

CORIOLIS

ATLAS-KOMPENDIUM

ATLAS-KOMPENDIUM

DESIGNTIME

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

AUTOREN

*Martin Dunelind, Nils Karlén,
Kosta Kostulas, Adam Palmquist*

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

ÜBERSETZUNG

Tim Persson

TITELBILD

Martin Bergström

LEKTORAT

John M. Kahane

ILLUSTRATIONEN

Martin Bergström, Gustaf Ekelund

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

DEUTSCHE REDAKTION

Friederike Bold

mit Uli Lindner und Thomas Römer

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Bettina Hanisch

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Jan Gravert

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

*Marco Lembke, Kristina Pflugmacher,
Aimée M. Ziegler-Kraska*

Willkommen im Atlas-Kompendium, dem ersten Quellenbuch für Coriolis – Der Dritte Horizont. Dieses Buch enthält Material für die Spieler und den SL.

DER ERSTE ABSCHNITT beschreibt einige Systeme des Dritten Horizonts im Detail. Jedes System wird mit seinen Hauptplaneten und einer größeren Stadt oder einem Knotenpunkt beschrieben. Sowohl die Spieler als auch der SL können diesen Abschnitt lesen.

Der zweite Abschnitt dieses Buchs, der auf Seite 23 beginnt, ist nur für den SL gedacht. Hier findest du Details über die Geheimnisse, auf die die SC im Dritten Horizont stoßen könnten. Dieser Teil beginnt mit einer Übersicht

über die Geschichte des Dritten Horizonts und beschreibt dann die Portalbauer und die vielen Wunder, die sie zurückgelassen haben. Dieses Material soll dem SL ein besseres Verständnis der Welt von Coriolis geben. Der letzte Teil des Buchs enthält nützliche Tabellen, um Planeten und Systeme zu erschaffen, Missionsgeneratoren für verschiedene Gruppenkonzepte und detaillierte Regeln, um Reisen im Weltraum und auf Planeten spannend, und möglicherweise gefährlich, zu gestalten.



ALGOL

Algol, der Dämonenstern, ist die Heimat von Plebejern und Rebellen. Der Planet ist bekannt für seine Schwerindustrie, seine tiefen Minen, gewaltigen Ödlande und drakonischen Herrscher, die mit verschiedenen Fraktionen und dem Konsortium verbunden sind. Die industrielle Expansion hat den Planeten und seine Bewohner einiges gekostet und das Volk in Loyalisten und Rebellen gespalten.

ALGOL IST EIN Trinärsystem, das die Sterne Algol, Persei und Rhaas enthält. Algol und Persei umkreisen einander in vom Schicksal bestimmter Leidenschaft, während Rhaas, der vergessene Geliebte, aus der Entfernung zuschaut. Da die Sterne weiß sind, enthält nur der Weltraum um Algol und Persei bewohnbare Welten: Yavan, Algol, Ermenu und Taus.

Einige Welten umkreisen den weit entfernten Rhaas, doch findet man dort nur wenige Bergbaukolonien.

KINDER DES DÄMONEN-STERNS

Im ganzen Horizont spiegelt Algols Ruf seinen unausgesprochenen Namen wider: „Der Dämonenstern“. Man dachte, dies sei ein heimgesuchter Ort, der nur von jenen besucht wird, die verzweifelt und gierig sind. Die ersten Kolonisten waren sich dieser Geschichten vermutlich bewusst, doch ignorierten sie den schlechten Ruf des Systems, um sein reiches Vorkommen von Metallen und Mineralien auszubeuten. Sie siedelten in den gemäßigten Gürteln auf dem Planeten Algol. Als die Portalkriege durch den Horizont wüteten, wurde Algol schwer getroffen. Viele Städte wurden während einer Kampagne der Orbitalbombardements zerstört, an die man sich heute noch als das „Jahr der Flammenden Tränen“ erinnert. Die Ankunft der Zenither belebte die verwundete Welt wieder.

• DAS KONSORTIUM UND DIE REBELLEN

Das Konsortium ist die größte Fraktion auf Algol. Mit Birr, Gravkränen und der Macht von Vulkanwaffen ergriffen die Firmen die Kontrolle über die zerstörten Städte und begannen die natürlichen Reichtümer des Planeten zu fördern. Die Infrastruktur wurde repariert und erweitert, doch

geschmacklose Zurschaustellungen von Wohlstand neben wachsenden Elendsvierteln sind das Gesicht des Konsortiums auf Algol geworden. Die Zenithische Hegemonie hat auch in mehrere Städte des Planeten investiert, dank der algolanischen Diaspora im Schatten des Monolithen. Alle Algolaner knien jedoch nicht vor ihren zenithischen Herrschern nieder. Die brutale Behandlung des Planeten und der Bevölkerung schürt Widerstand und Revolten. Die Rebellen bleiben in den abgelegenen Hochlanden, den Wäldern der Taiga und den gefrorenen Wüsten nahe der Pole des Planeten.

• YIHANNA UND DAS MONSTER

Der größte Konflikt auf dem Planeten spielt sich in der Metropole ab, die von den drei Städten Akhandar-O-Sharif, Yasul und Merkate gebildet wird, bekannt als die AYM-Metropole. Das Hauptquartier der Rebellen, die Zuflucht, liegt direkt südlich der Stadt. Kolonialgouverneur Abbaras hat vorgeschlagen, die Rebellen mit strategischen Nuklearangriffen durch Gevennon-P „das Monster“ Quam ausschalten zu lassen, doch das hohe Fallout-Risiko hat das bislang verhindert. Konventionelle Kriegsführung ist zu teuer, was zu einem langen Shah-Spiel von Nekatra und Einsatzteams gegen die Mem-Drohnen und Kriegselefanten der Rebellen geführt hat.

INDUSTRIE UND NATUR

Das Leben auf Algol ist hart: harte Arbeit in den Fabriken der Städte oder harte Arbeit in den Minen und Holzfällerlagern in der Wildnis. Doch wie die beiden Sonnen einander über den Himmel jagen, machen die Mühen des Tages den Freuden der Nacht Platz. Die Unterhaltungsdistrikte in den Städten sind voller Kurtisanenhäuser, Grubenkämpfe und Grav-Rennen, und Dinge



ALGOLANISCHE FINSTERNIS

Algol und Persei kreisen nahe beieinander und scheinen zusammen auf den Planeten Algol. Während des Tages kann man beide Sonnen vom Planeten aus sehen, wie sie schnell ihre Position verändern. Alle drei Tage gibt es eine Sonnenfinsternis, wenn einer der Sterne sich hinter den anderen bewegt. Selten kommt es vor, dass beide Sterne vom Mond Barir verdunkelt werden, so dass nur schwaches Licht von Rhaas am Himmel bleibt. Dies ist ein Omen für Unglück und Tod.



DIE SKLAVENHÄNDLER

Die einzige Gruppe, die Nutzen aus den Unruhen des Planeten und des Systems zieht, sind die algolanischen Sklavenhändler. Das Sklavereiverbot der Kirche scheint sie nicht zu stören. Sie sind vor allem in den Elendsvierteln aktiv, wo starke und schöne junge Männer und Frauen verschwinden und den Dars auf Dabaran, den Fabrikinseln im Konglomerat oder dem Neuland auf Sadaal verkauft werden. Großfrachter, die am Rand des Wolkengürtels in Rhaas' nördlicher Heliospause verborgen sind, transportieren die Sklaven von der Welt weg.

wie Kohôl, Opor, Arrash und die neueste Droge Substanz O helfen den Menschen dabei, ihre Sorgen zu vergessen. Das trostlose Land spiegelt das harte Leben der Bevölkerung wider: Kiesebenen, die sich endlos ausbreiten, leere Tundra, hohe Gebirgszüge und tiefe, dunkle Wälder. Pioniere und Prospektorgruppen trotzen der feindlichen Landschaft, um nach Edelmetallen und Erzadern zu suchen, in der Hoffnung, den einen großen Fund zu machen. Wie das Sprichwort sagt: „Ein Bergmann am Morgen kann in der Nacht ein Pascha sein.“

❖ DIE KRATERFELDER

Die Bombardements während des „Jahrs der Flammenden Tränen“ hinterließen in vielen Gegenden tiefe Krater wie den breiten Kaufmannssee oder die Grubenfelder von Tasuga. Die, die ihr Leben hier verloren haben, suchen die Kraterfelder heim. Böse Dybbuk und Kafras sollen Bergleute und Rebellen in Besitz nehmen, die durch die Gegend reisen. Die Erde und die Luft hier sind manchmal toxisch, auch wenn das Bombardement nicht thermonuklear war.

DER PLANET ALGOL

Algol ist der Knotenpunkt des Systems und die meisten Leute, egal ob Stadtbewohner oder Rebellen, leben nach wie vor in seinen beiden gemäßigten Gürteln. Alte und neuere Städte wie Yasul, Akhandar-O-Sharif, Belem und Yousfana stehen dicht gedrängt und sind auf allen Seiten von Ödland umgeben. Kolonien und Minen gibt es auf dem ganzen Planeten, und sie sind im ganzen System weit verbreitet, auf Monden und Asteroiden sowie im großen Wolkengürtel.

MENGOLS BERGBAUARCHIPEL

Das Mengolmeer war einst ein Platz voller Leben und langer Strände, und Akhandar-O-Sharif ragte über dem Wasser auf wie eine glänzende Perle. Das alles änderte sich, als das Konsortium eintraf. Der Meeresboden war reich an Knollen fast reinen Metalls, doch die Kosten, diese abzubauen, waren hoch. Indem sie die Landzunge sprengten, die das Meer von der Yafsa-Wüste trennte, wurde Mengol trockengelegt und die Wüste wurde ein gewaltiger Salzsumpf, frei von allem Leben.

Heute ist der Name der Technikerin, die die Idee hatte, Salbara, ein verbreiteter Fluch auf Algol. Der Meeresboden von Mengol ist ein Ödland, das von Bergbaueinheiten, Salzseen und Elendsvierteln bedeckt ist, wo die Plebejer in Schmutz und Verzweiflung leben.

DAS TANZIM-HOCHLAND

Das Tanzim-Massiv ist ein unwirtliches Plateau, das sich hoch über die Atmosphäre erhebt. Das Plateau kann verwendet werden, um in die Umlaufbahn einzutreten. Das Konsortium hat begonnen, einen Gravweg von Akhandar zum Plateau zu bauen, doch die Rebellen haben ihn sabotiert. Heute patrouillieren Drohnenbatterien und Kampfsatelliten von Gevennon-P den Himmel und verhindern, dass sich jemand nähert. Der alte Raumhafen auf Rhaas-Tanzim ist verlassen und zerstört, aber das ganze Massiv ist voll von Sklavenhändlerhöhlen und verborgenen Opor-Farmen.

AKHANDAR

Akhandar-O-Sharif ist eine der ältesten Städte auf Algol, doch sieht sie nicht so aus, da weite Teile der Stadt während der Portalkriege zerstört wurden. Das Konsortium hat mehrere große Wiederaufbauprojekte auf den alten Ruinen gestartet, und strahlende Himmelstürme, dabaranische Kugelkomplexe und der gerade fertiggestellte Kraterdom geben

Akhandar ein neues Gesicht. Ruinen aus der alten Zeit sieht man nur noch in den ärmeren Distrikten und Elendsvierteln.

Akhandar ist in Blocks eingeteilt, die jeweils von einem Konzern oder einer Fraktion durch das Khasar-Konzil regiert werden. Die chaotischen Elendsviertel, die die Stadt umgeben, werden sich selbst überlassen, genauso wie die Unterstadt. Sklavenhändler und Opor-Kartelle kontrollieren diese Regionen, und die Polizei kommt nur hierher, wenn sie Rebellen jagt.

• DIE KHASARE

Der regierende Rat aus Konzernbürokraten und Fraktionsmitgliedern, die Khasare, halten die Kontrolle über ihre Blocks durch verschiedene private Polizeitruppen aufrecht, wie die Khasa-Garde oder Hyperions Granitwache. Die Rebellenjäger mit Legionausbildung werden für militärische Einsätze verwendet, wobei sie mit der neuesten Technologie des Konsortiums ausgerüstet und bewaffnet werden, wie Grav-Gürteln, Kampf-Gravs und Übelkeitsfeldern.



Sklavenhandel im Suq der verlorenen Seelen



✿ DIE GEBETSTÜRME

Die Gebetstürme, die die Tempel und Kirchen seit den Tagen der Erstsiedler krönen, sind ein berühmtes Merkmal der algolanischen Architektur. Der Gebetsturm in Akhandar ist das höchste Bauwerk der Stadt und wurde von der Architektin Yassa dol-Gardi entworfen. Yassa wurde von einem Besuch der hohlen Klippen von Qusuf inspiriert, die von Jahrtausenden der Erosion in natürliche Musikinstrumente verwandelt wurden. Der Gardi-Gebetsturm enthält viele Löcher und Schächte, die Predigten und Gebete ohne elektronische Verstärkung im ganzen Distrikt verbreiten, und der Wind erzeugt hallende Klänge, wenn er den Turm aus dem richtigen Winkel trifft. Das Gebet ist der wichtigste der neun heiligen Riten der Kirche in Algol. Überall im System kommt die Gesellschaft während des Morgen- und Abendgebets zum Stillstand.

✿ DER SUQ DER VERLORENEN SEELEN

In den Schatten der Unterstadt liegt der Suq der Verlorenen Seelen, der Sklavenmarkt. Händler aus den verschie-

denen Sklavenhändlerklans versammeln sich hier, gehüllt in Bouras und verborgen hinter Thermalvisieren und Stimmverzerrern, um miteinander, mit dem Syndikat, der Schlange oder anderen zwielichtigen Organisationen Geschäfte zu machen. Die meisten Plebejer, die als Diener in den wohlhabenderen Distrikten von Akhandar arbeiten, sind tatsächlich Sklaven mit einer „gewaschenen“ Identität. Diese „Plebejer“ können in den ganzen Horizont exportiert werden, was das Sklavereiverbot umgeht, das auf vielen Welten herrscht.

✿ DER ELEFANTENMARKT

Der große Elefantenmarkt liegt in den Randbereichen des Handelsdistrikts. Farbenfrohe Zelte geben den Tieren Schatten, die wie die Gebetstürme synonym mit Algol geworden sind. Alles von lebhaften Zwergeflefanten bis zu den majestätischen weißen Madra-Elefanten und Arbeitstieren wie Trägerelefanten oder den wolligen Steppenrassen findet man hier. Einmal pro Jahr wird der Elefantentag gefeiert, und alle Tiere werden schön geschmückt und bemalt.

MIRA

Mira ist ein Ort, an dem die Zeit seit vor den Portalkriegen stillsteht. Mächtige Tempel, Ikonenkirchen und Klosterpaläste thronen in vergoldeter Glückseligkeit über den Herzen der Stadtstaaten des Planeten. Pilger und Kaufleute sammeln sich auf dem Planeten sowie ihre Beschützer und die, die sie ausbeuten wollen.

MIRA IST VOLLER Wunder der Erstsiedler: verschlungene Pilgerstraßen, der schwelende Verkehr in der Ikonenstadt, asketische Mönche in den vergessenen Tälern von Menau und vieles mehr. Die besten Grav-Projektoren des Horizonts stammen auch von hier. Sie werden in den legendären Chelebs-Werften gebaut.

DAS MIRA-SYSTEM

Mira ist ein Trinärsystem. Es gibt einen zweiten Stern namens Mira-B oder Antmira, und einen dritten namens Mira-C oder Menau. Sowohl Antmira als auch Menau haben Planeten, die für menschliche Besiedlung geeignet sind, aber sie sind nicht annähernd so reich wie der Planet Mira.

Trigon in Antmira ist eine industrialisierte Welt, die für die zenithischen Fraktionen interessanter scheint als für die Miraner selbst. Menau ist abgelegen, hier findet man nur verstreute Kolonien und die Tempel des Kreises der Sucher.

DIE WIEGE DER KOLONISIERUNG

Die Stadtstaaten von Mira sind die Wiege der Kolonisierung durch die Erstsiedler und gelten unter vielen als ihr Höhepunkt: eine lose Föderation von Staaten, die Jahrhunderte der friedlichen Rivalität genossen haben. Heute ist die Macht zwischen der Kirche der Ikonen, den Städten und der Familie Chelebs-Menau aufgeteilt. Die Kirche kontrolliert die Ikonenstadt aus der Luft von der fliegenden Tempelstadt aus. Die anderen großen Städte des Planeten, wie Bandar Asul, Tifret und Chimoran, werden von örtlichen Höfen regiert, doch die Kirche zeigt durch Prediger, Bürokraten und die Kriegernonnen des Weinenden Matriarchats überall Präsenz.

Die Familie Chelebs-Menau strahlt wie eine Sonne über die Werften in der Ikonenstadt,

von ihrem schwebenden Palast hoch über dem Intrapelagischen Meer. In den letzten Jahren haben die Chelebs starke Bande zur Zenithischen Hegemonie aufgebaut, und Gerüchte sprechen von einer bevorstehenden Heirat zwischen den Meisterbauern und einer der reinsten und angesehensten Hegemonie-Familien. Dies würde ein Blutsband über den gesamten Horizont erschaffen.

Das Weinende Matriarchat ist ein Bündnis von Klöstern, die für den Großteil der Sicherheit der Kirche auf Mira und Antmira zuständig sind. Das Triumvirat der Schwestern, das auf Lebenszeit ernannt wird, kontrolliert das Matriarchat.

Okra Darma ist das, was unter den Miranern dem Syndikat am nächsten kommt: ein kriminelles Netzwerk, das von Raub und leichtgläubigen und verängstigten Pilgern lebt, die die Ikonenstadt besuchen. Okra Darmas Hauptquartier ist in den tiefen Kluftungen auf dem weit abgelegenen Menau verborgen, doch ihre Präsenz in der Ikonenstadt ist alles andere als diskret.

✿ AUF GRAVITRON-SCHWINGEN

Im Hafenviertel der Ikonenstadt und den Fabriken auf Antmira nimmt die Waffenproduktion stark zu. Das gleiche soll angeblich für die Chelebs-Werften gelten, nachdem der Vaarnathar-Komet im Menau-System aufgetaucht ist. Warum die Familie Chelebs Waffen hortet, ist nicht bekannt. Agenten von überall im Horizont werden von Mira wie Fliegen vom Honig angezogen, um herauszufinden, was vor sich geht.

NICHTS ALS TEMPEL

„Wohin du auch auf Mira gehst, du kannst dich immer vor den Ikonen verbeugen“ ist ein beliebtes Sprichwort unter Pilgern, das zeigt, wie allgegenwärtig religiöse Architek-



DER MIRANISCHE DHOL

Der miranische Dhol ist nach den zahllosen wilden Hunden benannt, die sich in den Elendsvierteln der Ikonenstadt herumtreiben. Der Dhol ist ein kleines Gravfahrzeug, das von Reichen und Armen gleichermaßen in den Städten von Mira als Transportmittel verwendet wird. Der Umstand, dass die Chelebs und andere kleinere Werften auf dem Planeten leichte, robuste Grav-Projektoren herstellen können, macht den Dhol so weit verbreitet. Der Dhol ist normalerweise wie ein kleines Boot geformt und mit Ikonenaugen geschmückt, um das Glück für den Kapitän zu sichern.

tur auf dem Planeten ist, von Standbildern und Prophetenhainen bis zu Gebetsschulen, Klöstern und Ikonenkirchen. Der Glaube spielt eine wichtige Rolle im alltäglichen Leben, und alle Miraner kennen die neun heiligen Riten von Kindheit an. Almosen, Gebete und Pilgerfahrten gelten als die wichtigsten der neun Riten. Almosen an Bettler, Tempel oder Pilger zu geben ist etwas, das ein typischer Miraner jeden Tag tut.

PILGERWEGE

Mira und Menau sind von Wegen, Pfaden, Kanälen und allerlei Fahrzeugen für Pilger durchzogen. Langsam reisen die Pilger durch das heilige Land. Weder Pilger noch Miraner sehen einen Grund zur Eile. Die Reise ist oft das Ziel. Wenn Geschwindigkeit erforderlich ist, gibt es normalerweise einen Dhol in der Nähe, und wer zu schwach zum Gehen ist, kann auf Mira Dromedone oder auf Menau die wolligen, mit Greifhufen versehenen Cira reiten.

DER GRAVITON-WIND

Ein seltsames Phänomen, das weder die Geoniker des Instituts noch Miras Klosterwissenschafer erklären können, ist der so genannte Graviton-Wind oder „unsichtbare Schleier“, der über die Berge auf dem weit entfernten Menau fegt. Es ist, als würde die Schwerkraft an einigen Orten von Menau schwanken, ähnlich wie die Schwerkraftbecken, die es in der Randwärtsregion gibt. In manchen Bereichen setzt die Schwerkraft vollkommen aus oder, was noch schlimmer ist, nimmt um ein Vielfaches zu, was tödliche Folgen haben kann.



Segnung neuer Graviton-Projektoren
in den Docks der Ikonenstadt

DIE IKONENSTADT

Der Knotenpunkt des Mira-Systems ist die Ikonenstadt, die zu Ehren der Ikonen gegründet wurde. Der gewählte Standort am Strand des Intrapelagischen Meeres soll einen an eine sonnengeküste Küste auf der lange verlorenen Ardha erinnern, der ersten Heimat der Menschheit. Die drei Hügel, die von den ersten Siedlern kolonisiert wurden, sind die heutigen drei Distrikte der Ikonenstadt geworden: die Tempelstadt, die Ziegelstadt und der Hafen, der heute Chelebs-Stadt genannt wird.

MÖNCHTUM

Die Klöster in der Ikonenstadt sind der Mittelpunkt jeder höheren Bildung im System, was bedeutet, dass alle Herrscher und Bürokraten von Mira irgendwann Novizen in einem Kloster waren. Das soll nicht bedeuten, dass die miranischen Staaten religiöser sind als andere. Die Beziehung mit den Ikonen ist eher kühl, und ihre Hilfe wird mehr oder weniger als gegeben betrachtet.

❖ DIE TEMPLERGARDE

Eine besondere Gruppe außerhalb der förmlichen Kontrolle der Kirche ist die Templergarde, ein alter Orden, der auf die Tage der ersten Kolonisten zurückgeht. Die Templer betrachten es als ihre Berufung, die Pilger, ihre Wege und die abgelegenen Klöster zu beschützen. Templergardisten rasieren ihre Schädel und tragen immer das Zeichen der Richterin, entweder als Tätowierung oder auf ihrer Kleidung.

DIE TEMPELSTADT

Die Tempelstadt hebt sich vom Rest der Ikonenstadt ab, indem sie die Gesetze der Natur bricht: Teile schweben in der Luft, weil sie auf Gravplattformen erbaut sind. Die Kirchen, Tempel, Gebetsschulen und Pagoden in der Stadt unterhalb richten sich alle in Richtung Hurabas Segen aus, der magischen Insel am Himmel, wo der Hauptsitz der Kirche und das Herat-Konzil gelegen sind. Die Luft in der Tempelstadt ist immer erfüllt vom Klang von Glocken, Gebetsrufen und den heiseren Stimmen von Propheten.

Auf Hurabas Segen findet man den gigantischen Ikonendom. Mit seiner blauen Kuppeldecke und den acht Gebetstürmen, die als Wächter im Umkreis aufgestellt sind, ist die Kuppel das Symbol der Ikonenstadt geworden. Sie senkt sich einmal pro Tag auf den Ikonenturm darunter herab, um erwartungsvolle Pilger und Würdenträger aufzunehmen, die Schlange stehen, um die schwebende Insel besuchen zu dürfen.

DER VERSTRICKER

Der Verstricker oder Yal-Shir ist ein verbreiteter Mythos im ganzen System. Er soll auf unwürdige Pilger Jagd machen und sie verführen. Je unbekannter oder weniger bereist eine Straße ist, umso „aktiver“ ist der Verstricker. Mehrere Pilgergruppen verschwinden jedes Jahr auf der Yadaman-Straße zwischen der Ikonenstadt und dem Tal der Monamente, und weder private Söldner noch das Matriarchat waren in der Lage, dies zu beenden.

DER TAG DER BLUMEN

Der Planet Mira ist weithin für seine exotischen Blumen bekannt, die im Monolithen ebenso hoch angesehen werden wie bei den Dars von Dabar. Die jährliche Feier des Tages der Blumen ist ein Vermächtnis der Fruchtbarkeitskulte früherer Kolonisten, die an die miranische Umgebung und Jahreszeiten angepasst worden sind. Während der Wochen vor dem Fest reisen die Miraner in die Wildnis, um die schönsten Blumen zu pflücken, die man in der Savanne, in den Seidenwäldern oder dem Regenwald finden kann. In den letzten Tagen vor der Feier werden Gebäude, Dhols und sogar Raumschiffe mit Blumen und Kränzen verziert. Während der Nacht der Blumen werden viele neue Miraner gezeugt.



DIE DHOL-WACHE

Mehrere Wachposten auf Gravs umkreisen Hubaras Segen wie Grillen eine Lichtblume. Sie werden gesammelt als die Dhol-Wache bezeichnet, und jede Plattform ist ein wunderschön entworfenes Bauwerk, das Waffensysteme und starke Kraftfelder enthält, zumindest, wenn man den Geschichten Glauben schenkt.

❖ DIE WACHSAMEN STATUEN

Es gibt zwei eindrucksvolle Statuen auf dem Pilgerplatz, die die Richterin und den Tänzer abbilden. Ein seltsames Merkmal der Tänzer-Statue ist ein zusätzlicher Arm.

DER HAFEN

Der Hafen liegt auf dem Hügel, der dem Meer am nächsten ist. Die Gebäude hier sind eine Mischung aus den rotbraunen Fassaden der Ziegelstadt und den luxuriösen Stilen, die an Tempel oder Kirchen erinnern. Der Hafen ist zum Teil Raumhafen, zum Teil Seehafen. Große, interatmosphärische Freihändler und Kurierschiffe teilen die Piers mit Land- und Seegrav. Der Hafen ist das Herz des Handels der Stadt. Hier findet man riesige Handelssuqs, wo die Freie Liga eine Präsenz aufgebaut hat. Der Suq, wo jeglicher Großhandel mit Seide, Bambus, Getreide und Textilien stattfindet, geht langsam in den Ikonenstadt-Basar über, der den Bereich zwischen dem Hafen und den Hängen der Ziegel- und Tempelstadt einnimmt.

DABARAN

In der Wärme des roten Sterns liegt der Planet der Emire, Dabaran. Der Planet verfügt über üppige Oasen, extreme Temperaturschwankungen, große Wüsten und eine Bevölkerung mit einer Schwäche für Philosophie, Mathematik und wunderschöne mechanische Schöpfungen.

DABARAN IST EIN Binärsystem, doch Dabaran-B ist so klein, dass man ihn auf seinem schnellen Weg neben dem gigantischen Dabaran-A kaum sehen kann. Der Hauptstern ist ein roter Riese mit ein paar Monden, aber der Felsplanet Dabaran ist der einzige mit einer nennenswerten Bevölkerung. Es gibt einige Gasminen auf dem gewaltigen Salamanx und eine Forschungsanlage auf dem kochend heißen Arara.

HEIMAT DER DARS

Der trockene Dabaran ist die Heimat einer wachsenden Schicht von Adligen, die in Oasengärten, Kuppelpalästen und Schluchtserails leben. Egal, ob sie Emire, Feriks, Paschas oder Sultane sind, Adlige sollten mit der königlichen Vorsilbe „dar“ oder „dari“ angesprochen werden, und der gleiche Begriff wird verwendet, wenn man von ihren Emiraten spricht. Die Dars stehen in ewiger Konkurrenz in den Bereichen Kunst, Wissen und Reichtum. Dieses Wettrennen um Vollendung nimmt viele Formen an, von komplexen Mosaiken und Palästen bis zu glänzenden mechanischen Nachtigallen und Eulen. Dabaran wurde von den Schrecken der Portalkriege weitgehend verschont. Der Planet wurde von keinen größeren Bombardements getroffen, und die Dars hatten keine Flotten, mit denen sie an Kämpfen teilnehmen konnten. Konzentrierte Bemühungen wurden stattdessen in die Selbstversorgung des Planeten gesteckt, indem die Oasenkuppen verstärkt und die Ausbreitung des ansteckenden Hasses und Misstrauens unterbunden wurden, die den Rest des Horizonts in einem Würgegriff hielten. In Lotus, der Tempelstadt, wurden Bündnisse und Ehen geschlossen, um den brüchigen Frieden zu wahren und weitere Fortschritte und Erleuchtung zu garantieren.

• STÄNDIGER DURST

Der Frieden hat bis zum heutigen Tag angehalten, doch die größeren Dars haben begonnen, um die wichtigste Ressource der Stadt zu kämpfen: Wasser. Wasser ist im Tiefland um den Äquator in unterirdischen Quellen und Flüssen reichlich vorhanden, doch das Hochland, wo die königlichen Höfe ihre Oasenkuppen haben, ist trocken, und Wasser ist etwas, für das man tief bohren muss. Dies hat zu einem großen, lukrativen Markt für Wasserrechte geführt, mit Transaktionen in der Form von Birr oder Eheschließungen. Mehr und mehr Oasenkuppen werden gebaut, und das hat zu physischen Auseinandersetzungen um Quellen und Pipelines geführt.

ZENITHISCHE ARROGANZ

Das Konsortium, mit Parr und dem Kolonialbüro an vorderster Front, hat begonnen, ein Interesse am fruchtbaren Boden des Tieflands zu entwickeln. Mit der Erlaubnis von Emir Karabah von Lotus wurden mehrere Multifarmen auf den Hängen des Yeva-Tals erbaut. Pumpstationen und gewaltige Crawler übernehmen langsam das Tal und zerstören es, nach der Ansicht vieler. Das hat zu Staubstürmen geführt, die in die benachbarten Dars fegen. Gerüchte sagen, dass die Zenither versuchen, sich einen Weg in die Wunde zu bohren, die direkt nördlich des Yeva-Tals liegt. Warum sonst sollten sie Parr-Nesteras Angriffsbrigaden mobilisiert haben?

DIE RUHE VON DABARAN

Die Dabaraner sind ein gelassenes und nachdenkliches Volk. Es hat einen Grund, warum der Kreis der Sucher sein Hauptquartier im Horizont in Dabaran errichtet hat. Für eine Weile waren die Sucher auf dem Weg, eine Fraktion zu werden, was

Wasserlader verladen ihre kostbare Fracht aus der Khouro-Oase



DIE WASSERKRIEGE

Gräfin dari-Evadires hat immer eine große Wasserreserve im nördlichen Ödland kontrolliert, und ihre drei Oasenkuppeln gedeihen, während die Oasen der Umgebung langsam verdorren. Mit Unterstützung des Paschas von Dar Bouti haben die Emire der Umgebung eine kleine Armee von Söldnern angeworben, um die Pumpstationen in der Gegend ein für alle mal zu sichern. Dari-Evadires hat sich allerdings mit einem externen Patron verbündet und sie hat Zugriff auf Verteidigungssysteme, eigene Söldner und brandneue Fraktionstechnologie. Die Kampfhandlungen haben bislang zwei Oasenkuppeln zerstört und drohen auf die Hügel und das Tiefland überzugreifen.

Dabaran eine Stimme in der interstellaren Politik gegeben hätte, aber dazu kam es nie, da große Teile des Kults in die Kirche der Ikonen assimiliert wurden. Die Dabaraner verschaffen sich heutzutage durch die Kirche Gehör, wenn sie sich überhaupt beteiligen. Solange die Großfrachter aus Mira über Kua eintreffen, stört das aber nicht allzu viele.

Die Ruhe von Dabaran findet sich auch im täglichen Leben, zumindest für die Privilegierten. Kunst, Mathematik, Feinmechanik und Philosophie werden sehr geschätzt. In den Oasenkuppeln üben viele eine Art von Formschnitt aus, die Botanotechne genannt wird, die Kunst, Bäume und Büsche mit Umformungen und physischen Messern in Kunstwerke zu verwandeln. Für die Plebejer, die oft unter sklaventartigen Bedingungen in den Baracken im Tiefland oder unterirdischen Anlagen an den Oasenkuppeln leben, ist das Leben stattdessen ein ruhiges, aber beständiges Schuften. Der dabaranischen Denkweise nach führt dies auch zu Erfüllung, wenn auch anderer Art. Gewisse Stimmen haben aber nunmehr geäußert, dass das Leben der Plebejer alles andere als einfach ist.

DER PLANET DABARAN

Dabaran ist eine Welt voller Kontraste. Das Tiefland ist reich und warm, während die kalten Wüsten im Hochland fast steril sind. Das Hochland durchläuft Temperaturextreme, und auch wenn die Klimareaktoren der Dars die Treibhausgase in der Atmosphäre gesteigert haben, um die Unterschiede auszugleichen, kann der Unterschied zwischen Tag und Nacht immer noch 60 Grad Celsius betragen. Die Sommer sind wüstenheiß, die Winter extrem kalt. Das weiter außen liegende Ackerland erfordert biogeformte Feldfrüchte oder Oasenkuppeln.

Das Tiefland ist warm und gleichmäßiger temperiert, mit offenen Palästen, Städten und Bauernhöfen. Die größeren Städte befinden sich hier, sowie der einzige Ozean des Planeten.

DIE EISENSTÜRME

Das Hochland wird regelmäßig von roten Eisenstürmen heimgesucht, die manchmal als das „Gesicht der Richterin“ bezeichnet werden. In der eisenreichen Wüste baut sich eine Bodenladung auf, zieht mikroskopische Sandpartikel in die Atmosphäre und schleudert sie dann über die Ebene. Die aufgeladenen Partikel finden einen Weg in jede Nische und jeden Winkel von Fahrzeugen und Exos und können sogar den Shuttleverkehr in Richtung Umlaufbahn beeinflussen. Die Stürme halten manchmal tagelang an. Das Mathematische Institut in Daddah gibt regelmäßig warnende Vorhersagen über drohende Stürme heraus.

DIE WOLKENSTADT

Das Shariqua-Emirat hebt sich von den anderen Dars auf Dabaran ab. Anstatt eine Oasenkuppel zu bauen, hat Emira Yossipa dar-Shariquah eine fliegende Stadt erschaffen, die sie die Wolkenstadt nennt. Die Stadt schwebt auf einer elliptischen Basis, die mit verschiedenen Oasenkuppeln bedeckt ist, über dem Äquator des Planeten. Die Wolkenstadt wurde ein Fokuspunkt für Glücksspieler aus der dabaranischen Oberschicht und aus dem Rest des Horizonts. Es gibt hier immer Grav-Rennen, Shah-Turniere und andere Veranstaltungen. Der Wohlstand der Wolkenstadt hat die große Aufmerksamkeit des Syndikats angelockt, das sich hier durch Mittelsleute etabliert hat.

DIE WUNDE

Für die Adligen von Dabaran ist Lotus die Hauptstadt der Ikonen auf dem Planeten. Die Stadt wurde von den Suchern neben der geheimnisvollen Wunde errichtet, einer Kluft, de-

KARAWANE UND SHUTTLE

Ein Dabaraner reist stilvoll. Kleine, extravagante Shuttles für die Reichen bewegen sich zwischen den größeren Oasen und Kuppelstädten hin und her und werden auch für Transporte in die Umlaufbahn verwendet. Nur die größeren Raumhäfen erlauben es Händlern, auf dem Planeten zu landen, und sie liegen oft weitab von den Oasen und Städten.

Die angesehendsten dieser Dars reisen oft in langsam Landkarawanen. Im Tiefland werden Gravfahrzeuge verwendet, die an kleine, schwelende Paläste erinnern, gefolgt von einer Entourage von Kurtisanen, Dienern, algolanischen Elefanten und miranischen Vollblütern. Auf der Ebene werden stattdessen riesige Bodencrawler verwendet, die von einer Flotte kleinerer Fahrzeuge, wie Ameisen um eine Termitenkönigin, umschwärmt werden.

DESDEMODU

Das kalte Ödland ist die Heimat der langsamen und wackelnden Desdemodu. Seit uralter Zeit wurden sie von den Suchern des Lotus für ihre Weisheit verehrt. Die seltsamen Hörner der Desdemodu sind in den letzten Jahren in anderen Systemen ein beliebtes Aphrodisiakum geworden, und Wilderer haben einige erfolgreiche Versuche unternommen, Desdemodu zu jagen und zu töten. Das ist natürlich ein Verbrechen, das nicht geduldet werden kann, und die Latifs haben die Wilderer brutal bestraft, wenn sie sie fangen konnten.

DER JADEAFFE

Direkt südlich der Stadt Merkab-al-Kour liegen die Galrada-Stufen, ein Bereich aus Ödland, das von biogeformten Steppengras eingenommen wurde. Die örtlichen Nomaden erzählen Geschichten über eine Statue aus Jade, ein Gestein, das man normalerweise nicht auf Dabaran findet. Die Statue soll König Karak abbilden, einen Naturgeist in der Gestalt eines Riesenaffen. Karak soll angeblich erwachen, wenn die Nomaden von Neuankömmlingen in der Steppe bedroht werden. Eine Ausgrabungsstätte in der Merkab-Schlucht unter der Federführung der zenithischen Markadu-Firma hat seit einiger Zeit Probleme: zerstörte Ausrüstung, vermisste Angestellte und unterbrochene Kommunikation.

NACHTIGALLEN UND SHAH

Die Dabaraner sind für ihre Begabung mit feiner Handwerkskunst bekannt, wie die handgemachten Luxusfahrzeuge von Metri, die wunderschönen Gewänder, die Il-Aahls erschafft; oder die mechanischen Nachtigallen des Meisteruhrmachers Ingios Gharbigah. Die Nachtigallen sind meisterlich gefertigte Wunder aus Zahnrädern und Federn und werden oft als luxuriöse Geschenke überreicht.

Dabaranesches Shah ist eine komplexe Variante des gewöhnlichen Shah. Die Bretter selbst sind oft komplexe Kunstwerke, die wie das Innere der Oasenkuppeln gestaltet und verziert sind.

ren vulkanische Tiefen noch nicht vermessen wurden. Die Wunde soll von den Portalbauern stammen, aber es gibt keine offensichtlichen Artefaktfunde in der Umgebung, die dies beweisen könnten. Mehrere Expeditionen sind in der Dunkelheit der Wunde verschwunden. Um die Sache ein für alle Mal zu klären, hat das Institut vor kurzer Zeit ein Team von Xenoarchäologen dorthin geschickt.

DAR BHARI

Die Metropole des Tieflands, am Strand des Bhari-Meeres, ist Dabarans inoffizielles Zentrum. Fürsten und Fürstinnen kommen hierher, um soziale Kontakte zu pflegen, Bündnisse aufzubauen und Streitigkeiten zu schlichten, alles in den sonnendurchfluteten Strandpavillons, die Emir Rahmalan erbaut hat. Die Stadt erstreckt sich entlang der Strandpromenade in weite Entfernung. Weiße Häuser, Villen und Paläste sind auf die Olivengärten, geformten Kiefernhaie und Klippen verteilt, die über dem Meer aufragen. Am Rand der Stadt macht der Luxus Platz für schmale Gassen und kleine, braune, rote und getünchte Häuser. Der Raumhafen und die Unterbringung für die tausenden Plebejer, die den Meistern der Stadt dienen, sind hinter dem Berg verborgen, auf dem die Stadt liegt.

❖ DAS GESETZ DER LATIFS

Die Latifs sind die planetare Polizeitruppe, die auf Dabaran für Recht und Ordnung sorgt. Sie patrouilliert in den Städten und Ebenen in schnellen, hochmodernen Gravfahrzeugen. Nur die Geheimtechnologie der Fraktionen kann sich mit den Fahrzeugen der Latifs messen. Viele der Ressourcen der Latifs werden verwendet, um die Plebejer zu kontrollieren, da diese oft Einwanderer aus anderen Systemen entlang des Dabaran-Kreises sind. Nach den Aufständen auf Lotus vor einigen Zyklen sind die Latifs besonders wachsam. Es gibt Gerüchte, dass Aufwiegler aus dem Konglomerat eingetroffen sind.

❖ DER SEGELPALAST

Eines der acht Wunder des Horizonts ist der Segelpalast, der in der Wüste im Hochland außerhalb von Dar Bahri erbaut wurde. Der Palast ist tatsächlich ein hoher Himmelsturm mit vielen Terrassen, Masten und Kirchtürmen. Jeden Tag werden auf den verschiedenen Terrassen Segel verschiedener Farben gehisst, damit sich der Turm langsam im Wüstenwind dreht. Als Dar Sakam Bahri verstarb, wurden für einen ganzen Zyklus schwarze Segel gehisst. Heute sind die weißen Segel zurück, doch der Turm wird als das Mausoleum des Dars verwendet.

SADAAL

Das Sadaal-System wird von einer Gruppe von Erstsiedlern bewohnt, die ihre „Interpretation“ des Ikonenglaubens auf eine absurde Stufe angehoben haben. Das Oberhaupt des maskierten Klerus, Aremerat behauptet direkt von den Ikonen auserkoren worden zu sein. Es ist ein isoliertes System, und Neuigkeiten aus dem Rest des Horizonts unterliegen strenger Kontrolle und Zensur.

SADAAL IST EIN Binärsystem. Beide Sterne, Sadaal und Bahram, haben jeweils einen Planeten mit guten Bedingungen für menschliche Besiedlung. Der Planet Sadaal wird von hohen Bergen und trockenen Steppen dominiert, während Bahram von Meeren, Sümpfen und offenen Ebenen voller Ackerland bedeckt ist. Auswanderung aus dem System ist nicht erlaubt, doch das Konsortium und einige andere Gruppierungen durften sich hier in den letzten Jahren niederlassen.

DIE ACHT WEISHEITEN

Die mächtigste Gruppe in Sadaal sind ohne Frage die Hierokraten im Amesha Spenta, die Acht Weisheiten. Diese Hohepriester deuten die Worte von Aremerat und sind praktisch in jederlei Hinsicht die Herrscher. Jeder der acht Ameshas verkörpert eine Ikone und kontrolliert eine Institution, die sich der Domäne dieser Ikone verschrieben hat, wie es in Sadaal verstanden wird. Die neunte Ikone, der Flüsterer, der anderswo der Gesichtlose genannt wird, hat keinen Vertreter im Amesha Spenta. Die Ameshas arbeiten als politische Kraft, um ihre Macht zu wahren und auszubauen. Institutionen, Ämter und Abteilungen wachsen und schrumpfen, Priester gewinnen oder verlieren Reputation – es ist ein beständiges Ränkespiel, unter dem die Bevölkerung zu leiden hat.

❖ PHANTOME IN DER NACHT

Der Gesichtlose hat keinen Sitz im Amesha Spenta und wird stattdessen von den Angra Mainyu, der gefürchteten Geheimpolizei, verkörpert, die auch als die Phantome bekannt sind. Die Phantome stehen über allen Gesetzen bis auf einem: sie müssen die Herrschaft von Aremerat beschützen. Viele Dissidenten

wurden von ihren Esstischen auf die Straße geschleppt und vor ihren Nachbarn erschossen, und das ohne Verhandlung. Niemand ist sicher. Jeder schaut über seine Schulter. Niemand wagt es, die Taten der Phantome offen zu hinterfragen.

AREMERATS BÜRGER

Sadaaler leben normalerweise ein strenges, bescheidenes Leben. Sie arbeiten, um ihre Familien zu ernähren. Sie tragen ihre Talismane und danken Aremerat am Morgen und am Abend für die große Zivilisation, die er erschaffen hat. Sie treffen ihre Beichtväter mindestens einmal die Woche, um zu beichten und über ihr Tun nachzudenken. Zurückhaltung ist das Maß aller Dinge. Für die einfachen Leute gibt es auf Sadaal keine dekadenten Freuden.

Das Leben auf Bahram ist etwas anders. Bauern ziehen in die großen Städte, um Teil an der neuen Ökonomie zu haben, und eine Mittelschicht entsteht. Neue Distrikte entstehen um Schiffswerften und Fabriken. Vorurteile nehmen ab, und die Bürger haben keine Angst mehr vor Veränderung.

DAHARAB

Die Daharab-Werften sind der Mittelpunkt der Macht des Konsortiums auf Bahram. Sie befinden sich in den Neulanden, einer Gruppe von Inseln, auf denen ausländische Firmen sich niederlassen dürfen. Es werden Bauteile für die gewaltigen Frachter in den Werften gebaut und dann zum Zusammenbau in die Umlaufbahn gebracht.

Daharab ist eine lebendige Stadt. Die sozialen Stände sind hier viel nuancierter als in anderen Teilen des Planeten und des Systems. Man kann hier viel Geld machen, aber viele Leute leben auch in Armut, etwas,

PRÄSENZ DES KONSORTIUMS

Viele Sadaalier betrachten die Präsenz des Konsortiums auf Bahram als Beleidigung. Warum sind sie da, wenn sie nicht die natürlichen Reichtümer des Systems ausbeuten wollen? Naima Thaud, oberste Vertreterin des Konsortiums im System, hat viele gebildete Ikonenanhänger angestellt und trifft sich regelmäßig mit dem örtlichen Klerus in Bahram, um vorsichtig Vertrauen in die Fraktion aufzubauen. Thaud ist maßvoll und bedächtig in Wort und Tat, doch hofft sie, einen größeren und größeren Keil zwischen die Ameshas zu treiben.

**AREMERAT**

Für das einfache Volk ist der Anführer, den sie in Nachrichtensendungen sehen, der gleiche Aremerat wie ihr spiritueller Vater, der die sadaalische Zivilisation nach den Portalkriegen wieder aufgebaut hat. Die Details des Prozesses, mit dem der neue Aremerat gewählt wird, sind nicht bekannt, da die einzigen, die ihn jemals treffen, die Amesha Spenta sind. Einige spekulieren, dass es ein Amesha ist, der aufgestiegen ist, um der neuen Aremerat zu werden, während andere glauben, dass unbekannte Technologie das Leben des ursprünglichen Anführers verlängert hat. Für die Bevölkerung von Sadaal allerdings ist die Antwort klar: Aremerat ist unsterblich. Er ist ewig und wird niemals seine schützende Hand von seinem Volk zurückziehen.

das es außerhalb der Neulande kaum gibt. Ein weiterer Hinweis auf die Lockerung der Kontrolle in den Neulanden ist der wachsende Zustrom von Plebejern, zugezogen aus dem ganzen Horizont, um in den Fabriken zu arbeiten.

DIE NAMTAR-WINDE

Im Süden von Bahram, weit von den florierenden Städten, gibt es große Ruinenfelder, die sich so weit erstrecken, wie das Auge reicht. Vor den Portalkriegen gab es in dieser Gegend mehrere Städte um die großen Seen, die mit dem weiter südlich liegenden Namtarmeer verbunden sind.

Wegen der sogenannten Namtar-Winde wurde das Gebiet abgeriegelt. Normalerweise sind die Seen und das Meer ruhig, aber einige Male im Jahr brechen schreckliche Stürme aus. Der Wind liest radioaktiven Staub aus den Portalkriegen auf und schleudert ihn in fokussierten Hurrikans über Wälder, Sumpfe und die südlichen Städte.

ALBURZ

In der Nähe des höchsten Plateaus in den Shimushbergen liegt Alburz, die Hauptstadt von Sadaal. Die Stadt ist aus dem Felsen geschnitten und ein architektonisches Wunderwerk. Hohe Türme stechen in den Himmel. Breite Alleen verlaufen im Zickzack zwischen gewaltigen Zikkurats. Schmale Brücken führen über tiefe Täler. In die Seiten des



Tales sind eine Vielzahl von Bauwerken geschnitten, die die natürliche Kühle der Klippen während der heißen Tage ausnutzen. Alburz ist eine grüne Stadt. Bäume säumen die Alleen, viel Raum wird für Terrassenlandwirtschaft genutzt, und es gibt üppige Parks mit der atemberaubenden Aussicht auf die Shimushberge. Die Stadt erstreckt sich auch tief in die Berge. Textilfabriken und Raffinerien für Salz, Gewürze und Pflanzenöle wurden in den dunklen Tiefen unter der Stadt errichtet. Alburz ist der administrative, spirituelle und wirtschaftliche Knotenpunkt des Systems. Mehrere Distrikte sind allein für Ämter und Institutionen reserviert, wo Schreiber und Archivisten rund um die Uhr arbeiten.

DIE OFFENE STADT

Die städtische Planung von Alburz ist so streng wie der sadaalische Glaube. In ihrer ursprünglichen Form wurde der gesamte Raum so effektiv wie möglich genutzt, und kein toter Raum war erlaubt.

Das bedeutet allerdings nicht, dass sich die Stadt beengt oder klaustrophobisch anfühlt. Große, offene Bereiche wurden auch als gute Nutzung des Raumes betrachtet.

Mehrere Institutionen sind für die Stadtentwicklung verantwortlich. Sie sorgen dafür, dass die ursprüngliche Ästhetik der Stadt nicht durch neue Ideen oder Bauwerke zerstört wird. Wenn man nur ein neues Fenster in einem Haus einfügen will, muss man mehrere verschiedene Ämter aufsuchen, und es gibt eine endlose Reihe von Formularen, die ausgefüllt und genehmigt werden müssen.

MASKEN UND TRADITION

Tradition ist das Schlüsselwort der sadaalischen Kultur. Die Vergangenheit wird verehrt und am Leben gehalten. Dass viele im System sich Veränderungen widersetzen, kommt nicht von Ungefähr. Nach den Portalkriegen fegten brutale Sandstürme durch Sadaal. Die Bevölkerung war gezwungen, Masken zu tragen, wenn sie nach draußen ging. Das etablierte die Masken als Symbol der Wiedergeburt der sadaalischen Zivilisation. Heute werden geschickte Maskenbauer in der Gesellschaft hoch angesehen, und sogar der Klerus muss manchmal ihre Launen ertragen.

Masken sind in Sadaal ein Zeichen für sozialen Status geworden. Priester und einflussreiche Beamte in den Institutionen tragen aufwendige Vollmasken aus Knochen, Silber oder Stein, strukturiert und verziert mit Edelsteinen und Metall. Einfache Vorarbeiter tragen bestickte Tuchmasken, während die Fabrikarbeiter Halbmasken aus Papier tragen, die Mund und Nase bedecken.

TAUSEND SPRACHEN

Zeni ist ungewöhnlich auf Sadaal. Die Sprache breitet sich auf Bahram langsam aus, aber die indigenen Sprachen sind in Alburz noch immer vorherrschend. Priester und Diplomaten behaupten, kein Wort Zeni zu verstehen und verwenden in allen Treffen mit Ausländern Übersetzer.

Die geschäftige Stadt Daharab auf Bahram



ZALOS

Zalos wird die Geburtsstätte des Märtyrers genannt. Das System wird vom Orden des Paria regiert, einer Fraktion mit dem zwiespältigen Ruf, fromme, hilfsbereite Gläubige und blutrünstige Fanatiker zu sein. Über Zalos ist nicht viel bekannt, da der Orden sehr strikt damit ist, wen er hineinlässt.

DAS BISCHEN, WAS die einfachen Bewohner des Horizonts wissen, basiert auf Gerüchten und Quellen aus dritter Hand, und die, die Zalos tatsächlich in den letzten Jahren besucht haben, können nur ihre Erfahrungen mit der Stadt der Fremden teilen. Zalos ist ein Binärsystem mit zwei bewohnbaren Planeten, die jeweils um einen Stern kreisen. Ein dritter Planet namens Benagia war früher bewohnt, doch erlitt er während der Portalkriege so heftige Bombardements, dass er heute unbewohnbar ist. Mehrere Monde wurden kolonisiert, wobei Karrmerruk, der um Benagia kreist, der berühmteste ist. Viele kleine Raumstationen sind über das Sternensystem verteilt.

Das Märtyrerkonzil, eine ständig wechselnde Gruppe von Priestern, Propheten, Großmeistern und Ältesten, leitet den Orden des Paria. Gerüchte behaupten, das Konzil würde archaische Riten und Weissagung bestimmen lassen, wie Zalos regiert werden soll. Unabhängig von ihren Praktiken ist das Märtyrerkonzil die dominante politische Kraft im System, und wenige widersprechen ihm.

DER KRIEG GEGEN HÄRESIE

Der größte Konflikt in Zalos ist der Bürgerkrieg, der über ganz Zalos-B tobts. Große Teile der Bevölkerung des Planeten sind der Häresie verfallen und verehren falsche Propheten. Sie haben die Umarmung des Märtyrers verlassen und ergreifen gegen ihre ehemaligen Brüder und Schwestern die Waffen. Der Krieg ist allgegenwärtig und sehr blutig, und reicht von kleinen Guerillaangriffen bis zu vollständigen militärischen Feldzügen. Der Orden konzentriert einen großen Teil seiner Ressourcen darauf, die Rebellen zu vernichten, aber bislang ohne Erfolg.

Beide Seiten des Konflikts besitzen fortschrittliche Antimateriewaffen, Golim-Rüs-

tungen und Bionik, die außerhalb von Zalos nicht existiert, was sie ebenbürtig macht. Wäre da nicht die vollständige Flottenblockade um Zalos-B, hätte sich die Rebellion vielleicht schon im ganzen System ausgebreitet.

UNTER DEM BLICK DES MÄRTYRERS

Alle größeren Gemeinschaften auf Zalos sind um die großen Klosterkomplexe gebaut, von denen aus der Orden die Umgebung kontrolliert. Die Klöster beheimaten oft Hunderte von Ordensmitgliedern und sind immer stark befestigt. Jeden Tag machen sich die Anwohner der Region zu den Klöstern auf, um an Massengeißelungen zu Ehren des Märtyrers teilzunehmen. Die Städte sind aus Stein erbaut, mit Gebetstürmen, hohen Spitzdächern, schmalen Gassen und wenigen offenen Bereichen. Die Städte von Zalos-A sind geschäftig und labyrinthartig, während große Teile der Städte auf Zalos-B vom Krieg in Ruinen und Staub verwandelt wurden.

Bestimmte Dinge sind im Leben der Bewohner des Systems eine Konstante. Gebete und Selbstgeißelung sind gleichermaßen wichtig auf Zalos-A und Zalos-B. Der Glaube definiert jeden Aspekt des Lebens, von Familienbeziehungen bis hin zu Arbeit und Krieg.

DIE CHORSTATIONEN

Mehrere kleine Kulte im Orden sind in den Weltraum geflohen, um dem Krieg zu entkommen. Ein solcher Kult sind die Hymnen der Endzeit. Sie haben die acht sogenannten Chorstationen gebaut, die im ganzen System verteilt sind. Den ganzen Tag, jeden Tag, stehen die Chöre und Flagellanten der Endzeit in genial konstruierten Hallen und singen. Große polyphone Chorstücke

vermischen sich mit den Schreien der Flagellanten, die auf vielen Frequenzen ins ganze System übertragen werden, um den Märtyrer ewig zu preisen. Besuchende Händler sollten allen eintreffenden Funkverkehr blockieren, um die Kakophonie zu meiden.

KIANAARS GEWÜRZHANDEL

Der Orden des Paria hat eine zwiespältige Meinung zu Drogen und schaut bei Kulen wie den Kindern von Kianaar weg, deren Mitglieder selten ihren tiefen Drogenrausch verlassen. Die Kinder kontrollieren den Handel mit Gewürzkräutern, Pilzen und Mineralien von Zalos-A, Zutaten, die verwendet werden, um Gewürze und starke Drogen zu erschaffen. Der Kult lebt auf einer Raumstation, die Kianaars Gewürzhandel genannt wird und in den Ausläufern des Systems liegt. Die Station genießt in der Unterwelt des Horizonts einen fast mythischen Ruf. Auch wenn die hier produzierten Drogen den höchsten Standards entsprechen, gilt das nicht für die Station. Mehr als ein paar besuchende Aristokraten haben sowohl ihre Börse als auch ihr Leben in den dunklen Korridoren des Gewürzhandels verloren.

KARRMERRUK

Nicht weit von den Portalen entfernt, in der Umlaufbahn um den ausgebrannten Planeten Benagia, befindet sich der Mond Karrmerruk. Seit der Orden das System abgeriegelt hat, ist die Stadt der Fremden auf Karrmerruk der einzige Ort, an dem Besucher von außerhalb der Welt Handel treiben dürfen. Die Stadt ist unter einer Reihe von Kuppeln erbaut, die in der Gestalt eines der heiligsten Symbole des Ordens, der Sichel des Märtyrers, erbaut sind. Die Atmosphäre außerhalb der Kuppeln ist kalt und fast ohne Sauerstoff.

DIE KUPPELN

Der Handelsdistrikt befindet sich unter der größten Kuppel, der Suq der Nebel unter der zweitgrößten, und der Rest der Kuppeln bedeckt die großen Tempel und Militäranlagen des Klosterviertels. Die Glocken und Gebetsrufe aus den Klöstern hallen durch die ganze Stadt und führen Ortsansässige und Fremde durch die Gebete. Eine Bedingung, um in die Stadt der Fremden eingelassen zu werden, ist, dass man jeden Tag die Ikonen preist. Eine vierte Kuppel wurde von einer Gruppe von Selbstmordbombern zerstört, die wahrscheinlich mit den Heiden auf Zalos-B in Kontakt standen. In den letzten beiden Kuppeln befinden sich Assirs Gärten und das 11. Beinhaus.

DER HAMMER DES MÄRTYRERS

Der Hammer des Märtyrers ist ein Schlachtkreuzer, der permanent über der Stadt der Fremden postiert ist und als ständige Erinnerung an die Flottenmacht des Ordens dient. Der Hammer ist ein ehrfurchtgebietender Anblick, von Türmen, Zinnen und verzierten Waffenstationen bedeckt.



DIE KRONE DES MÄRTYRERS

Ab und zu fegen starke Sonnenstürme über Zalos-A und weite Teile des Systems werden von starken Sternenwinden getroffen. Während der Stürme ist ein gezacktes Muster um den Stern erkennbar, ungleichmäßige Spitzen aus Licht vor der schwarzen Leere. Der Orden nennt dieses Phänomen die Krone des Märtyrers. Unter denen, die den Orden noch immer als gefährliche Fanatiker sehen, wird geglaubt, dass die schlimmsten Prophezeiungen, die die Ältesten des Ordens murmeln, von der Krone ausgehen.

❶ DER RAUMHAFEN DES MÄRTYRERS

Die ganze Kultur des Ordens basiert auf der Verehrung des Märtyrers. Die anderen Ikonen sind nur blasse und sinnlose Schatten für die wahren Gläubigen, falsche Manifestationen der Allmacht des Märtyrers. Der Orden erwartet, dass alle Besucher auf Karrmerruk angemessenen Respekt vor dem Märtyrer zeigen. Priester warten an den Raumhafenkapellen, um Heiden zum Licht zu führen. Talismane und Riten, die mit den anderen Ikonen in Verbindung stehen, sind erlaubt, doch Gebete und Rituale, die ihnen gewidmet sind, müssen mit einem Lob des Märtyrers enden.

❷ KORAZANS HALLEN

Große Geschäfte mit dem Orden sind nur im Handelsdistrikt erlaubt. Ausländische Händler, die versuchen, direkt mit den Läden und Firmen im Suq der Nebel mit größeren Mengen an Waren zu handeln, werden sofort deportiert, ohne die Gelegenheit zu bekommen, sich zu erklären. Leute von außerhalb sollen nur mit Kaufleuten handeln, die speziell vom Orden für diese Aufgabe bestimmt worden sind. Die

größten Geschäfte finden immer in Korazans Hallen statt, die in den Randbereichen des Handelsdistrikts liegen, neben dem Raumhafen. Diese sind ein großer Komplex aus Hallen und Lagerhäusern, die nur dem Handel mit Fremden gewidmet sind.

❸ DER SUQ DER NEBEL

Der Suq der Nebel befindet sich in der zweitgrößten Kuppel der Stadt der Fremden. Ein ständiger Nebel bedeckt den Basar in der Mitte des Distrikts sowie die umgebenden Straßenzüge.

Der Suq ist ein lebendiger Marktplatz mit schmalen Gassen und winzigen Plätzen, an einigen Stellen zwei oder sogar drei Stockwerke hoch.

Besucher aus dem ganzen Horizont können sich hier mit den Ortsansässigen vermischen, in einem der kleinen Kawah-Läden eine Pause einlegen, Straßenmusikern lauschen, in den Kapellen beten oder einfach Geschäfte machen. Für die Bewohner von Karrmerruk ist der Suq der einzige Ort, wo sie Waren erwerben können, die nicht im Zalos-System hergestellt worden sind.

Ein Schiff nähert sich dem Schlachtkreuzer
Hammer des Märtyrers



ODACon

Das Odacon-System ist ein zerstörtes Monument für den Wahnsinn der Portalkriege. Niemand kommt freiwillig hierher, es sei denn, sie reisen zwischen Coriolis und Mira, oder sind verzweifelt genug, um Reichtum und Ruhm im zerstörten System zu suchen.

ODACon WURDE VOR langer Zeit von den Erstsiedlern kolonisiert und war einmal ein reiches System mit großer Bevölkerungsdichte. Mehrere Planeten besaßen große Städte und fortschrittliche Industrie. Dann kam der Krieg. Odacon wurde am Anfang verschont, doch am Ende schwer getroffen. Die letzten und verheerendsten Schlachten des Krieges fanden in diesem System statt und führten zu Vernichtung jenseits von allem, was der Horizont zuvor erlebt hatte. Das machte Odacon zu dem zerbrochenen System, das es heute ist.

DAS TOTE SYSTEM

Das System enthält drei Planeten, Sethlen, Russah und Qayna, und die verstreuten Überreste eines vierten. Keiner der Planeten hat größere Siedlungen. Das System ist zu schwierig zu navigieren, um es wirtschaftlich so erschließbar zu machen, dass die Firmen des Konsortiums hierher expandieren würden. Odacon wurde stattdessen ein Ort für wagemutige Freihändlerkapitäne und allerlei zwielichtige Geschäfte. Es gibt keine größere Präsenz der Fraktionen hier, und die Bevölkerung des Systems ist auf kleine Kolonien und unabhängige Raumstationen verteilt.

DIE GEFAHREN VON ODACon

Dass die meisten Besetzungen andere Routen als die durch Odacon wählen, ist kein Geheimnis. Es gibt hier einfach zu viele Gefahren, und physische Bedrohungen wie Korsaren oder Überreste von uralten Kriegsmaschinen sind nicht die einzigen. Es ist auch schon schwierig, den Weg durch das System zu finden. Seit dem Krieg ist der Stern instabil und unvorhersehbar geworden. Er ist beträchtlich abgekühlt und erzeugt seltsame Schwerkraftphänomene. Beide Portale im System sind instabil und können nur von einem erfahrenen Kapitän verwendet werden. Mehrere unerfahrene Mannschaften sind hier

gestrandet, weil sie ihre Navigationssysteme nicht reparieren konnten.

PORTALSTATION KHÔBAN

Wenn das System überhaupt einen Verwaltungssitz hätte, dann wäre es die Portalstation Khôban. Ungefähr fünfhundert Seelen nennen Khôban ihr Zuhause und leben alle in den äußeren Bereichen der Station, während die Kernmodule langsam verfallen. In den verfallenen Teilen sind keine Elendsviertelbewohner erlaubt, doch ist es schwer, diese Regel durchzusetzen. Der allgemeine Gesetzesvollzug liegt in der Hand von Judikatoren von der Coriolis, doch es sind die Märtyrerkrieger, die da sind, um den Konsul des Ordens in der Station Inashar Delion zu beschützen, und die Legionäre, die die Interessen des Konsortiums verteidigen, die tatsächlich Unruhestifter auf Abstand halten. Das Herz der Station ist die Halle des Kolonialbüros, in der Besucher sich für Geschäfte treffen oder ihren Durst in der Cantina stillen können.

ECHRON-BERGBAUATION

Die Echron-Bergbauation ist eine mehrere Kilometer lange und einige hundert Meter weite Röhre, die um Sethlen kreist. Echron hat eine sehr wichtige Funktion. Sethlens extrem hohe Schwerkraft macht es für schwere Frachter sehr schwierig, Erz vom Planeten und auf die Monde der Umgebung zu transportieren. Stattdessen wird die kostbare Fracht auf kleinere Schiffe nach Echron verladen, wo sie abgeladen und in Massebeschleuniger gepackt wird, um zu Frachtern gefeuert zu werden, die weiter draußen im Weltraum auf sie warten.

DER ASCHEGÜRTEL

Der Aschegürtel hängt wie ein dunkler Mantel in der Leere zwischen den Portalen in Odacon. Er besteht aus den Überresten

DIE BOTSCHAFTER

Alle Fraktionen werden auf Khôban von einem Botschafter vertreten, was notwendig war, damit die Freie Liga nicht die wirtschaftliche Kontrolle über Odacon erlangt. Die Botschafter treffen sich regelmäßig, um wichtige Angelegenheiten zu diskutieren, zum Beispiel, was gegen besonders effektive Korsaren unternommen werden soll. Die Treffen sind vor allem soziale Angelegenheiten, angenehme Abende mit gutem Essen und Trinken. Ein gewisses Ausmaß an politischer Intrige findet natürlich statt, aber es ist nicht annähernd so hinterhältig wie in den zivilisierten Teilen des Horizonts.

von Matush, dem vierten Planeten, der während der Kriege zerstört wurde, und den pulverisierten Wracks gewaltiger Armadas. Der Aschegürtel ist eine Goldmine für Schatzsucher-Besetzungen und Abenteurer, birgt aber auch viele Gefahren. Abgesehen vom mythischen Fluch der Asche ist der Gürtel auch die Heimat blutrünstiger Korsaren, automatisierter Kampfsysteme und vergessener Minen. Es gibt dennoch mehrere kleine Siedlungen auf Asteroiden und Raumstationen in den Tiefen des Gürtels.

★ QAYNAS GLETSCHERRUINEN

Der Planet Qayna ist von Eis bedeckt. Licht und Hitze vom Odacon-Stern können den Planeten nicht erreichen, zum Teil wegen der langen Entfernung, aber vor allem, weil der Aschegürtel im Weg ist. Es gibt immer noch viele mehr oder weniger intakte Bauwerke auf dem Planeten, doch das Eis bedeckt alles, was es schwer macht, sie zu erreichen. Mehrere sehr ehrgeizige Projekte, die das Aufspüren von Artefakten oder wertvollen Ressourcen zum Ziel haben, sind hier zu finden, und das Interesse an Qaynas Geheimnissen nimmt stetig zu. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Planet so überfüllt wird, dass Konflikte unvermeidbar werden.

DER FLUCH DER ASCHE

Wenige Dinge lassen einem Bewohner von Odacon mehr das Blut in den Adern gefrieren, als den Fluch der Asche zu erwähnen. Er ist eine Wesenheit, von der man sagt, sie könne ein Schiff zerstören, indem sie es Molekül für Molekül zerlegt. Einige sagen, der Fluch der Asche sei eine halbintelligente Kriegsmaschine, während andere ihn für eine chaotische Wolke aus Naniten halten.
Die Wahrheit über den Fluch muss erst noch enthüllt werden.

GESCHICHTE DES HORIZONTS

Die Geschichte des Horizonts ist lang und kompliziert. Mit Ausnahme der Wissenswahrer der Drakoniter und der Propheten des Ordens des Paria haben alle das meiste über die ersten beiden Horizonte vergessen.

UM DEN DRITTEN Horizont von heute zu verstehen, muss man wissen, was während der Portalkriege stattgefunden hat und was die Hintergründe der Feindseligkeiten zwischen dem Ersten und Zweiten Horizont waren. Dies ist unten in Kürze für den SL beschrieben.

DER ERSTE UND ZWEITE HORIZONT

Die beiden ersten Horizonte wurden lange vor dem Dritten Horizont kolonisiert. Der ewige Kaiser von Ardha regierte den Ersten Horizont, oder Terra, wie er dort bekannt ist. Der Zweite Horizont wurde früh von der Symmetrie dominiert, einer Kaste von Mystikern. Sie waren vor der Tyrannei des Ersten Horizonts geflohen und kolonisierten den Zweiten Horizont in einer Reihe schneller Wellen. Die Angehörigen der Symmetrie bauten ihre eigene politische Vorherrschaft im Zweiten Horizont auf, um sich vor dem Kaiser zu schützen. Als der Dritte Horizont entdeckt wurde und die Kolonisierung begann, kam es zu Konflikten zwischen den beiden älteren Horizonten. Das Herz des Konflikts war der Kampf um natürliche Ressourcen und Gebiete.

Der lange und erbitterte Krieg ließ tote Sterne, stille Systeme, ausgebrannte Planeten und Felsengürtel zwischen den beiden Horizonten zurück. Der Krieg wurde permanent, als der Erste Horizont begann, sich auf den Einsatz der Macht der Finsternis zwischen den Sternen zu konzentrieren.

❖ DER SCHLÜSSEL ZUM HORIZONT

Für den Ersten und Zweiten Horizont war der Dritte Horizont von großer strategischer Bedeutung.

Abgesehen von natürlichen Ressourcen barg der Dritte Horizont auch Schwachpunkte in der ansonsten fast undurchdringlichen Verteidigung der Symmetrie, insbesondere den Knoten auf dem Gasrie-

sen Xene. Der Kult, der heute als Kreis der Sucher bekannt ist, war ursprünglich ein Teil der Symmetrie, oder besser gesagt dessen, was später die Symmetrie werden sollte. Die Sucher und die Symmetrie entdeckten schnell mehrere Knoten im Dritten Horizont. Ein Knoten kann eine mystische und körperliche Verbindung zwischen Systemen herstellen, auf eine Weise, die außerhalb der Technologie und Methoden der Portalkräfte liegt. Mithilfe der Knoten konnten die Sucher in Kontakt mit ihren mystischen Verbündeten im Zweiten Horizont bleiben, aber als die beiden Kulte sich voneinander lösten, endete die Verwendung der Knoten und das Wissen über ihre Geheimnisse schwand.

DIE PORTALKRIEGE

Der ursprüngliche Konflikt, der zu den Portalkriegen werden sollte, drehte sich um die Frage, ob der Dritte Horizont unabhängig werden oder in gemeinsamer Herrschaft mit dem Ersten Horizont regiert werden sollte. Als der Krieg schlimmer wurde, wurde die ursprüngliche Frage an die Seite gedrängt, und viele andere Konflikte, die in den Schatten gebrodelt hatten, nahmen ihren Platz ein.

Der Erste und Zweite Horizont bekämpften einander während der Portalkriege ebenfalls durch Stellvertreter.

Die titanischen Waffen, die im Krieg verwendet wurden, zerstörten viele der Portale, die die drei Horizonte verbinden. Die Portale zwischen dem Ersten und Dritten Horizont wurden am schwersten getroffen, aber einige der Portale, die verschiedene Systeme im Dritten Horizont verbanden, erlitten ebenfalls Schaden. Der letzte Kontakt mit dem Ersten Horizont wurde bewusst vom Orden des Paria getrennt, als die letzten Truppen des Imperiums vernichtet wurden, und mehrere Portale und mystische Knoten waren bereits zuvor zerstört worden. Das Taoan-System enthält

Portale nach Hamura und Uharu, und ein totes Portal, das in den Ersten Horizont führt – oder besser gesagt ein Portal, das die Bewohner des Ersten Horizonts für tot halten.

ZEITLINIE

CORIOLISZYKLUS	EREIGNIS
-1000 (ungefähr)	Zenith und Nadir verlassen Terra.
-900 (ungefähr)	Die Portale werden in Systemen in der Nähe von Terra entdeckt. Die vielversprechendsten Welten des Ersten Horizonts werden kolonisiert. Der Zweite Horizont wird erkundet.
-600 (ungefähr)	Das Imperium festigt seine Macht im Ersten Horizont. Die Mystiker, die später als die Symmetrie bekannt werden, beginnen, den Zweiten Horizont zu kolonisieren.
-500 (ungefähr)	Der Würgegriff des Imperiums um den Ersten Horizont zieht sich enger zu, um rebellische Tendenzen zu unterdrücken. Der Dritte Horizont wird mit dem Segen des Imperiums kolonisiert.
-400 (ungefähr)	Der Erste Horizont erhebt Ansprüche auf den Zweiten Horizont. Es kommt zum Krieg. Das anfängliche Schlachtenglück des Imperiums schlägt schnell um.
-350 (ungefähr)	Der Krieg zwischen dem Ersten und Zweiten Horizont ist kostspielig und blutig und gibt den anti-imperialistischen Kräften im Ersten Horizont Hoffnung. Es kommt zu gewaltigen Rebellionen, die aber bald niedergeschlagen werden.
-300 (ungefähr)	Eine organisierte Rebellenbewegung wird im Ersten Horizont gegründet. Die Rebellen werden beschuldigt, Lakaien des Zweiten Horizonts zu sein. Die Loyalisten des Imperators wenden sich der Finsternis zwischen den Sternen zu, in der Hoffnung, einen endgültigen Sieg gegen den Zweiten Horizont zu erlangen.
-300 (ungefähr)	Das Imperium infiltriert den Dritten Horizont und Nazareems Opfer werden zu wichtigen Verbündeten im Versuch des Imperators, den Horizont ohne Blutvergießen zu erobern. Der Imperator kann sich keinen weiteren Krieg leisten, nicht einmal gegen den weitaus schwächeren Dritten Horizont.
-200 (ungefähr)	Mehrere der alten Fraktionen im Dritten Horizont beginnen den Aktionen von Nazareem zu misstrauen, doch ihre inneren Konflikte verhindern, dass sie sich gegen die Agenten des Ersten Horizonts verbünden.

-120

Die Flotten des Ersten Horizonts drängen in den Dritten Horizont. Die Portalkriege beginnen. Die alten Fraktionen kämpfen vor allem gegen das Imperium, aber auch gegeneinander in verwirrenden Nebengefechten. Viele Portale werden durch die unkontrollierte Verwendung von Thermonuklear- und antimateriewaffen beschädigt.

-99

Die Gefahr einer bevorstehenden kompletten Invasion durch den Ersten Horizont lässt einen Plan entstehen, den Dritten Horizont zu isolieren. Die wenigen Portale, die den Ersten und Dritten Horizont verbinden, werden zu Zielen, und kurze Zeit später zerstört.

-98

Nachdem die Fluchtrouten des Gegners abgeschnitten sind, werden die letzten Überreste der imperialen Flotte im Odacon-System gefangen und in der vernichtendsten Schlacht des Krieges ausgelöscht.

-5

Die Zenith trifft endlich in einem System mit einem roten Stern ein – Dabaran.



NAZAREEMS OPFER

Nach dem Ende der Portalkriege stellten die heiligen Krieger des Ordens fest, dass noch immer befleckte Überbleibsel des Imperiums im Horizont verblieben waren. Der Makel trug den Namen Nazareems Opfer. Nach einer Welle der Diplomatie schaffte es der Orden, die Fraktionen der Erstsiedler zu vereinen, um Nazareems Opfer in einer letzten Offensive auszulösen. Zumindest glaubten sie das. Nazareems Opfer begann als Ikonenkult, der sich dem Mysterium des Tänzers verschrieben hatte. Unter dem Einfluss des Ersten Horizonts begannen sie einen Aspekt des Tänzers zu verehren, der die Bestie genannt wird. Die Anbetung der Bestie vermischt sich mit den extremen Schönheitsidealen und dem absoluten Nihilismus des Ersten Horizonts. Nur die, die sich von den Fesseln der Moral befreien konnten, konnten perfekte Schönheit erlangen. Wenn man sich dieser grausamen Bewegung und ihren ekstatischen Feierlichkeiten unterwarf, öffnete das Tore zu unergründbarer Macht, die aus der Finsternis zwischen den Sternen stammte.

• EIN DUNKLER PHÖNIX

Nazareems Opfer waren nicht komplett unvorbereitet auf den Angriff der anderen Fraktionen. Der Kult war auf die drohende Hexenjagd vorbereitet und entkam der absoluten Vernichtung. Ob in vergessenen Tälern auf Mira, in hohen Gebirgshöhlen auf Algol, hinter den Masken der Bürokraten von Sadaal, die Nazareem verstecken sich überall im Horizont. Der Kult erwartet seine Wiedergeburt und arbeitet in den Schatten, um sich vorzubereiten. Sie besitzen mächtige Reliquien, makabre Kadaveruh-

ren, die schlagen werden, wenn die Zeit der Nazareem kommt. Neue Mitglieder werden rekrutiert, und die Gruppe wächst langsam. Da das Wissen der Symmetrie nach den Portalkriegen verschwand und die Propheten des Ordens die mystischen Wege aufgegeben haben, können die Nazareem ihre Fähigkeiten nutzen, ohne fürchten zu müssen, dass man sie entdeckt.

DIE ANKUNFT DER ABGESANDTEN

Während der ersten Jahre der Portalkriege wurden mystische Knoten überall im Dritten Horizont erschaffen, damit der Zweite Horizont eine Möglichkeit hatte, den Ersten zu betreten. Knoten, die sich direkt zwischen dem Zweiten und Ersten Horizont öffneten, wurden sofort zerstört, was die Routen durch den Dritten Horizont erforderlich machte. Der Dritte Horizont wurde in den letzten Kriegsmonaten systematisch von Knoten befreit, entweder von imperialen Agenten oder den Fraktionen der Erstsiedler, die keine Einflussnahmen von außerhalb des Dritten Horizonts mehr haben wollten.

Einige Knoten überlebten, verstreut über die Systeme. Ein solcher Überlebender ist der Knoten im Gasriesen Xene, ein Knoten, der in beide Richtungen führt. Unter den Mitglie-

dern der Symmetrie herrscht große Furcht, dass wenn der Erste Horizont Zugriff auf die Knoten erlangen könnte, sie theoretisch die Symmetrie mit ihren dunklen Fantasien beeinflussen könnten.

Als ein Prospektorenschiff eine Notlandung auf dem Knoten von Xene machte, ergriff die Symmetrie die Gelegenheit. Ihre mächtigsten Sucher verfielen in einen Zustand permanenter Trance, und jeder ergriff Besitz von einem der Prospektoren. Das war ein riskantes Manöver, da es über einen Knoten und auf extreme Entfernung ausgeführt wurde. Die Finsternis zwischen den Sternen lauerte in der Nähe. Die Ergebnisse waren wie erwartet – durchwachsen. Von jenen, die sich opferten, bewahrte nur eine ihre Seele und erlangte volle Kontrolle über den Wirt. Die Dunkelheit zwang sich den Seelen der anderen auf, die unterschiedlich stark beeinflusst wurden. Der Abgesandte, der relativ unbeschadet geblieben war, reiste nach Coriolis, um die Herrscher des Dritten Horizonts in eine gewünschte Richtung zu lenken, ohne sein Geheimnis oder die Existenz des Knotens zu verraten.

Eine Gruppe von Entdeckern nähert sich den Ruinen von Sah Koujand



DIE PORTALBAUER

Ohne die Portalbauer, oder die Vorläufer, wie sie auch genannt wurden, wäre der Dritte Horizont nicht, was er heute ist. Ihr Einfluss ist unter den Bewohnern des Horizonts noch sehr zu spüren. Niemand weiß wirklich, wer die Portalbauer waren. Es gibt zahllose Theorien, aber das einzige, was sicher ist, ist, dass sie den Horizont vor langer Zeit verlassen haben. Vielleicht sind sie ausgestorben, wurden von einem großen Krieg vertrieben oder haben etwas erreicht, das die esoterischeren Wissenschaftler Transzendenz nennen.

EGAL, WAS DIE Gründe und die Natur ihrer Abwesenheit sind, ihre Präsenz währt nach wie vor.

Überreste der Portalbauer findet man überall im Horizont. Einige sind klein, andere gewaltig und jenseits der Möglichkeiten von dem, was Menschen erschaffen können. Dass die Vorläufer technologisch deutlich fortschrittlicher waren als die Menschheit, steht außer Frage. Ob die Technologie und die Artefakte von Menschen verwendet werden sollten, ist eine ganz andere Frage.

Die Überreste der Portalbauer-Zivilisation bieten keine Hinweise auf ihr körperliches Aussehen.

Archäologen haben Statuen mit gravierenden Bildern auf Qayna, Kua, Menkar und vielen anderen Welten ausgegraben, die Kreaturen nicht-menschlicher Herkunft zeigen. Ein heiß diskutiertes Thema ist, ob die Bilder intelligente Wesen oder halbin intelligente Kreaturen wie Nekatra oder Skavara zeigen. Ob die Bilder von den Portalbauern oder jemand anderem erschaffen worden sind, ist ebenfalls Gegenstand der Diskussion. Unabhängig davon scheinen die Steine lange Zeit, bevor die Erstsiedler den Dritten Horizont besiedelten, graviert worden zu sein.

TORE IN ANDERE WELTEN

Die offensichtlichsten Überbleibsel der Vorläufer sind die Portale. Ohne sie hätte die Menschheit die Sterne niemals so schnell erreicht oder sich so weit ausgebreitet. Portal ist das Wort, das in der Alltagssprache verwendet wird, doch Portalfeld wäre ein besserer Begriff, da sie fluktuieren und

nicht von physischen Konstrukten begrenzt sind. Das Institut nennt sie Mathab-Konstrukte, nach Aroz Mathab, dem Wissenschaftler, der das mathematische Modell entworfen hat, mit dem die Reichweite und Form der Portalfelder berechnet wird, ehe ein Sprung durchgeführt wird.

Die Technologie, die verwendet wurde, um die Portale zu erschaffen, konnten weder die Ingenieure noch die Theologen des Horizonts erklären. Es gibt halbwegs gut belegte Theorien, die die Mechanismen des Sprungs beschreiben, aber niemand versteht, wie man ein solches Portal erschaffen sollte. Viele Menschen haben versucht, das Geheimnis zu lösen, aber ohne Erfolg.

Mehrere kleine Raumstationen sollen implodiert sein, nachdem ihre Bewohner versucht haben, neue Portalfelder zu erschaffen.

Die Ausmaße der Portalbauer-Zivilisation sind unbekannt. Die Systeme, die mit den Portalen verbunden sind, um den Dritten Horizont zu bilden, enthalten genug bewohnbare Welten, um eine große Zivilisation zu erhalten, doch gibt es viele Träumer, die von noch mehr Systemen da draußen sprechen, unberührt von den Menschen, aber über Portale erreichbar.

DIE BEWOHNER DES HORIZONTS UND DIE VORLÄUFER

Es gibt viele, die ihr Leben und ihre Laufbahn der Aufgabe verschrieben haben, herauszufinden, wer die Vorläufer waren. Das Institut betrachtet dies aus einem wissenschaftlichen Blickwinkel und versucht ihre Geschichte und Technologie zu verstehen.

Viele Freihändlerkapitäne sehen das Ganze aus einer rein ökonomischen Perspektive, da nichtmenschliche Artefakte sehr viele Birr wert sein können, und wenn man die Portalbauer versteht, würde man verstehen, wo diese Artefakte zu finden sind. Einige ziehen es vor, ihre Meinungen über die Vorläufer für sich zu behalten. Es ist nicht bekannt, wie intelligentes nichtmenschliches Leben in die fanatische Weltsicht des Ordens des Paria passen würde, und was die Drakoniter darüber denken, ist wie immer das Thema wilder Spekulation und geflüsterter Gerüchte. Es gibt einige Gruppen im Horizont, die extremere Meinungen zu den Vorläufern haben.

❖ SCHLEIER VON FAYSAL

Im Orden des Paria gibt es einen kleinen, engverbundenen Kult, der sich Schleier des Faysal nennt und der selbst von den blutrünstigen Märtyerkriegern als blutrünstig betrachtet wird. Der Schleier glaubt, dass jede Verwendung von Portalbauer-Artefakten die schlimmste Form von Häresie darstellt. Sie behaupten, dass die anhaltende Verwendung der Portale dazu führen wird, dass der Märtyrer seine Gläubigen verlässt. Wenn es nach dem Schleier ginge, würden die Portale zerstört werden, und sie sollten all ihre Ressourcen darauf verwenden, eine Methode zu finden, dieses Ziel

zu erreichen. Es gibt Mitglieder im Märtyerkonzil, die auf vorsichtige Weise den Schleier unterstützen, aber sie konnten bislang keine Abstimmungen zugunsten des Kults beeinflussen. Die gemäßigteren Fraktionen des Ordens haben den Schleier im Blick, denn auch wenn sie ihr System abgeriegelt haben, will der Orden nicht, dass die Portale für immer geschlossen werden.

❖ DIE SCHLÜSSELTRÄGER

Es gibt eine Geheimgesellschaft auf Kua, die sich die Schlüsselträger nennt, die die Portalbauer sogar noch mehr verehren soll als die Ikonen. Die Gesellschaft ist bekannt, aber die meisten Leute sehen sie als harmlose Exzentriker. Andere sagen, dass die Schlüsselträger mehrere Mitglieder mächtiger Zenitherfamilien in ihren Reihen haben, was bedeuten würde, dass die Gesellschaft über beträchtliche politische Macht verfügt.

Der wahre Glaube der Schlüsselträger ist, dass die Portalbauer den Horizont nie verlassen haben, und dass sie sich im undefinierbaren Raum verbergen. Von dort aus sehen die Vorläufer alles, was die Menschheit tut und misst den Wert der Taten der Menschen. Eines Tages werden sie wieder aus den Portalen zurückkehren und entweder Apotheose oder Apokalypse mit sich bringen. Die Schlüsselträger sind





überzeugt, dass die wahren Gläubigen zu einer anderen Existenzebene aufsteigen und dass jene, die sich weigern, in der großen Abrechnung brennen werden.

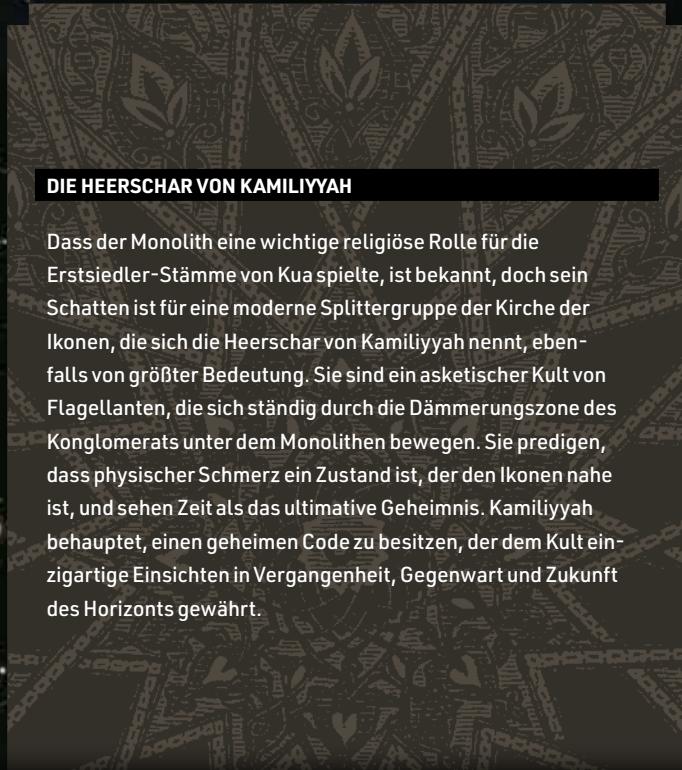
Bislang ist diese Doktrin nur den Schlüsselträgern selbst bekannt. Würde sie bloßgestellt, würde die Gesellschaft wahrscheinlich Angriffe aus allen Richtungen erleiden. Die Hegemonie würde niemals solche Abweichler in ihren Reihen dulden, die Kirche der Ikonen würde sie Häretiker nennen, und wenn der Orden ein Interesse an den Schlüsselträgern entwickeln würde, wäre es nur eine Frage der Zeit, bis die Mitglieder der Gesellschaft schreckliche Unglücke erleiden.

WUNDER DES DRITTHEN HORIZONTS

Die Portalbauer ließen seltsame Monamente zurück, die über die Systeme verstreut sind. Reisende stoßen auf Bauwerke und seltsame astronomische und planetare Phänomene, die nur als Wunder beschrieben werden können.

❶ DIE MONOLITHEN

Der Monolith von Kua gilt unter vielen als Schöpfung der Vorläufer, doch ob er ein Fragment einer uralten Stadt, eine Art Denkmal oder etwas ganz anderes ist, ist nicht bekannt. Die ehrfurchtgebietende Höhe des Monolithen sorgt dafür, dass er hoch über die Distrikte des Konglomerats darunter aufragt, und sein Schatten dient als eine riesige Sonnenuhr. Ein wandernder Streifen Dämmerung bedeckt einen Distrikt nach dem anderen, während die Stunden des Tages



DIE HEERSCHAR VON KAMILIYYAH

Dass der Monolith eine wichtige religiöse Rolle für die Erstsiedler-Stämme von Kua spielt, ist bekannt, doch sein Schatten ist für eine moderne Splittergruppe der Kirche der Ikonen, die sich die Heerschar von Kamiliyyah nennt, ebenfalls von größter Bedeutung. Sie sind ein asketischer Kult von Flagellanten, die sich ständig durch die Dämmerungszone des Konglomerats unter dem Monolithen bewegen. Sie predigen, dass physischer Schmerz ein Zustand ist, der den Ikonen nahe ist, und sehen Zeit als das ultimative Geheimnis. Kamiliyyah behauptet, einen geheimen Code zu besitzen, der dem Kult einzige Einsichten in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Horizonts gewährt.

verstreichen. Wenn man von den Türmen und Balkons der Himmelsstadt herabblickt, wirkt es, als würde sich der Zeiger einer riesigen Uhr von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang auf seiner Achse drehen. Der Schatten des riesigen Obelisken hat zahllose Mythen hervorgebracht, die man sich auf Kua erzählt.

❖ DER MENKAR-MONOLITH

Es steht außer Frage, dass die Zenithische Hegemonie den Monolithen auf Kua regiert, doch der Anspruch der Menschheit auf den Monolithen im Menkar-Arm ist eine ganz andere Frage. Wie die Zitadelle der Hegemonie ist der Menkar-Monolith riesig, fast viertausend Meter vom Fuß bis zur Spitze, aber in einem weitaus schlechteren Zustand als sein Gegenstück auf Kua und stark geneigt. Trotz dieser Unterschiede wurden die beiden anscheinend von den gleichen Architekten erbaut.

Der Menkar-Monolith wird von Menschen bevölkert, wie sein Bruder auf Kua. Er ragt über einer feindseligen Wildnis auf, in der viele Gefahren lauern, ein Umstand, der ihn zu einer logischen Wahl als Refugium für frühe Siedler machte. Heute sind viele der Gebäude auf dem Monolithen Ruinen, und der Rest wird kaum mehr bewohnt. Der Grund dafür ist, dass sich der Monolith plötzlich bewegt und geneigt hat, um die Position anzunehmen, die er heute hat. Tausende wurden getötet, als ihre einst stabilen Häuser in den Dschungel stürzten. Heute betrachten einige den geneigten Monolithen als Erinnerung an die Narrheit des Menschen und nutzen ihn als Beispiel dafür, warum man sich völlig von den Ruinen der Portalbauer fernhalten sollte.

Wie und warum der Monolith sich verlagert hat, ist nicht bekannt. Aus Angst, dass er vollständig umstürzen könnte, haben die Bewohner davon abgesehen, zu graben und den Fuß zu untersuchen. Astronomen und Verschwörungstheoretiker fragwürdigen Rufs behaupten, dass der Monolith genau in dem Moment gefallen ist, als die Zenith in den Dritten Horizont eintrat. Sie sagen, dass er seine Position geändert hat, um in Richtung des Monolithen von Kua zu weisen, wenn es die Umlaufbahnen ihrer jeweiligen Planeten erlauben, aber das war bislang schwer zu beweisen.

❖ DAS AUGE VON EKHARAN

Im Amedo-System findet man einen Himmelskörper, der als Auge von Ekharan bekannt ist und um den Stern Amedo-B kreist. Das Auge ist eine perfekte Ellipse, mit einer Querachse von genau 1.100 km. Seit die Beobachtung des Auges begann, ist seine Umlaufbahn konstant geblieben. Es ist offensichtlich, dass das Auge kein natürliches Phänomen ist.

Wegen seiner großen Nähe zu Amedo-B hat sich das Auge bislang als unerreichbar für die närrischen Expeditionen erwiesen, die versuchen wollten, es zu untersuchen. Sowohl

die Strahlung als auch die extreme Schwerkraft des Sterns bedeuten, dass ein Raumschiff weit jenseits der möglichen menschlichen Technologie nötig wäre, um das Auge zu erreichen. Es ist nicht viel über das Auge bekannt, außer, dass es sich in unregelmäßigen Intervallen um 90 Grad dreht. Es konnte bislang kein Muster dieses Verhaltens festgestellt werden. Alle Versuche, Sensormessungen vorzunehmen, wurden von der Hintergrundstrahlung unterbrochen.

Die meisten sind sich einig, dass das Auge von Ekharan ein Konstrukt der Portalbauer sein muss, da keine Spuren einer anderen Zivilisation entdeckt wurden, die ein solches Artefakt herstellen könnte.

❖ DER AWADHI-SONNENFÄCHER

Ein seltsames Konstrukt umkreist den Planeten Denebula im Awadhi-System. Der kochende Planet, dessen Atmosphäre aus dem Edelgas Hargium besteht, wird in regelmäßigen Intervallen von einem runden Konstrukt in Schatten getaucht, das an einen Handfächern erinnert, dessen Blätter die Farbe von Schwarz zu blendendem Silber verändern. Es wird davon ausgegangen, dass eine Art von Intelligenz das Phänomen kontrolliert.

Wenn der Sonnenfächter den Planeten in Schatten taucht, kristallisiert das wertvolle Hargium in der Atmosphäre und fällt als facettenreiche Hagelkörner zu Boden. Todesmutige Prospektoren ergreifen die Gelegenheit, um in den Hagelsturm zu fliegen und das konzentrierte Hargium zu sammeln, das man an die Fraktionen oder an die vielen Schiffswerften des Horizonts verkaufen kann. Hargium steigert den Schub von Graviton-Projektoren.

❖ DIE KNOTEN

An mehreren Orten im Dritten Horizont gibt es die sogenannten Knoten, die mystische Kommunikation zwischen verschiedenen Systemen ermöglichen, und sogar zwischen verschiedenen Horizonten. Die Knoten sind oft tief in Gasriesen, Gaswolken oder Asteroidenschwämmen verborgen. In einigen Fällen sind sie für alle sichtbar versteckt: Sie sind für die Menschen des Horizonts eindeutig zu sehen, aber absolut unverständlich.

Ein solcher Knoten ist das Netz, das wie ein Schleier um den Planeten Izir in Ereku hängt. Das Netz besteht aus Strängen, die mehrere AE lang sind und aus einem schwarzen, exotischen Material bestehen, das die Propheten für reine Dunkelheit halten. Das Institut hat das Netz untersucht und festgestellt, dass es vollständig inaktiv ist, und es glaubt, dass die Stränge eine Form von extradimensionalem Konstrukt sind. Die Stränge bilden ein sechseckiges Muster, das wie ein Mosaik aussieht, das man in vielen Tempelfenstern des Horizonts finden kann.

DER SYSTEMGENERATOR

Der Dritte Horizont ist voller Welten, Örtlichkeiten und Abenteuer. Die meisten sind sowohl den Spielern als auch dir als SL unbekannt. Dieses Kapitel enthält die Werkzeuge, die du brauchst, um Systeme zu erschaffen und sie zu bevölkern, damit die Spielergruppe sie erkunden kann.

DER DRITTE HORIZONT kann mit einigen einfachen Schritten zum Leben erweckt werden. Der Horizont einer jeden Gruppe sollte eine einzigartige Erfahrung sein, die ihr zusammen erschafft.

Unten findest du alle Details, um deine eigenen Systeme zu erschaffen.

DER GENERATOR

Es gibt 36 Systeme im Dritten Horizont, aber nur die Kernsysteme sind detailliert beschrieben, und einige der kleineren sind kurz im Coriolis-Regelwerk erwähnt (siehe Seite 311). Auf der Karte des Horizonts findest du einige kurze Sätze für jedes System. Wenn du als SL ein System für deine SC erschaffen willst, fange oben an und arbeite dich nach unten durch. Einige Dinge sind bereits entschieden, wie beispielsweise die Farbe des Sterns des Systems, wie viele Planeten es enthält und ob es Gasriesen oder Asteroidengürtel gibt. Nichts ist allerdings sicher. Die Astronik des Instituts hat schon mehrfach „vergessene“ Planeten, Felsgürtel und Monde entdeckt. Als SL kannst du die Informationen auf der Karte des Horizonts anpassen, damit es besser in euer Spiel passt.

Der Systemgenerator besteht aus mehreren Tabellen, die das Aussehen, den umgebenden Weltraum, Atmosphäre, Temperatur, Natur und schließlich Bevölkerung des Planeten, Abenteuer- und Missionsaufhänger sowie die Präsenz der Fraktionen beschreiben. Du kannst auf die Tabellen würfeln oder einfach einen Eintrag auswählen, der dir gefällt.

- ◆ Größe 2W6
- ◆ Umlaufbahn 2W6
- ◆ Atmosphäre 2W6
- ◆ Temperatur 2W6
- ◆ Geosphäre 2W6
- ◆ Bevölkerung 2W6
- ◆ Raumhafen 2W6

- ◆ Szenarioaufhänger W66
- ◆ Fraktionen 2W6



Es gibt viele verschiedene Planeten im Horizont, vom sengend heißen Lubau bis zum gefrorenen Hiperion, vom lavabedeckten Pyre bis zum feuchten Basilica. Die Tabellen unten können für alle Arten von Planeten verwendet werden, mit Ausnahme von Gasriesen und Asteroidengürteln, die ihre eigenen Tabellen haben.

PLANETENGRÖSSE

Die Größe eines Planeten kann sehr unterschiedlich ausfallen, selbst wenn es sich nicht um einen Gasriesen handelt. Am weitestverbreiteten sind Planeten wie Kua, deren Schwerkraft bei ungefähr 1 Standard-G liegen. Die angegebene Größe ist der Durchmesser des Planeten in Kilometern, mit Beispielen von ungefähr so großen Himmelskörpern aus dem Sonnensystem. Das Coriolis-Grundregelwerk beschreibt die Planeten im Kua-System und ihre Größen. Welten mit weniger als 0,7 G gelten als Niedrigschwerkraftwelten und können dünne Lebensformen, seltsam hohe Pflanzen, gleitende Kreaturen und fremdartiges Gelände enthalten.

Welten mit hoher Schwerkraft, über 1,3 G, sind oft gewaltige Welten mit ebenem Gelände, großen Ozeanen und hohen Konzentrationen von Metall. Die hier existierenden Lebensformen leben entweder im Meer oder unter der Erde. Auf Welten mit hoher und niedriger Schwerkraft haben SC und NSC, die nicht daran gewöhnt sind, Probleme sich zu bewegen und erleiden einen Abzug von -2 auf alle Würfe mit **BEWEGLICHKEIT**, **NAHKAMPF** und **KRAFTAKT**. Nach einer Periode der Anpassung verschwindet der Modifikator.

★ GASRIESEN

Gasriesen unterscheiden sich von anderen Planeten in Größe und Zusammensetzung. Man findet sie in den äußersten Regionen ihrer Systeme. Ein Gasriese nahe der Sonne ist eine Anomalie und steht wahrscheinlich unter dem Einfluss eines Artefakts oder eines anderen seltsamen Geheimnisses. Wenn du einen Gasriesen mit den Gasriesen-Tabellen erschaffst, würfe auf den Tabellen 2 bis 5 für Größe, Farbe, Temperatur und Eigenschaften. Die Tabellen 10 bis 12 kommen bei Gasriesen nicht zum Einsatz. Die Atmosphäre gilt als toxisch oder schlimmer. Die Temperaturen reichen von der Kälte des Weltraums in der äußeren Atmosphäre bis zu Sonnenhitze im Kern. Verwende die Tabelle für normale Planeten, um die Bevölkerung zu bestimmen, aber wirf nur einen W6. Ein Gasriese hat normalerweise 3W6 Monde. Der Durchmesser der Monde liegt normalerweise bei bis zu 5.000 km, aber es gibt Ausnahmen: der größte von Uharus Waldmonden hat einen Durchmesser von 8.000 km. Du kannst diese Monde als Planeten erschaffen, wenn du möchtest, und die Tabellen 9 und 13 bis 17 verwenden, um die Bevölkerung in der Umlaufbahn um den Gasriesen zu erschaffen. Die Eigenschaften eines Gasriesen können alles von Ringen bis zu geheimnisvollen Flecken sein, die wärmer oder kälter als die Umgebung sind, so genannte „Löcher“. In seltenen Fällen bewohnen riesige Gaskreaturen die Atmosphäre.

★ ASTEROIDENGÜRTEL

Mehrere der Systeme im Dritten Horizont enthalten Asteroidengürtel. Sie variieren in Größe und Dichte, vom reichen, dicken Gürtel in Kua bis zum staubigen Aschegürtel in Odacon. Einige Gürtel sind breit und massiv, besonders, wenn es keine Gasriesen in der Umgebung gibt, um ihre Ausbreitung aufzuhalten, wie es Xene im Kua-System tut. Wie oft von der Astronik des Instituts festgestellt wird, funktionieren Gasriesen wie Asteroidenhirten. Ein Asteroidengürtel wird erschaffen, indem du Tabelle 6 bis 8 verwendest, um Größe, Zusammensetzung und Eigenschaften zu bestimmen. Größere Asteroiden können als kleine Planeten behandelt und für sich erschaffen werden. Du kannst die Tabellen 13 bis 17 verwenden, um eine Bevölkerung zu erzeugen, doch behandle einen Asteroidengürtel als kleinen Planeten (Größe 1-3), wenn du die Bevölkerung erschaffst.

UMLAUFBAHN

Diese Tabelle beschreibt den Weltraum um den Planeten, beispielsweise, ob dieser Monde, Ringe, Satelliten oder Raumstationen enthält, egal ob vergessen oder aktiv. Es kann Raumstationen in der Umlaufbahn geben, selbst wenn der Planet keine größeren Raumhäfen hat.

DER SYSTEMGENERATOR UND DIE REALITÄT

Der Systemgenerator beansprucht nicht, unsere Realität abzubilden. Coriolis ist ein Spiel, das zwischen harter Science-Fiction und Science-Fantasy angesiedelt ist. Ein Anschein von Realismus und Logik ist wünschenswert, aber nicht unbedingt notwendig. Wenn du als SL Mikroplaneten mit atembarer Atmosphäre oder riesige Planeten, die keine Gasriesen sind, erschaffen willst, dann kannst du das machen, und das könnte die Geschichte tatsächlich sogar noch mysteriöser machen.

TABELLE 1: PLANETENGRÖSSE

2W6	GRÖSSE	SCHWERKRAFT	BEISPIELE
2	≤1.000km	Beinahe 0-G	Ceres und andere Asteroiden
3	2.000 km	0,1 G	Iapetus
4	4.000 km	0,2 G	Luna, Europa
5-6	7.000 km	0,5 G	Mars
7-8	10.000 km	0,7 G	
9-10	12.500 km	1,0 G	Erde, Venus
11	15.000 km	1,3 G	
12	20.000 km	fast 2 G	

TABELLE 2: GASRIESE: GRÖSSE

2W6	GRÖSSE	SONNENSYSTEM
2	40.000 km	
3	60.000 km	Uranus, Neptun
4	100.000 km	Saturn
5-9	150.000 km	Jupiter
10-11	200.000 km	
12	250.000 km	

TABELLE 3: GASRIESE: FARBE

2W6	FARBE
2	Weiß
3	Schimmernd grau
4-6	Schwefelgelb
7-9	Rotorange
10	Smaragdgrün
11	Azurblau
12	Schwarz

TABELLE 4: GASRIESE: TEMPERATUR

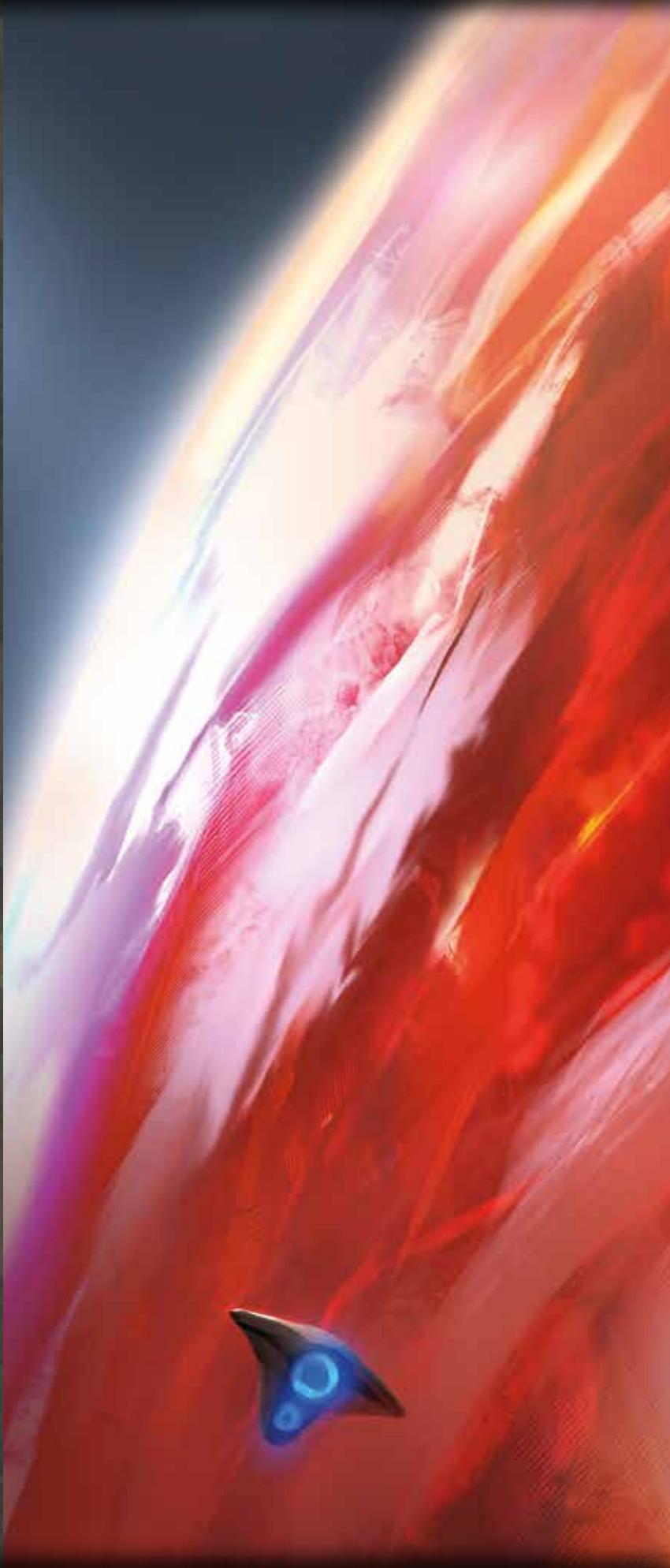
2W6	TEMPERATUR	METALLE
2-6	-200 °C	**
7	0 °C	
8-9	500 °C	Blei
10	1.000 °C	
11	2.000 °C	Lava, schmelzendes Gold
12	3.000 °C	Eisen

TABELLE 5: GASRIESE: EIGENSCHAFTEN

2W6	EIGENSCHAFTEN
2-3	Ringe
4-6	Stürme
7-8	Flecken/Superstürme
9-10	Warmes/kaltes Loch
11	Gaskreaturen
12	Artefakt in der Umlaufbahn

TABELLE 6: ASTEROIDENGÜRTEL: GRÖSSE

W6	GRÖSSE
1	Kleiner Ring, kleiner als der Durchmesser eines Planeten (5.000-10.000 km)
2-4	Normal, ungefähr 1-2 AE breit
5	Gewaltig, 10 AE breit und hoch, blockiert das Sonnenlicht für die äußeren Planeten
6	Verstreut, 20+ AE breit



ATMOSPHÄRE

Die Atmosphäre eines Planeten kann sehr unterschiedlich aussehen (Tabelle 10), von fast nicht existent auf kleinen Planeten bis schwer und dicht auf anderen Planeten. Sie könnte auch auf andere Weise toxisch oder gefährlich sein, aber wenn der Kolonist Glück hat, ist sie atembar. Die Größe des Planeten beeinflusst die Atmosphäre, und die Einträge mit niedriger Zahl (2-8) sind auf kleineren Welten verbreiteter, während die hohen (9-12) eher großen Welten zugerechnet werden.

⊗ TOXISCH

Eine giftige Atmosphäre ist nicht atembar, hat aber die richtige Dichte, um Leben zu ermöglichen. Die Toxizität könnte die Folge hoher Mengen an Kohlenstoffdioxid oder giftiger Gase sein. Eine Filtermaske ist notwendig, um in der Atmosphäre zu atmen. Ohne Maske erleidet eine Person Ertrinken-Angriffe (siehe das Coriolis-Grundregelwerk, Seite 97).

⊗ DÜNN

Eine dünne Atmosphäre ist nicht atembar und kann fast mit Vakuum verglichen werden. Exo-Anzüge sind notwendig, um Welten mit dünner Atmosphäre zu besuchen. Schaden am Exo-Anzug führt zu explosiver Dekompression wie im Vakuum (siehe Coriolis-Grundregelwerk, Seite 99). Auf Welten mit dünner Atmosphäre haben vermutlich nur tiefe Schluchten und Spalten genug Druck, damit Menschen ohne Exo-Anzug überleben können. Filtermasken sind auch dort notwendig.

⊗ ATEMBAR

Die Atmosphäre enthält das richtige Mischverhältnis von Sauerstoff und Kohlenstoffdioxid, um menschliche und andere verbreitete Lebensformen zu ermöglichen.

⊗ DICHT

Eine dicke Atmosphäre ist das Gegenteil einer dünnen. Verstärkte Exo-Anzüge sind nötig, um diese Welten zu besuchen, nur in großer Höhe kann normales Leben existieren und können Menschen die Exos abnehmen. Filtermasken sind auch dort notwendig. Schaden an Exo-Anzügen führt zu einem Implosionseffekt mit den gleichen Regeln wie Kontakt mit Vakuum (Coriolis-Grundregelwerk, Seite 99).

⊗ ÄTZEND, TOXISCH

Ätzende Atmosphäre ist toxisch und verbrennt die Lunge. Der Ätzangriff ist ein vergleichender Wurf auf Stärke gegen die Giftstufe der Atmosphäre (normalerweise 1-3, KRIT 2).

TABELLE 7: ASTEROIDENGÜRTEL ZUSAMMENSETZUNG

2W6 ZUSAMMENSETZUNG

1	Staub/Asche
2	Eis
3-5	Geröll und Eis
6	Schutt, Wracks und Planetenüberreste

TABELLE 8: ASTEROIDENGÜRTEL: EIGENSCHAFTEN

2W6 EIGENSCHAFTEN

2	Der Gürtel ist fast so schwarz wie die Finsternis zwischen den Sternen und es ist schwer, hindurch zu manövrieren.
3	Der Gürtel ist sehr hell und immer am Himmel sichtbar, selbst am Tag.
4	Ein größerer Planet sitzt in der Mitte des Gürtels.
5-8	Nichts Besonderes.
9	Der Gürtel steht in seltsamem Winkel zu den Kursen der übrigen Planeten.
10	Der Gürtel ist die Heimat von Vakuumwesen.
11	Die Größe des Gürtels schwankt im Lauf der Segmente, wie Gezeiten.
12	Der Gürtel enthält viele Überreste der Portalbauer.

TABELLE 9: UMLAUFBAHN

2W6 IN UMLAUFBAHN

2	Wirf W6 mal auf die Tabelle
3	Vergessene Stationen
4	Satelliten
5	Raumstationen
6-8	Leerer Raum
9-10	Mond/Monde
11	Ring oder Geröllgürtel
12	Orbitaler Asteroidengürtel

TABELLE 10: ATMOSPHÄRE

2W6 ATMOSPHÄRE

2	Toxisch*
3	Dünn*
4-8	Atembar
9	Dicht
10	Ätzend, toxisch
11	Durchdringend, toxisch
12	Speziell

* Planeten der Größe 1-3 können nur toxische oder dünne Atmosphäre haben.

Mache einen Wurf pro Runde. Die Person erleidet außerdem Ertrinken-Angriffe (Coriolis-Grundregelwerk, Seite 97). Exo-Anzüge schützen vor ätzender Atmosphäre.

❖ DURCHDRINGEND, TOXISCH

Eine durchdringende Atmosphäre ist ätzend, aber so, dass es auch Ausrüstung betrifft. Versiegelungen in Exo-Anzügen und Ausrüstung werden nach 2W6 Stunden zerstört. Spezielle Legierungen und Materialien sind nötig, um in der Atmosphäre zu überleben. Lebende Kreaturen, die einer durchdringenden Atmosphäre ausgesetzt sind, erleiden einen Ätzangriff (siehe oben) mit einer Giftstufe von 4-8.

❖ SPEZIELL

Diese Atmosphäre könnte an verschiedenen Orten der Planetenoberfläche anders beschaffen sein, beispielsweise dicht am Äquator und dünn an den Polen, flüssige Form haben oder andere besondere Eigenschaften nach Wahl des SL.

TEMPERATUR

Die Temperatur eines Planeten hängt vor allem von seiner Entfernung zur Sonne ab, wird aber auch von der Atmosphäre betroffen. Rechne die unten aufgeführten Modifikatoren auf deinen Wurf auf Tabelle 11 an.

- ◆ **Dünne Atmosphäre:** Kein Modifikator, aber drastische Temperaturunterschiede zwischen Nacht und Tag.
- ◆ **Dichte Atmosphäre:** +1
- ◆ **Ätzende oder durchdringende Atmosphäre:** +6
- ◆ **Spezielle Atmosphäre:** Der SL entscheidet.

GEOSPHÄRE

Die Geosphäre (Tabelle 12) sagt dir, wie viel trockenes Land und Ozean es auf dem Planeten gibt. Die Atmosphäre und die Temperatur des Planeten beeinflussen dies.

- ◆ **Dünne, dichte, ätzende oder durchdringende Atmosphäre:** -4
- ◆ **Spezielle Atmosphäre:** Der SL entscheidet.
- ◆ **Heiße Temperatur:** -2
- ◆ **Brennende Temperatur:** -4

BEVÖLKERUNG

Die Bevölkerung eines Planeten kann von leerem Ödland oder wenigen Kolonien bis zu den Großstädten der Kernwelten – mit ihren Millionen von Einwohnern – reichen. Selbst unwirtliche Planeten können große Bevölkerungen besitzen, aber es sind besondere Methoden nötig, um die unwirtliche Umgebung auszugleichen: fliegende Städte, unterirdische Komplexe oder andere clevere Lösungen, die

TABELLE 11: TEMPERATUR

2W6	TEMPERATUR	DURCHSCHNITTSTEMPERATUR	BESCHREIBUNG
2	Eisig	≤ -50 °C	Alles Wasser ist gefroren, die Atmosphäre ist sehr trocken
3-4	Kalt	-50 bis 0 °C	Es gibt etwas Wasser, Eiszeit an Land, wenige Wolken
5-9	Gemäßigt	0 bis 30 °C	Erdartiger Planet mit Wolken und Polareis
10-11	Heiß	31 bis 80 °C	Es gibt etwas Wasser, kleine Eiskappen an den Polen, wolzig
12+	Brennend	> 80 °C	Kein Polareis, sehr wenig Wasser

TABELLE 12: GEOSPHÄRE

2W6	GEOSPHÄRE	BESCHREIBUNG
≤2	Wüstenwelt	Nur Wüste und ausschließlich unterirdisches Wasser
3-4	Trockene Welt	Riesige Wüsten, trockene Steppen und wenige kleine Ozeane
5	Feuchtwelt	Große Ozeane, aber vor allem trockenes Land
6-9	Erdähnliche Welt	
10	Inselwelt	Ozeane und wenig trockenes Land
11	Ozeanwelt	Gelegentliche Archipele und kleine Inseln
12+	Wasserwelt	Nur Meere

du dir als SL einfallen lassen kannst. Die Größe des Planeten hat bestimmte Auswirkungen auf die Bevölkerung.

- ◆ **Planetengröße 1-3:** -4

RAUMHAFEN

Ob es einen richtigen Raumhafen auf dem Planeten gibt oder nicht, hängt von der Größe der Bevölkerung ab. Alle Raumhäfen können mit gewöhnlicher Technologie umgehen, doch nur die größeren verfügen über fortschrittliche Technologie (Coriolis-Grundregelwerk, Seite 104).

- ◆ **Bevölkerung 2-3:** -8
- ◆ **Bevölkerung 4-5:** -6
- ◆ **Bevölkerung 6-7:** -4
- ◆ **Bevölkerung 8-9:** 0
- ◆ **Bevölkerung 10-11:** +1
- ◆ **Bevölkerung 12:** +4

AUFHÄNGER

Um einen Planeten zum Leben zu erwecken, kannst du ihn um Abenteueraufhänger ergänzen. Die Aufhänger in Tabelle 15 sind in Ruinen, Wetter, Bewohner, Bedrohungen, Politik und Ereignisse eingeteilt. Du als SL entscheidest, wie viele Aufhänger du auswählen möchtest.

FRAKTIONEN

Die Fraktionen sind im Dritten Horizont immer präsent, wenn auch in vielen unterschiedlichen Formen, von einsamen Missionaren oder Kolonialagenten bis zu ganzen Armen der Legion und Tempelkolonien. Tabellen 16 bis 17 lassen dich bestimmen, wie viele Fraktionen auf dem Planeten anwesend sind, welche es sind und wie ihre relative Stärke ist.

DETAILS ZUSAMMENFÜGEN

Sobald du als SL die obigen Tabellen verwendest und verschiedene Details ausgewählt hast, ist es Zeit, sie zu einer kohärenten Geschichte zusammenzufügen. Zögere nicht, Dinge zu verändern, die nicht passen. Du kannst die für jedes System auf der Karte des Horizonts aufgeföhrten Eigenschaften als Leitfaden verwenden, aber nur wenn sie in deine Geschichte passen.

Beispiel: Als die SC im Caph-System eintreffen, verwendet der SL die oben stehenden Tabellen, um einen der Planeten zu erschaffen, die um den blauen Stern Caph-A kreisen. Die Horizont-Karte beschreibt Caph als Binärsternsystem, das für die Caph-Plattformen, die Hydra-Flotte und den roten GASFelsen bekannt ist. Der SL nennt den Planeten Quidar und beginnt zu würfeln. Es gibt einige Monde in der Umlaufbahn um den Planeten (4). Quidar selbst ist ein kleiner Planet mit einem Durchmesser von ungefähr 7.000 km, einer Schwerkraft von 0.5 G (6) und atembarer Atmo-

TABELLE 13: BEVÖLKERUNG

2W6	BEVÖLKERUNG
≤2	Unbewohnt
3	Verlassener Außenposten
4	Außenposten
5	Einige hundert Einwohner
6-7	Einige tausend Einwohner
8-9	Zehntausende Einwohner
10-11	Hunderttausende Einwohner
12	Millionen Einwohner

TABELLE 14: RAUMHAFEN

2W6	ART VON RAUMHAFEN	WARTUNGS-MODIFIKATOR
≤3	Primitive Landebahn	-3
4-5	Einfacher Raumhafen	-3
6-8	Gewöhnlicher Raumhafen	±0
9-10	Lebendiger Raumhafen	±0
11	Handelsknotenpunkt	+1
12+	Metropole	+1

TABELLE 15: AUFHÄNGER

W66	AUFHÄNGER
RUINEN	
11	Portalbauer-Ruinen
12	Erstsiedler-Ruinen
13	Frühere Kolonialisierung
14	Verlassene Stadt
15	Abgestürztes Schiff
16	Unbekannte Ruinen

WETTER UND NATURKATASTROPHEN

21	Titanenstürme
22	Flut
23	Extremer Regen
24	Feuersturm und Waldbrände
25	Vulkanausbruch
26	Hohe seismische Aktivität

BEWOHNER

31	Kult
32	Primitive Erstsiedler
33	Kolonisten
34	Rebellen
35	Soldaten
36	Wissenschaftler

TABELLE 15: AUFHÄNGER**W66 AUFHÄNGER****BEDROHUNGEN**

41	Korsaren
42	Rebellische Söldner
43	Fraktionskonflikte
44	Gesetzlosigkeit
45	Die Finsternis zwischen den Sternen
46	Gefährliche Kreaturen

POLITIK

51	Diktatur
52	Emirat
53	Polizeistaat
54	Volksherrschaft
55	Ikonokratie
56	Extremes Patriarchat/Matriarchat

EREIGNISSE

61	Krieg
62	Naturkatastrophe
63	Epidemie
64	Besatzung
65	Pilgerfahrt
66	Apokalypse

TABELLE 16: ANZAHL DER FRAKTIONEN**1W6 ANZAHL DER FRAKTIONEN**

1	Eine dominante
2	Zwei im Gleichgewicht
3	Zwei rivalisierende
4	Eine dominante, eine schwache
5	Drei rivalisierende
6	W6 Fraktionen, deren Stärke jeweils mit einem W6 bestimmt werden

TABELLE 17: FRAKTIONEN**2W6 FRAKTION**

2	Das Syndikat
3	Die Legion
4	Die Freie Liga
5	Die Zenithische Hegemonie
6-7	Das Konsortium
8	Die Kirche der Ikonen
9	Ahlams Tempel
10	Die Nomadenföderation
11	Der Orden des Paria
12	Die Drakoniter

sphäre (7). Es handelt sich um einen gemäßigten Planeten (5), was ihn relativ erdnah macht. Quidars Geosphäre ist trocken (3), und der SL entscheidet, dass der Planet vor allem aus trockenem Land mit einem großen Ozean besteht. Einige tausend Leute nennen Quidar ihr Zuhause (7).

Der Raumhafen wird durch die Bevölkerung modifiziert und erzielt nur eine -4. Der Wurf gibt Quidar nur eine kleine Landebahn (2). Der SL erwürfelt den Aufhänger Fraktionskonflikte (43), entscheidet sich aber, die Details der Konflikte erst zu bestimmen, wenn er die Fraktionen bestimmt hat. Auf Tabelle 16 wirft er eine 2–zwei Fraktionen im Gleichgewicht. Die beiden Fraktionen werden die Zenithische Hegemonie und die Legion.

Der SL entscheidet, dass die Caph-Plattformen die Satelliten sind, die um Quidar kreisen, und dass sie von der Hydra-Flotte, Korsarenjägern im Dienst der Hegemonie, als Stützpunkt verwendet werden.

Der Fraktionskonflikt ist eine neu entstehende Auseinandersetzung zwischen der Hegemonie und der Legion auf der Oberfläche des Planeten. Der rote Gasfelsen stammt von den Gasriesen von Caph-B. Das Gasfeld wird nach der 100 AE weiten Reise durch leeren Raum von Caph-B aus über die Caph-Plattformen exportiert. Quidars Einwohner konzentrieren sich um die Jevthena-Kolonie in den nördlichen Ebenen.

ENTFERNUNGEN IN EINEM SYSTEM

Ein Sternensystem ist von der Sonne zur Oortwolke normalerweise 50 AE breit. In Binär- und Trinärsystemen kreisen die Sonnen umeinander, aber nicht immer auf der gleichen Ebene. Deshalb sind sich einige Systeme näher als 50 AE.

Du kannst deine Planeten platzieren, wie du möchtest. Wir haben die Platzierung der Planeten in den beschriebenen Systemen bewusst ausgelassen, mit Ausnahme von Kua (Coriolis-Grundregelwerk, Seite 280). Gasriesen sollten in den äußeren Bereichen eines Systems liegen. Die Positionen von Welten, die Leben ermöglichen, können variieren, doch findet man sie oft nahe der Mitte eines Systems. Die Entferungen können abhängig von der Sternenart des Systems schwanken. Wir empfehlen, astronomische Literatur zu Rate zu ziehen, wenn du mehr wissen willst.

MISSIONSGENERATOR

Es ist nicht immer einfach, neue Missionen für die Spieler zu entwickeln. Dieses Kapitel bietet dir Werkzeuge und Inspiration für die schnelle Erschaffung von Missionen, die zu deiner Gruppe passen.

Die Generatoren unten sind für verschiedene Gruppenkonzepte maßgeschneidert, aber es hindert dich nichts daran, eine Gruppe von Agenten eine Handelsreise machen zu lassen, oder einer Freihändlerbesatzung zu erlauben, einen Söldnervertrag anzunehmen. Jeder Missionsgenerator besteht aus mehreren Tabellen und kurzen Textabschnitten mit Details. Am Ende des Kapitels findest du Vorschläge für Belohnungen und wie du sie verwalten kannst.

Der Aufbau der Missionen ist wie folgt:

- ◆ Ein Missionstyp, der die Schwierigkeitsstufe, Grundbezahlung und Reisedistanz bestimmt
- ◆ Ein Arbeitgeber, normalerweise der Patron der Gruppe
- ◆ Eine kurze Beschreibung der Mission oder Reise
- ◆ Eine Örtlichkeit, wo die Mission stattfinden wird
- ◆ Eine Komplikation, die die SC herausfordern wird
- ◆ Eine empfohlene Belohnung

Die Missionen können zufällig ermittelt werden, indem du würfelst, du kannst die Tabellen-einträge aber auch auswählen. Wenn du willst, dass die Mission die SC in ein anderes System bringt als das, in dem sie sich befinden, kannst du die Sternensystem-Tabelle auf Seite 301 im Grundregelwerk von Coriolis verwenden.

DIE MISSIONSDATENBANK DER FREIEN LIGA

Um es Freihändlern, Schiffssarbeitern und anderen Problemlösern einfacher zu machen, Anstellung zu finden, hat die Freie Liga eine Missionsdatenbank erstellt. Leute, die Personal anwerben wollen, können ihre Aufgabe oder ihr Problem in die Datenbank laden, und Abenteurer können jeden Auftrag an den Infoterminals des Bulletins auf Stationen oder Raumhäfen annehmen oder sich über ein Feldbüro der Freien Liga bewerben. Es sind normalerweise die kleineren Fische, die die Datenbank verwen-

den, doch es soll einen geschützten Bereich geben, der auch Fraktionsmissionen enthält, die nur Personen mit dem richtigen Codeschlüssel zugänglich sind. Die Datenbank enthält eine komplexe Suchmaschine mit vielen hilfreichen Features, die den Anwender unterstützen. Der SL kann die Datenbank verwenden, um der Gruppe verschiedene Missionen zur Wahl zu geben. Du kannst den Missionsbogen von der Homepage verwenden, um die Missionen aufzuschreiben, die für die SC verfügbar sind. Es gibt auch eine editierbare digitale Version des Missionsbogens. Damit kannst du deine Missionen im Coriolis-Forum auf unserer Homepage teilen. Erweitere die unten beschriebenen Missionen mit eigenem Material. Jede Mission kann ein spannendes Abenteuer sein!

MISSIONSTYP

Der erste Schritt ist es, einen Missionstyp auszuwählen, oder auf Tabelle 18 zu würfeln. Das Ergebnis bestimmt den Schwierigkeitsgrad, die Reiseentfernung, mögliche Komplikationen und andere Probleme. Eine Mission, die sehr lange dauert, inklusive langer Reisezeiten oder schwierigem Widerstand, wird natürlich zu größerer Belohnung führen als eine Routinemission. Einige Missionen werden den SC zusätzliche Belohnungen einbringen, was alles von mehr Birr bis zu neuen Schiffsmodulen oder Gefallen sein könnte. Es gibt eine Belohnungstabelle im Abschnitt jedes Gruppenkonzepts und Erklärungen der verschiedenen Arten von Belohnungen in Tabelle 43 auf Seite 50.

Das Gruppenkonzept sollte das Fundament der Missionen sein, aber es gibt nichts, was dagegen spricht, dass eine Gruppe von Freihändlern einen Spionagering infiltriert oder eine Gruppe von Agenten auf einem Eisschlepper arbeitet. Auch im Dritten Horizont ist es interessanter, wenn es abwechslungsreich ist. Unten findest du Beschreibungen der verschiedenen Missionstypen für die Gruppenkonzepte und ihre Bezeichnungen.

⊗ AGENTEN – MISSIONEN

Agentengruppen können Missionen von verschiedenen Auftraggebern annehmen. Die Mission selbst ist oft ziemlich geradlinig, doch Komplikationen auf dem Weg könnten sie deutlich schwieriger machen. Der SL entscheidet, wo die Missionen stattfinden, oder er kann die Systemtabelle am Ende dieses Kapitels verwenden. Die Art von Örtlichkeit wird aber zufällig bestimmt. Belohnungen sind oft Birr oder Ausrüstung, es könnte sich aber auch um andere Dinge handeln.

⊗ SÖLDNER – KONTRAKTE

Das Leben eines Söldners ist hart und brutal, und das gilt auch für ihre Kontrakte. Der Auftraggeber ist oft eine größere Organisation, aber es könnte sich auch um eine kleine Gruppe oder eine Firma handeln. Die Kontrakte sind oft kampforientiert, doch der SL könnte Elemente aus den Missionen der anderen Gruppenkonzepte nutzen, wenn er will. Die Schauplätze sind oft Kriegszonen, Kampfstationen oder Befestigungen.

⊗ ENTDECKER – EXPEDITIONEN

Die Birr zu finden, um deine eigenen Expeditionen zu finanzieren, ist nicht einfach. Das bedeutet, dass die meisten Entdecker von Patronen und Sponsoren abhängig sind. Da eine Gruppe von Entdeckern alles von Korrespondenten bis hin zu Kolonisten oder Archäologen sein könnte, schwanken die

Expeditionen sehr. Der SL kann die Expedition modifizieren und improvisieren, um sie an die Gruppe anzupassen. Die Belohnungen sind oft Lizzenzen, um auf eigene Expeditionen auszuziehen, oder neues Wissen.

⊗ PILGER – REISEN

Wie Entdecker sind auch Pilger eine vielseitige Gruppe. Sie könnten genau das sein, wonach sie klingen, eben Pilger, oder reisende Plebejer, Zirkustrupps, Nomaden und so weiter. Pilgerreisen sind somit in drei Kategorien eingeteilt: eine für Pilger, eine für Unterhaltungskünstler und eine für Plebejer und Nomaden. Die Belohnungen hängen stark von den Bedürfnissen und der Lebensweise der Gruppe ab.

⊗ FREIHÄNDLER – HANDELSREISE

Einige Freihändler reisen durch den ganzen Horizont, andere bleiben in einem System, aber sie leben alle vom Handel. Das Ziel einer Freihändlergruppe ist es normalerweise, billig einzukaufen und teuer zu verkaufen. Die Profite landen in den Taschen der Kaufleute, und ein großer Teil der Belohnungen wird verwendet, um das Schiff in der Luft zu halten. Die Tabellen geben empfohlene Handelswaren und Lieferorte an. Der SL kann die Systemtabelle auf Seite 301 im Coriolis-Grundregelwerk verwenden, um ein System zu bestimmen, oder die Horizont-Karte als Inspiration nutzen.

TABELLE 18: MISSIONSTYP

W66	MISSIONSTYP	ZIEL*	KOMPLIKATION	BASISBELOHNUNG (x 1.000 BIRR)	ZUSÄTZLICHE BELOHNUNG**
11-12	Routine	Innerhalb des Systems	Nein	W6	0
13-15	Routine	Innerhalb des Systems	Nein	W6	0
16-23	Routine	Innerhalb des Systems	1	W6+2	0
24-25	Einfach	Innerhalb des Systems	Nein	2W6	0
26-31	Einfach	Innerhalb des Systems	1	2W6	1
32-33	Einfach	Innerhalb des Systems	1	2W6+2	1
34-36	Normal	Innerhalb des Systems	1	3W6	0
41-43	Normal	Innerhalb des Systems	1	3W6	0
44-45	Normal	Nahes System	1	3W6	0
46-51	Normal	Nahes System	1	3W6	1
52-53	Normal	Nahes System	1	3W6+2	1
54	Normal	Weit entferntes System	1	3W6+4	0
55	Normal	Weit entferntes System	1	3W6+4	
56-61	Schwierig	Innerhalb des Systems	2	4W6	1
62-63	Schwierig	Nahes System	2	4W6+2	0

TABELLE 18: MISSIONSTYP

W66	MISSIONSTYP	ZIEL*	KOMPLIKATION	BASISBELOHNUNG (x 1.000 BIRR)	ZUSÄTZLICHE BELOHNUNG**
64	Schwierig	Nahes System	2	4W6+2	1
65	Schwierig	Weit entferntes System	2	5W6	
66	Schwierig	Weit entferntes System	3	5W6+4	2

*Nahes System bezeichnet ein zufällig ermitteltes System in einem Sprung Entfernung. Weit entfernte Systeme sind zwei oder mehr Sprünge entfernt. Verwende die Systemtabelle auf Seite 301 im Coriolis-Grundregelwerk.

**Die Anzahl von Würfen auf der Tabelle für das entsprechende Gruppenkonzept.

TABELLE 19: AUFTRAGGEBER, AGENTEN

W66	AUFTRAGGEBER
11-13	Judikator
14-16	Wache
21-23	Geheimdienst
24-43	Patron
44-46	Fraktionsmitglied
51-53	Kaufmann
54-56	Diplomat
61-63	Militär
64-66	Kriminelle

TABELLE 20: BELOHNUNGEN, AGENTEN

W66	BELOHNUNG
11-13	Neuer Vertrag
14-16	Gefallen
21-46	Birr
51-56	Ausrüstung
61-63	Schiffsmodule
64-66	Lizenz

TABELLE 21: MISSION, AGENTEN

W66	MISSION	BESCHREIBUNG
11-13	Infiltration	Verdeckte Infiltration einer Basis, einer kleinen Gruppe oder eines Außenpostens, um Daten zu erlangen, Anführer zu identifizieren oder die Organisation zu untersuchen.
14-16	Informationsbeschaffung	Samme Informationen von Tags, Bibliotheksdatenbanken, Netzwerken, alten Schriftrollen oder einer lebenden Person.
21-26	Spionage	Klassische Spionage mit Geheimtreffen, Beschattungen, Einbrüchen und verdeckter Arbeit.
31-33	Entführung	Entführe jemanden und bringe die Person zum Auftraggeber.
34-36	Kurier	Sorge dafür, dass empfindliche Informationen, Ressourcen oder Waren sicher vom Auftraggeber zum Empfänger geliefert werden.
41-43	Schutz	Sorge dafür, dass eine Ressource (Informationen, Person, Objekt, Schiff) für eine bestimmte Zeit vor Angriffen geschützt ist.
44-46	Manipulation	Bringe eine Person oder Organisation dazu, falsche Informationen zu glauben, oder sorge dafür, dass sie eine bestimmte Handlung ausführen, oder setze eine Ereigniskette in Gang.
51-53	Artefakt auflesen	Finde ein Artefakt, normalerweise an einem unbekannten, unterirdischen Ort.
54-56	Rettungsmission	Rette eine Ressource (normalerweise eine Person oder Gruppe), die gefangen ist oder als Geisel gehalten wird. Es könnte auch ein Objekt auf einem zerstörten Raumschiff sein.
61-63	Überwachung	Beobachte eine Ressource (normalerweise eine Person) für einen bestimmten Zeitraum.
64-66	Attentat	Ermorde jemanden, manchmal so, dass es wie ein Unfall aussieht. Kollateralschaden ist erlaubt.

TABELLE 22: ÖRTLICHKEITEN, AGENTEN

W66	ÖRTLICHKEIT	BESCHREIBUNG
11-13	Unterirdisches Versteck	Ein Bunker, Katakomben oder Höhlen.
14-16	Lebensfeindlicher Wald/ Dschungel/Wüste	Lebensfeindliche Wildnis auf einem Planeten. Normalerweise weit von Städten und Siedlungen entfernt.
21-26	Basar	Ein Basar oder Markt in einer Stadt oder Siedlung.
31-33	Raumhafen	Ein Raumhaufen auf einer Raumstation oder einem Planeten.
34-36	Asteroid/Mond	Die Oberfläche eines Asteroiden oder kleinen Mondes. Vakuum oder gefährliche Atmosphäre.
41-43	Raumstation	Auf einer kleinen Raumstation, alles von einer Sauerstoffoase bis zu einer Handels- und Wartungsstation.
44-46	Ruinen	Ruinen der Erstbesiedler oder Portalbauer.
51-53	Kolonie	Eine kleine Kolonie, normalerweise nicht größer als ein kleines, spärlich besiedeltes Dorf. Weit von anderen Siedlungen entfernt.
54-56	Portalstation	Eine Portalstation neben einer Sonne.
61-63	Raumschiff	An Bord eines Raumschiffs während einer Reise oder eines Andockmanövers.
64-66	Außenposten	Ein kleiner Außenposten, normalerweise auf einem Planeten. Ein Außenposten ist meist ein einzelnes Gebäude mit einer bestimmten Funktion und nur wenigen Einwohnern. Beispielsweise eine Sensorstation, Dammkontrollstation, ein Kurierposten oder eine andere Form von Kommunikationsstation.

TABELLE 23: KOMPLIKATIONEN, AGENTEN

W66	KOMPLIKATION	BESCHREIBUNG
11-13	Dritte Partei	Ein anderer Patron oder eine Person mit ähnlichem Hintergrund wie der Auftraggeber ist hinter der gleichen Sache her. Könnte der Gruppe eine höhere Bezahlung anbieten oder verlangen, dass sie die Information/Ressource anders verwenden, wenn die Mission abgeschlossen ist.
14-23	Begleitender Auftraggeber	Der Auftraggeber will zur Mission mitkommen, oder will einen Beobachter oder Agenten mitschicken.
24-33	Doppelagent	Eine Person, die die SC begegnen, ist ein Doppelagent für eine andere Organisation mit gegensätzlichen Zielen.
34-43	Schlechte Informationen	Eine Information über die Mission erweist sich als falsch, entweder absichtlich oder als Irrtum.
44-53	Unerwartete Verstärkung	Der Feind der Gruppe erhält Unterstützung in Form von Verstärkungen, fortschrittlicheren Computersystemen oder einer anderen Art zusätzlicher Unterstützung.
54-63	Sündenbock	Der Auftraggeber will, dass die Mission schlecht verläuft und den SC die Schuld in die Schuhe geschoben wird.
64-66	Geheimdienstbeteiligung	Ein Geheimdienst, möglicherweise der einer Fraktion und mit vielen Ressourcen, hat das gleiche oder entgegengesetzte Ziel wie die SC

**Beispiel**

Der SL will der Gruppe eine neue Mission geben. Die SC sind eine Gruppe freischaffender Agenten auf Coriolis. Ihr Patron ist Nefrite Garoud, die für die Nachrichtenabteilung der Freien Liga arbeitet. In diesem Fall wirft der SL eine 55 auf der Arbeitgeber-Tabelle, ein Diplomat. Der Diplomat braucht Hilfe bei Spionage (24) auf einer Raumstation (41). Der SL würfelt heimlich die Komplikation Sündenbock (63). Der Diplomat verspricht viele Birr für die Mission (35). Der SL entscheidet, dass der Diplomat aus einem der Dars aus Dabaran stammt. Aus irgend-einem Grund muss der Diplomat herausfinden, was auf einer der kleineren Raumstationen, die um Kua kreisen, vor sich geht, hat aber den geheimen Plan, den SC die Schuld für die Spionage zuzuschreiben. Mit anderen Worten, sie haben Glück, dass er die halbe Belohnung im Voraus bezahlt hat!



TABELLE 24: AUFTRAGGEBER, SÖLDNER

W66	AUFTRAGGEBER
11-13	Flottenkapitän
14-16	Militäroffizier
21-23	Legionskompanie
24-43	Patron
44-46	Fraktionsmitglied
51-53	Waffenhändler
54-56	Söldner
61-63	Kriegsveteran
64-66	Schmuggler

TABELLE 25: BELOHNUNGEN, SÖLDNER

W66	BELOHNUNG
11-16	Fraktionsschutz
21-23	Schiffsmodul
24-53	Birr
54-56	Ausrüstung
61-63	Kybernetik/Bionik
64-66	Orden

TABELLE 26: KONTRAKT, SÖLDNER

W66	KONTRAKT	BESCHREIBUNG
11-13	Aufklärung	Kundschaftet ein Gebiet, einen Ort oder die Umgebung eines Gebäudes aus. Bleibt unentdeckt und erstattet beim Auftraggeber Bericht.
14-16	Sturm	Stürmt und hält einen Ort. Gefangene zu nehmen ist erlaubt.
21-26	Ort oder Gebiet verteidigen	Verteidigt einen Ort oder patrouilliert ein Gebiet; verhindert, dass der Gegner es einnimmt.
31-33	Ort verstärken	Unterstützt oder verstärkt eine Stellung, die angegriffen wird, und treibt den Gegner zurück.
34-36	Finden und zerstören	Findet eine Person, Gruppe oder einen Ort und zerstört ihn. Es könnte sich um Zivilisten, feindliche Kämpfer oder Fahrzeuge/Raumschiffe handeln.
41-43	Ressource beschützen	Beschützt eine Ressource. Es könnte sich um Informationen, eine Person, ein Objekt oder ein Schiff handeln. Beschützt sie vor einem Angriff oder hält sie für eine bestimmte Zeit Wache.
44-46	Ressource ausfindig machen	Findet eine Person, Gruppe oder ein Objekt und berichtet darüber dem Auftraggeber über den Standort.
51-53	Rettungsmission	Rettet eine Gruppe, Schwadron oder ein Raumschiff vor einem Angriff, Gefangenschaft oder einer anderen Gefahr.
54-56	Überfall	Plant und führt einen Überfall gegen eine Person, Gruppe, einen Konvoi oder ein Fahrzeug aus. Die Aufgabe besteht gewöhnlich darin, das Ziel zu zerstören oder auszubremsen.
61-63	Ermittlung	Finde etwas Wichtiges, beispielsweise nukleare Gefechtsköpfe, Antimateriebomben oder bionische Waffen. Die SC könnten von einem Agenten begleitet werden, einem Waffenexperten oder einem anderen Offizier.
64-66	Übergriff	Begebt euch hinter die feindlichen Linien oder dringt in eine Festung oder eine Garnison ein, um eine Ressource zu sichern, bei der es sich um eine Person, Informationen oder ein Objekt handeln könnte.

TABELLE 27: ÖRTLICHKEITEN, SÖLDNER

W66	ÖRTLICHKEIT	BESCHREIBUNG
11-13	Unterirdisches Versteck	Ein Bunker, neu oder alt.
14-16	Lebensfeindlicher Wald/ Dschungel/Wüste	Lebensfeindliche Wildnis auf einem Planeten. Normalerweise weit von Städten und Siedlungen entfernt.
21-26	Schützengraben	Ein Schützengraben an einer hart umkämpften Front. Minenfelder, unterirdische Tunnel und verzweigte Soldaten.
31-33	Raumhafen	Ein Raumhaufen auf einer Raumstation oder einem Planeten.

TABELLE 27: ÖRTLICHKEITEN, SÖLDNER

W66	ÖRTLICHKEIT	BESCHREIBUNG
34-36	Asteroid/Mond	Die Oberfläche eines Asteroiden oder kleinen Mondes. Vakuum oder gefährliche Atmosphäre.
41-43	Gefechtsstation	Eine befestigte Raumstation mit Waffensystemen, oder eine andere Art von Anlage wie eine große Garnison, Hangars oder Docks.
44-46	Kriegsgebiet	Ein großes Gebiet, in dem offener Krieg tobt. Könnte eine ausgebrannte Stadt oder eine Wildnis voller Kämpfer sein.
51-53	Befestigung	Eine Befestigung könnte eine Mauer, ein modernes Fort, eine Burg, ein Artillerieposten, Raketenstilo oder Minenfeld sein.
54-56	Raumstation	Auf einer kleinen Raumstation, alles von einer Sauerstoffoase bis zu einer Handels- und Wartungsstation.
61-63	Raumschiff	An Bord eines Raumschiffs während einer Reise oder eines Andockmanövers.
64-66	Außenposten	Ein kleiner Außenposten, normalerweise auf einem Planeten. Ein Außenposten ist meist ein einzelnes Gebäude mit einer bestimmten Funktion und nur wenigen Einwohnern. Beispielsweise eine Sensorstation, ein Wachposten, eine kleine Garnison, ein kleines Arsenal oder Lagerhaus.

TABELLE 28: KOMPLIKATIONEN, SÖLDNER

W66	KOMPLIKATION	BESCHREIBUNG
11-16	Schlechte Informationen	Eine Information über die Mission erweist sich als falsch, entweder absichtlich oder als Irrtum.
21-23	Superfracht	Die Gruppe wird von jemandem begleitet, den sie beschützen müssen. Er könnte ein Beobachter, ein Zivilist oder ein Agent sein.
24-33	Ausrüstungsproblem	Die Gruppe hat Ausrüstungsprobleme. Es könnte sich um Waffen, Fahrzeuge oder Raumschiffe handeln.
34-43	Unterschätzter Widerstand	Der Widerstand oder die Angreifer sind stärker als erwartet.
44-53	Gefangener Auftraggeber	Der Auftraggeber der Gruppe wird während der Mission gefangen genommen. Passt, wenn der Auftraggeber ein Offizier ist und die Gruppe begleitet.
54-63	Neue Offensive	Eine neue Offensive wurde gerade initiiert, als die Gruppe ihre Mission durchführen will, entweder von Gegnern oder von der Seite der SC im Konflikt.
64-66	Bombardement	Das Gebiet, in dem die Mission stattfindet, wird bombardiert. Es könnte sich um Luftangriffe, Torpedoangriffe oder Rebellenstreitkräfte handeln, die Minen und Sprengsätze detonieren lassen.

Beispiel

Die SC sind ein altes taktisches Team, das nach dem unfreiwilligen Ruhestand von Gelegenheitsaufträgen lebt. Ihnen gehen die Birr aus, und es ist Zeit, wieder Arbeit zu finden. Der SL würfelt eine 33. Einer der Patrone der SC findet über Kontakte im Konsortium einen Kontrakt für sie. Die SC erhalten einen Kontrakt zum Finden und Zerstören (34) einer Basis auf einem Mond (36). Die Komplikation ist, dass der Widerstand unterschätzt wurde (41), was oft passiert. Ihr Patron verspricht ihnen als Belohnung Kampfkybernetik (61). Der SL entscheidet, dass der Mond zu den Waldmonden im abgelegenen Uharu-System gehört. Auf dem Mond gibt es einen geheimen Rebellenstützpunkt, der zerstört werden muss, ehe die neue Offensive beginnen kann. Die SC müssen die Basis finden und in die Luft sprengen. Unglücklicherweise ist die Basis nicht so klein, wie sie glauben ...

TABELLE 29: SPONSOR, ENTDECKER

W66	SPONSOR
11-13	Archäologe
14-16	Wissenschaftler
21-23	Artefakthändler
24-43	Patron
44-46	Fraktionsmitglied
51-53	Korrespondent
54-56	Prospektor
61-63	Wohlhabender Sammler
64-66	Verbrecher

TABELLE 30: BELOHNUNGEN, ENTDECKER

W66	BELOHNUNG
11-13	Eigene Expedition
14-16	Schiffsmodul
21-23	Fahrzeug
24-46	Neues Wissen
51-56	Birr
61-63	Ausrüstung
64-66	Artefakt

TABELLE 31: EXPEDITION, ENTDECKER

W66	EXPEDITION	BESCHREIBUNG
11-13	Ausgrabung	Führt eine Ausgrabung durch, beginnt eine Grabungsstätte oder hilft bei einer bereits begonnenen Ausgrabung.
14-16	Sammlung	Sammelt kleinere archäologische Funde, Artefakte, Informationen, Schriftrollen oder etwas Ähnliches. Könnte von einer Ausgrabungsstätte oder einem anderen Ort sein.
21-26	Vermessungskarte	Kartographiert ein Gebiet für den Auftraggeber. Erstattet mit Sensorkarten und anderen gesammelten Daten Bericht.
31-33	Außenposten sichern	Beschützt eine kleine Kolonie wie eine Ausgrabungsstelle, eine Bulletinstation, Sensorstation oder Radiosender vor einem Angriff oder für eine bestimmte Zeit vor dem Zorn der Natur.
34-36	Kolonie unterstützen	Unterstützt eine kleine Kolonie mit Ausrüstung, Informationen oder Expertenwissen über Exo-Verwendung, MEDIKURGIE , Bau oder anderes.
41-43	Artefaktjagd	Findet ein Artefakt. Der Ort und manchmal die Funktion sind unbekannt. Hinweise müssen vor der Abreise gefunden werden.
44-46	Ermittlung	Finde etwas Wichtiges, beispielsweise verlorene Ruinen, eine Grabungsstätte oder einen vergessenen Ort. Die SC könnten von einem externen Experten wie einem Archäologen, Korrespondenten oder Diplomaten begleitet werden.
51-53	Informationen finden	Findet eine bestimmte Information für den Auftraggeber. Manchmal kennt die Gruppe die beabsichtigte Verwendung der Information nicht.
54-56	Prospektieren	Befehligt eine Prospektorenexpedition oder sichert eine Mine. Es könnte sich um Bergbau, Asteroidenabbau oder Gas- oder Staubschlepper handeln.
61-63	Rettungsmission	Rettet eine Gruppe, Kolonie, archäologische Expedition oder Korrespondenten vor einem Angriff, Gefangenschaft oder einer anderen Gefahr. Manchmal weiß die Gruppe nicht, was mit den Opfern passiert ist.
64-66	Großwildjagd	Befehligt oder schließt euch einer Jagdexpedition auf ein Monster oder eine andere Kreatur an.

TABELLE 32: ÖRTLICHKEIT, ENTDECKER

W66	ÖRTLICHKEIT	BESCHREIBUNG
11-13	Unterirdische Katakomben	Katakomben, Grüfte oder unterirdische Ruinen.
14-16	Lebensfeindlicher Wald/ Dschungel/Wüste	Lebensfeindliche Wildnis auf einem Planeten. Normalerweise weit von Städten und Siedlungen entfernt.
21-26	Bibliothek	Eine Bibliothek oder Datenbank. Könnte alles von Schriftrollen bis zu Speichertags und Dschinn-Gedächtnissen enthalten.
31-33	Mond	Die Oberfläche eines Mondes. Normalerweise Vakuum oder gefährliche Atmosphäre. Planetenartige Monde zählen als Wildnis (oben).
34-36	Asteroidengürtel	Ein Asteroidengürtel oder eine Schutt- oder Gaswolke.

TABELLE 32: ÖRTLICHKEIT, ENTDECKER

W66	ÖRTLICHKEIT	BESCHREIBUNG
41-43	Ruinen	Ruinen, entweder von den Erstsiedlern, von unbekannter Herkunft oder aus einem Konflikt.
44-46	Portalbauer-Überreste	Portalbauer-Überreste. Normalerweise mystisch, aber manchmal intakt oder funktional.
51-53	Verlorene Kolonie	Eine Kolonie, die vor mehreren Segmenten oder Zyklen den Kontakt zum Horizont verloren hat.
54-56	Raumstation	Auf einer kleinen Raumstation, alles von einer Sauerstoffoase bis zu einer Handels- und Wartungsstation. Könnte verlassen oder zerstört sein.
61-63	Raumschiff	An Bord eines Raumschiffs während einer Reise oder eines Andockmanövers.
63-66	Eines der Wunder des Horizonts	Ein großes Artefakt, wie künstliche Monde oder Mikrosonnen. Der SL kann die Details entscheiden.

TABELLE 33: KOMPLIKATIONEN, ENTDECKER

W66	KOMPLIKATION	BESCHREIBUNG
11-16	Schlechte Informationen	Eine Information über die Mission erweist sich als falsch, entweder absichtlich oder als Irrtum.
21-26	Zorn der Natur	Die Expedition ist dem Zorn der Natur ausgesetzt. Es könnte alles von Ionenstürmen, schlechtem Wetter und Meteoritenschauern bis zu Erdbeben oder Sturzfluten sein.
31-33	Korsaren	Korsaren greifen die Expedition an.
34-43	Rivalisierende Expedition	Eine rivalisierende Gruppe hat das gleiche Ziel wie die Expedition und versucht vor den SC dort zu sein oder sie aufzuhalten. Sie haben ungefähr die gleiche Ausrüstung wie die SC.
44-53	Blockade	Das Ziel steht unter einer Blockade. Es könnte sich um Zölle, Maßnahmen gegen Schmuggler oder Krieg zwischen Fraktionen handeln.
54-63	Quarantäne	Das Ziel steht unter einer Quarantäne. Es könnte wegen einer Seuche, eines Gedankenmems, gefährlicher Technologie oder etwas anderem sein.
64-66	Geheimdienst	Das Ziel der Expedition kommt der Arbeit eines Geheimdienstes in die Quere. Geheimdienste haben normalerweise viele Ressourcen und wenig Skrupel.



Beispiel

Die SC sind eine Gruppe von Kolonisten und Archäologen, die auf Artefaktjagd aufbrechen wollen, sobald sie genug Birr zusammen haben, um eine eigene Expedition auszurichten. Sie nehmen bezahlte Expeditionen an, um so weit zu kommen. Der SL würfelt eine 22, so dass der Sponsor ein Artefakthändler ist. Das Ziel der Expedition ist es, eine Kolonie zu unterstützen (35). In der Kolonie gibt es eine Bibliothek (26), aber die Expedition wird durch die Ankunft eines rivalisierenden Teams verkompliziert (43). Die Belohnung ist Wissen (41). Der SL entscheidet, dass der Artefakthändler jemand ist, der die SC aus der Archäologengasse auf Coriolis kennen. Der Kaufmann will Hilfe dabei, eine weit abgelegene Kolonie zu unterstützen, die sich neben einem Ikonenkloster mit legendärer Bibliothek befindet. Die Kolonie braucht neue Ressourcen und Hilfe beim Schutz vor der lebensfeindlichen Umgebung und einer Reihe geheimnisvoller Vermisstenfälle.

Ohne Wissen der SC will ein rivalisierender Artefakthändler geheime Informationen, die in der Bibliothek verborgen sind, und will die Kolonie deshalb sabotieren. Der Arbeitgeber der SC verspricht Kompensation der Ausgaben der SC sowie Informationen über ein Artefakt, nachdem die Gruppe sucht.



TABELLE 34: AUFTRAGGEBER, PILGER

W66	PILGER	UNTERHALTUNGSKÜNSTLER	NOMADEN/PLEBEJER
11-13	Nomadenmystiker	Regisseur	Klanführer
14-16	Prophet	Poet	Prophet
21-23	Kurtisane	Kurtisane	Plantagenbesitzer
24-43	Patron	Patron	Patron
44-46	Fraktionsmitglied	Fraktionsmitglied	Fraktionsmitglied
51-53	Kaufmann	Musiker	Fahrender Händler
54-56	Prediger	Zirkusdirektor	Nomadenkrieger
61-63	Pilger	Tarrab	Kolonist
64-66	Eremitt	Akrobat	Industrieller

TABELLE 35: BELOHNUNGEN, PILGER

W66	PILGER	UNTERHALTUNGSKÜNSTLER	NOMADEN/PLEBEJER
11-13	Heilige Reliquie/Artefakt	Neuer Vertrag	Neues Schrottschiff/Kolonie
14-23	Neue Reise finanziert	Neues Stück finanziert	Neue Kolonie finanziert
24-33	Ausrüstung	Ausrüstung	Ausrüstung
34-46	Birr	Birr	Birr
51-56	Schiffsmodul/Merkmal	Schiffsmodul/Merkmal	Schiffsmodul/Merkmal
61-63	Tempelbau	Ruhm	Fahrzeug
64-66	Absolution/Segen	Reputation in einer Fraktion	Schutz durch eine Fraktion

TABELLE 36: REISE, PILGER

W66	PILGERFAHRT	BESCHREIBUNG
11-13	Pilgerfahrt	Eine Pilgerfahrt zu einem der wichtigsten Tempel oder heiligen Stätten des Horizonts.
14-16	Versorgungsfahrt	Vorräte müssen an einen Ort gebracht werden.
21-26	Klosterbesuch	Reist in ein Kloster und bleibt dort für eine Weile.
31-33	Missionskolonie aufbauen	Etabliert eine Missionskolonie und verbreitet den Glauben in der Umgebung.
34-36	Missionsreise	Bereist mehrere Orte und verbreitet den Glauben.
41-43	Tempelbau	Helft dabei, einen Tempel zu bauen, von der Errichtung bis zur Einrichtung, und bleibt vielleicht da, um den Tempel zu leiten.
44-46	Reliquie besorgen	Besorgt eine heilige Reliquie. Es könnte sich um ein Körperteil eines Märtyrers oder Helden, einen Gegenstand mit heiliger Schrift oder ein religiöses Symbol handeln.
51-53	Reliquie/Götzenbild zerstören	Findet eine gefährliche oder befleckte Reliquie oder ein heidnisches Götzenbild und zerstört es.
54-56	Prophet finden	Findet einen vermissten Propheten, Seher, Asketen oder Prediger.
61-63	Prophezeiung erfüllen	Helft den Ikonen, damit eine Prophezeiung erfüllt werden kann.
64-66	Tempel vertreten	Vertretet den Tempel an einem anderen Ort, beispielsweise während einer heiligen Versammlung, einer diplomatischen Reise oder Missionsreise.

TABELLE 36: REISE, PILGER

W66	UNTERHALTUNGSREISE	BESCHREIBUNG
11-13	Literatur finden	Findet und erforscht verlorene Literatur. Könnte alles von mündlich überlieferten Geschichten bis zu Blutopfern oder Lieder sein.
14-16	Arbeit am Set	Arbeitet an einem Set. Dabei könnte es sich um Make-Up, Beleuchtung und Kamera oder Catering und Entspannung handeln.
21-26	Gastauftritt	Tretet irgendwo mit spezieller Einladung auf.
31-33	Karneval organisieren	Organisiert einen Karneval mit anderen Unterhaltungskünstlern, Akrobaten und Zirkussen.
34-36	Basarauftritt	Eine Reihe kleinerer Auftritte auf einem Basar oder Markt.
41-43	Holofilm	Arbeitet für einen Holofilm, als Schauspieler und/oder Regisseur.
44-46	Theaterstück	Führt ein Stück in einem Theater oder einer Oper auf.
51-53	Zirkusauftritt	Tretet in einem Zirkus oder einer Show auf. Es könnte sich um Akrobatik, Bühnenmagie oder das Zähmen von Tieren und Monstern handeln.
54-56	Vergnügungsfahrt	Nehmt an einer Vergnügungsfahrt für die Reichen teil.
61-63	Auftritt für Würdenträger	Tretet für einen hochrangigen Würdenträger oder ein Fraktionsmitglied auf.
64-66	Konzert	Veranstaltet ein Konzert mit Musikinstrumenten und/oder Gesang.

W66 ARBEITSREISE

W66	ARBEITSREISE	BESCHREIBUNG
11-13	Plantagenbau	Errichtet eine neue Plantage und pflanzt Feldfrüchte an.
14-16	Versorgungsfahrt	Vorräte müssen an einen Ort gebracht werden.
21-26	Gastarbeit	Arbeitet in einer Fabrik oder als Dienstleister, für eine kurze Zeit oder eine Saison. Es könnte Erntearbeit sein, Transport von Waren, Reinigungsarbeit oder eine Tätigkeit als Bediensteter.
31-33	Kolonie aufbauen	Baut eine Kolonie auf oder bereitet einen Ort für die Kolonialisierung vor.
34-36	Asteroiden sammeln	Sammelt oder schleppt einen Asteroiden oder Eisblock zu Prospektoren oder einer Raffinerieeinheit.
41-43	Bauarbeit	Baut etwas Großes, wie einen Damm, eine Mine oder einen großen Komplex wie einen Raumhafen oder eine Station.
44-46	Racheakt	Rächt euch an einer anderen Gruppe von Plebejern oder nicht-gewerkschaftlich organisierten Arbeitern. Ihr könntet Fracht oder den Beladevorgang sabotieren, gelagerte Waren verbrennen oder ein Schiff oder Ausrüstung am Hafen oder im Lager zerstören.
51-53	Großfrachter warten	Die Wartung eines Großfrachters, inklusive Beladen und Abladen, sowie der Shuttle-Verkehr zum Planeten, falls nötig.
54-56	Beladen	Beladung mit Exos oder Bodenladern in einem Markt oder Raumhafen.
61-63	Reparaturen	Repariert etwas. Es könnte sich um einen Raumhafen handeln, ein großes Fahrzeug oder Gebäude oder Erntemaschinen, ein Hochofen oder Bergbauausrüstung.
64-66	Diplomatische Vertretung	Vertretet eine Gruppe von Plebejern, Arbeitern oder die Freie Liga während Verhandlungen.

TABELLE 37: KOMPLIKATIONEN, PILGER

W66	KOMPLIKATION FÜR PILGER	BESCHREIBUNG
11-13	Kult	Ein Kult steht den SC im Weg. Sie könnten Reliquien nicht herausgeben, Straßen blockieren oder versuchen, den Bau eines Tempels oder die Erfüllung einer Prophezeiung aufzuhalten.
14-16	Zorn der Natur	Die Gruppe ist dem Zorn der Natur ausgesetzt. Es könnte alles von Ionenstürmen, schlechtem Wetter und Meteoritenstauern bis zu Erdrutschen oder Sturzfluten sein.
21-26	Weltuntergangs-prophezeiung	Das Ende ist nah! Eine Untergangsprophezeiung, die die Reise verkompliziert, wurde ausgesprochen.

TABELLE 37: KOMPLIKATIONEN, PILGER

W66	KOMPLIKATION FÜR PILGER	BESCHREIBUNG
31-52	Ressourcenknappheit	Etwas Wichtiges ist nicht vorhanden. Es könnte Ausrüstung sein, Rohmaterialien, Wissen oder einfach Birr.
53-56	Hunger	Aus irgendeinem Grund reicht das Essen nicht.
61-63	Diva	Eine Diva erscheint, in der Form eines Propheten, Predigers oder Tempelbeamten, die die Gruppe behindert, wenn sie nicht bereit sind, zu kriechen.
64-66	Ikonenintervention	Die Ikonen manifestieren sich irgendwie. Es könnte durch einen Avatar, ein Omen, ein Wunder oder eine andere Weise nach Wahl des SL geschehen.

W66 **KOMPLIKATION FÜR
UNTERHALTUNGSKÜNSTLER** **BESCHREIBUNG**

11-16	Beschränkungen	Ein Verbot oder eine hohe Gebühr verkompliziert die Reise.
21-26	Zorn der Natur	Die Gruppe ist dem Zorn der Natur ausgesetzt. Es könnte alles von Ionenstürmen, schlechtem Wetter und Meteroitschauer bis zu Erdrutschen oder Sturzfluten sein.
31-36	Rivalisierende Expedition	Eine rivalisierende Gruppe hat das gleiche Ziel wie die Expedition und versucht vor den SC da zu sein oder sie aufzuhalten. Sie haben ungefähr die gleiche Ausrüstung wie die SC.
41-46	Ressourcenknappheit	Etwas Wichtiges ist nicht vorhanden. Es könnte Ausrüstung sein, Rohmaterialien, Wissen oder einfach Birr.
51-56	Falsche Ausrüstung	Die Ausrüstung der Gruppe ist unpassend für die Aufgabe.
61-63	Diva	Eine Diva erscheint, in der Form eines Schauspielers, Predigers oder Künstlers, die die Gruppe behindert, wenn sie nicht bereit sind, zu kriechen.
64-66	Krieg	Es kommt zu einem gewalttätigen Ereignis, wie beispielsweise dem Ausbruch eines Krieges.

W66 **KOMPLIKATION FÜR
NOMADEN/PLEBEJER** **BESCHREIBUNG**

11-16	Das Knallen der Peitsche	Der Arbeitgeber hat Schläger, die die Gruppe zum schnelleren Arbeiten zwingen soll. Es könnten Hafenarbeiter-Akbars sein, Vorarbeiter oder etwas Ähnliches.
21-26	Zorn der Natur	Die Gruppe ist dem Zorn der Natur ausgesetzt. Es könnte alles von Ionenstürmen, schlechtem Wetter und Meteroitschauern bis zu Erdrutschen oder Sturzfluten sein.
31-36	Korsaren	Korsaren oder Banditen greifen die Arbeitsstätte der Gruppe an.
41-46	Ressourcenknappheit	Etwas Wichtiges ist nicht vorhanden. Es könnte Ausrüstung sein, Rohmaterialien, Wissen oder einfach Birr.
51-56	Hunger	Aus irgendeinem Grund reicht das Essen nicht.
61-63	Fraktion	Eine Fraktion blockiert die Arbeit, die die Gruppe verrichten soll.
64-66	Rebellen	Rebellen versuchen die Arbeit der Gruppe mit Gewalt aufzuhalten.



Beispiel

Die SC sind eine Gruppe von Pilgern, die durch den Horizont reist, um die Ikonen zu preisen. Sie wurden von einem Propheten (14) gerufen, um eine wichtige Aufgabe zu verrichten. Sie müssen einen Tempel (42) in der Sauerstoffoase auf einem weit entfernten Asteroiden (36) bauen. Der Bau wird durch Ressourcenmangel behindert (31). Als Dank für den Bau des Tempels erhalten die SC nicht nur die Gunst der Ikonen, ihnen wurden auch Birr versprochen (34). Der SL entscheidet, dass die Sauerstoffoase sich in der Randwärtsregion befindet, da die SC sich im Augenblick auf Coriolis aufzuhalten. Der Asteroid ist trostlos und enthält kaum Ressourcen, doch die Birr, die der Prophet mit Unterstützung der Kirche versprochen hat, sind genug Motivation für die SC.



TABELLE 38: AUFTRAGGEBER, FREIHÄNDLER

W66	AUFTRAGGEBER
11-13	Außenposten-Vertreter
14-16	Kaufmann
21-23	Kolonist
24-43	Patron
44-46	Handelshaus
51-53	Militäroffizier
54-56	Verbrecher
61-63	Fraktionsmitglied
64-66	Privilegierte

TABELLE 39: BELOHUNGEN, FREIHÄNDLER

W66	BELOHNUNG
11-13	Rabatt auf neue Fracht
14-16	Neuer Vertrag
21-46	Birr
51-53	Schiffsmodul/Merkmal
54-56	Fraktionskontakt
61-63	Schuldenstornierung
64-66	Artefakt

TABELLE 40: HANDELSWAREN, FREIHÄNDLER

W66	HANDELSWARE	BESCHREIBUNG
11-12	Erz	Bauxit (Aluminium), Bleiglanz, Goldquarz, Kassiterit (Zinn), Malachit (Kupfer), Magnetit (Eisen), platinreicher Sand, Sphalerit (Zink)
13	Mineralien	Reine Mineralien, Salze
14	Metalle	Metallbarren
15-16	Edulgase	Argon, Helium, Neon, Krypton, Radon, Xenon
21	Bauholz	Kiefer, Jacaranda, Mahagoni, Eiche
22	Eis	Wassereis oder eine andere gefrorene Lösung
23	Chemikalien	Industrielle Chemikalien
24	Dünger	Natürlich (Kot) oder synthetisch
25-26	Textilien	Tuche (Wolle, Samt, Seide) oder Kleidung
31-32	Lebensmittel	Grundnahrungsmittel wie Kichererbsen, Sojabohnen und andere Hülsenfrüchte, Getreide (Mais, Gerste, Reis, Weizen) oder verarbeitete Formen (wie Couscous) oder Gemüse wie Auberginen, Spinat, Zucchini, Gurken oder Tomaten
33	Gewürze	Jasmin, Zimt, Nelken, Kreuzkümmel, Minze, Basilikum, Oregano, Rosenwasser, Safran
34	Delikatessen	Aprikosen, Bananen, Baklava, Datteln, Kokosnuss, Mandeln, Marzipan, Nüsse (Pekannüsse, Pistazien, Walnüsse), Rosinen, Austern, Kaviar, Tierhoden, Ameisen
35-36	Medizinische Güter	Impfungen, Medizin, M- und T-Dosen, chirurgische Ausrüstung für Bionik oder Kybernetik
41	Religiöse Paraphernalien	Altäre, Gebetstürme, auseinandergenommene Kapellen, Ikonen, Reliquienschreine, religiöse Kunst, Talismane, Reliquien, Schriftrollen
42-43	Ersatzteile	Verschiedene Bauweisen und Arten, für Exos, Fahrzeuge, Kybernetik, medizinische Technologie, Prospektorenausrüstung, Drohnen, Waffen, Rüstung, Raumschiff- oder Kolonie-Lebenserhaltungssysteme
44-45	Schiffsteile	Module, Merkmale, Teile für/von zerlegten Schiffen
46	Exos	Exo-Anzüge, Lade-Exos, Tauch-Exos, Träger-Exos und so weiter. Gestapelt effiziente Verwendung des Frachtraums.
51	Drohnen	Teile oder einsatzbereite automatisierte Systeme
52	Fahrzeuge	Zerlegt
53-54	Waffen	Wähle aus dem Ausrüstungskapitel aus
55-56	Körperpanzerung	Wähle aus dem Ausrüstungskapitel aus

TABELLE 40: HANDELSWAREN, FREIHÄNDLER

W66	HANDELSWARE	BESCHREIBUNG
61-62	Überlebensausrüstung	Grundlegende Überlebensausrüstung für eine bestimmte Umgebung
63	Tiernahrung	Alfalfa, maßgeschneiderte Nahrung für Tiere und Vieh, synthetisches Futter
64-65	Vieh/Tiere	Arbeitstiere oder Haustiere, normalerweise aktiv, wenn sie in einer primitiven Umgebung aufgeladen werden oder in Stasis im Falle einer gewöhnlichen oder fortschrittlichen Umgebung
66	Halbintelligenzen	Ekilibri oder Nekatra sind am weitesten verbreitet, erstere als Plantagenarbeiter oder Haustiere, letztere als Wachen, Soldaten oder Gladiatoren

TABELLE 41: ZIEL, FREIHÄNDLER

W66	ZIEL	BESCHREIBUNG
11-13	Nur Koordinaten	Koordinaten für einen Bereich oder eine geheime Basis.
14-16	Lebensfeindlicher Wald/ Dschungel/Wüste	Lebensfeindlicher Landeplatz in der Wildnis auf einem Planeten. Normalerweise weit von Städten und Siedlungen entfernt.
21-26	Basar	Ein Basar oder Markt in einer Stadt oder Siedlung.
31-33	Raumhafen	Raumhafen auf einer Raumstation, einem Asteroiden oder Mond, oder eine Landebahn nahe einer großen Siedlung.
34-36	Asteroid/Mond	Die Oberfläche eines Asteroiden oder kleinen Mondes. Vakuum oder gefährliche Atmosphäre. Planetenartige Monde zählen als Wildnis (oben).
41-43	Raumstation	Auf einer kleinen Raumstation, alles von einer Sauerstoffoase bis zu einer Handels- und Wartungsstation.
44-46	Suq	Ein großer Suq, an dem sich Handelspartner treffen. Normalerweise in einer größeren Stadt oder Station, manchmal jahreszeitbedingt.
51-53	Kolonie	Eine kleine Kolonie, normalerweise nicht größer als ein kleines, spärlich besiedeltes Dorf. Weit von anderen Siedlungen entfernt.
54-56	Portalstation	Eine Portalstation neben einer Sonne.
61-63	Raumschiff	An Bord eines Raumschiffs während einer Reise oder eines Andockmanövers.
64-66	Außenposten	Ein kleiner Außenposten, normalerweise auf einem Planeten. Ein Außenposten ist meist ein einzelnes Gebäude mit einer bestimmten Funktion und nur wenigen Einwohnern.

TABELLE 42: KOMPLIKATION, FREIHÄNDLER

W66	KOMPLIKATION	BESCHREIBUNG
11-13	Embargo/Quarantäne	Das Ziel steht unter Quarantäne oder einem Embargo.
14-16	Zollinspektion	Ein Zollschiff nähert sich und will an Bord gelassen werden.
21-26	Korrupte Zollbeamte	Ein Zollbeamter verlangt, bestochen zu werden, damit er die SC hindurchwinkt, ansonsten bleibt ihre Fracht in der Bürokratie stecken.
31-33	Korsaren	Korsaren oder Banditen greifen die Arbeitsstätte oder das Schiff der Gruppe an.
34-43	Zusammenbruch	Es kommt zu einer Art von Zusammenbruch auf dem Schiff, beim Beladen oder Entladen.
44-53	Verirrt	Die Gruppe kommt von der Planetenroute ab und verirrt sich auf einem Planeten oder im Raum.
54-56	Verschlagener Kaufmann	Die SC begegnen einem Kaufmann, der ihre Profite behindert oder sie auf andere Weise überlistet.
61-66	Übersättigter Markt	Der Markt am Zielort hat vor kurzem eine große Lieferung von Waren erhalten, die denen der SC ähnlich sind, und die Preise sind gefallen.

**Beispiel**

Die SC sind Freihändler, die dafür leben, durch den Horizont zu reisen und schnelle Handel zu schließen. Der SL würfelt, und bestimmt ihren Patron als Auftraggeber (25), Halbintelligenzen als Waren (66), einen Basar als Ziel (21), Verirrt als Komplikation (52) und Birr als Belohnung (44). Der SL entscheidet, dass der Patron der SC sie kontaktiert, nachdem er eine Lieferung von Halbintelligenzen in Stasis in die Finger bekommen hat, die auf einem Viehmarkt in einem benachbarten System verkauft werden könnten. Unglücklicherweise ist es schwieriger als erwartet, sich im System zu orientieren. Als zusätzliches atmosphärisches Element entscheidet der SL, dass die SC bei der Ankunft feststellen, dass eines der Stasisbetten einen Menschen statt der geplanten Fracht enthält, was ein Aufhänger für ein späteres Abenteuer ist.

**TABELLE 43: BELOHNUNGEN**

BELOHNUNG	BESCHREIBUNG
Neuer Vertrag	Die Gruppe erhält einen neuen Vertrag, falls sie die aktuelle Mission oder Reise gut abschließt (Entscheidung des SL). Ein neuer Vertrag bedeutet 20% mehr Bezahlung für die nächste Mission.
Gefallen	Die Gruppe kann den Arbeitgeber später um einen Gefallenen bitten. Die Art des Gefallens könnte bei Annahme der Mission bestimmt werden oder später. Der Effekt sollte mächtig sein, entsprechend eines starken Ikonentalents.
Birr	Die Gruppe erhält eine große monetäre Belohnung plus Spesen. Bei leichten Missionen erhält sie W6 mal tausend Birr, 2W6 bei normalen Missionen und 3W6 bei schwierigen.
Ausrüstung	Die Gruppe erhält Ausrüstung, die sie braucht. Es könnte sich um Waffen, Rüstung oder andere Spezialausrüstung handeln. Nicht unbedingt ein Ausrüstungsteil pro SC.
Schiffsmodul/Merkmal	Die Gruppe kann sich ein neues Schiffsmodul oder Merkmal für ihr Schiff auswählen.
Lizenz	Die Gruppe erhält die Lizenz für eine bestimmte Art von Ausrüstung, sodass sie sie erwerben kann. Es könnte sich um schwere Schusswaffen, bestimmte Arten von Torpedos oder eingeschränkte Technologie handeln. Die Lizenz könnte nur einmal oder einige Male gültig sein, oder nur an einem Ort (SL entscheidet).
Kybernetik/Bionik	Die Gruppe oder ein einzelner SC erhält eine kostenlose kybernetische Modifizierung oder bionische Umformung, muss aber wie üblich EP ausgeben.

**FRACHTRAUM**

Die meisten Freihändlerschiffe haben einen großen Frachtraum, und normalerweise sind mehrere Schiffsmodule für Fracht reserviert. Die Größe des Frachtraums sollte die Mission beeinflussen, und könnte mehrere Frachten auf einmal ermöglichen. Der SL entscheidet, wie viel von den fraglichen Gütern verfügbar ist, und ob spezieller Umgang mit ihnen erforderlich ist. Falls die Belohnung berechnet wird, sollte die Anzahl der Frachtmodule die Summe beeinflussen.

TABELLE 43: BELOHNUNGEN

BELOHNUNG	BESCHREIBUNG
Orden	Die Gruppe erhält einen Orden, der ihnen +1 in Situationen bringt, wo er sich positiv auswirken kann (normalerweise Würfe mit MANIPULATION). Wenn sie mit Personen oder Gruppen mit dem gleichen Hintergrund wie der Orden interagieren, dann bringt der Modifikator +3, und die SC könnten zusätzliche Gefallen erhalten (SL entscheidet). Ein Orden sollte sich wie eine mächtige Belohnung anfühlen. Zusätzliche Orden erhöhen den Bonus um +1.
Eigene Expedition	Die Gruppe erhält die Finanzierung für eine eigene Expedition. Dazu gehören alle Ausgaben sowie Schuldenbegleichung für die Zeit, in der die Expedition stattfindet.
Fahrzeug	Die Gruppe erhält ein neues Fahrzeug, vielleicht ein kleines Shuttle, aber kein richtiges Raumschiff.
Neues Wissen	Die Gruppe erhält Zugriff auf wichtiges Wissen, das sie auf neue Abenteuer führen oder mit der Vergangenheit eines SC zusammenhängen könnte.
Artefakt	Die Gruppe erhält ein Artefakt. Die Belohnung könnte auch ein zweischneidiges Schwert sein.
Heilige Reliquie/ Artefakt	Die Gruppe erhält eine heilige Reliquie oder ein Artefakt mit religiöser Bedeutung für die Ikonengläubigen. Diese Reliquie sollte einen bestimmten Effekt mit einem Modifikator von +3 in seltenen Situationen haben, ohne FP zu erzeugen. Artefakte kannst du aus der Liste oben auswählen, aber sie sollten eine religiöse Interpretation haben.
Neues Schrottenschiff/ Kolonie	Die Gruppe erhält ein neues Schrottenschiff. Es ist fast ein Wrack, aber die Brücke, der Reaktor und der Gravitonprojektor funktionieren noch. Alle anderen Module sind beschädigt oder fehlen. Das Schiff kann mit neuen Modulen und vielen Birr wieder repariert werden. In einigen Fällen könnte die Belohnung auch eine kleine Kolonie mit einigen Gebäuden und einer kleinen Mine, einem Waldgebiet oder Ackerland sein.
Neue Reise finanziert	Die Pilgergruppe erhält Finanzmittel für ihre nächste Reise, sowie ein Segment Schuldenbegleichung.
Neues Stück finanziert	Die Unterhaltergruppe erhält Finanzmittel für ein Theaterstück, ein Konzert, einen Film oder eine Zirkustournee, sowie ein Segment Schuldenbegleichung
Neue Kolonie finanziert	Die Nomaden-/Plebejergruppe erhält die Finanzmittel für eine neue Kolonie, aber sie müssen sie selbst bauen.
Tempelbau	Ein Tempel wird zu Ehren der Gruppe erbaut. Das gibt ihnen in passenden Situationen, wenn sie mit Personen im gleichen System interagieren, einen Bonus von +3, +1 in anderen Systemen. Der Modifikator klingt nach W6 Segmenten ab. Zusätzliche Tempel während der W6 Segmente erhöhen den Bonus um +1.
Ruhm	Die Gruppe wird für etwas, das sie getan hat, berühmt, und erhält für ein Segment +3 in allen entsprechenden Situationen. Sie werden auch öfter erkannt, was nicht immer gut ist.
Absolution/Segen	Die Gruppe wird begnadigt, was sehr gut ist, falls sie etwas Böses getan hat. Ein Segen bringt einen Modifikator von +3 in bestimmten Situationen, die mit dem Feld und den Fähigkeiten der Ikone zu tun haben.
Reputation bei einer Fraktion	Die Reputation der Gruppe in einer Fraktion verbessert sich, sodass sie für ein Segment +3 erhält, wenn sie mit dieser Fraktion verhandeln.
Schutz durch eine Fraktion	Die Gruppe wird von einer Fraktion beschützt und kann sie um einen Gefallen bitten, wenn sie in Schwierigkeiten gerät. Der Schutz bedeutet auch, dass neue feindliche Fraktionen die Gruppe bemerken.
Rabatt auf neue Fracht	Die Gruppe erhält für eine Art von Fracht bei der nächsten Handelsfahrt Rabatt und kann so 20% mehr Profit machen, falls es nicht zu Komplikationen kommt.
Fraktionskontakt	Die Gruppe erhält einen Kontakt in einer Fraktion, der ihnen neue Handelsmissionen zukommen lassen kann, bei denen die SC zwischen verschiedenen Waren wählen können. Sie erhalten für W6 Segmente +3, wenn sie um diese Waren verhandeln.
Schulden- stornierung	Die Schulden der Gruppe werden für W6 Segmente beglichen, zusätzlich bekommt die Gruppe ihre Spesen erstattet.

REISE

Reisen im Dritten Horizont bedeutet Erforschung und Abenteuer. Egal, ob man dabaranischen Wein zum Luxusmond Cala Duriha liefert oder sich durch die kuanischen Dschungel hackt, um einen Außenposten der Erstsiedler zu erreichen, die Reise selbst ist oft ein Abenteuer.

DIESES KAPITEL BIETET dir als SL die Werkzeuge, die du brauchst, um eine Reise in Coriolis zu mehr zu machen als zu reinem Transport. Wie alles in diesem Kompendium sollten diese Regeln nur verwendet werden, wenn sie das Spiel besser machen. Du kannst sie absolut ignorieren und die Reise problemlos verlaufen lassen, wenn du willst, oder die Reisen einfach überspringen und beim Ziel weitermachen. Das kann gut sein, wenn die Geschichte ihren Fokus behalten soll.

Reisen in Coriolis sind abenteuerlich und herausfordernd, aber auch eine Zeit, in der sich die SC ausruhen und erholen können. Die Regeln brechen Reisen in drei Teile auf:

- ◆ Entwicklung – die Spieler können ihre Charaktere weiterentwickeln.
- ◆ Unglück – etwas Schlechtes passiert einem oder mehreren Reisenden.
- ◆ Begegnungen – etwas, das die ganze Gruppe beeinflusst.

Eine gute Faustregel ist es, dass sich alle SC entwickeln können (wenn sie sich ausruhen können und freie Zeit haben), ein SC ein Unglück erleidet und die ganze Gruppe mehrere Begegnungen erleben kann, abhängig von der Gegend, durch die sie reist.

ENTWICKLUNG

Alle SC, die reisen und während der Reise Zeit für sich haben, können eine der folgenden Aktionen ausführen:

- ◆ Vorbereitendes Gebet an die Ikonen
- ◆ Ausrüstung reparieren
- ◆ EP verwenden
- ◆ Beziehung zu einem anderen SC verändern

Beachte, dass der SC Zeit und einen Raum für sich braucht, um sich zu entwickeln. Bei einem anstrengenden Marsch durch den Dschungel während eines Monsuns haben die SC nicht die Zeit, sich zu entwickeln. Der SL entscheidet, wann die Situation Entwicklung erlaubt.

❖ VORBEREITENDES GEBET

Ein SC kann ein vorbereitendes Gebet aussprechen und einer Ikone Opfer darbringen. Das gibt ihm +1 auf seinen Gebetswurf (+2, wenn dies in einer Kapelle stattfindet) während der Sitzung, wenn er wieder zur gleichen Ikone betet.

❖ AUSRÜSTUNG REPARIEREN

Ein SC kann einen Ausrüstungsgegenstand oder ein System an Bord des Schiffs/Fahrzeugs reparieren. Mach einen normalen **TECHNOLOGIE**-Wurf, um den Erfolg zu bestimmen.

❖ EP VERWENDEN

Ein SC kann seine Zeit nutzen, um zu trainieren und zu lernen, wobei er seine gesammelten EP für Fertigkeiten oder Talente verwenden kann (siehe Seite 28 im Grundregelwerk von Coriolis).

❖ BEZIEHUNG ZU ANDEREN SC VERÄNDERN

Indem er die Initiative ergreift und eine Szene ausspielt, kann ein SC seine Beziehung zu einer anderen Person in der Gruppe verändern. Es könnte sich um einen Streit über ein vernachlässiges System an Bord handeln, das zwei Freunde auseinander treibt, oder eine Szene, in der zwei SC engere Freunde werden, weil sie Gefühle oder Erfahrungen teilen. Am Ende der Szene eignen sich die SC auf ihre neue Beziehung und notieren sie auf ihrem Charakterblatt.

UNGLÜCK

In Coriolis ist keine Reise ohne Komplikationen. Ausrüstung nutzt sich ab, wichtige Systeme erleiden eine Fehlfunktion und es kommt zu Unfällen. Auf jeder Reise wird zufällig ein SC bestimmt, der ein Unglück erleidet. Spiele das Unglück als kurze Szene aus. Der gewählte SC sollte der Fokus sein, aber der Rest der Gruppe kann die Szene unterstützen.

Wenn sich ein SC gegen ein Unglück wehrt, sollte das seine Zeit im Rampenlicht sein, eine Gelegenheit, zu beweisen, dass er ein wertvolles Mitglied der Besatzung ist. Es ist auch eine gute Möglichkeit zu zeigen, dass jeder eine wichtige Rolle zu spielen hat, egal, ob er der Pilot oder nur ein Deckarbeiter ist. Auf längeren Reisen könnten zwei oder mehr SC ein Unglück erleiden. Du als SL entscheidest, wie oft die Gruppe ein Unglück erleiden soll. Der Einfachheit halber sollte ein Unglück normalerweise eine Mannschaftsposition betreffen. Verwende Tabelle 44, um zu bestimmen, wer betroffen ist, und dann wähle ein Unglück aus der Liste unten aus, oder verwende deine Fantasie, um eigene zu erschaffen. Die wichtigste Sache ist, dass der SC (oder die Gruppe) Würfe ablegen muss, um die Herausforderung zu überwinden.

DAS UNGLÜCK DES KAPÄNS

- ◆ **BLINDER PASSAGIER** – Ein ungeladener Gast hat sich ohne Wissen des Kapitäns an Bord geschlichen. Wer ist der blinde Passagier? Und wie geht der Kapitän mit der Situation um?
- ◆ **NOTRUF** – Es wird ein Signal auf einer Notruffrequenz empfangen. Wer oder was sucht Hilfe?
- ◆ **UNERWARTETE BEGEGNUNG** – Würfle auf der Begegnungstabelle. Kann der Kapitän die Begegnung vermeiden oder nicht?
- ◆ **ILLEGALE FRACHT** – Jemand nutzt den Frachtraum des Schiffes zum Schmuggeln. Wer und warum?
- ◆ **HEIMSUCHUNG** – Die Lichter flackern und Systeme schalten sich an und ab. Wer oder was sucht das Schiff heim? Kann die Reise fortgesetzt werden?
- ◆ **SCHLECHTE NAVIGATION** – Der Computer nennt einen Satz Koordinaten, aber die Navigationssonde einen anderen. Wo ist das Schiff und was ist passiert?

DAS UNGLÜCK DES SENSORBEDIENERS

- ◆ **SENSERGEISTER** – Ein kurzes Aufblitzen erscheint auf dem Bildschirm. Ist da draußen etwas?
- ◆ **SENSORFEHLER** – Etwas stimmt mit den Sensoren nicht. Liegt es an beschädigter Verkabelung, oder ist ein Weltraumpaziergang für die Reparatur notwendig?
- ◆ **TRANSPOUNDER-FEHLFUNKTION** – Etwas stimmt mit dem Transponder des Schiffes nicht. Was behauptet das Schiff zu sein?
- ◆ **ÜBERLADUNG** – Wichtige Anzeigetafeln flackern und gehen aus. Etwas muss gemacht werden, ehe die Systeme durchbrennen.
- ◆ **FEHLERHAFTES KALIBRIERUNG** – Etwas verfolgt das Schiff! Oder nicht? Die Sensoren geben widersprüchliche Informationen. Was ist los?
- ◆ **VIRUS** – Die Bildschirme werden von unverständlichen Symbolen überlaufen, und nichts funktioniert, wie es soll.

TABELLE 44: WER IST VOM UNGLÜCK BETROFFEN?

W6	POSITION
1	Kapitän
2	Sensorbediener
3	Bordschütze
4	Maschinist
5	Pilot
6	Ganze Gruppe

TABELLE 45: UNGLÜCK AN LAND

2W6	UNGLÜCK
2	Verdorbener Proviant
3	Ansteckung
4	Schlechtes Wetter
5	Wilde Tiere
6	Schlechtes Lager
7	Verirrt
8	Insekten/Ungeziefer
9	Erdloch/Erdrutsch
10	Gejagt
11	Sturm
12	Kälte/Hitze

DAS UNGLÜCK DES BORDSCHÜTZEN

- ◆ **ABGETRENNTE SYSTEME** – Ein oder mehrere Waffen-systeme funktionieren nicht mehr. Was ist passiert?
- ◆ **ÜBERHITZEN** – Ein Waffensystem gibt plötzlich eine Überhitzungswarnung ab. Warum?
- ◆ **UNBEABSICHTIGTES ANVISIEREN** – Das Anvisierungs-signal surrt laut über die Brücke. Ein Waffensystem hat ein Objekt oder ein anderes Schiff anvisiert. Was ist los?
- ◆ **PLÖTZLICHE ENTLADUNG** – Ein Waffensystem feuert eine Salve ab. Was hat den Schuss ausgelöst?
- ◆ **SCHARFER TORPEDO** – Der Abschusskontroll-Dschinn gibt die Warnung, dass sich ein scharfer Torpedo im Tor-pedoraum befindet. Kann er wieder entschärft werden?
- ◆ **SCHLECHTE WARTUNG** – Schmutz oder Ungeziefer sind in den Kern eines Waffensystems eingedrungen. Ist eine Reinigung möglich?

DAS UNGLÜCK DES MASCHINISTEN

- ◆ **STOTTERNDE GRAVPROJEKTOREN** – Der Graviton-fluss hat Schwankungen. Was ist das Problem?
- ◆ **TRANSFORMATOR-KURZSCHLUSS** – Die Energiever-sorgung in Teilen des Schiffes wird deaktiviert. Was ist der Auslöser?
- ◆ **FEHLFUNKTION IN DER KLIMAKONTROLLE** – Das Schiff wird plötzlich sehr kalt oder sehr heiß. Wie kann man das Problem lösen?
- ◆ **LÜFTUNGSPROBLEME** – Die Luft wird immer trockener und stickiger. Was ist passiert?
- ◆ **UNGELADENER GAST IM MASCHINENRAUM** – Un-geziefer sorgt für Unheil im Maschinenraum. Was ist es, und wie kann man es fangen?
- ◆ **STREIKENDER MÜLLSCHLUCKER** – Der Müllschlucker funktioniert nicht und gibt einen fauligen Geruch ab. Wie kann man ihn reparieren?

DAS UNGLÜCK DES PILOTEN

- ◆ **PLÖTZLICHES AUSWEICHMANÖVER** – Etwas schießt auf das Schiff zu. Kann der Pilot eine Kollision vermei-den? Was sind die Folgen des Manövers?
- ◆ **FEHLFUNKTION IN DEN SCHUBDÜSEN** – Die Schub-düsen benehmen sich seltsam. Das Schiff zittert und rollt. Warum?
- ◆ **IONENSTURM** – Ein Ionensturm trifft das Schiff! Kann der Pilot hindurchmanövrieren, ohne die Passagiere zu verletzen?
- ◆ **METEORITENFELD** – Ein plötzlicher Knall, und noch ein anderer. Das Schiff ist in ein Meteoritenfeld geraten. Kann der Pilot das Feld verlassen, ehe das Schiff von einem großen Felsen getroffen wird?

- ◆ **WELTRAUMSCHUTT** – Das Schiff dringt in ein Feld von Schutt und Geröll ein. Was enthält es? Kann der Pilot das Schiff sicher steuern?
- ◆ **AUTONOMER AUTOPILOT** – Das Schiff wechselt plötz-lich den Kurs und die Geschwindigkeit, als seien die Bedienelemente besessen. Was ist der Auslöser?

DAS UNGLÜCK DER GRUPPE

- ◆ **HÜLLENBRUCH** – Der Bruchalarm geht los! Das Schiff verliert Sauerstoff und das Loch wird schnell größer. Kann die Gruppe das Loch schnell finden und reparieren?
- ◆ **DEAKTIVIERTE SCHWERKRAFT** – Die künstliche Schwerkraft wird deaktiviert. Besatzungsmitglieder und lose Ausrüstung treiben herum. Was ist los?
- ◆ **EINDRINGLINGE** – Jemand hat sich an Bord geschlichen. Wer? Und warum?
- ◆ **ANSTECKUNG** – Einer nach dem anderen fühlen sich die Besatzungsmitglieder krank. Was ist der Auslöser?
- ◆ **FEUER!** – Rauch kommt aus den Luftschächten. Irgend-wo ist ein Feuer! Kann die Mannschaft das Feuer löschen, ehe sie die Kontrolle verliert?
- ◆ **STRÄHLUNGSSTURM** – Ein heftiger Strahlungssturm trifft das Schiff, und die Gruppe muss eine Zuflucht fin-den. Werden sie es schaffen?

UNGLÜCK AN LAND

- Bei Reisen an Land sollte der SL auf Tabelle 45 würfeln, um das Unglück der gesamten Gruppe zu bestimmen.
- ◆ **VERDORBENE VORRÄTE** – Irgendwie ist das Essen der Gruppe schlecht geworden. Falls sie kein neues Essen finden, erleiden sie die Auswirkungen von Hunger (Seite 98 im Grundregelwerk von Coriolis).
 - ◆ **ANSTECKUNG** – Übelkeit und Krankheit verbreiten sich in der Gruppe. Alle müssen auf **ÜBERLEBEN** würfeln. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass der Charakter 1 Punkt Schaden pro Tag für W6 Tage erleidet.
 - ◆ **SCHLECHTES WETTER** – Regen, Schnee und starker Wind machen die Reise schwierig. Die SC werden nass, müde und kalt, und müssen alle auf **ÜBERLEBEN** würfeln. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass der Charakter 2 Punkte Schaden erleidet.
 - ◆ **WILDE TIERE** – Die SC stoßen auf wilde Tiere. Sie könnten angreifen.
 - ◆ **SCHLECHTES LAGER** – Das Lager ist entweder schlecht gemacht oder es gibt einen Zwischenfall in der Nacht. Die SC schlafen wenig und erleiden 1 Punkt Stress durch den Schlafmangel.
 - ◆ **VERIRRT** – Die Gruppe verirrt sich und muss ihren Weg wieder finden. Die SC müssen auf **ÜBERLEBEN** würfeln. Ein gelungener Wurf bedeutet, dass sie den Weg inner-

halb einer Stunde finden, ein Fehlschlag bedeutet, dass sie 3W6 Stunden brauchen.

- ◆ **INSEKTEN/UNGEZIEFER** – Insekten oder Ungeziefer greifen die SC an.
- ◆ **ERDLOCH/ERDRUTSCH** – Alle SC müssen auf **BEWEGLICHKEIT** würfeln. Die, die den Wurf schaffen, finden sicheren Boden, die anderen fallen in das Erdloch oder bleiben stecken.
- ◆ **GEJAGT** – Die Gruppe wird von jemandem oder etwas verfolgt. Alle SC müssen auf **ÜBERLEBEN** würfeln. Wer ihn nicht schafft, erleidet 2 Punkte Stress durch Angst. Und was ist, wenn die Verfolger aufschließen?
- ◆ **STURM** – Dunkle Wolken erscheinen, und ein Sturm zieht auf. Die SC müssen eine Zuflucht finden!
- ◆ **KÄLTE/HITZE** – Die Temperatur fällt oder steigt plötzlich. Falls die SC keine Zuflucht finden, verwende die Regeln für Kälte (siehe Seite 99 im Grundregelwerk von Coriolis).

BEGEGNUNGEN IM WELTRAUM

Egal, ob die Gruppe durch die Leere des Raums oder über eine Planetenoberfläche reist, sie werden früher oder spä-

ter auf andere Reisende treffen. Die Häufigkeit und Art der Begegnungen hängt von der Gegend ab, durch die sie reisen. Weitab vom Licht der Zivilisation stehen die Chancen, jemanden zu treffen, gering, doch das Risiko, dass die Leute, die man trifft, keine guten Absichten haben, steigt. Die Begegnungstabelle unten enthält Ereignisse wie Sonneneruptionen und Minenfelder. Dies sind natürlich keine Begegnungen im eigentlichen Sinne, aber einfache Heitshalber wurden sie in die Tabelle aufgenommen.

BEGEGNUNGEN AUF PLANETEN

Wenn der SL es will, kann die Reaktionen-Tabelle 47 verwendet werden, um Begegnungen auf Planeten abzubilden. Die Stadt hat die gleichen Modifikatoren wie Portalzonen, Landschaft zählt als Bewohnbare Zone und Wildnis entspricht der Zone Tiefer Weltraum.

TABELLE 46: HÄUFIGKEIT VON BEGEGNUNGEN

REGION	HÄUFIGKEIT	REAKTIONSMOD. FÜR TABELLE 47
Portalzone (0,5 AE vom Portal)	Einmal alle zwei Stunden	2
Kernzone (0,5-3 AE vom Portal)	Zwei pro Tag	0
Bewohnbare Zone (3-10 AE vom Portal)	Eine pro Tag	0
Randzone (11-40 AE vom Portal)	Einmal alle drei Tage	-1
Tiefer Weltraum (40+ AE vom Portal)	Einmal pro Woche	-2

TABELLE 47: REAKTIONEN*

2W6	REAKTION
2	Offen feindselig. Greift an, wenn stärker als die SC.
3-4	Feindselig. zieht Angriff in Erwägung.
5-7	Funkstille. Ignoriert die SC.
8-10	Halbwegs freundlich. Tauscht Informationen/ Güter aus.
11	Freundlich. Hilft den SC oder unterstützt sie.
12	Sehr freundlich. Bietet Bündnis oder Mission an.

*Modifiziert nach Tabelle 46

TABELLE 48: BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE IM WELTRAUM

W66	FRAKTIONSRÄUM	ZIVILISIERTER RAUM	RANDRAUM	UNKARTOGRAPHIERTER RAUM
11	Eisschlepper	Eisschlepper	Eisschlepper	Sklavenhändlerschiff
12	Wassertanker	Wassertanker	Schiff in Not	Schiff in Not
13	Großfrachter	Großfrachter	Korsaren	Korsaren
14	Frachterkonvoi	Frachterkonvoi	Frachterkonvoi	Asteroidenbasis
15	Passagierfähre	Passagierfähre	Schiffswrack	Schiffswrack
16	Pilgerschiff	Pilgerschiff	Pilgerschiff	Verlassene Fracht
21	Großer Frachter	Großer Frachter	Verlassene Fracht	Rettungskapsel
22	Privatjacht	Privatjacht	Nomadenschiff	Nomadenschiff
23	Diplomatenschiff	Gefängnisschiff	Minenfeld	Ionensturm
24	Söldnerschiff	Söldnerschiff	Söldnerschiff	Kleiner Frachter
25	Legionszerstörer	Legionszerstörer	Söldnerschiff	Wrack
26	Militärkonvoi	Militärkonvoi	Prospektorenschiff	Minenfeld
31	Militärkonvoi	Kurierschiff	Schrottsammlerschiff	Schrottsammlerschiff
32	Tempelschiff	Tempelschiff	Gaswolke	Gaswolke
33	Kleiner Frachter	Verlassene Fracht	Kleiner Frachter	Frachterkonvoi
34	Kurierschiff	Schleppschiff	Prospektorenschiff	Navigationssonde
35	Navigationssonde (bemannt)	Navigationssonde (bemannt)	Schmuggler	Schmuggler
36	Patrouillenschiff	Schutt	Schmugglerkonvoi	Söldnerschiff
41	Passagierfähre	Frachterkonvoi	Syndikatsschiff	Kolonieschiff
42	Forschungsschiff	Schmuggler	Außenposten	Außenposten
43	Prospektorenschiff	Prospektorenschiff	Forschungsschiff	Forschungsschiff
44	Torpedoschiff	Kleiner Frachter	Stasismodul	Stasismodul
45	Kleiner Passagierfrachter	Kleiner Passagierfrachter	Nomadenschwarm	Nomadenschwarm
46	Privatjacht	Torpedoschiff	Flüchtlings Schiff	Sonneneruption
51	Gaswolke	Kurierschiff	Fliegender Zirkus	Prospektorenschiff
52	Signalschiff	Forschungsschiff	Korsarengruppe	Korsarengruppe
53	Verlassene Fracht	Verlassene Fracht	Blockadeläufer	Verlassene Station
54	Schatzsucherschiff	Signalschiff	Kleiner Frachter	Schwarze Birr
55	Korsaren	Korsaren	Korsaren	Korsaren
56	Flüchtlings Schiff	Nomadenschwarm	Korsaren	Korsaren
61	Fliegender Zirkus	Fliegender Zirkus	Schrottsammlerschiff	Kriegsschiffwrack
62	Außenposten	Außenposten	Schiffsfriedhof	Schiffsfriedhof
63	Schwarze Birr	Schwarze Birr	Schwarze Birr	Portalbauer-Ruinen
64	Sonneneruption	Sonneneruption	Sonneneruption	Die Finsternis zwischen den Sternen
65	Schmuggler	Schrottsammlerschiff	Die Finsternis zwischen den Sternen	Die Finsternis zwischen den Sternen
66	Die Finsternis zwischen den Sternen			

TABELLE 49: DIE FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN

W6	MANIFESTATION
1	MUZHADJAR
2	DSCHINN
3	BYARA
4	DUNKELKNECHT (EINE POSITION BETROFFEN)
5	MANIA (EINE POSITION BETROFFEN)
6	BAH-JIN

TABELLE 50: BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE AUF PLANETEN

W66	STADT	LAND	WILDNIS
11	Betrunkene Teenager	Arme Arbeiter	Dichtes Unterholz
12	Nervige Säufer	Lakonische Nomaden	Sumpf
13	Neugieriger Händler	Bunte Nomadenkarawane	Hungriges wildes Tier
14	Geschickter Taschendieb	Neugieriges Wildtier	Rudel wilder Tiere
15	Wütende Wachen	Nutztiere blockieren die Straße	Auskundschaftender Jäger
16	Wilde Skavara	Temporärer Straßenmarkt	Patrouillierende Guerillakämpfer
21	Intonierender Prediger	Streitende Reisende	Wandernder Nomade
22	Charmante Kurtisane	Rastender Reisender	Söldner auf Mission
23	Arrogante Schiffsbesatzung	Sturzregen	Archäologentag
24	Aggressive Legionäre	Schlummer werdender Sturm	Einsamer Eremit
25	Rezitierender Dichter	Reisende Söldner	Misstrauischer Pionier
26	Lauter Sänger	Patrouillierende Wächter	Verirrte Wanderer
31	Theatergruppe beim Auftritt	Arbeitende Archäologen	Verlassenes Haustier
32	Tanzende Kurtisanen	Misstrauische Dorfbewohner	Ruinen
33	Trainierende Akrobaten	Neugieriger Wissenschaftler	Geheimversteck
34	Fromme Pilger	Wandernder Pilger	Altes Mausoleum
35	Bettelndes Straßenkind	Verlassenes Dorf	Sklavenhändler
36	Verprügelter Städter	Cantina	Verlassener Tempel
41	Wachen auf Patrouille	Auskundschaftende Guerillakämpfer	Oase/Quelle
42	Entkommener Verbrecher	Flüchtling	Kolonialexpedition
43	Gesteinigter Räuber	Reisender Kaufmann	Schlummer werdender Sturm
44	Gangmitglied auf Drogen	Würdenträger-Prozession	Tote Reisende
45	Arrogante Straßengang	Gierige Banditen	Verlassener Außenposten
46	Neugieriger Forscher	Oase/Treffpunkt	Tiefe Schlucht
51	Wütender Pöbel	Bewohntes Dorf	Erstsiedler-Kundschafter
52	Radikale Studenten	Bäcker mit Wagen	Einsame Siedlung
53	Distinguierter Adliger	Wilde Skavara	Wrack eines Fahrzeugs/Schiffs
54	Verirrter Reisender	Betender Prediger	Bewohnte Ruinen
55	Enthusiastischer Erzähler	Bewohnter Bauernhof	Unterirdische Erstsiedlerbasis
56	Söldner auf Mission	Schmuggler beim Verladen von Fracht	Bewohnter Außenposten
61	Spionierender Kundschafter	Reisende Kurtisanen	Wetterstation
62	Beerdigungsprozession	Reisender Zirkus	Karawane
63	Liebespaar	Kundschaftende Legionäre	Wildes Rudel von Skavara
64	Pompöse Würdenträger	Niedergebrannte Siedlung	Schmugglerbehausung
65	Gnädige Samariter	Fahrzeugwrack	Verstecktes Artefakt
66	Mystiker	Dunkelmorph	Dunkelmorph

COROLLIS

MISSION

MISSION:

ZIEL:

ARBEITGEBER:

BELÖHNUNG:

INFORMATION

MISSION:

ZIEL:

ARBEITGEBER:

BELÖHNUNG:

INFORMATION

MISSION:

ZIEL:

ARBEITGEBER:

BELÖHNUNG:

INFORMATION

MISSION:

ZIEL:

ARBEITGEBER:

BELÖHNUNG:

KOMPLIKATION

MISSION:

ZIEL:

ARBEITGEBER:

BELÖHNUNG:

CORIOLIS

NAME:	NAME:	NAME:												
KONZEPT:	KONZEPT:	KONZEPT:												
AUSSEHEN:	AUSSEHEN:	AUSSEHEN:												
IKONE:	REPUTATION:	IKONE:	REPUTATION:											
ATTRIBUTE		ATTRIBUTE		ATTRIBUTE										
STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT	STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT	STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT									
VERSTAND	EMPATHIE	VERSTAND	EMPATHIE	VERSTAND	EMPATHIE									
TRAUMA		TRAUMA		TRAUMA										
TREFFERPUNKTE (STÄ + GES)	STRESSPUNKTE (VER + EMP)	TREFFERPUNKTE (STÄ + GES)	STRESSPUNKTE (VER + EMP)	TREFFERPUNKTE (STÄ + GES)	STRESSPUNKTE (VER + EMP)									
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITEN		FERTIGKEITEN										
TALENTE		TALENTE		TALENTE										
WAFFEN	FERTIG- KEIT	INIT	SCHADEN	KRIT	WAFFEN	FERTIG- KEIT	INIT	SCHADEN	KRIT	WAFFEN	FERTIG- KEIT	INIT	SCHADEN	KRIT
AUSRÜSTUNG		AUSRÜSTUNG		AUSRÜSTUNG										

SYSTEMBÖGEN

50 AE

PLANET

GASRIESE

ASTEROIDENGÜRTEL

20 AE

PLANET

GASRIESE

ASTEROIDENGÜRTEL

10 AE

PLANET

GASRIESE

ASTEROIDENGÜRTEL

PLANETENDATEN

GRÖSSE:

GRÖSSE:

GRÖSSE:

GRÖSSE:

ATMOSPHÄRE:

ATMOSPHÄRE:

ATMOSPHÄRE:

ATMOSPHÄRE:

GEOSPHERE:

GEOSPHERE:

GEOSPHERE:

GEOSPHERE:

TEMPERATUR:

TEMPERATUR:

TEMPERATUR:

TEMPERATUR:

BESCHREIBUNG

UMLAUFBAHN:

UMLAUFBAHN:

UMLAUFBAHN:

UMLAUFBAHN:

BEVÖLKERUNG:

BEVÖLKERUNG:

BEVÖLKERUNG:

BEVÖLKERUNG:

RAUMHAFEN:

RAUMHAFEN:

RAUMHAFEN:

RAUMHAFEN:

FRAKTIONEN:

FRAKTIONEN:

FRAKTIONEN:

FRAKTIONEN:

SONSTIGES

SONSTIGES

SONSTIGES

SONSTIGES

Die Brücke war still, mit Ausnahme des Surrens der Luftfilter des Schiffes. Nima, die Sensorbedienerin, blickte von ihrem Bildschirm auf.

„Keine Zeichen intelligenten Lebens, kein Komverkehr, kein künstliches Licht“, sagte sie leise.

„Atmo?“, fragte Kapitänin Nastasia, so laut, dass alle auf der Brücke es hören konnten.

„Dicht, vermutlich ätzend ...“

Nima wurde abgeschnitten, als ein Schatten auf die Brücke fiel. Die Sonne wurde von einer gewaltigen Wesenheit verdunkelt, die sich lautlos und schnell auf das Schiff zubewegte. Kollisionsalarme kreischten auf der Brücke auf. Die Mannschaft der Akhander schaute zu, wie das gigantische Wrack sich auf sie herabsenkte, ein dunkler Körper unbarmherziger Macht, von Sternenlicht gekrönt.

Das versprochene Land der Ikonen, ein gewaltiger Haufen von Sternensystemen, die der Dritte Horizont genannt wird, ist voller ungelöster Rätsel, uralter Ruinen und tödlicher Geheimnisse. Die mächtigen Wunder, die die Portalbauer hinterlassen haben, und das wahre Wesen der geheimnisvollen Abgesandten waren für das einfache Volk des Dritten Horizonts nur Mythen – bis jetzt.

Dieser Band enthält:

- ◆ Beschreibungen der wichtigsten Systeme im Dritten Horizont.
- ◆ Einen historischen Überblick des Dritten Horizonts.
- ◆ Die Geschichte der Portalbauer und Beschreibungen der Wunder, die sie zurückgelassen haben.
- ◆ Werkzeuge und Tabellen, die dir dabei helfen, deine eigenen Systeme und Planeten zu erschaffen.
- ◆ Missionsgenerator zur schnellen Erschaffung von Abenteuern.
- ◆ Erweiterte Regeln für Weltraumreisen und unerwartete Begegnungen.



FREE LEAGUE

freeleaguepublishing.com/coriolis
CORIOLIS™ Copyright© 2018
Paradox Interactive AB. All rights reserved.
www.paradoxplaza.com



www.uhrwerk-verlag.de
6101