße-Funktion-Ästhetik-Regel und konzentrieren sich zunächst darauf, so viele Leben wie möglich zu retten. Verlorene Gliedmaßen mit Prothesen zu ersetzen und andere kleine Operationen müssen warten.

• STATIONSLEITUNG UND DIE SMARAGD-DISK

Die SC werden zum Stationschef Rhavinn Bokor gerufen, da er daran interessiert ist, dass sie ihm alles über das Unglück auf der Ghazali berichten, und er wird die Smaragd-Disk an sich nehmen, wenn sie ihm angeboten wird. Lesen kann er sie aber nicht – das kann nur das Kolonialbüro – da die dynamische Verschlüsselung auf der Disk seine Fähigkeiten übersteigt, auch wenn ihm ein Versuch erlaubt wäre. Sollten die SC die Disk behalten wollen, empfiehlt Rhavinn ihnen, sie schnellstmöglich zum Hauptsitz des Kolonialbüros auf Coriolis zu bringen, was er auch selbst tun wird, wenn sie ihm anvertraut wird.

• DAS KOLONIALBÜRO

Kurz nach ihrer Ankunft auf der Station tritt die Agentin des Kolonialbüros, Yasintra Hur, an sie heran, da auch sie an der Schilderung des Vorfalls interessiert ist. Ihr Verhalten ist direkter und fordernder als das von Akbar Bokor und sie wird darauf bestehen, dass ihr

die Smaragd-Disk ausgehändigt wird, sofern sie herausfindet, dass sie sich im Besitz der SC befindet. Sie plant, diejenige zu sein, die die Disk an ihre Vorgesetzten gibt, um politische Gefälligkeiten einzufordern und ist gewillt, einiges zu tun, um diesen Plan umzusetzen. Sollten die SC sich ihr gegenüber unkooperativ zeigen, droht sie, die Rolle der SC bei der Evakuierung zu verleumden – etwas, was für sie kein Problem wäre, da sie mit Anata Garam und einigen anderen vom Bulletin befreundet ist.

• DAS BULLETIN •

Das Bulletin wird auf der Station von Anata Garam vertreten, die unbedingt die SC interviewen und einen Bericht an Bord des Schiffes machen will. Wenn die SC sich nicht vor ihr verstecken, wird sie sicherstellen, dass ihre Namen und Gesichter in den nächsten Tagen überall auf Hamurabi und Coriolis zu sehen sein werden. Anata wird versuchen, so viel wie möglich über die SC und ihren Umgang mit der Evakuierung nachzuforschen. Sie wird herausfinden, wenn die SC sich auf der Ghazali in manchen Situationen dumm oder unmoralisch verhalten haben sollten. Wenn du die SC noch mehr ins Rampenlicht zerrn willst, dann kann sie auch Schmutz aus vorangegangenen Szenarien ausgraben. Wie sie

im Bulletin dargestellt werden, kann ihre Reputation stark beeinflussen (S. 28 im *Coriolis*-Grundregelwerk).

DIE RÜCKKEHR NACH CORIOLIS

Am wahrscheinlichsten ist es, dass die SC am Ende des Szenarios den Sprung zurück nach Coriolis machen, was ohne Zwischenfälle funktioniert. Rhavinn Bokor stellt die Koordinaten für den Sprung kostenlos zur Verfügung, wenn die SC versprechen, die Nachricht über die schrecklichen medizinischen Engpässe auf Hamurabi an die Besitzer auf Coriolis zu überbringen. Die freien Plätze an Bord des Schiffes der SC werden heiß umworben von den restlichen Überlebenden, die ebenfalls nach Coriolis zurückkehren wollen. Wirtschaftlich denkende SC können schnell ein kleines Vermögen im Bieterwettstreit der Passagiere machen. Rhavinn Bokor wird versuchen, sie zu überzeugen, die Schwerverletzten mitzunehmen, da sie eine höhere Überlebenschance haben, wenn sie auf Coriolis bessere medizinische Versorgung erhalten.

• IM RAMPENLICHT •

Die SC, die freiwillig am medialen Rummel um ihre Personen teilnehmen, der dem Unglück folgt, werden in Nana Eliades' Talkshow, die jeden Morgen in Alkamaars Restaurant in



der Spitze auf Coriolis aufgezeichnet wird, eingeladen. Als Gäste werden sie mit allen luxuriösen Annehmlichkeiten des berühmten Etablissements versorgt, was auch Kurtisanen und spezielle, importierte Delikatessen betrifft. Die Show wird von einem Fünftel der Bewohner der Station verfolgt und die SC, die darin auftreten, werden im Nu auf der Straße erkannt, zumindest bis zum nächsten großen Ereignis. Sollten sie an der Show teilnehmen, steigen oder sinken ihre Reputationswerte, je nachdem, wie ihre Handlungen während der Evakuierung dargestellt werden. Ein Großteil der anderen Nachrichten auf der Station betreffen ebenfalls das Unglück der Ghazali.

❖ DIE SMARAGD-DISK

Sollten die SC die Smaragd-Disk geborgen haben, ist nun die Zeit gekommen, sie an jemand anderen weiterzugeben. Die Gruppe kann ihre Gründe haben, sie an einen Hitzkopf einer Fraktion auszuhändigen, aber es ist im Grunde nicht wichtig, wer sie am Ende erhält, zumindest nicht für dieses Szenario. Die Disk ist verschlüsselt mit einer dynamischen Chiffre des Kolonialbüros – einem Code, der stetig große Mengen an neuen Informationen produziert und wodurch es schwierig und zeitraubend ist, ihn ohne den Schlüssel zu knacken. Sollte zunächst eine andere Fraktion die Disk erhalten, wird sie im Nachhinein wahrscheinlich an das Kolonialbüro zurück verkauft, mit dem Versprechen für Unterstützung bei zukünftigen Abstimmungen im Rat. Wenn die SC sich entschließen, die Disk selbst an das Büro zu verkaufen, wird ihnen eine nicht verhandelbare Summe von 5.000 Birr angeboten. Sollten sie zögern, macht ihnen die Agentin klar, dass es sich dabei um das einzige und letzte Angebot der Fraktion handelt – eines, von dem es sehr klug wäre, es anzunehmen. Wenn sie sich weigern, wird die Fraktion sich an die Sonderabteilung (siehe S. 190 im *Coriolis*-Grundregelwerk) wenden und speziell ausgebildete Agenten beginnen damit, die SC zu verfolgen, bereit, alles zu tun, um die Disk zurückzuerhalten. Die Smaragd-Disk enthält folgende Informationen, von denen einige später in der *Gnade der Ikonen*-Kampagne eine Rolle spielen werden und einige, die du als SL nutzen kannst, um eigene Szenarien zu erschaffen:

◆ **Das Portalfeld:** Die Ghazali wurde von einem Energiestoß des Portalfeldes getroffen, als die Zafirah den Sprung absolvierte. Detaillierte Logs zeigen, dass die Explosion sich ereignete, bevor der Zerstörer den Sprung vollständig abgeschlossen hatte, was darauf hindeutet, dass Teile der Zafirah sich möglicherweise noch im Hamura-System befinden. Eine teilweise korrumptierte Spektralanalyse des Portalfelds zeigt, dass die Eruption die Fließmuster des Portals signifikant verändert hat und zwar in einem Ausmaß, von dem man vorher noch nie etwas gehört hat.

ANDERE NEUIGKEITEN

- ◆ Das Portal zwischen Hamura- und dem Taoan-System wurde während des Zwischenfalls beschädigt und das Institut hat keinerlei Prognose darüber, wann (oder ob) es sich erholen wird. Dies bedeutet, dass Dabaran aktuell nur von Amedo oder Melik aus erreichbar ist. Die Zafirah hat den Sprung nach Taoan abgeschlossen, als das Portal explodierte, und das Schicksal des Schiffes bleibt unbekannt. Gerüchte, die den Zerstörer der Legion betreffen, sind nicht gerade zuversichtlich, und Legionäre und ihre Familien versammeln sich in den Kapellen, um zu beten.
- ◆ Der Rat der Fraktionen hat ein Notfalltreffen einberufen, aber die daraus resultierenden Aktionen sind überraschend schwach. Eine kleine Aufklärungseinheit ist beauftragt worden, aber es wird viel Zeit vergehen, bevor es von ihnen irgendwelche Neuigkeiten geben wird.
- ◆ Nach ungefähr einer weiteren Woche gibt es eine Rückmeldung, dass das Portal zwischen Uharu und Taoan in einem völlig neuen Muster fluktuiert und die Taoan-Kolonie vom Rest des Horizontes abschneidet. Die Legion und das Konsortium versuchen schnell, ihre Rechte an den Hamura-Portalen zu festigen, daraus ergeben sich Spannungen zwischen der Hegemonie und dem Orden. Die Tempelkreuzer des Orden tauchen in Uharu auf und zerstreuen schnell die kleine Flotte von Kanonenbooten der Söldner, die vom Konsortium angeheuert wurden. Die politische Anspannung steht an einem Wendepunkt.
- ◆ Durch das Fehlen von Neuigkeiten über die Taoan-Kolonie wendet sich das Bulletin dem zweitspannendsten Thema zu: Dem Konflikt zwischen dem Konsortium und dem Orden über die Passage durch Zalos, die durch den Orden gemäß der häretischen Ansprüche nach Göttlichkeit durch den Abgesandten der Richterin geschlossen wurde.

- ◆ **Die Sonden:** Die Warnungen von der Zafirah kamen von drei Notfallsonden, die achtern vom Schiff abgefeuert wurden, bevor sie vollständig das Portal durchquerte. Der Zerstörer erlitt bei Eintritt in das Feld derart katastrophale Schäden, dass die Notfallprotokolle aktiviert wurden.
- ◆ **Der Datensalat der Zafirah:** Zusammen mit der Nachricht auf den Sonden wurden auch Daten über den Zustand der Zafirah mitgeschickt. Diese Information ist am schwersten aus der Disk zu ziehen und für die SC nur durch Kontakte zum Kolonialbüro oder der Legion zugänglich. Die Logs zeigen, dass die Zafirah sofort nach dem Eintritt ins Portalfeld mehrere Rumpfschäden erlitten hat. Dadurch gingen die Gravprojektoren offline und mehrere kritische Systeme wurden schwer beschädigt, während der darauffolgende Zusammenbruch des Portalfeldes das Schiff in zwei Hälften riss. Dies resultierte in einer Überladung des Reaktors kurze Zeit später und einer Dekompression in mehreren Bereichen. Die mysteriöseste Information in den Logs ist, dass der Zerstörer bereits vor der Eruption des Portalfeldes Schäden erlitten hat. Teilt man dies mit dem Kolonialbüro, beginnen sie eine Untersuchung des Zwischenfalls als terroristischen Angriff, mit dem Orden des Paria als ihre Hauptverdächtigen.

❖ FATIMAS GABE

Die Besitzerin von „Fatimas Gabe“, eine alternde Kapitänin namens Ninja Skados, ist zusammen mit der Ghazali verschwunden. Ihr kränklicher Witwer, Radavan Skados, hat das Schiff geerbt, aber keinerlei Interesse daran, ein Freihändler zu werden – er ist völlig zufrieden mit seinem Leben im Veteranenheim

der Legion, wo er die Tage damit verbringt, Shah zu spielen und mit seinen Heldentaten auf Uharu anzugeben. Um sein Leben weiterhin zu finanzieren (dies hatte seine Frau übernommen), könnte er gewillt sein, den SC die „Gabe“ zu überlassen („Sie hätte gewollt, dass junge Leute wie ihr es bekommt“), wenn diese sich im Austausch dafür vertraglich verpflichten, die moderaten Lebenskosten von Radavan zu tragen (um es zu vereinfachen, wurde die Summe in den Servicekosten der „Gabe“ mit eingeschlossen). Der Vertrag muss unter Anwesenheit von Anwälten der Legion als Zeugen unterzeichnet werden und die Fraktion wird darauf achten, dass die SC ihren Teil des Vertrages einhalten. Sollten die SC versuchen, das Schiff als ihr eigenes auszugeben, ohne die Autoritäten zu kontaktieren, werden sie schon bald große Probleme haben, da das Schiff auf Ninja Skados registriert ist, was bei einem Scan des Transpondersignals sofort auffallen würde.

❖ SABETHA POURS DELIKATE FRACHT

Es steht dir frei, deine Spieler das Geheimnis, das Sabetha Pours Schmuggelware betrifft, erkunden zu lassen. Es könnten Kriminelle sein, die dem langen Arm des Gesetzes entfliehen wollen, es könnte ein Fall von Sklavenhandel sein oder der Schmuggel fortschrittlicher Technik, versteckt in menschlichen Körpern. Da das Taoan-System momentan nicht erreichbar ist, müssen die SC versuchen, das Geheimnis von Coriolis aus zu lüften. Sabella Pour könnte sie dort erneut aufsuchen, damit sie sie unterstützen – können sie ihr helfen, sich vor der grausamen Vergeltung des organisierten Verbrechens zu verstecken?

WERTE FÜR FATIMAS GABE

Fatimas Gabe ist ein mittlerer Frachter des Omrik-Modells,

Leistungspunkte: 5

Rumpfpunkte: 6

MANÖVRIERFÄHIGKEIT: -1

SIGNATUR: 0

PANZERUNG: 5

GESCHWINDIGKEIT: 2

MODULE: Beschleunigungskanone, Andockstation, Hangar, Kabinen (Standard), Kabinen (Suite), Kapelle, Frachtmodule x5, Frachtmodule x2, Medizinisches Labor, Täuschkörperwerfer, Rettungskapseln, Ungenutzter Modulraum x2, Stasismodule, Werkstatt

MERKMALE: Atmosphäreneintritt, Robuster Rumpf, Zusätzliche Module x2 (23 Gesamtmodule)

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: keine

PROBLEM: Fluch

KOSTEN: 1.652.500 Birr



DAS HAMURA-SYSTEM

Die geringe Entfernung von Kua machte das Hamura System bis zum Zwischenfall mit der Ghazali zu einem wichtigen Transitpunkt. Nach dem Zusammenbruch des Portals nach Taoan gerät es nahezu in Vergessenheit.

DIE HAMURABI-STATION WIRD immer noch dann und wann von Händlern besucht, aber Luxuskreuzer von Coriolis nach Dabaran kommen nicht mehr, und das Geschäft, das mit ihnen einherging, verschwand ebenfalls. Das System wurde stattdessen ein militarisches Niemandsland, in dem die Flotten des Orden und der Legion die Muskeln spielen lassen.

PLANETEN

Das System beheimatet nur drei weitere Planeten. Einer davon – Nester – ist ein Gasriese massiven Ausmaßes. Nester hat eine merkwürdige, nahe Umlaufbahn um den Stern Hamura, mit den kleineren Planeten Hamura und Yublai auf längeren Umlaufbahnen weiter außerhalb. Das System ist für seine heftigen Ionenstürme und seine berüchtigte Korsarenkapitänin Samina bekannt. Die Hamurabi-Portalstation umläuft den Stern zwischen zwei Portalen in etwa 1 AE von Stern und Portalen entfernt.

★ NESTERO

Das Institut untersucht Nester seit vielen Jahren, um eine Erklärung dafür zu finden, wie der geheimnisvolle Gasriese eine so nahe Umlaufbahn um seinen Stern haben kann – Gasriesen sind für gewöhnlich weit vom Zentrum ihres Heimatsystems entfernt. Man vermutet, dass ein portalbezogenes Phänomen für seine Umlaufbahn verantwortlich ist, und Forscherteams kommen regelmäßig nach Hamurabi, um gefährliche Forschungsexpeditionen zu unternehmen. Nester hat dreizehn Monde, unter denen der Eismond Abui der bekannteste ist. Das Kolonialbüro betreibt eine Mine auf Abui, in der die Arbeiter lange und gefährliche Schichten in der Eismine verbringen.

★ HAMURA

Der Planet mit demselben Namen wie das System ist hauptsächlich mit weitläufigen Ozeanen

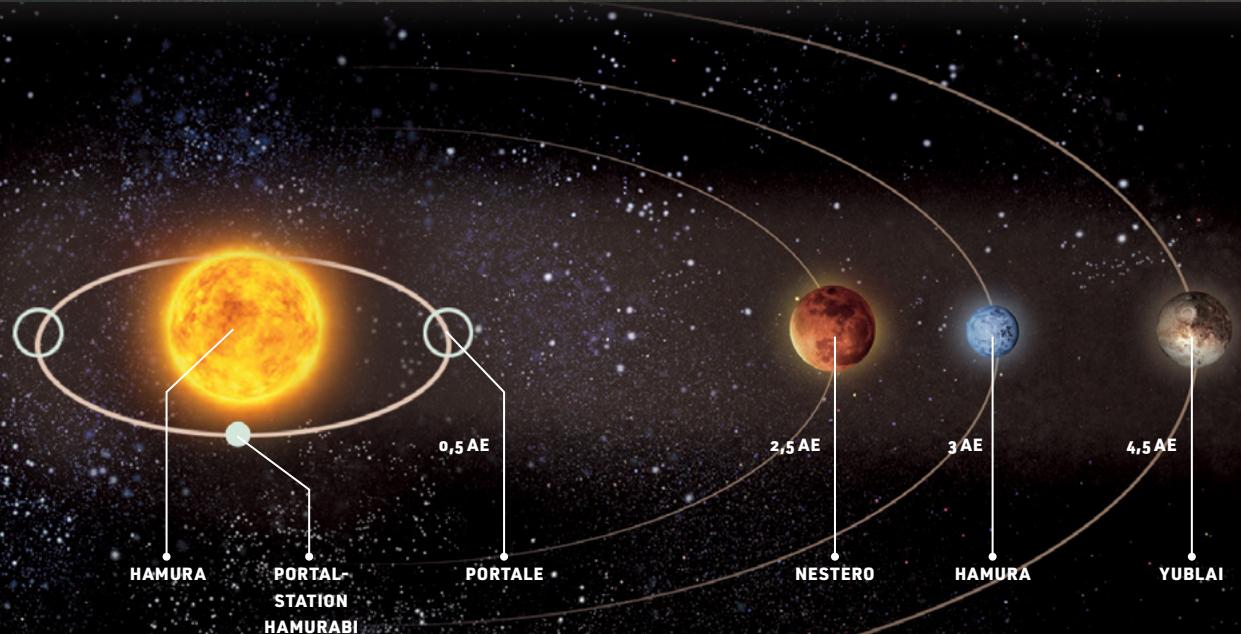
bedeckt. Eine Reihe von hunderttausenden winzigen Inseln liegt entlang des Äquators. Die Gravitationseffekte durch die Beziehung von Hamura und seinen drei Monden führt zu gigantischen Gezeiten alle vier Tage, wobei Ebbe und Flut Unterschiede von hundert Metern aufweisen. Vernichtende Stürme sind häufig, dennoch ist Hamura ein beliebtes Ziel für Kreuzfahrten, dank seiner vielfältigen maritimen Fauna und der hohen Konzentrationen von Mineralien im Wasser. Die Ozeane werden als „die natürlichste Spa-Erfahrung des Horizonts“ angepriesen und reiche Menschen von nah und fern suchen hier Erholung und Ruhe. Die einzige große Siedlung des Planeten, die Kuppel Isolda, lebt vom Tourismus. Hier werden wöchentlich Unterwasserkreuzfahrten zu paradiesischen Inseln und Riffen mit außergewöhnlich schönem Unterwasserleben angeboten.

★ YUBLAI

Yublai ist das dunkle Spiegelbild seines Schwesterplaneten Hamura – bedeckt von kochender Lava. Eigenartige Aktivitäten im Kern des Planeten befördern stetig Lava an die Oberfläche. Die vulkanischen Aktivitäten produzieren ein wertvolles Gas namens Bwyla, benannt nach seinem Entdecker. Das Kolonialbüro hat wiederholt versucht, das Gas zu fördern, kürzlich erst durch die Nutzung von ED-Technologie, die das Gas trichterförmig durch die Atmosphäre zu Raumstationen in niedrigen Umlaufbahnen befördern sollte. Technische Schwierigkeiten zwangen es dazu, vier der sechs Stationen zu schließen und die verbliebenen dienen lediglich der Datenerhebung. Die entlegenste Installation, Station Gupta, wurde zum Heimathafen von Saminas gefürchteten Korsaren.

REISEN IN HAMURA

Ionenstürme und Korsaren machen das Hamura System zu einem gefährlicheren Ort, als man es denken würde. Die Seiten 138–140 im *Coriolis-*



Grundregelwerk behandeln detailliert Sternenreisen im dritten Horizont. Rechts ist eine Liste von Ereignissen bei Reisen im Hamura-System, die aber leicht für Reisen in anderen Systemen angepasst werden können.

IONENSTURM

Die Sensoren spielen plötzlich verrückt, rote Lichter beginnen zu blinken und die Brücke wird von lautem Piepen und Jaulen erfüllt. Die SC sind in einen gefürchteten Hamura-Ionensturm geraten. Sie erhalten keine Vorwarnung und können ihm nicht entgehen. Blinkende bunte Lichter flackern und tanzen über den Rumpf ihres Schiffes. Der Pilot kann versuchen, schnell und sicher hindurch zu navigieren mit einem PILOT-Wurf mit -2. Ein Misserfolg bedeutet, dass das Schiff einen Stärke 4-Angriff (Waffenschaden 1, KRIT 3) mit LP-Schaden erleidet. Jeder Spieler muss einen W6 würfeln. Bei einer 1 wird die Person von einem Stromschlag durch eine Überladung in der Nähe getroffen (Stärke 3-Angriff, Waffenschaden 2, KRIT (Schock)).

NOMADEN

Eine Gruppe von Nomaden hält die SC an, um zu sehen, ob sie Interesse daran haben, Informationen zu tauschen oder zu handeln. Sie sind Plünderer aus dem Odacon-System und reisen in drei Klasse IV-Bergungsschiffen (ähnlich der Kamruk auf S. 159 im Coriolis-Grundregelwerk), die ihre Beute in riesigen Netzen hinter sich herziehen. Ihr Anführer, Keita, ist sehr gastfreudlich und lädt die SC dazu ein, ein festliches Essen – Dhol-Barbecue (Spießbraten aus Prärieland) und Feuer-Kohol – mit ihnen zu teilen. Während des Essens könnte das Folgende passieren:

TABELLE 3: EREIGNISSE IM HAMURA-SYSTEM

W6	EREIGNIS
1	Ionensturm
2	Nomaden
3	Notruf (gefälscht)
4	Notruf (echt)
5	Verfallenes Schiff
6	Der Leuchtturmwärter

SAMINAS KORSAREN

Saminas Korsaren sind überall im Horizont bekannt und der Rat hat demjenigen 10.000 Birr versprochen, der den Autoritäten ihr Versteck verrät und Samina der Gerichtsbarkeit zuführt. Die Jagd auf Samina kann leicht zu einer spannenden Mission für die SC gemacht werden. Der Plan der Azandra-Raumstation auf S. 371 im Grundregelwerk kann als Versteck der Korsaren benutzt werden. Lies mehr darüber unter Ereignisse auf Seite 63.

- ◆ Andili Teko, der Abba (Seher) der Nomaden, setzt sich neben einen der SC und bietet an, seine Karten über die Zukunft zu befragen, für die bescheidene Summe von 200 Birr. Du kannst die Ikonenkarten verwenden, um eine Prophezeiung zu sprechen.
- ◆ Keita bietet an, mit den SC zu handeln. Er bevorzugt Bezahlung mit fortschrittlicher Technologie oder Luxusartikeln, wird aber auch Birr akzeptieren. Wenn die SC einen vergleichenden **MANIPULATION**-Wurf schaffen, reduziert er möglicherweise seine Preise. Die geborgenen Güter sind:

SCHIFFSTEIL	DEFEKT	KOSTEN
Thermalkanone	Kaputes Kühlmittelsystem. TECHNOLOGIE -1 für die Reparatur. Benötigt ein fortgeschrittenes Ersatzteil.	55.000
Bergungsmodul	Reagiert langsam. Würfle einen W6. Bei einer 1 erleidet das zu bergende Schiff 1 RP Schaden. Kann erst repariert werden, nachdem der Fehler entdeckt wird. Benötigt ein fortgeschrittenes Ersatzteil und einen erfolgreichen TECHNOLOGIE -Wurf.	110.000
Turboprojektor	Würfle bei Gebrauch einen W6. Bei einer 1 wird er nicht funktionieren. Kann nicht repariert werden.	160.000
Gravbike	Kaputter Gravprojektor. TECHNOLOGIE -1, um zu reparieren. Benötigt ein gewöhnliches Ersatzteil.	2.000
Raumscooter	Kaputte Triebwerke. PILOT -2 bis zur Reparatur. TECHNOLOGIE -1 für die Reparatur. Ein fortgeschrittenes Ersatzteil wird benötigt.	70.000



- ◆ Ein junges Mädchen ist müde vom ständigen Reisen mit den Nomaden. Sie schleicht sich auf das Schiff der SC, gerade als die sich von den Nomaden verabschieden, und versteckt sich im Frachtraum. Es wird vermutlich etwas dauern, bis die SC sie entdecken. Ihr Name ist Mirva und sie hat ein Talent für Raumschiffantriebe ...

❶ NOTRUF (GEFÄLSCHT)

Die SC werden zum Kurierschiff Khorint II gerufen, das Unterstützung in einem Notfall benötigt. Der Kapitän der Khorint, Radebe, behauptet, dass eine Explosion an Bord den Gravprojektor außer Betrieb gesetzt hat. Das Schiff schwiebt wie tot im Weltraum und benötigt medizinische Unterstützung und muss abgeschleppt werden. Radebe gibt an, dass sie auf dem Weg zur Kuppel Isolda auf Hamura sind, aber in Wirklichkeit ist es eine von Saminas Korsarenmannschaften, die versucht, die SC hereinzulegen. Sie warten ab, bis die SC

sich nähern, feuern eine wohlgezielte Beschleuniger-Salve und versuchen, an Bord zu kommen. Wenn die SC versuchen zu fliehen, werden sie die Verfolgung aufnehmen, und werden nicht so einfach aufgeben. Die Korsaren sind fünf an der Zahl plus ihr Kapitän Radebe. Die Khorint II ist ein Standard-Kuriermodell (S. 142 im Coriolis-Grundregelwerk), im Besitz von Ermes und registriert auf Caph im Caph-System (ein erfolgreicher **DATENDSCHINN**-Wurf kann die SC darüber informieren). Die Korsaren haben das Schiff natürlich von Ermes gestohlen, da es unverdächtig genug aussieht, um unvorsichtige Reisende hereinzulegen.

❷ NOTRUF (ECHT)

Die SC erhalten einen chaotischen Notruf vom Kreuzfahrtschiff Afora – der Kapitän ist tot, die Mannschaft und die Passagiere sind in schlechter Verfassung, und es gibt einen Schusswechsel an Bord. Die Afora ist gerade von Hamura abgereist, als das Feuergefecht ausbrach. Das Scharmützel findet zwischen Schmugglern mit Verbindung zum Syndikat und Agenten des Konsortiums aus der Sonderabteilung statt. Die Familie Rafa hat jahrelang Waffen durch das Taoan-System geschmuggelt, aber die Sonderabteilung hat vor einigen Segmenten Wind davon bekommen. Die Agenten identifizierten den Schmugglerring auf Hamura und fanden heraus, dass sie Luxuskreuzfahrtschiffe benutzen, um ihre Waffen zu transportieren. Als die Schmuggler auf der Afora die Agenten entdeckten, reagierten sie panisch und eröffneten das Feuer. Die Afora wurde zum Kriegsschauplatz, in dem acht Schmuggler versuchen, fünf Agenten zu töten, während etwa hundert Passagiere und Mannschaft Gefahr laufen, ins Kreuzfeuer zu geraten. Die SC können an der Afora andocken und ohne Probleme an Bord gelangen. Die Afora ist der Ghazali nicht unähnlich und die Passagiere und die Mannschaft haben sich in der Cantina verkrochen. Wenn die SC helfen, den Konflikt beizulegen (friedlich oder anders), werden sie von der Nigira-Kreuzfahrtgesellschaft großzügig dafür entschädigt (20.000 Birr) und enden in den Nachrichten überall im Horizont.

❸ VERFALLENES SCHIFF

Die SC entdecken ein driftendes Raumschiff auf ihren Sensoren, einen Klasse IV-Frachter namens Erasmus. Er ist durch eine Reaktorexploration (schwache Strahlung) aufgerissen und nicht einmal die Grundlebenserhaltung ist online. Die Ursache für das Reaktorversagen ist durch äußere Scans nicht zu erkennen. Die schrecklich zugerichteten Leichen der Mannschaft schwieben im Inneren. Die SC können an Bord gehen und das Schiff durchsuchen, wenn sie dies möchten. Sie werden einen Raumscooter, zwei Ladeexos,

etwas Birr und verschiedene persönliche Dinge finden. Der wahre Schatz aber befindet sich im Laderaum, eine große Lieferung von Magnena-Kaviar mit einem Wert von fast 30.000 Birr. Der Magnena ist ein Fisch, der auf Hamura beheimatet ist, und seine Eier gelten an vielen Orten des Horizonts als Delikatesse, besonders aber auf Dabaran. Aber was ist mit der Erasmus geschehen? Ein Byara (S. 325 im Coriolis-Grundregelwerk) ist an Bord gelangt und hat die Mannschaft ausgelöscht. In einem letzten, verzweifelten Akt hat Kapitän Masinga die Reaktorüberladung selbst herbeigeführt, in der Hoffnung, die Kreatur zu töten, selbst wenn es ihn sein eigenes Leben kostet. Unglücklicherweise hat der Byara aber überlebt und versteckt sich im dunklen Inneren des Schiffes ...

❖ DER LEUCHTTURMWÄRTER

Die SC werden zum Serero-Weltraumleuchtfeuer gerufen, wo der „Leuchtturmwärter“ Majed Habsi ein Leben in

ruhiger Einsamkeit führt. Er ist begierig auf Gesellschaft und Neuigkeiten aus dem Horizont. Er lädt die SC ein, ein bescheidenes Mahl mit ihm zu teilen und fragt, ob sie etwas Schmackhafteres auf ihrem Schiff haben, um zu handeln. Seine Intention, sie zu kontaktieren, scheint aus Langeweile und Einsamkeit zu resultieren, aber die Wahrheit hinter seinem ruhigen Äußeren ist, dass die ständige Dunkelheit zwischen den Sternen ihm zusetzt. Er wartet auf eine gute Gelegenheit, um zuzuschlagen und sich dann das Schiff der SC unter den Nagel zu reißen, um der Isolation zu entkommen. Wenn sie es nicht schaffen, ihn aufzuhalten, sitzen sie auf der winzigen Station fest, bis ein anderes Raumschiff vorbeikommt. Majed hat keinen wirklichen Plan und wenn die SC das Leuchtfeuer wieder verlassen können, können sie ihn leicht nach Hamurabi verfolgen, wo er ihr Schiff zurückgelassen hat, um andere Transportwege in die Weiten des Horizontes zu nutzen ...

TABELLE 4: NSC

Name	Beruf	Stärke	Geschick	Verstand	Empathie	Reputation	Fertigkeiten	Ausrüstung
Andili Teko	Abba und Mystikerin	2	3	5	4	5	Mystik 3, Manipulation 2	Ikonenkarten
Keite	Nomadenkapitän	3	4	4	4	5	Pilot 4, Kommandieren 2	Saladinkartätsche, Durasäbel
Mirva	Nomadenmatrose	2	4	4	3	1	Technologie 5, Datendschinn 3, Kraftakt 1	Fortschrittliches Werkzeug
Radebe	Korsarenkapitän	3	4	4	3	3	Pilot 3, Fernkampf 3, Kommandieren 1	Beschleunigerpistole, Duramesser
	Korsar	3	3	3	3	1	Datendschinn, Pilot oder Technologie 2, Fernkampf 2, Beobachtung 1	Vulkanpistole
	Schmuggler	3	3	3	3	1	Infiltration 3, Beobachtung 2, Fernkampf 2	Beschleunigerkarabiner, einer von ihnen hat eine Splittergranate
	Agent	3	4	4	2	5	Beobachtung 4, Fernkampf 4, Infiltration 3	Thermalpistole
Majed Habsi	Leuchtturmwächter	3	2	4	4	4	Technologie 3, Datendschinn 2, Manipulation 2, Fernkampf 2	Vulkangrille, fortschrittliches Werkzeug

HAMURABI



Die Hamurabi-Portalstation befindet sich zwischen den Portalen im Hamura-System. Von außen betrachtet sieht sie aus wie jede andere Portalstation – ein einsamer Brocken dunklen Metalls und blinkender Lichter, bedeckt von angedockten Schiffen verschiedener Größe und Form. Aber im Inneren sind die heruntergekommenen Korridore und schwach beleuchteten Hallen voller Intrigen, Abenteuer und Gefahren. An Bord der Station steuern eine machthungrige Kolonialagentin, ein tugendhafter Musterknabe und eine Infiltratorin auf eine Krise und eine letzte Auseinandersetzung zu. Willkommen auf Hamurabi, einem Außenposten der Zivilisation im großen Nichts des Weltraums.

HAMURABI IST DIE einzige Station im Hamura-System und somit der selbstverständliche Zwischenhalt für Springer von Kua, die auf dem Weg zum Dabaran-Kreis sind. Hamurabi befindet sich zwischen zwei Portalfeldern und wird von Schiffen besucht, die in beide Richtungen reisen, was eine übliche Lösung in Systemen mit wenig Verkehr ist. Die Hamurabi-Portalstation ist ein offener Sektor und eine archetypische Portalstation im Dritten Horizont.

Die Station umkreist den Hamura-Stern und die beiden Portalfelder befinden sich auf gegen-

überliegenden Seiten etwa 1 AE von der Station entfernt. Der nächste Planet zur Station ist der Bergbaumond Abui, der um den Gasriesen Nesterio kreist. Abui passiert Hamurabi alle drei Segmente in einer Entfernung von 3 AE.

ÜBERSICHT

Wie bei den meisten Portalstationen dieses Modells ist Hamurabis Ästhetik einfach und praktisch, mit Ausnahme des Kerns der Station, wo Fensterrosen vielfarbiges Licht auf dunkle Teppiche werfen und der Geruch des Essens aus

der Cantina für eine gemütliche Atmosphäre sorgt. Zimmer und Wohnmodule sind oft mit farbigen Textilien und religiösen Gegenständen wie kleinen Altären, Kerzen, Gebetstürmen mit brennendem Weihrauch und hervorragend gefertigten Reliquienschreinen verziert. Die Kapelle an Bord ist ebenfalls eine Oase des Friedens und der Schönheit in einer Welt, die ansonsten von Stahl, Glas und Gummi dominiert wird. Außerhalb des Kerns sind die Hallen und Korridore oft schwach beleuchtet und ganze Bereiche sind manchmal vollständig dunkel (ein Problem, für das parasitäre Organismen von Abui verantwortlich gemacht werden).

Die Hamurabi-Station wird als gewöhnliche Umgebung behandelt, wenn es um die Verfügbarkeit und Preise von Technologie geht (siehe Kapitel 6 des Grundregelwerks).

❖ DOCKS UND LANDEPLATTFORMEN

Die Station hat zwölf Docks und zwei Plattformen für kleinere Schiffe (Klasse I bis III) sowie vier Docks für größere Schiffe (Klasse IV). Hamurabi ist eine Standard-Raumstation, die Wartungskosten hier sind normal (Modifikator -o). Die Andockgebühren sind in den Wartungskosten enthalten (siehe S. 155 im Grundregelwerk).

Der übereifrige Hafenbürokrat Asal Harub hat sein schmudeliges Büro nahe der Landeplattformen. Er nimmt seine Aufgabe sehr ernst und zögert nicht, Zugriff auf Logbücher zu verlangen oder sogar an Bord eines Schiffs gelassen zu werden, um es zu untersuchen, wenn ihm etwas verdächtig vorkommt.

❖ DER SUQ

Der kreisförmige Plaza an der Spitze der Station ist ihr Herz. Er hat einen Durchmesser von etwa siebzig Metern und ist voll von allerlei Geschäften, von Schrotthändlern und Essensbuden bis zu Werkstätten und Technologiegeschäften. Die verfügbaren Waren sind etwas eingeschränkt, aber die meiste gewöhnliche Technologie ist hier zu finden. Das Brahami und mehrere andere Cantinas umgeben den Suq, die meisten davon sind einfach nur Löcher in der Wand. Die Ikonenkapelle und die Büros des Bulletins befinden sich ebenfalls hier und ein kurzer Korridor verbindet den Plaza mit dem medizinischen Labor. In einer Ecke des Suqs leitet Khabaran Nazim eine kleine Kontraktagentur für Freischaffende (siehe S. 215 im Grundregelwerk).

❖ DAS MEDIZINISCHE LABOR

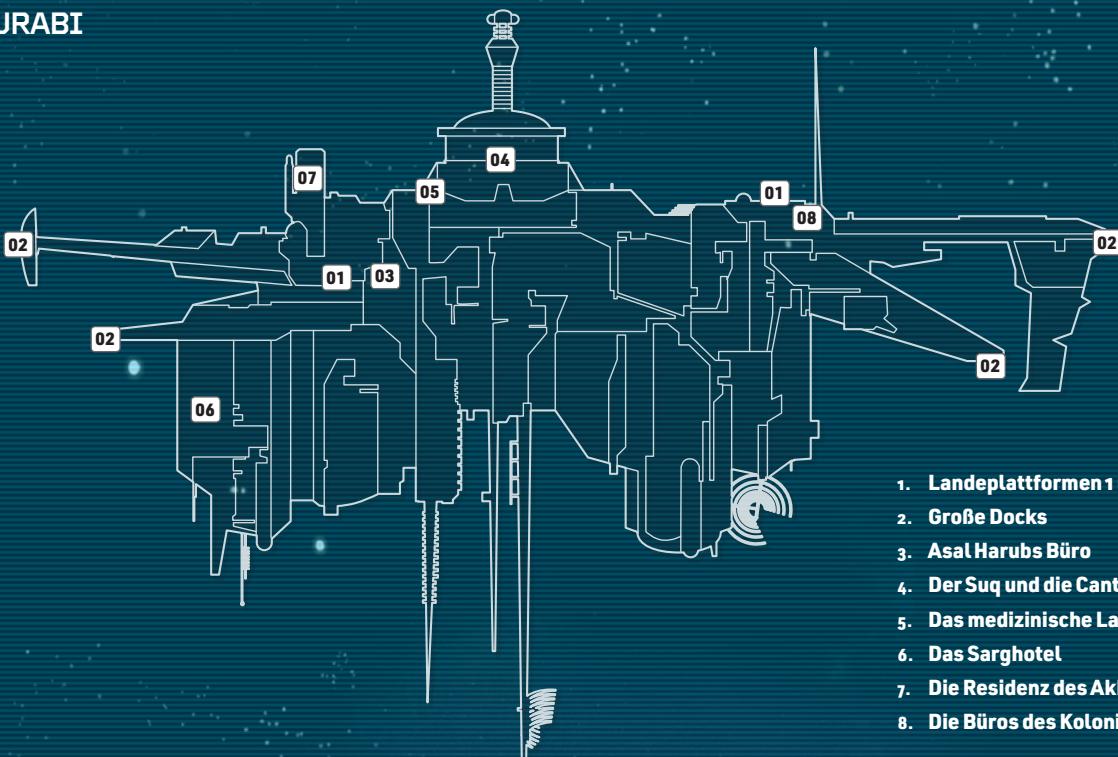
Die Portalstation ist mit einem medizinischen Labor ausgestattet, das von Chefmedikurgin Lumara Akbion streng geführt wird. Sie ist vor allem an den schwersten Fällen interessiert und lässt ihre beiden Assistenten die anderen Patienten versorgen.

FAKten über Hamurabi

- ◆ BEVÖLKERUNG: 131 dauerhafte Bewohner, plus zwischen fünfzig und hundert Arbeiter für die Eisminen, sowie einige Freihändler, Prospektoren und Kolonisten. Keine Halbintelligenzen oder Elendsviertelbewohner.
- ◆ PHYSISCHE DATEN: Ungefähr 600 Meter breit und 280 Meter lang.
- ◆ RECHT UND ORDNUNG: Eine Kompanie von zwanzig angeworbenen Wachen wahren den Frieden. Angeführt werden sie von Kommandeurin Alsha Bashir, die wiederum Stationsakbar Rhavinn Bokor vom Institut unterstellt ist. Bashir und Bokor kümmern sich um kleinere Verbrechen und Bestrafungen, aber schwerwiegenderen kriminellen Aktivitäten werden an die Gerichtshöfe von Coriolis übermittelt.
- ◆ REGIERUNG: Die Station wird vom Konsortium geleitet, vor allem durch den Stationsakbar des Instituts, der für die Portalfeldanalysen zuständig ist, die an Schiffe verkauft werden. Das Kolonialbüro ist ebenfalls an Bord, um den Kontakt mit den verstreuten Kolonien im System zu wahren, und gleiches gilt für das Bulletin, das einen Postdienst und die Nachrichtensonden leitet.



HAMURABI



DER SUQ



LANDEPLATTFORM 2



DAS SARGHOTEL



DIE CANTINA



❶ BRAHANIS

Die größte Cantina an Bord der Station. Die Kundschaft ist nicht wählerisch und der Ansicht, dass das Essen und Trinken von Brahanis hervorragend ist. Wenn die Stationsverwaltung oder andere wichtige Gäste die Cantina besuchen, holen Nia Brahani und ihre drei Angestellten die spezielle Reserve hervor, um köstliche Nahrung und Getränke zu servieren, doch die begrenzte Menge an Ausgangsmaterialien macht die Kombinationen manchmal etwas ungewöhnlich. Die Preise dieser Spezialitäten sind hoch und schrecken die einfachen Leute ab, was sie wiederum exklusiver macht. Nia ist immer an neuen Bekanntschaften interessiert und weiß so gut wie alles über die Station und ihre Bewohner. Sie kann den SC sagen, wie sie sich dem Stationsakbar nähern können, der Kolonialagentin, der Bulletijnjournalistin und dem Prediger.

Das Brahanis ist während der Morgen-, Tages- und Abendwache offen, schließt aber in der Nacht. Es sind immer ein paar Gäste hier: Am Morgen sind es vor allem Hafenarbeiter, die sich eine Wasserpfeife teilen, etwas Kawah oder einen Samovar voll Chai, ehe ihr langer Arbeitstag beginnt. Eine kleine Gruppe von Verwaltungsangestellten trifft normalerweise während des Tages ein, und am Abend ist es nicht ungewöhnlich, dass die Stationsverwaltung oder andere bekannte Gesichter sich zeigen, wie Medikurgin Akbion oder Talib der Prediger. Die letzten Stunden, ehe die Cantina schließt, gehören den jüngeren Mitgliedern der Stationsverwaltung, zentriert um Kolonialagentin Yasitra Hur und Anata Garam vom Bulletin. Manchmal kommen zu unterschiedlichen Zeiten des Tages auch Prospektoren oder Kolonisten auf einen Besuch vorbei, aber sie passen normalerweise nicht gut hinein, weil sie sich falsch kleiden, nicht benehmen und zu betrunken sind.

Die Hauptattraktion der Cantina ist Emira, die Tänzerin mit ihrer weisen, bionischen Schlange, die einmal die Woche ihr Publikum verzaubert. Böse Gerüchte besagen, dass die feurige Emira eine geheime Affäre mit Yasitra Hur hat, der angeberischen Kolonialagentin.

Wenn die Arbeiter der Abui-Eisminen frei haben, verwandelt sich Brahanis von einem geschmackvollen Wasserloch in einen wilden, gewalttätigen Ort, was das ansonsten ruhige Leben auf der Station stört.

❷ DAS SARGHOTEL „SCHLAFENDER EKILIBRI“

Ein halbwegs ordentliches Sarghotel für Besucher, die nach einer stressigen Reise etwas Ruhe und Frieden wollen. Einfach, aber günstig.

❸ DIE RESIDENZ DES AKBARS

Stationsakbar Rhavinn Bokors Residenz hat große Ähnlichkeit mit dem Geschichtsmuseum auf Coriolis und befindet sich

in einem zylindrischen Turm, der fast bis zur Decke des Suqs reicht. Die Wände von Herrn Bokors relativ geräumigem Zuhause sind von Reliquien und kleinen Spielereien aus allen Ecken des Horizonts bedeckt. Die Besucher, die ein bisschen der Zeit des Akbars gewährt bekommen, sehen meist nur die Audienzhalle, einen großen, kreisförmigen Raum mit einem niedrigen Tisch in der Mitte. Bedeutende Gäste werden am Tisch verköstigt, weniger wichtige Besucher werden zu kleinen Sitzkissen an den Wänden geführt. Zwei große Panoramafenster zeigen die Dunkelheit des Weltraums auf einer Seite und den Trubel des Suqs auf der anderen. Herrn Bokors Schreiber und Assistent Naaji ist während aller Audienzen anwesend.

❹ DAS BÜRO DES BULLETINS

Eine Kombination aus Postamt und Nachrichtenagentur für Bulletin-Korrespondentin Anata Garam. Lieferungen in die Randbereiche des Systems werden hier verarbeitet. Kapitäne, die Zwischenstopp in der Station machen, überprüfen oft die Info-Terminals an den Docks, um zu sehen, ob Postaufträge für ihren Zielort verfügbar sind. Kurierarbeit ist leicht verdientes Geld in Hamura. Anata Garam und Kolonialagentin Yasintra Hur kümmern sich gemeinsam um Lieferungen für die äußeren Kolonien. Man findet die beiden jungen Karrieremenschen oft im Brahanis, wo sie gemeinsam ihre Freizeit verbringen. Anatas Büros sind einen Besuch für Besatzungen wert, die an Kurierdiensten interessiert sind. Waren oder Informationen von hier nach Kua oder anderswo zu liefern, wird ordentlich bezahlt.

❺ DIE IKONENKAPELLE

Prediger Talib Ogor leitet die einfache, aber wunderschöne Kapelle der Station. Zusammen mit zwei Lehrlingen – der Hafenarbeiterin Nala und dem Verwalter Bilal – leitet Ogor die Kapelle und kümmert sich um den Großteil der spirituellen Bedürfnisse der Station. Die meisten Bewohner besuchen sie mindestens einmal pro Segment. Der extrovertierte Prediger ist immer bei sozialen Anlässen in der Station anwesend und kann oft im Brahanis gefunden werden, wo er sein Abendessen mit Rhavinn Bokor einnimmt.

❻ DIE BÜROS DES KOLONIALBÜROS

Kolonialagentin Yasintra Hurs Büro befindet sich direkt neben Landeplattform 2. Von hier aus registrieren sie und ihre beiden Mitarbeiter neue Gebietsansprüche und Kolonien. Zusammen mit Anata Garam vom Bulletin stellt Yasintra sicher, dass die Kolonisten des Systems ihre Post und Lieferungen erhalten. Hur und Garam verbringen viel Zeit zusammen, weil sie viel gemeinsam haben: Sie sind beide junge Frauen

ABUI, DER BERGBAUMOND

Auf Abui baut das Kolonialbüro Eis für den lukrativen Export auf andere Welten ab. Die Mine selbst ist ein komplexes System von Tunneln, die tief unter der Oberfläche des Mondes verlaufen. Die SC könnten Abui besuchen, weil sie in die Intrigen auf Hamurabi verstrickt werden. Auf der Oberfläche des Mondes gibt es ein kleines Ladedock, einen Kontrollraum und Wohnquartiere für die Bergleute. Der Kern des Mondes wird mit schnellen Minenwagen erreicht, die auf Schienen durch die Tunnel fahren. Das Eis wird mit gewaltigen Crawlern abgebaut, die mit Merkuriumbohrern ausgerüstet sind. Manchmal verschwinden ganze Gruppen von Bergleuten in den Tunneln, und diese Zwischenfälle scheinen zuzunehmen. Gibt es mehr als nur Eis, das sich im dunklen Herzen von Abui verbirgt?

WAFFEN AUF DER STATION

Jeder kann eine Waffe auf der Station tragen, aber wenn die SC mit sichtbaren Waffen und Rüstung herumlaufen wollen, werden sie sicherlich Aufmerksamkeit auf sich ziehen und irgendwann den Blick von Kommandeur Bashir. Er hat kein Problem mit einer Vulkanpistole im Holster, aber würde es vorziehen, wenn schwerere Waffen und Rüstungen auf dem Schiff der SC blieben. Wenn man sich dem Kommandeur in dieser Frage widersetzt, führt das zu sofortiger Verbannung von der Station.

mit großen Träumen für die Zukunft, die einen Posten auf der Hamurabi-Station als notwendigen Schritt für ihren beruflichen Erfolg angenommen haben.

DIE SITUATION

Hamurabi ist eine durchschnittliche Portalstation im Dritten Horizont. Die Station ist vor allem ein Ort, an dem gelangweilte Besatzungen auf Großfrachter warten, mit denen sie nach Kua springen können, aber auch die Heimat einer kleinen Gruppe ständiger Bewohner, die entweder die Station betreiben oder an kleinen Forschungsprojekten arbeiten. Für die Prospektoren und Kolonisten in Hamura ist die Station eine Oase, sowohl sozial als auch praktisch gesehen. Hier können sie Vorräte auffüllen, sich über die Geschehnisse im Horizont informieren und Ersatzteile und neue Maschinen erwerben. Der Post- und Kurierdienst des Systems geht von Hamurabi aus.

Unter der schlafenden Oberfläche des alltäglichen Lebens auf der Station gibt es starke Spannungen. Die Machtspieler der Fraktionen beeinflussen den gesamten Horizont, was zu bösem Blut zwischen den Stationsbewohnern und den Arbeitern auf Hamurabi führt. Einige dieser Konflikte sind unten beschrieben.

Nach dem Taoan-Zwischenfall (siehe S. 184 im *Coriolis*-Grundregelwerk) ist Hamurabi schnell immer isolierter geworden. Nur wenige Prospektoren und Eisschlepper auf dem Weg nach Abui kommen heute an der Station vorbei.

• DIE ABUI-EISMINEN

Der Hamurabi am nächsten gelegene Himmelskörper ist der Mond Abui, der um den Gasriesen Nestero kreist. Der Mond ist das Zuhause einer Gemeinschaft von angeworbenen Arbeitern, die Eis für das Kolonialbüro abbauen. Das Eis von Abui ist sehr kostbar, wenn es an den richtigen Käufer geliefert wird, und das Konsortium hat lukrative Eishandelsverträge unter anderem mit dem Pascha von Dar Bouti auf Dabaran geschlossen. Abui kommt einmal alle drei Segmente relativ nahe an Hamurabi vorbei, und die Bergleute ergreifen normalerweise die Gelegenheit, die Station zu besuchen, ein regelrechtes Paradies im Vergleich zu den dunklen Minen. Diese Besuche führen zu großen Konflikten an Bord. Die permanenten Bewohner von Hamurabi haben keine Lust mehr auf die lauten, gut bezahlten Bergleute, die Chaos im Brahamis und den anderen Bars stiften. Der Vertreter der Freien Liga auf der Station, Didier Abédi, arbeitet unermüdlich daran, die schrecklichen Arbeitsbedingungen der Bergleute zu verbessern, aber dieser Kampf bringt ihm nicht gerade die Gunst der Bewohner ein. Die Bergleute werden für ihre gefährliche Arbeit gut bezahlt, und die Stationsbewohner sind neidisch auf das Geld, wenn sie die Station besuchen. Die

Leute des Konsortiums auf der Station haben Befehle, die für reibungslosen Betrieb der Minen sorgen sollen, und geben beträchtliche Ressourcen für dieses Ziel aus.

❖ SAMINAS KORSAREN

Korsarenkapitänin Samina ist im ganzen Dritten Horizont berüchtigt. Mit absoluter Präzision und Wagemut greift sie Kuriere und Ersatzteiltransporter überall in Hamura an. In letzter Zeit haben ihre Korsaren auch die beliebten Kreuzfahrtschiffe angegriffen, die auf dem Weg zum Wasserplaneten Hamura sind. Die zunehmende Dreistigkeit der Korsarenangriffe könnte allerdings der Anfang ihres Endes sein. Mächtige Fraktionsmitglieder auf Coriolis haben begonnen, die Frage zu stellen, warum nichts Drastisches gegen das Korsarenproblem im Hamura-System unternommen wird. Stationsakbar Bokor und Kolonialagentin Hur stehen unter wachsendem Druck, Ergebnisse im Kampf gegen Samina zu erzielen.

CHARAKTERE UND KREATUREN

Hamurabis wichtigste Bewohner und gewöhnliche NSC wie Arbeiter und Stationswächter sind im nachfolgenden Abschnitt beschrieben.

RHAVINN BOKOR, STATIONS-AKBAR

Der alternde Rhavinn Bokor wurde bis zum Ruhestand zum Stationsakbar ernannt. Nach vielen Jahren, die er durch den Horizont gereist ist, genießt Bokor das einfache, ereignislose Leben auf Hamurabi. Wenig Stress und gute Mahlzeiten bei Brahanis sind alles, was er von einem guten Leben erwartet.

Man sollte sich jedoch nicht von Bokors phlegmatischem Äußeren täuschen lassen. Eine lange Karriere beim Institut und ein messerscharfer Intellekt lassen ihn nur wenige Dinge übersehen. Akbar Bokor ist konservativ und glaubt an ein Leben nach strengen, sozialen Regeln der Etikette. Da er kein Interesse daran hat, seine Position zu verbessern oder seinen Reichtum zu mehren, kann er den SC in der Notaushelfen. Um sein Interesse jedoch zunächst zu wecken, sind Geschichten von aufregenden Reisen oder dramatischen Abenteuern der Schlüssel. Er kann die SC zudem vor dem Machthunger der Kolonialagentin warnen und wertvolle Tipps zu anderen schwelenden Konflikten auf der Station geben. Bedenke als SL, dass Bokor mit seinen Handlungen niemals die Sicherheit der Station gefährden wird.

AUSSEHEN: Ein älterer Herr mit wirbelnden Tätowierungen auf dem glattrasierten Schädel. Ein fein gestuzzter Bart verleiht einem Gesicht, das viel Zeit in rauem Klima zugebracht hat, eine kultivierte Aura. Er bedeckt seinen alternden Körper mit einer diskret bestickten Djelleba.

CHARAKTERMERKMALE: Stoisch, konservativ, interessiert.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 10

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Kultur 3, Überleben 3, Kommandieren 2, Wissenschaft 2

TALENTE: Menschenkenntnis, Zäh

PANZERUNG: keine

WAFFEN: keine

AUSRÜSTUNG: persönlicher Kommunikator (normalerweise auf Kommandeur Bashir eingestellt), wunderschöne miranische Taschenuhr



YASINTRA HUR, KOLONIALAGENTIN

Yasintra Hur stammt aus einer wohlhabenden Familie im Monolithen und ihre Karriere sieht hervorragend aus, ist sie doch direkt von der Schule der Höheren Bildung des Kolonialbüros zur Position der Kolonialagentin in einem der wichtigsten Systeme des Horizonts aufgestiegen. Sie ist daran gewöhnt, ihren Willen zu bekommen, und das hat sie sowohl arrogant als auch naiv gemacht. Sie ist verantwortlich für den Abui-Eishandel und die Bergbauexpeditionen im System. Die Taoan-Katastrophe war ihr erster größerer beruflicher Rückschlag, aber nicht der letzte. Das wachsende Korsarenproblem und die Spannungen zwischen Stationsbewohnern und Bergleuten haben sie viele Nächte Schlaf gekostet. Da Emiras nächtliche Besuche selten sind, hat sie sich zum Trost dem sadaalischen Pflaumenwein zugewandt.

AUSSEHEN: Eine Frau mittleren Alters, normalerweise in einen kurzen, praktischen Kameez mit passender Hose und Stiefeln gekleidet. Ein Leben auf der Raumstation hat ihre Haut glatt und weiß wie Milch gemacht. Yasintras Augen sind biogeformt und können die Farbe wechseln. Sie entscheidet sich normalerweise für intensive, etwas beunruhigende Grüntöne.

CHARAKTERMERKMALE: Zielstrebig, ambitioniert, unempathisch.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Kultur 2, Datendschinn 2, Fernkampf 2, Wissenschaft 2

DIE LETZTE REISE DER GHAZALI

TALENT: Fraktionsstatus (Kolonialbüro)

PANZERUNG: keine

WAFFEN: Thermal-Grille

AUSRÜSTUNG: persönlicher Kommunikator



EMIRA (SAMINA), TÄNZERIN UND KORSARENKAPITÄNIN

Als sie jung war, war Samina eine Tänzerin im Grenzraum und kam in Kontakt mit der Art zwielichtiger Personen, die sich an so abgelegenen Orten herumtreibt. Sie stieg auf und wurde irgendwann die furchterregende Schmugglerin und Korsarin, die sie heute ist. Jahre der Erfahrung haben sie jeden Trick gelehrt, wenn es um blitzschnelle Überfälle im dunklen Weltraum geht, aber das ist nicht ihr einziges Ass im Ärmel. Verkleidet als verführerische Tänzerin Emira bewegt sie sich frei durchs System und nutzt ihre ganze Gerissenheit, um Informationen über mögliche Ziele zu sammeln. Ihr letztes Ziel ist Hamurabis Kolonialagentin selbst. Emira ist vermutlich die Person, über die auf der Station am meisten geredet wird. Die Gerüchte darüber, wo sie ihre Zeit zwischen den Auftritten verbringt, sind mannigfach. Sie verlässt manchmal die Station auf einem Frachter mit Ziel Abui, wurde aber auch schon beobachtet, wie sie an Bord unbekannter Freihändler ging ...

AUSSEHEN: Die Jahre waren gnädig zu Samina. Trotz ihrer vierzig Zyklen hat sie die Energie und das Aussehen einer 25-Jährigen. In der Öffentlichkeit tragt sie immer schwarz und malt ihr Gesicht auf eine Weise an, die die Leute an die Bestienkarnation des Tänzers erinnert. Bei ihren Darbietungen trägt sie immer die neueste Mode und schmückt sich mit wunderschönem Schmuck und kuanischen Federn. Privat und unter ihren Kriegern tragt sie einen dunklen Kaftan mit Kapuze.

CHARAKTERMERKMALE: Gerissen, verführerisch.

ATTRIBUITE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Manipulation 5, Beweglichkeit 4, Beobachtung 4, Nahkampf 3, Fernkampf 2, Kultur 2

TALENTE: Verführerisch, drittes Auge

PANZERUNG: keine

WAFFEN: Schmuck, der eine getarnte Peitsche ist

AUSRÜSTUNG: Gut versteckt im Sarghotel hat sie einen Systemholographen, eine Thermal-Grille und 2.000 Birr.



DIDIER ABÉDI, VERTRETER DER FREIEN LIGA

Didier vertritt die Freie Liga und befindet sich im Augenblick auf Hamurabi, um bessere Bedingungen für die Arbeiter in den Abui-Eisminen auszuhandeln. Abédis Beteiligung in der Angelegenheit ist hier nicht immer willkommen, und er hat sich die Kolonialagentin und die Kolonieaufseherin zu Feindinnen gemacht. Die Bergleute selbst sind ebenfalls nicht übermäßig interessiert an Abédis Kreuzzug. Ihnen gefällt die gefährliche Arbeit, da die Bezahlung sehr, sehr gut ist. Abédi wird sich aber nicht aufhalten lassen und ermittelt weiter in der Mine, weil er hofft, etwas Belastendes zu finden, das er Jesibel Niales auf Coriolis berichten kann. Abédi ist ungesellig und kaut Kambra (siehe S. 105 im Grundregelwerk), um besser mit anderen interagieren zu können. Sein einziger Bekannter auf der Station ist der übereifriges Bürokrat Asal Harub.

AUSSEHEN: Ein blässer Mann in den Vierzigern mit wachsamen Augen und einem roten Irokesenschnitt. Sein immer größer werdender Missionsbericht ist stets in seiner Schultertasche.



CHARAKTERMERKMALE: Fanatisch, ungesellig, wachsam.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 4

FERTIGKEITEN: Beobachtung 4, Datendschinn 3, Fernkampf 2, Manipulation 1

PANZERUNG: keine

WAFFEN: Vulkanpistole

AUSRÜSTUNG: Klemmbrett (mit Missionsbericht), Tag mit 1.700 Birr, bestickter Beutel voll Kambra.

LUPINO MBIA, KOLONIEAUFSEHERIN

Lupino regiert die Bergleute von Abui mit eiserner Faust. Sie ist sich bewusst, dass sie vom Abschaum des Universums umgeben ist, und handelt deshalb mit absoluter Entschlossenheit und Stärke. Lupino wird vom Kolonialbüro sehr geschätzt, weil sie ihren Job erledigt und den Respekt der Bergleute genießt, obwohl

sie manchmal zweifelhafte Methoden anwendet. Die Arbeiter von Abui überlegen es sich zweimal, etwas gegen die Aufseherin zu sagen, und die Stationsbewohner von Hamurabi drehen sich von der gewaltigen Frau weg, wenn sie die Station besucht.

AUSSEHEN: Eine gewaltige, fast rechteckige Frau mit kurzem, schwarzem Haar und einem intensiven Blick. Lupino kleidet sich in praktische, wenn auch ein bisschen abgenutzte Overalls und hat einen Energiehammer am Gürtel hängen.

CHARAKTERMERKMALE: Aggressiv, impulsiv, einschüchternd.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Kraftakt 4, Beweglichkeit 3, Nahkampf 3, Kommandieren 2

TALENTE: Exospezialist

PANZERUNG: Schützende Kleidung 3

WAFFEN: Hydraulikhammer

AUSRÜSTUNG: Tag mit 1.100 Birr, Talisman der Matrosen

EREIGNISSE

Die Hamurabi-Station ist ein hervorragender Ort für den SL, um neue Charaktere, Geschichten und Nebenhandlungen einzuführen. Besatzungen, die durch den Horizont reisen, verbringen normalerweise viel Zeit auf Portalstationen und warten auf Sprungkoordinaten oder einen Großfrachter, mit dem sie springen können.

An Bord der Station können sich die SC ausruhen, neue Ausrüstung kaufen und nach neuen Kontakten und Missionen suchen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass diese Mikrgesellschaften vor Intrigen und Konflikten brodeln, in die die SC hineingezogen werden. Einige Beispiele sind unten beschrieben.

❶ DAS BEGRÜSSUNGSKOMMITEE

Wenn die SC an Hamurabi ankommen, spricht der Bürokrat Asal Harub sie in Begleitung zweier Wachen an. Sie verlangen, für eine Inspektion an Bord gelassen zu werden, da sie einen anonymen Tipp erhalten haben, dass die SC Schmuggler seien. Haben sie etwas zu verstecken? Vielleicht hat einer der Feinde der Gruppe eine Stationswache bestochen, um belastende Beweise an Bord zu platzieren?

❖ DAS BULLETIN

Bulletinkorrespondentin Anata Garam erhält einen Tipp über die SC und beginnt sich für sie zu interessieren. Sie folgt ihnen, untersucht ihre Hintergründe für eine Story und geht sogar so weit, in ihr Schiff einzubrechen, um Informationen zu finden. Das ist die perfekte Gelegenheit für den SL, die SC für schlechte oder moralisch fragwürdige Entscheidungen in vorherigen Abenteuern zur Rechenschaft zu ziehen. Anata wird nicht leicht aufgeben, doch Drohungen, Erpressung oder Gewalt könnten sie überzeugen, sich zurückzuziehen.

❖ DIE FREIE LIGA

Das Kolonialbüro und die Koloniaufseherin haben genug von Didier Abédis Einmischung in ihre Geschäfte und entscheiden, dass der Agent der Liga einen kleinen Unfall erleiden sollte. Abédi bleibt in einer Luftsleuse stecken, die dekomprimiert wird, schafft es aber in einen Exo-Anzug und kommt lebendig raus. Er vermutet, dass die ganze Sache von jemandem eingefädelt wurde, und wirbt die SC als Leibwächter und Ermittler an. Aufseherin Lupino wird nicht ohne Kampf aufgeben und sich eine Reihe von spektakulären und kreativen Möglichkeiten ausdenken, um den Agenten loszuwerden. In der Zwischenzeit bittet Abédi die SC, die Aufseherin und die Kolonialagentin auszuforschen und nach Beweisen für illegale Aktivitäten zu suchen. Vielleicht führt diese Mission die SC zu neuen Abenteuern auf Abui?

❖ DAS KORSARENPROBLEM

Kolonialagentin Yasintra Hur hat keine Lust mehr, dass ihre Transporte von Korsaren überfallen werden. Sie vermutet, dass die Korsaren von jemandem auf der Station Informationen über die Transportwege erhalten. Wie sonst sollten sie mit solcher Präzision zuschlagen? Hur wirbt die SC an. Sie sollen sich auf der Station umsehen und herausfinden, wer die Informationen an die Korsaren weitergibt. Zu den Verdächtigen gehören der Bürokrat Asal Harub, Kommandeur Alsha Bashir und Koloniaufseherin Lupino Mbia. Ironischerweise ist Yasintra selbst das Leck! Ab und zu verbringt sie die Nacht mit der Tänzerin Emira, die tatsächlich die große Korsarin Samina in Verkleidung ist und seit Monaten Informationen aus Hur herausholt!



MINI-ABENTEUER

Das Ereignis „Das Korsarenproblem“ ist eine hervorragende Gelegenheit für einen SL, der die SC auf ein Mini-Abenteuer ausschicken will. Es beginnt damit, dass die SC Beweise auf Hamurabi suchen, um Samina und Yasintra auffliegen zu lassen. Vielleicht gelingt Samina die Flucht, und wenn das der Fall ist, wird Akbar Bokor die SC hinter ihr herschicken, bis sie ihr geheimes Schmugglerversteck auf der Gupka-Station finden, die um den geheimnisvollen Planeten Yublai kreist ...

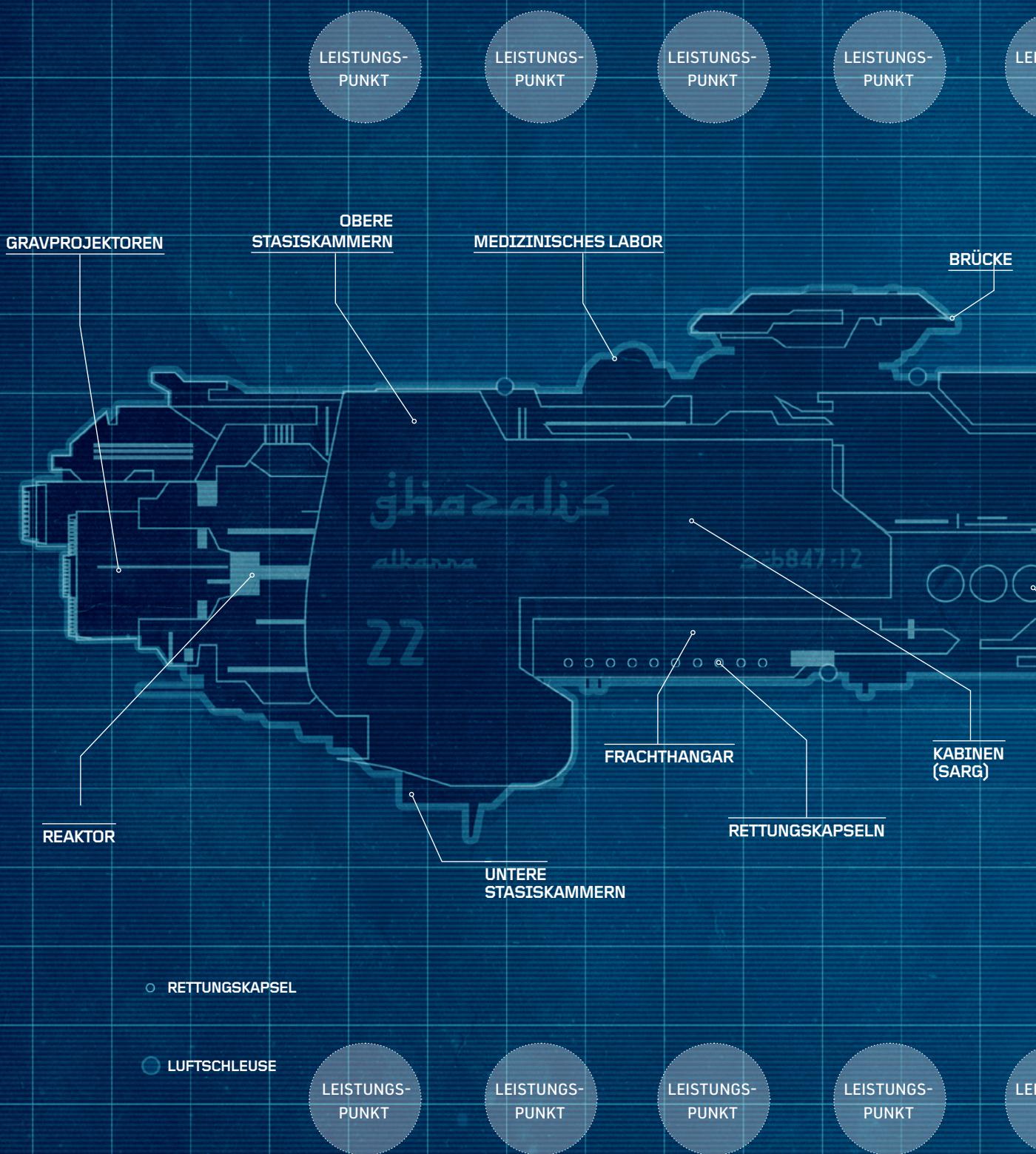
MITTLERER FREIHÄNDLER OMRIK

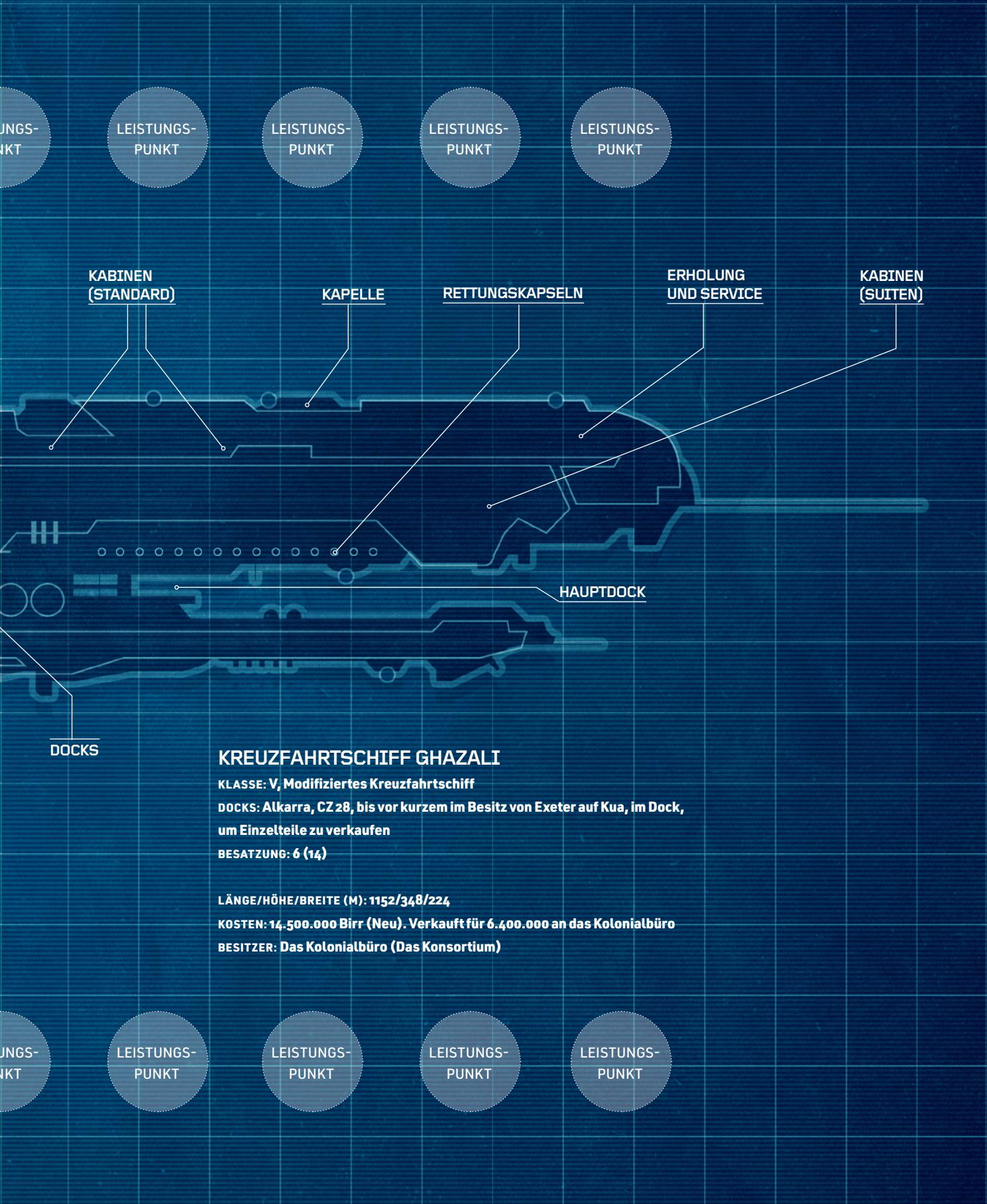
Erbaut CZ 54 in der Halgria-Werft auf Befehl des Sultans Arsalam vom Wassermann Omrik. Ursprünglich geplant, um den schwimmenden Palast des Sultans aufzunehmen, mit einem zusätzlichen Modulabschnitt, um Diener und Angestellte unterzubringen. Zur gleichen Zeit wurden zwei der größeren Module modifiziert, um schwedende Abschnitte unterzubringen, um das Schiff vollkommen schwimmfähig auf der Oberfläche des Wassermannes zu machen. Unglücklicherweise schlug der Fluch des Sultans kurz nach der Auslieferung zu und der Sultan verstarb wenige Tage später an einem Fieber.



FAKten:	
♦ WERFT:	Halgria
♦ MANNSCHAFT:	5
♦ PASSAGIERE:	0
♦ LÄNGE:	123 Meter
♦ PROJEKTOR:	Belpheiron Savra-3

DIE LETZTE REISE DER GHAZALI





DIE LETZTE REISE DER GHAZALI





DIE LETZTE REISE DER GHAZALI

4x4 Meter

EBENE 5

SUITE

FAHRSTÜHLE

MEDIZINISCHES LABOR

GROSSES MODUL
8 BETTEN

RAMPE ZU LEVEL 3

KABINEN

AUFZUG

RETTUNGSKAPSSEL

KAPELLE

RETTUNGSKAPSSEL

KABINEN

DOCK

DUSCHE/WC

BRÜCKE

KOMBÜSE

STASIS-MODULE

RAMPE ZU EBENE 3

EBENE 3

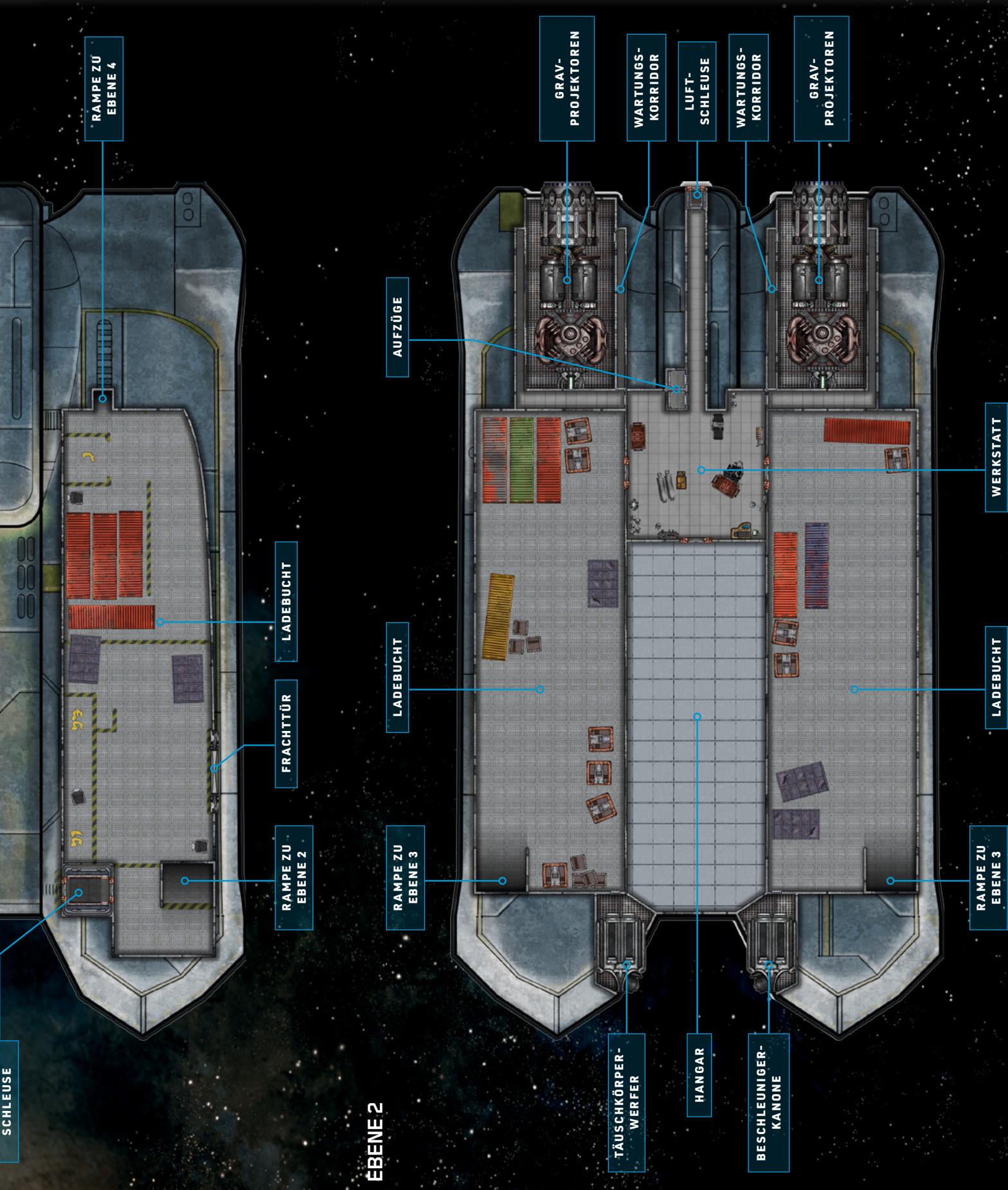
FRACHTTÜR

RAMPE ZU EBENE 2

LADEBUCHT

RAMPE ZU EBENE 4

LUFT-



DIE LETZTE REISE DER GHAZALI

4x4 Meter

EBENE 1

