

CORIOLIS



OASEN UND TECHNIK

OASEN & TECHNIK

DESIGNTEAM

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

AUTOREN

Mattias Lilja, Christian Granath

REDAKTION

Nils Karlén

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

TITELBILD

Martin Bergström

ÜBERSETZUNG

Tim Persson

LEKTORAT

John M. Kahane

ILLUSTRATIONEN

Gustaf Ekelund, Martin Bergström, Magnus Fallgren, Christian Granath

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

DEUTSCHE REDAKTION

*Frederike Bold
mit Uli Lindner und Thomas Römer*

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Ralf Berszuck, Marco Reinartz

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Michael Masberg

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

*Friederike Bold, Jan Gravert, Marco Lembke,
Giulia Pellegrino*

1



ARAMS KLUFT

4

2



DIE MAHANJI-OASE

18

3



HAMURABI

30

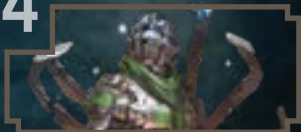
4



ARTEFAKTE

40

4



FRAKTIONSTECHNOLOGIE

51

Der Mittelpunkt des Dritten Horizonts mögen die Raumstation Coriolis mit ihren geschäftigen Plazas und dem beeindruckenden Dom der Ikonen sein oder auch der Monolith, der wie ein mahnender Finger aus den Dschungeln Kuas emporragt. Doch der Horizont hat noch mehr zu bieten und zu entdecken: Zum Beispiel den Planeten Jina, gelegen zwischen Kua und dem Wüstenplaneten Lubau, in dessen beinahe lebensfeindlicher Umgebung nur eine einzige Kolonie existiert: Arams Kluft, die nicht viel mehr ist als die gleichnamige Bergbaustation für Bauxit und andere Mineralsalze. Dennoch ist sie der Schauplatz von Kämpfen um Macht und Einfluss unter den Bergwerksbesitzern.

Die Hamurabi-Portalstation sieht von außen aus wie jede andere Portalstation im Dritten Horizont, nur ein einsamer Klotz aus schwarzem Metall, übersät mit blinkenden Lichtern. In ihrem Inneren jedoch warten in den heruntergekommenen Gängen und spärlich beleuchteten Hallen Intrigen, Abenteuer und Gefahren auf die Spielercharaktere.

Oder aber der Wüstenplanet Lubau, der sich durch eine beinahe unerträgliche Hitze auszeichnet und auf dem das Leben unter sengender Sonne dennoch täglich seinen Gang nimmt. Sicher ist das Leben auf diesem Planeten kein Zuckerschlecken, ganz gleich, ob man mit einer der Nomadenkarawanen reist, zenithischer Entdecker ist oder einem der uralten Kulte angehört, die sich hier finden. Entspannung und (vermeintliche) Ruhe finden alle diese Gruppen in der Mahanji-Oase. Dort versuchen sie der drückenden Hitze zu entkommen und Handel zu treiben, aber auch, gegeneinander Ränke zu schmieden und Intrigen zu spinnen. Für die Reisen durch den Horizont und den Besuch fremder Welten ist eine gute Ausrüstung unerlässlich. Diese findet sich in Artefakte & Technologien, einem weiteren Zusatzband, der geheimnisvolle Artefakte und mächtige Fraktionstechnologie enthält sowie neue Technologien wie den Überlebenskokon, den Symmetrie-Helm und die Skarabäus-Panzerung. Außerdem wird die geheimnisvolle Gruppierung der Drakoniter ausführlich beschrieben.

Dieser Band enthält drei Szenario-Hintergründe für **Coriolis – Der Dritte Horizont** sowie den Quellenband „Artefakte & Technologien“. Wir wünschen viel Spaß bei der Erkundung des Dritten Horizonts. Mögen die Ikonen mit euch sein!



ARAMS KLUFT

Zwischen den tiefen Wäldern von Kua und dem schwelend heißen Ödland von Lubau findet man Jina, ein übersäuertes Höllenloch mit nur einer Kolonie, Arams Kluft. Die Kolonie ist eine Bergbaustation für Bauxit und andere Mineralsalze, voller gegeneinander intrigierender Bergbaufürsten, die um Macht und Einfluss ringen.

Der Szenarioschauplatz Arams Kluft ist die einzige größere Siedlung auf Jina. Nur wenige besuchen die Kolonie häufiger, mit Ausnahme von Frachterbesatzungen, die die Mineralien abtransportieren. Mehr über Jina kannst du auf Seite 284 des Grundregelwerks lesen, ehe du Arams Kluft in dein Spiel aufnimmst.

ÜBERSICHT

Arams Kluft liegt am Rande des Lamka-Plateaus. Der Fluss Desera hat sich langsam durch den porösen Stein gefressen, der die Kolonie umgibt, und eine seltsame Landschaft mit hohen, schlanken Säulen aus hartem Felsen hinterlassen. Die Kolonie ruht auf diesen hohen Säulen und dünne Seilbrücken verbinden die verschiedenen Säulensinseln. Die Siedlung ist von ständigem, die Sicht behindernden Nebel verhangen, der seinen Ursprung in Jinas säurehaltiger Atmosphäre hat. Bewohner, die nicht in den Minen oder auf den Salzscheppern arbeiten, versuchen drinnen zu bleiben und den Nebel zu meiden. Die Kolonie wird ab und zu von starken Säurestürmen verwüstet. Diese zwingen alle, sich ins Innere zu flüchten, mit Ausnahme der Kaliten, der örtlichen Nomaden.

Methangas aus den Sümpfen ist die Hauptenergiequelle der Kluft. Lange Rohre klettern wie Ranken den Kamm empor und winden sich zwischen den Häusern auf den Säulen. Es gibt ein größeres Kraftwerk in der Kolonie, das die Bewohner mit Strom versorgt. Das Wasser auf Jina ist sehr sauer und muss aufbereitet werden, ehe Menschen es zu sich nehmen können. Das geht am einfachsten durch Verdampfung und Kondensation oder alternativ durch chemische Reinigung.

Arams Kluft ist von den Wüsten des Lamka-Plateaus umgeben. Hier lebt nichts außer die Lamka-Eidechse (siehe Grundregelwerk Seite 323) und eine überraschend große Population von Schmetterlingen, die widerstandsfähig gegen die Atmosphäre sind.

✿ DER RAUMHAFEN

Die Landeplattformen, groß genug für mittelgroße Frachter, sind normalerweise vom Staub und Sand des Plateaus bedeckt. Die Plattformen können in unterirdische Silos abgesenkt und versiegelt werden, um die gelandeten Schiffe zu schützen. Dies wird von einer kleinen Steuereinheit neben jeder Plattform aus durchgeführt. Wenn ein gelandetes Schiff nicht auf diese Weise vor dem ätzenden Nebel geschützt wird, werden die Wartungskosten verdoppelt (siehe Grundregelwerk, Seite 155). Der Raumhafen verfügt über einen Fusionsreaktor, doch ist er aufgrund mangelnder Ressourcen außer Betrieb.

✿ DIE BÜROS DES KOLONIALBÜROS

Ein ausgefallenes, halbmondförmiges und einstöckiges Gebäude aus weißem, lackiertem Stein, das für den Verwalter des Planeten ausgelegt ist. Kolonialagent Moro verwendet nur einen kleinen Teil des Westflügels. Der Rest des Gebäudes ist leer, staubige Laken decken die teuren Möbel ab. Der geschlossene Haupteingang mit den abgenutzten, mosaikbedeckten Säulen wird schon seit Jahrzehnten nicht mehr genutzt. Agent Moro und seine Leibwächter benutzen den Seiteneingang, da dieser den bewohnten Teilen der Siedlungen näher ist.

✿ DAS BADEHAUS

Das Badehaus, auch Hammam genannt, ist das Juwel der Kluft. Es wurde für eine Elite gebaut, die niemals kam. Heute dient es den einfachen Leuten der Kolonie sowie als eigentliches Büro des Kolonialagenten Moro. Kostbare Mosaik, wunderschöne Beleuchtung und das beruhigende Plätschern des Wassers machen das Hammam zu einem dringend benötigten Ort der Ruhe vor den Plagen des Lebens auf Jina. Agent Moro hält von einem Podest im hinteren Bereich aus Hof. Wenn er sich nicht auf seinem Diwan ausruht, findet man ihn normalerweise in der Dampfsauna oder im Warmwasserbecken mit einem Tablett voller importierter Delikatessen an seiner Seite.

SÄURESTÜRME

Die Säurestürme verwenden die Regeln für Feuer (Grundregelwerk, Seite 97). Die Stürme haben einen Angriffswert von 3 gegen Personen mit Masken und Panzerung und ein Angriffswert von 6 gegen alle, die nicht so ausgerüstet sind. Dicke Kleidung schützt die Haut während der Stürme, wird dabei aber zerstört. Charaktere mit dem Talent Widerstandsfähig sind von den Stürmen weniger betroffen: Angriffswert 3, wenn sie ungeschützt sind, und 1, wenn sie eine Maske tragen.

ARAMS KLUFT

- ◆ **DURCHSCHNITTSTEMPERATUR:** 25-40 Grad Celsius während des Tages, um 10 Grad in der Nacht
- ◆ **BEVÖLKERUNG:** Etwa 3.000, von denen 900 in Arams Kluft leben. Der Rest lebt in kleinen Minen an der Verwerfungslinie oder auf Salzschleppern im Deseradelta.
- ◆ **REGIERUNG:** Formell eine unabhängige Kolonie unter dem Schutz des Kolonialbüros. In Wirklichkeit gibt es starke Spannungen, da lokale Oligarchen um Macht ringen (das Kolonialbüro, der Minenfürst, die Salzwitwe).
- ◆ **RECHT UND ORDNUNG:** Eine Volksmiliz mit hundert Mitgliedern wahrt den Frieden. Die Miliz steht offiziell unter der Kontrolle des Kolonialbüros, steht aber in Wahrheit der Salzwitwe viel näher. Die Miliz wird von der Rot-Handtruppe herausgefordert, die mit dem Minenfürsten verbündet ist und etwa fünfzig Mitglieder hat. Sie haben auch Probleme mit widerspenstigen Bergleuten auf Urlaub. Die Agentur versucht, diese verschiedenen Gruppen gegeneinander auszuspielen.
- ◆ **IMPORTE:** Vieh, Gewürze, Lebensmittel, Medizin, Metalle, Ersatzteile, Überlebensausrüstung.
- ◆ **EXPORTE:** Bauxiterz, Salze.



ARAMS KLUFT

NOHAKS CANTINA



Eine einfache, aber angenehme Atmosphäre begrüßt Nohaks Besucher. Die Kundschaft besteht normalerweise aus Arbeitern aus den Bergwerken und Salzscheppern sowie einigen Mitgliedern der Rothandtruppe.

02

DAS BADEHAUS



Das Badehaus der Kolonie, oder Hammam, ist das Juwel der Kluft. Es wurde für eine Elite gebaut, die niemals kam. Heute dient es dem einfachen Volk der Kolonie und fungiert als das eigentliche Büro des Kolonialagenten Moro.

ARAMS KLUFT

- 1 Die Büros des Kolonialbüros
2. Das Badehaus
3. Nohaks Cantina
4. Die Kapelle der Ikonen
5. Die Arztpraxis
6. Das Versteck des Hexendoktors
7. Der Palast des Minenfürsten
8. Larvenseidenfarmen
9. Cantina „Oase“
10. Das Haus der Salzwitwe



DER PALAST DES MINENFÜRSTEN



Ein großes Hauptgebäude steht in einem ummauerten Hof mit Brunnen und etwas, das ein schöner Garten wäre – wenn dies nicht Jina wäre.

DAS GEBIET UM ARAMS KLUFT



DAS GEBIET UM ARAMS KLUFT

- A. Arams Kluft
- B. Lomars Werkstatt
- C. Der Raumhafen
- D. Bauxitminen



ARAMS KÜCHE

Einheimische Schmetterlingslarven sind ein Grundpfeiler der lokalen Küche. Die Larven sind essbar, der entwickelte Schmetterling ist es aber nicht. Die Larven werden zu einem eiweißreichen Brei zerstoßen und dann mariniert, gegrillt, in dünne Scheiben geschnitten und gegessen. Couscous, Bohnen und Kichererbsen müssen alle importiert werden und sind daher ziemlich teuer. Einige Formen von Algen aus dem Flussdelta sind ebenfalls Teil der lokalen Küche.

NOHAKS CANTINA

Eine einfache, aber angenehme Atmosphäre begrüßt Nohaks Besucher. Robuste Säulen stützen die niedrige Decke und die Gäste sitzen oder liegen auf Matten und Kissen auf dem Boden. Das Klientel besteht normalerweise aus Arbeitern der Minen und Salzscheppern außerhalb des Dienst sowie einigen Mitgliedern der Rothandtruppe. Der Kohöl fließt in Strömen und die Wasserpeifen werden selten mit Tabak gestopft. Nohak führt die Cantina zusammen mit den drei Kurtisanen Lhirra, Omon und Zelenä und dem Dorftrottel Amil, der ebenfalls vorgibt, eine Kurtisane zu sein.

DIE KAPELLE DER IKONEN

Ein einfaches und streng wirkendes Gebäude – und somit architektonischer Ausdruck der Auslegung des Willens der Ikonen durch die örtliche Priesterin. Die Ikonenstatuen sind dunkel und wunderschön. Die Predigerin Aravak Poho selbst hat sie aus einem alten Tempel auf Algol mitgebracht. Beliebte Ziele für ihren rechtschaffenen Zorn sind die Fixierung des Badehauses auf den Tänzer und der Hexendoktor des Dorfes.

DIE ARZTPRAXIS

Die Praxis von Salim Nasser ist einfach, aber gut geführt. Der Untersuchungsraum ist sauber und riecht nach Antiseptika. Der Rest des Hauses, der hinter Vorhängen und Türen versteckt ist, ist das genaue Gegenteil: unordentlich, schmutzig und stinkend. Der Arzt kann die eine oder andere M-Dosis anbieten, wenn die erlittenen Verletzungen wirklich schwerwiegend sind, arbeitet aber ansonsten vor allem mit primitiver medikurgischer Ausrüstung.

DAS VERSTECK DES HEXENDOKTORS

Hinter der rostigen Tür rasselt ein Vorhang aus Rattenknochen und getrockneten Insekten im giftigen Wind. Der Raum im Inneren ist dunkel, schmutzige Teppiche bedecken den Boden, und seltsame Talismane und Totems übersäen die Wände sowie die Decke. Dies ist die Heimat von Ekbian, dem ältesten Einwohner der Kluft. Er ist wohlvertraut mit der Welt der Kräuterheilmittel und mystischen Talismane.

DER PALAST DES MINENFÜRSTEN

Neben den Büros des Kolonialbüros ist der Palast das imposanteste Gebäude der Kolonie. Ein großes Haupthaus liegt in einem ummauerten Hof mit Springbrunnen und etwas, das ein wunderschöner Garten wäre – wäre dies nicht Jina. Säurebeständige Flechten und Algen haben längst die Skulpturen erobert und sind auf dem besten Weg, die Mosaikböden des Hofes zu überdecken. Der gewalttätige Barhan, Anführer der Rothandtruppe, lungert hier oft mit einigen seiner Untergebenen herum.



⚙️ LARVENSEIDENFARMEN

Ein fehlgeschlagener Versuch der Seidenzucht. Die Larven spinnen ihre Seide ungefähr so schnell wie der saure Nebel sie zerstört, und das Ergebnis sind klumpige Büschel aus schwarzem, zähem Schleim. Die Larven ernähren sich von den Flechten, die an Böden, Wänden und Decken wachsen. Sie entwickeln sich und leben eine kurze Zeit als Schmetterlinge, ehe die ätzende Atmosphäre ihre Flügel zersetzt.

⚙️ CANTINA „OASE“

Das inoffizielle Hauptquartier der Volksmiliz. Ein einfaches Bauwerk mit schlanken Säulen, die eine Kuppeldecke tragen. Die Stimmung hier ist meistens gut. Wasserpfeifen schnurren und Soldaten schlürfen laut ihren würzigen Tee, während sie ihr bescheidenes Einkommen in Schah-Spielen verwetten.

⚙️ LOMARS WERKSTATT

Ein umzäuntes Feld voller technologischer Geräte, die langsam im Säurenebel zersetzt werden. Das Chaos geht in der Maschinenhalle weiter, aber die Dinge hier drin sind in der Regel in einem besserem Zustand. Lange Reihen von unfertigen Projekten teilen sich den Raum mit der aktuellen Arbeit des Maschinenisten Niniack. Der alte Lomar hat es schwer, sich lange genug zu konzentrieren, um etwas fertigzustellen. Und so bewegt er sich in einem Dschungel vielversprechender Träume und verlorener Hoffnungen. Wenn Niniack wirklich Unterstützung braucht, steht Lomar bereit, aber nur für kurze Zeit.

JINAS SCHWARZE LUNGE

SC, die einen längeren Zeitraum auf Jina verbringen, gehen das Risiko ein, sich mit der Krankheit Schwarze Lunge zu infizieren. Lebewesen mit dem Talent Widerstandsfähig (wie zum Beispiel Kaliter und Lamkas) sind gegen die Krankheit immun. SC, die Schutzmasken nutzen, sind ebenfalls nicht betroffen. Erkrankte entwickeln einen schmerzhaften Husten und erleiden einen Abzug von -1 auf Stärke, bis jemand sie behandelt, indem ihm ein schwieriger (-2) Wurf auf **MEDIKURGIE** gelingt.



DIE KALITER

Tief in der Schlucht unter der Kolonie und an den Rändern des Lamka-Plateaus gibt es eine beachtliche Bevölkerung von Humaniten, die als Kaliter bekannt sind. Sie zeichnen sich durch ihre Widerstandsfähigkeit gegen die Säure und ihre extreme Fremdenfeindlichkeit aus. Die Kaliter leben in Stammesgemeinschaften auf Mesas und in Klüften auf der Lamka und verlassen ihre Dörfer nur, um nach Flechten und Larven zu suchen. Technologisch sind die Kaliter primitiv, besitzen aber auch einige Stücke gewöhnlicher Technologie. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass sie diese unvorsichtigen Prospektoren abgenommen haben, doch die Menge an Technik lässt bei den gebildeteren Bewohnern Zweifel aufkommen. Gerüchten zufolge haben die Kaliter die Lamka-Echsen domestiziert und verwenden sie als Wachtiere. Es heißt auch, dass einige der Tiere entkommen sind und sich in Arams Kluft verstecken. Die Herkunft der Lamka-Echse ist unbekannt, da es auf Jina mit Ausnahme der Menschen keine einheimischen Beutetiere für sie gibt.

⚙️ DAS HAUS DER SALZWITWE

Ein einfaches Haus, das bis auf die Salzwitwe selbst und ihre rechte Hand, den Leibwächter Bhofass, unbewohnt ist. Manchmal kommen Arbeiter von den vielen Salzschleppern der Witwe im Delta vorbei, aber sie bleiben nie lange. Nicht einmal die edlen Weine und das luxuriöse Essen machen die intensive, unbehagliche Atmosphäre des Hauses wett.

⚙️ BAUXITMINEN

Minen in vielen Größen und Formen sind entlang der Verwerfungslinie verstreut. Die Leute des Minenfürsten leiten die meisten davon, da die Mehrheit der sogenannten unabhängigen Bergleute ihm etwas schuldet. Arbeiter in Masken und abgenutzten Exos bauen das Bauxiterz ab, reinigen es und transportieren es in die Kluft. Von dort aus wird es vom Planeten transportiert.

☼ KALITERGEBIET

Ein hoher Tafelberg, dessen Hänge sich steil aus der Wüste erheben. Dies ist die Heimat der Kaliter. Ihre Lebensweise ist für Außenstehende ein Rätsel, und die Kaliter selbst sind nicht sonderlich an Besuchern interessiert.

☼ DER JAMSASTURZ

Eine tiefe Grube unterbricht das sonst endlose Plateau. Die Hänge des Lochs bestehen aus losem Kies und Erde, sodass es schwierig ist, an ihnen zu klettern (-2 auf Beweglichkeit). Wie die Grube entstanden ist, ist unklar, aber es heißt, dass ein Frachter vor langer Zeit dort abgestürzt ist.

☼ DIE DREI WÄCHTER

Drei hohe Säulen aus hartem, schwarzem Fels erheben sich über den Kies der Lamka. Alle drei sind von Höhlen und Tunneln durchzogen, in denen Kaliter leben sollen.

☼ DAS SAVRADELTA

Unterhalb der Lamka fächert sich der langsame Fluss Desera zu einem breiten Delta auf. Die in den Bergen abgetragenen Mineralien landen hier, und hohe Ufer aus braunem, schwarzem und gelbem Sand brechen den schlammigen Fluss in immer kleinere Arme auf. Salzschepper reisen das Delta hinauf und hinab, in der Hoffnung, ein Flussbett zu finden, das reich an seltenen Mineralien ist. Einige bleiben in der heimtückischen Sumpflandschaft stecken und werden nie wieder gesehen.

☼ SALZSEE MOKHBA

Der Salzsee Mokhba liegt in der Nähe des Savradeltas. Es gibt viele Salzkähne hier, die mit Netzen, Sieben und Filtern arbeiten, um Salz aus dem dunklen, flachen See abzubauen. Die Salze werden in großen Salzöfen auf den Kähnen verarbeitet und gereinigt und dann auf Bodenladern zum Raumhafen in Arams Kluft transportiert.

DIE SITUATION

Arams Kluft steht schon lange am Rand eines offenen Konflikts zwischen den drei aufstrebenden Herrschern: Kolonialagent Shulan Moro, Minenfürst Lhorac Ignazu und Salzwitwe Shana. Mit ihren jeweiligen Marionetten – der Miliz, der Rothandtruppe und dem Leibwächter Bhofass – versuchen sie, die jeweils anderen beiden auszumanövrieren. Ihr Machtkampf ist weitgehend frei von Einmischungen von außen, doch wenn es zu einem Fund seltener Mineralien oder Metalle kommt (wie dem Ereignis Tritium! unten), dann kann die Lage sehr schnell kompliziert werden. Die SC können in all dem als gedungene Muskeln, Infiltratoren oder Freihändler dienen, die nach einer wertvollen Fracht suchen.

CHARAKTERE UND KREATUREN

Einige NSC sind unten beschrieben. Die generischen NSC auf Seite 343 des Grundregelwerks können für die Rothandtruppe, die Miliz und andere Bewohner der Kluft verwendet werden.

SHULAN MORO, KORRUPTER KOLONIALAGENT

Der Zenither Shulan Moro überwacht die Verkäufe der Schürfrechte auf Jina für das Kolonialbüro. Er hat bei allen großen Transaktionen in Arams Kluft seine Finger im Spiel und hält im Badehaus der Siedlung Hof. Das Hammam ist perfekt für den paranoiden Agenten, da es nicht viele Waffen gibt, die man mit nichts als einem Handtuch um die Hüfte verstecken könnte. Die Bäder bieten zudem die einfachen Freuden im Leben, die streng genommen das einzige sind, was Moro dazu bringen kann, ein Risiko einzugehen: edle Weine, duftende Bäder, Massagen und bewegliche Kurtisanknaben.

AUSSEHEN: Shulan ist ein massiger Mann, mit breiten Schultern und einem breiten Gesicht. Seine Nase nimmt einen beträchtlichen Teil seines flachen Gesichts ein, und seine oberen Schneidezähne scheinen sich zu den Seiten zurückzuziehen, um Platz für die Nase zu machen. Seine blassgrauen Augen sind wässrig, seine Hände überraschend weich.



CHARAKTERMERKMALE: Übermäßig freundlich, aber überzeugend, redet viel über die Notwendigkeit von „Ko-op-er-a-tion“.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 5

FERTIGKEITEN: MANIPULATION 3, KULTUR 2

TALENT: MENSCHENKENNTNIS, FRAKTIONSSTATUS

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: SEINE DREI LEIBWÄCHTER HOUDA, GRESHLA UND POKH, PERSÖNLICHER KOMMUNIKATOR, ORBITALKOMMUNIKATOR, ZWEI BODENLADER, TRANSAKTOR MIT 4.000 BIRR, 450 BIRR IN BARGELD



LHORAC IGNAZU, SELBSTERNANNTER MINENFÜRST

Lhorac Ignazu soll ein sadaalischer Theokrat im Exil sein, ein Gerücht, das er am Leben hält, indem er immer eine ausdruckslose Maske über dem Gesicht trägt. Einige Leute behaupten, sein Körper sei unter seiner Maske und Kleidung grässlich deformiert, während andere sagen, dass seine unglaubliche Schönheit die Ikonen verärgere und er die Maske trage, um die, die ihn umgeben, vor der Verlockung seiner Grazie zu bewahren. Die Wahrheit ist allerdings viel banaler: Lhorac ist ein Mann mittleren Alters mit schwindendem Haar und einer Schwäche für Drama, die er damit schürt, seine stilvolle Schutzmaske auch im Inneren zu tragen. Seine engsten Verbündeten und obersten Leutnants in der Rothandtruppe kennen sein Geheimnis, aber sie halten den Mund, da der Mythos auch ihnen nützt. Die Schergen des Minenfürsten kennen ihn als „Abya Farras“, den sadaalischen Namen für den weißen Ritter im beliebten Shahspiel.

AUSSEHEN: Trägt stets seine Keramik-Kampfpanzerung, fließende, weiße Gewänder und eine ausdruckslose Maske über dem Gesicht. Seine Stimme ist dunkel und rau.

CHARAKTERMERKMALE: Gemäßigt, eloquent und höflich, sogar, wenn er Drohungen ausspricht.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: MANIPULATION 4, BEWEGLICHKEIT 3, FERNKAMPF 3



TALENT: BÖSARTIG, KAMPFERFAHREN

PANZERUNG: SCHWER (6)

WAFFEN: THERMALPISTOLE

AUSRÜSTUNG: SENSORVISIER (IM HELM SEINER PANZERUNG), 169 BIRR IN BARGELD



SHANA, DIE SALZWITWE

Shana wurde früher als missmutiger Schatten ihres geselligen und umgänglichen Partners Harbil gesehen. Als Harbil bei einem verdächtigen Unfall starb, wurde klar, dass Shana das Salzgeschäft die ganze Zeit über geleitet hatte. Shana macht Lhorac, den Grubenfürsten, für den Tod ihres Partners verantwortlich. Und diese Meinung teilen die meisten Leute, die es wagen, etwas über die Angelegenheit zu sagen. Nach dem Tod ihres Partners hat Shana das Salzgeschäft weiter geleitet und sich dabei bemerkenswert gut angestellt. Ihr übermäßig korrekter



Diener und Leibwächter Bhofass ist für all ihre Geschäfte in Arams Kluft verantwortlich, da die Witwe die Stille ihres Hauses oder die Salzschepper in der Savra vorzieht. Shana unterstützt offen die Volksmiliz und ihre gewählte Anführerin Desree.

AUSSEHEN: Dünn, graues Haar und dunkle, stechende Augen. Vernarbte Wangen. Normalerweise in eine graue Djelleba mit schlichten Stickereien gekleidet, um ihre Rüstung zu verbergen, wenn sie ihr Haus verlässt.

CHARAKTERMERKMALE: Still und streng, aber immer an neuen Gesichtern interessiert.

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

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: MANIPULATION 4, BEOBACHTUNG 2, FERNKAMPF 2, ÜBERLEBEN 2

TALENT: MENSCHENKENNTNIS

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: PERSÖNLICHER KOMMUNIKATOR MIT IMPULSFUNKTION (AUF BHOFASS EINGESTIMMT), FILTERMASKE, TAG MIT 2.000 BIRR, 110 BIRR IN BARGELD.

BHOFASS, RECHTE HAND DER WITWE

Wenn der hochgewachsene Bhofass spricht, hören die Leute der Kluft die Stimme der Witwe. Bhofass ist übermäßig korrekt und makellos gekleidet. Sein Bart ist immer perfekt gestutzt. Er ist der erweiterte Arm der Witwe in der Kluft. Mehrere Zeugen können Bhofass' Kampfgeschick bezeugen. Das hat zu vielen Spekulationen darüber geführt, was der geheimnisvolle Mann vor seiner Ankunft in der Kluft getan hat. Bhofass hat starke, leidenschaftliche Gefühle für seine Arbeitgeberin, und er würde alles tun, um zu beweisen, dass er würdig ist, den leeren Platz als ihr Lebenspartner einzunehmen.

AUSSEHEN: Blasses Gesicht mit schwarzem, perfekt gestutztem Bart. Trägt einen strengen, schwarzen Kaftan mit Goldstickereien und offener Seite (um seine Kampfkünste verwenden zu können)

CHARAKTERMERKMALE: Bleibt im Hintergrund, geduldig, beherrscht.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 3
TREFFERPUNKTE: 10

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 4

FERTIGKEITEN: NAHKAMPF 5, BEOBACHTUNG 4, FERNKAMPF 4, INFILTRATION 4, TECHNOLOGIE 4, BEWEGLICHKEIT 3

TALENT: NEUN LEBEN, KAMPFERFAHREN, ZÄH

PANZERUNG: SCHUTZKLEIDUNG (3)

WAFFEN: BESCHLEUNIGERPISTOLE, MERKURIUMSCHWERT, KAMPFBOGEN

AUSRÜSTUNG: PERSÖNLICHER KOMMUNIKATOR MIT IMPULSFUNKTION (AUF DIE SALZWITWE EINGESTIMMT), FILTERMASKE, PERSÖNLICHER SENSOR AM HANDGELENK, TAG MIT 1.200 BIRR, 93 BIRR IN BARGELD.

◆ **LEGIONÄRSRINGEN:** Eine Kampfkunst, die den Legionären beigebracht wird. Gibt +1 auf **NAHKAMPF** und +1 auf waffenlosen Schaden, aber -1 beim Parieren.



TYPISCHER KALITER

Männer und Frauen, die auf Missionen in die Lamka ausgesandt werden, normalerweise um Larven oder Flechten zu sammeln, wenn die Vorräte im Dorf knapp werden. Vermeiden Kontakt mit Leuten aus der Kluft, es sei denn, die Chancen stehen wirklich gut für sie (wie fünf gegen eins). In einem solchen Fall könnten die Kaliter die Gelegenheit ergreifen, neue Sklaven und Ausrüstung für ihr Dorf zu erbeuten.

AUSSEHEN: Kaliter tragen normalerweise lange Kaftane, ihre Waffen sowie Schmuck aus heimischen Juwelen und Zähnen der Lamka-Echsen.

CHARAKTERMERKMALE: Vorsichtig und nervös oder siegesgewiss aggressiv.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: BEWEGLICHKEIT 3, BEOBACHTUNG 3, ÜBERLEBEN 3, FERNKAMPF 2, NAHKAMPF 2

TALENT: WIDERSTANDSFÄHIG

PANZERUNG: LEICHTE PRIMITIVE PANZERUNG (2)

WAFFEN: PFEIL UND BOGEN ODER BESCHLEUNIGERGEWEHR, STREITKOLBEN ODER SÄBEL (SCHWERT)

AUSRÜSTUNG: ZAHME LAMKA-ECHSE

**TECHNOLOGIE UND ARTEFAKTE**

Arams Kluft ist kein wohlhabender Ort. Die Kluft ist technologisch primitiv, mit einigen wenigen Aspekten gewöhnlicher Technologie. Lomars Werkstatt verkauft gewöhnliche Ersatzteile und Ausrüstung, aber ansonsten haben nur die drei lokalen Herrscher Zugriff auf Waffen oder andere Spezialausrüstung. Einzig Agent Moro verkauft Ausrüstung an Außenstehende.

EREIGNISSE

Arams Kluft bietet dem SL viele Möglichkeiten, wenn er die Siedlung zum Mittelpunkt einer längeren Kampagne machen will. Sobald die SC eintreffen, werden sie in die gefährlichen Intrigen und Machenschaften der Salzwitwe, des Minenfürsten und des Kolonialbüros hineingezogen.

☠ EIN MÖRDER AUF DER FLUCHT!

Kurz nach Ankunft der SC verschwinden Leute aus der Kolonie und werden vielleicht Tage später tot und verstümmelt aufgefunden. Es gibt viele Verdächtigungen: Ist es eine Lamka-Echse mit Gier nach Menschenfleisch oder ein verrückter ehemaliger Bergmann, der sich für sein Pech an den Leuten der Kluft rächen will? Könnte es einer der örtlichen Herrscher sein, der sich eine Lamka-Echse als Haustier angeschafft hat und sie benutzt, um Unruhestifter loszuwerden? Die SC werden als unabhängige Ermittler angestellt, weil die Salzwitwe, der Grubenfürst und Agent Moro sich auf keinen geeigneten Ortsansässigen einigen können.

Egal, wie es beginnt, die Angelegenheit wird zu einer komplizierten Ermittlung für die SC, weil die Jagd auf den Mörder von Geheimtreffen mit den örtlichen Herrschern unterbrochen wird, die wollen, dass die SC ihre Gegner der Morde beschuldigen– unter der Drohung, ihnen selbst die Morde anzuhängen!

☠ TRITIUM!

Der Prospektor Torilan hatte recht: Es gibt Tritium auf Jina – sogar nahe der Kluft. Tritium ist ein wichtiger Bestandteil von Fusionsreaktoren und somit im Dritten Horizont sehr wertvoll. Unglücklicherweise verlaufen die Tritiumadern durch das Revier der Kaliter, und wenn man sie ausbeuten will, muss man unter ihrem heiligen Tafelberg graben.

Sobald Torilan ausreichende Bohrproben hat (mit oder ohne Hilfe der SC), werden die großen Fische im Horizont aufwachen und ihren Blick in Richtung Arams Kluft wenden. Die örtlichen Herrscher werden versuchen, es so geräuschlos wie möglich zu halten, doch die Neuigkeit eines großen Tritiumfundes wird früher oder später die Welt verlassen. Der korrupte Agent Moro ist verantwortlich für den Verkauf und die Registrierung der Minen auf Jina – ein Geschäft, das schon blutig wird, bevor die Agentur, die anderen Firmen des Konsortiums, die Legion und die Freie Liga auftauchen. Wenn die SC keine Fraktionskontakte haben, wird die aufregendste Zeit vermutlich zwischen der Entdeckung der Ader und dem Auftauchen des ersten Schiffs des Kolonialbüros im Raumhafen sein. Wenn die SC allerdings Fraktionskontakte haben (wie das Talent Fraktionsstatus), könnte ihre Situation sogar noch interessanter werden, wenn die großen Spieler eintreffen. Ein Vertreter einer der interessierten Fraktionen könnte die SC kontaktieren und sie anwerben, um die Interessen der Fraktion in der Kluft oder den Randgebieten der Lamka zu schützen.



DER JAMSA-
STURZ

DIE SALZ-
EBENEN

SALZSEE MOKHBA

DAS SAVRA-
DELTA

DER FLUSS DESERA

ARAMS
KLUFT

DIE DREI
WÄCHTER

DAS LAMKA PLATEAU

KALITERGEBIET
(DIE MESSA)

ARAMS KLUFT





DIE MAHANJI-OASE

Unter der sengenden Sonne und in der fast unerträglichen Hitze geht das Leben auf Lubau irgendwie weiter. Nomadenkarawanen, zenithische Entdecker und uralte Kulte schaffen es, auf dem unwirtlichen Planeten in der Nähe des Sterns von Kua zu überleben. Sie alle treffen sich an der Mahanji-Oase, um der erdrückenden Hitze zu entkommen, Pakte zu schließen und Intrigen zu spinnen. Willkommen im Schatten.

Die üppige Mahanji-Oase befindet sich auf Lubaus Nordhalbkugel, zwischen den funkelnden Kristallseen. Für Jahrhunderte war die Oase ein Zentrum für die örtlichen Erstsiedler-Nomadenstämme, ist aber in den letzten Jahren dank eines Zustroms zenithischer Siedler stark angewachsen.

Der offene Sektor der Mahanji-Oase ist ein Ort, den die SC aus vielen verschiedenen Gründen aufsuchen können. Sie könnten Prospektoren auf der Suche nach Erdöl sein oder auf der Jagd nach einer uralten Schriftrolle in der Tayasuf-Ilm-Bibliothek. Vielleicht wurden sie aber auch angeworben, um die Fabrik und Omar din Nimatallah auszuspionieren, den geheimnisvollen Bioniker. Lies mehr zu Lubau auf Seite 282 des Grundregelwerks, bevor du die Mahanji-Oase in dein Spiel aufnimmst.

ÜBERSICHT

Die Mahanji-Oase befindet sich in der Kerahana-Provinz im Norden von Lubau. Aus der Umlaufbahn sind die Oase und die Kristallseen der Umgebung als eine Reihe blauer Perlen sichtbar, von Grün umsäumt und inmitten einer riesigen Wüste gelegen. Die Kristallseen werden von einem Netzwerk unterirdischer Quellen gespeist, und die Berge um Mahanji sind voller Kavernen und Tunnel. Ehe die zenithische Kolonisierung begann, waren die einzigen dauerhaften Bewohner der Region einige Erstsiedler-Stämme, die um den Mnembau-See lebten. Die Stämme trieben Handel mit den örtlichen Nomaden und denen, die am alten Tempel lebten.

Die Nomaden teilen sich auf in die Beri- und Xinghur-Stämme, wobei letztere Humaniten sind.

Die Gegend, die als Mahanji-Oase bekannt ist, umfasst alle kleineren Lager und Siedlungen um den Mnembau-See, doch der wichtigste Handelsknotenpunkt ist das Dorf Mahanji.

MAHANJI-DORF

Das Dorf Mahanji besteht aus ungefähr hundert niedrigen, sandfarbenen Häusern, die im traditionellen Stil der Kerahana-Provinz gebaut sind. Die Häuser haben leicht geneigte Wände, sind zum Teil eingegraben, haben kühle Keller darunter und Dachterrassen, die von Weinranken und anderen Kletterpflanzen bedeckt sind. Palmen und Obstbäume wachsen um die Häuser. Einige wichtige Orte im Mahanji-Dorf sind unten beschrieben.

Achaloms Cantina: Das Zentrum des Dorfs ist die Cantina, die vom Zenither Achalom Herohm geleitet wird. Die Cantina ist ein Sandsteingebäude, das von einem großen, kreisförmigen Raum beherrscht wird, wo Besucher von Achaloms vier Töchtern mit Essen und Trinken versorgt werden. Es gibt hier mehrere Wasserpfeifen, aber die Gäste müssen sich mit Tabak zufriedengeben, da Achalom streng gegen stärkere Drogen ist. Wenn sie etwas Stärkeres haben wollen, müssen sie Fraytors Bar besuchen. Eine Wendeltreppe führt aus dem Schankraum zur Dachterrasse. Ortsansässige, Nomaden aus dem Serail und die gelegentlichen müden Raumhafenarbeiter während der Tagwache machen den Großteil der Gäste von Achaloms aus.

Karawanenserail und Laderpark: Der alte Karawanenserail wurde vor kurzer Zeit mit Geldmitteln der Erdölfirmer wieder hergestellt. Er ist in einem alten Stil erbaut, der von Al-Ardha stammen soll. Die äußeren Teile bestehen aus gewölbten Säulengängen, die zu kleinen Buden, Räumen und Korridoren führen, wo Dromedone sich von der Hitze erholen können. Sie sind immer voller Nomaden, Dromedontreiber und Händlern. Vor dem Haupttor, das in den Hof führt, hat sich ein Marktplatz gebildet, wo Ortsansässige Obst, Gemüse und manchmal Fisch verkaufen. Hier findet man auch den Laderpark,

einen großen Kiesplatz, wo Reihen von gewaltigen Erdöladern geparkt sind.

Die Erdölfirmen: Der Architekturstil dieser Häuser hebt sich vom Rest des Dorfs ab. Diese weißen, zweistöckigen Gebäude mit abgerundeten Kuppeln sind durch getünchte Säulengänge miteinander verbunden. Hier sind Mahanji Petroleum, Freies Petroleum und die Büros der Freien Liga für Öl- und Raumhafenarbeiter untergebracht. Das größte Gebäude gehört natürlich Mahanji Petroleum. Hier findet man Kehoni Mahnon in einem eleganten Büro, das zu einem mit schattenspendenden Ranken bewachsenen Balkon führt. Teile des Gebäudes stehen leer, bereit für den Zeitpunkt, wenn ein neuer Kolonialagent ernannt wird.

Der Brunnen der Träume: Am Strand des Mnembau-Sees steht eine Reihe niedriger Sandsteingebäude. Von Land aus betrachtet sehen sie ziemlich nichtssagend aus, aber es handelt sich hierbei in der Tat um das Freudenhaus Brunnen der Träume. Zum See hin besitzen die Häuser lange, hölzerne Stege und wunderschöne, überdachte Balkone, wo Kunden und Kurtisanen die Aussicht und die Gesellschaft genießen können. Es gibt sogar ein kleines Stück Strand, das gerecht und frei von Steinen und Schutt gehalten wird, für die Gäste, die im heißen Wasser des Mnembau-Sees schwimmen wollen.

DIE MAHANJI-OASE

- ◆ **DURCHSCHNITTSTEMPERATUR:** 40 bis 60 Grad während des Tages und ungefähr 30 Grad bei Nacht.
- ◆ **BEVÖLKERUNG:** 1000 ständige Bewohner an der Mahanji-Oase plus ungefähr 500 Arbeiter am Raumhafen und in der Erdölindustrie. Die Erstsiedler-Bewohner sind von Beri- und Xinghur-Abstammung.
- ◆ **REGIERUNG:** Die Mahanji-Oase ist eine unabhängige Siedlung, die von Erstsiedler-Clans regiert wird. Das Kolonialbüro und die Freie Liga verwalten die Erdölfirmen, den Raumhafen, NimaBionics und den Geochemischen Außenposten des Instituts.
- ◆ **RECHT UND ORDNUNG:** Der örtliche Sharif arbeitet allein und wahrt den Frieden. Die Erdölfirmen, der Raumhafen und NimaBionics haben ihren eigenen Sicherheitsstab und gehören offiziell nicht zur Verantwortung des Sharifs, aber alles, was in der Öffentlichkeit passiert, ist seine Angelegenheit. Bestimmte Elemente der Bevölkerung sind sich einer zusätzlichen, geheimen Organisation bewusst, die die Wächter genannt wird.
- ◆ **IMPORTE:** Medizin, Ersatzteile, Fleisch.
- ◆ **EXPORTE:** Erdöl, Früchte, Gewürze, bionische Derivate.





DIE MAHANJI-OASE

DIE MAHANJI-OASE

1. Mahanji-Dorf
2. Der Geochemische Außenposten des Instituts
3. Der Bohrsinselfriedhof
4. Die Einsiedelei
5. Xin-Mals Tauchzentrum
6. Der Tayasuf-Ilm-Tempel und -Bibliothek
7. Das Anwesen und die Fabrik
8. Der Raumhafen
9. Die Ruinen



- MAHANJI-DORF**
 A Achaloms Cantina
 B Karawanen-Serail
 C Laderpark
 D Die Erdölfirmer
 E Der Brunnen der Träume
 F Fraytors Bar
 G Die Arztpraxis
 H Matil Hamilas Warenhaus



Die Besitzerin des Brunnens, Cantara Usiel, prahlt damit, dass dies das beste Freudenhaus auf dem Planeten ist. Ölarbeiter, Hafenarbeiter und Schiffsbesatzungen, die sich entspannen und ihre schwer verdienten Birr ausgeben wollen, besuchen oft das Haus.

Fraytors Bar: Dieses Etablissement, das einfach als „die Bar“ bekannt ist, ist der Tiefpunkt der Mahanji-Oase. Das hangartige Gebäude ist hässlich, besteht aus grauem Zement und ist mit schnell verfallendem, sandfarbenem Gips bedeckt. An der Vorderseite befindet sich eine große Doppeltür aus Metall mit dem einzigen Neonschild der Siedlung darüber. Pinkfarbene, geschwungene Buchstaben heißen Besucher willkommen. In der Nacht kann man hier Kohöl, Drogen und manchmal sogar Proxy-Trips finden.

Die Arztpraxis: Ein kleines Haus, das die Arztpraxis der Siedlung enthält. Patienten werden in einen kleinen Raum mit rotem Teppich an Boden und Wänden geführt, der zugleich das medizinische Labor ist. Navid Allomon, der Medikurg und Pathologe der Siedlung, leitet die Klinik mit der Unterstützung seines Lehrlings Chaga. Es gibt im Gebäude auch einen Autopsieraum, doch wird er selten verwendet.

Matil Hamilas Warenhaus: Matil Hamila, ein zenithischer Händler mit einem guten Geschäftssinn, leitet Mahanjis Warenhaus. Der Laden bietet fast jede gewöhnliche Technologie an, aber keine Waffen – es sei denn, der Kunde ist wirklich hartnäckig. Matil kann fortschrittliche Technologie durch seine Kontakte in Mehrabi und über bestimmte Frachterkapitäne bestellen, doch die Lieferzeiten betragen oft mehrere Monate.

✿ DER GEOCHEMISCHE AUSSENPOSTEN DES INSTITUTS

Der Außenposten wird von einer Gruppe enthusiastischer Wissenschaftler und Techniker unter dem Befehl von Professor Minemoka geleitet. Sie studieren die ungewöhnlichen Bergkämme zwischen den Kristallseen, die ungewöhnliche Mengen verschiedener Mineralien und seltener radioaktiver Isotope enthalten, doch der Mnembau-See ist natürlich das faszinierendste Element der Region. Es wird davon ausgegangen, dass er nach einem Asteroideneinschlag vor Äonen entstanden ist. Die Ortsansässigen halten sich vom Außenposten fern und sprechen zusätzliche Gebete gegen Unglück, wenn sie daran vorbeigehen müssen. Der Außenposten ist eine kleine Gruppe von Betongebäuden mit Kuppeldächern. Professor Minekomas ganzer Stolz, ein mit fortschrittlicher geochemischer Sensorausrüstung ausgestattetes Pontonboot, liegt am Strand verankert.

✿ XIN-MALS TAUCHZENTRUM

Xin-Mals Tauchzentrum befindet sich neben dem geochemischen Außenposten. Xin-Mal ist ein exzentrischer Xinghur, der das Zentrum mit der Hilfe der drei Söhne der Familie leitet. Xin-Mal ist im ganzen System und in Mira in den privilegierten Kreisen bekannt, die den seltsamen Sport des Tauchens ausüben. Ab und zu kommt ein Biologe ins Zentrum, normalerweise, um ein Exemplar des exotischen Mouri-Mouri-Fisches zu besorgen. Das Zentrum besteht aus drei Sandsteingebäuden mit Dachterrassen und einer unterirdischen Garage, wo Xin-Mal einen mit Bahtrol betriebenen Sandcrawler untergestellt hat. Ein Zementbootshaus am Strand enthält zwei aufblasbare Schnellboote.

✿ DAS ANWESEN UND DIE FABRIK

Das Anwesen von Omar din Nimatallah nimmt den Großteil eines großen Tafelbergs über dem See ein. Der Tafelberg ragt sechzig Meter über dem Wasser empor und das Anwesen besteht aus mehreren unabhängigen Bauwerken, die ein Hauptgebäude mit Kuppel in der Mitte umringen. Bäume und Büsche umgeben das Anwesen. Während der Nacht sind die Gebäude erhellt und vom anderen Seeufer aus zu sehen. Eines der Häuser ragt über den Rand und enthält einen großen Aufzug, der verwendet wird, um die Bewohner und Diener des Anwesens zur Fabrik und zum Mahanji-Dorf zu transportieren. Die Fabrik, ein riesiges, einstöckiges Betongebäude ohne Fenster, befindet sich neben dem Tafelberg in einem kleinen Tal. Es ist vollkommen glatt und scheint nicht bewacht zu sein, doch fortschrittliche Sicherheitssysteme sorgen dafür, dass keine Eindringlinge hineingelangen. Die Fabrik hat viele unterirdische Stockwerke, wo der Großteil der bionischen Forschung stattfindet.

✿ DER RAUMHAFEN

Der Raumhafen ist letztendlich eine Reihe von langen Betonlandebahnen auf einem breiten Feld. Gewaltige, mobile Hangars stehen in der Nähe, um gelandete Schiffe vor Sandstürmen zu schützen. Es gibt ein kleines Terminal für die bescheidene Anzahl von Passagieren, die die Oase besuchen, und Sharif Hector Akoub lebt in einem kleinen Haus nebenan. Hinter dem Terminal gibt es ungefähr zehn runde Erdöltanks und normalerweise mehrere Erdöllader, die entweder in der Nähe geparkt sind oder Erdöl in die Tanks pumpen. Von den Tanks führen Rohre zu Pumpstationen auf den Landebahnen, von wo aus es von der Welt transportiert wird. Es gibt einen Fusionsreaktor im Raumhafen, der die Bahtrolraffinerie, die Pumpstationen und Teile des Dorfs mit Energie versorgt.

✿ DER TAYASUF-ILM-TEMPEL UND -BIBLIOTHEK

Tayasuf Ilm ist ein uralter Ikonentempel mit Bibliothek, der von Sandsteinbergen umgeben ist. Der Komplex ist sehr alt und besteht aus zwei Teilen. Das runde Hauptgebäude hat eine ho-

he Kuppel, die in vergangenen Zeitaltern vergoldet war, doch Sandstürme haben ihre Pracht im Lauf der Jahre abgetragen und ließen keinerlei Spur seiner ehemaligen Schönheit übrig. Im Hauptgebäude gibt es nur einen großen Raum, der von mehreren Balkonen umgeben ist. Laternen und Kerzen vertreiben die Schatten, unterstützt vom Sonnenlicht, das durch eine Öffnung in der Decke fällt. Hinten im Gebäude, in Richtung des Berges, führt eine Wendeltreppe aus der Haupthalle in die Bibliothek, ein längliches Gebäude auf dem Bergsims darüber. Ein Korridor aus der Bibliothek führt zu einer Kluft mit einem kleinen See, der von hängenden Terrassen und kleinen Plantagen umgeben ist. Die Tempelälteste Rahmana ist normalerweise hier zu finden.

⚙️ DIE EINSIEDELEI

In der Mitte der Wüste steht ein kleiner Palmenhain mit einer winzigen Hütte. Das ist das Zuhause der asketischen Eremitin Moaciri. Sie verbringt den Großteil ihrer Zeit damit, in den Schatten der Bäume zu meditieren.

⚙️ DER BOHRINSELFRIEDHOF

Einige Kilometer außerhalb des Dorfs ruhen die Überreste der mobilen Bohrinseln, die im letzten Ölräusch vor einigen Jahren hergebracht worden waren. Die gewaltigen, verrosteten Gerippe auf ihren zwanzig Meter breiten Schienen sind stille Paläste für die karge örtliche Fauna geworden. Man kann hier zwei Raumschiffwracks finden. Ihre Kapitäne waren närrisch genug, hier anstatt im Raumhafen landen zu wollen, und bezahlten einen hohen Preis dafür. Die Nomaden meiden den Ort, da es viele Gerüchte über Plünderer und andere, geheimnisvollere Kreaturen gibt, die hier leben sollen.

⚙️ DIE RUINEN

Zwischen einigen seltsam geformten, spiralförmigen Klippen ragt eine Gruppe zerstörter Bauwerke aus dem Sand. Archäologen, die versucht haben, die Stätte zu studieren, wurden von den örtlichen Plünderern (den Wächtern) vertrieben. Eine hohe Mauer war früher die bekannteste Landmarke in der Gegend. Die Mauer bestand nicht aus einheimischem Stein, sondern aus einem unglaublich dichten Felsen unbekannter Herkunft. Sie folgte einer sanften, aber perfekten Kurve, die ohne fortschrittliche Sensoren nicht aufspürbar war und die auf eine Konstruktion mit einem Umfang von zweitausend Kilometern hindeutete. Sensordaten zu diesem Thema haben Lubau niemals verlassen, da der Mauerabschnitt von Banditen (den Wächtern) gesprengt wurde, ehe ein erster Scan abgeschlossen werden konnte. Die untersuchenden Archäologen wurden kurze Zeit später unter mysteriösen Umständen bei einem Erdbeben getötet. Dieser Zwischenfall, zusammen mit anderen Geschichten über Forscher und Prospektoren, die in der Region verschwunden sind, hat den Ruinen eine starke Aura des Mysteriösen verliehen.



DIE SITUATION

Die friedlichen Tage in der Mahanji-Oase gehen zu Ende. Die Nomaden sind angespannt, seit NimaBionics die Fabrik am Mnembau-See errichtet hat und die Zenither eingetroffen sind, um in der Wüste nach Erdöl zu bohren. Gerüchte besagen, dass Experimente, die im Kern des Systems verboten sind, hier heimlich durchgeführt werden. Wenn Leute zu verschwinden beginnen (siehe Ereignisse, unten), dann halten die Dämme die Flut nicht mehr auf. Die Beri haben eine Nachricht geschickt und bereiten sich auf einen Kriegsrat in der Wüste vor. Gleichzeitig hat der alte Erstsiedler-Orden der Wächter seine Aktivitäten zum Schutz der alten Ruinen gesteigert, die man in der Umgebung der Oase findet. Ihr Zweck und ihre Herkunft sind weiterhin ein Rätsel.

CHARAKTERE UND KREATUREN

Die meisten Bewohner der Oase sind nicht im Detail beschrieben, nur mit Namen und Aufenthaltsort. Einige wichtige NSC sind unten beschrieben.

HECTOR AKOUB, SHARIF UND WÄCHTER

Das Sharifentum ist eine große Ehre unter den Nomaden. Der Begriff lässt sich grob mit „Beschützer des Klans“ übersetzen. Sharif Akoubs Position ist besonders, weil er für den Schutz mehrerer Klans verantwortlich ist, die zu unterschiedlichen Stämmen gehören, doch er selbst ist ein Beri. Er ist der fest davon überzeugt, dass alles, was in und um die Oase geschieht, seine Angelegenheit ist, was ihn auf Kollisionskurs mit den Erdölfirmen bringt. In der Gemeinschaft der Erstsiedler sind Akoubs Anordnungen Befehl, da viele zurecht glauben, dass er ein Mitglied der Wächter ist. Er ist tatsächlich sogar der aktuelle Meister des Geheimordens. Hectors Hauptsorge heutzutage ist, dass die Zeit ihn einzuholen beginnt. Er denkt darüber nach, einige Lehrlinge für den Sharifenposten anzunehmen und schließlich den Besten für den Tag vorzubereiten, an dem er nicht mehr ist. Hector besitzt das wertvollste Artefakt der Wächter, den Pfeil von Ulung.

AUSSEHEN: Hector kleidet sich normalerweise in einen weiten, schwarzen Kaftan über seinem thermostatischen Anzug, mit offen getragener Beschleunigerpistole. Als Wächter trägt er Rot und verwendet einen Kampfbogen und Duralitpfeile.

CHARAKTERMERKMALE: Streng und entschlossen.

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

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 8



FERTIGKEITEN: BEOBACHTUNG 5, INFILTRATION 4, FERNKAMPF 4, ÜBERLEBEN 4, BEWEGLICHKEIT 3, MANIPULATION 3

TALENTE: NEUN LEBEN, KAMPFERFAHREN, ABGEHÄRTET

PANZERUNG: SCHWER (6)

WAFFEN: BESCHLEUNIGERPISTOLE, BESCHLEUNIGERGEWEHR, KAMPFBÖGEN

AUSRÜSTUNG: THERMOSTATISCHER ANZUG, EXPLOSIVPFEILE, DER PFEIL VON ULUNG (NEGIIERT PANZERUNG), PERSÖNLICHER KOMMUNIKATOR, PERSÖNLICHER SENSOR, SANDCRAWLER

OMAR DIN NIMATALLAH, BIONIKEXPERTE

Omar din Nimatallah entstammt einer einflussreichen zenithischen Pilotenfamilie, wurde jedoch früh enterbt. Er ist abenteuerlustig und reiste viele Jahre lang durch den Horizont, ehe er sich in der Mahanji-Oase niederließ. Im Mnembau-See entdeckte er die Mouri-Mouri-Fische und konnte ihren faszinierenden Gencode mit seinem eher primitiven Bioniklabor untersuchen. Nachdem er vom Institut ignoriert wurde, als er Finanzmittel für aufwendigere Studien suchte, kam er in Kontakt mit Celer-Delekta und kommerzialisierte



seine Theorien. Die Partnerschaft erwies sich als finanziell ergiebig für Omar, der heute in einem hochmodernen Labor arbeitet und in einem Anwesen lebt, das so groß wie ein Palast ist. Er ist noch immer von den Möglichkeiten der Bionik fasziniert und will immer neue Organismen erwerben, um sie zu studieren. In letzter Zeit hat er sich der Schöpfung neuer Lebensformen verschrieben, die oft sehr einfach sind, doch haben seine anfänglichen Erfolge ihn ungeduldig werden lassen und er hat versucht, Halbintelligenzen zu erschaffen – mit durchwachsenen Ergebnissen. Sein größter Traum ist es, die genetische Sequenz für mystische Kräfte zu entdecken. Omar glaubt fest daran, dass die mysteriösen Kräfte, die sich überall im Horizont verbreiten, genetische Ursachen haben. Er tut alles, was er kann, um ihre Geheimnisse zu entdecken. Dabei geht er sogar so weit, Mystiker in die Fabrik „einzuladen“, um an ihnen zu experimentieren.

AUSSEHEN: Dunkelbraune Augen, kurzes Haar, fett und mit Doppelkinn. Trägt eine Weste mit geometrischem Muster.

CHARAKTERMERKMALE: Nachdenklich, aber kann in Gesprächen sehr aufgeregt werden.

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

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: TECHNOLOGIE 5, WISSENSCHAFT 5, KULTUR 4, MANIPULATION 4, DATENDSCHINN 3, FERNKAMPF 3

TALENTE: FRAKTIONSSTATUS, LIZENZIERT, WOHLHABENDE FAMILIE, ZÄH

PANZERUNG: -

WAFFEN: THERMALPISTOLE

AUSRÜSTUNG: ARRASH-PFEIFE, ARRASH, TRANSAKTOR MIT 20.000 BIRR



RAHMANA, TEMPELÄLTESTE

Als Älteste im Tayasuf-Ilm-Tempel und seiner Bibliothek ist Rahmana eine der ältesten Personen in der Oase. Sie erinnert sich sogar an eine Zeit vor der Kolonisierung. Man findet sie normalerweise über ihren Stock gebeugt auf Wanderung durch die Tempelgärten. Ihr Lebensziel war es, alle uralten Schriftrollen der Bibliothek zu kategorisieren, und sie ist fast fertig. Trotz ihres Alters ist Rahmana im Herzen jung geblieben und hat begonnen, das Wissen der Bibliothek mithilfe einiger ihrer jüngeren Kollegen auf moderne Medien zu übertragen. Sie hat immer Interesse an neuen Besuchern und führt sie nur zu gerne auf dem Tempelgelände herum.

AUSSEHEN: Eine krumme, alte Beri-Frau mit weißem Haar.

CHARAKTERMERKMALE: Gesprächig, aber auch eine gute Zuhörerin.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 5, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: KULTUR 5, WISSENSCHAFT 4, MANIPULATION 3, MYSTIK 3

TALENTE: ABGEHÄRTET, GEDANKENWANDLER, INTUITION, SEGNET, VORAHNUNG

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: GEHSTOCK, ULUNG-TALISMAN.



KEHONI MAHNON, HÄNDLERIN FÜR MAHANJI PETROLEUM

Kehoni Mahnon ist das, was in der Mahanji-Oase einer Kolonialagentin am nächsten kommt. Sie ist Akbar und Leiterin von Mahanji Petroleum, einer Tochterfirma des Kolonialbüros. Man findet sie normalerweise in ihren kühlen, mit Klimaanlage versehenen Büros im Gebäude von Mahanji Petroleum im Dorf. Ihre zwei größten Interessen sind es, Erdöl aus dem Boden zu pumpen und zu versuchen, Freies Petroleum in den Konkurs zu treiben. Dass sie noch nicht offiziell zur Kolonialagentin ernannt wurde, irritiert sie sehr. Andererseits landen die meisten Profite durch das Öl in ihrer Tasche. Sie denkt seit vielen Jahren darüber nach, sich um den Posten als Kolonialagentin zu bewerben und die Oase in eine offizielle Kolonie zu verwandeln, würde aber am liebsten zunächst die Konkurrenz Freies Petroleum aus dem Weg räumen. Kehoni wird immer von ihren beiden Leibwächtern Agmal und Lior bewacht (verwende die Soldaten-Werte im Grundregelwerk, Seite 343).

AUSSEHEN: Schwarzes Haar, juwelenbesetzt. Kleidet sich in aufwendige Djellebas. Trägt immer eine Brosche mit dem Logo von Mahanji Petroleum.

CHARAKTERMERKMALE: Analytisch, schnell mit Bestechungen oder Drohungen, um Leute zu überzeugen.

ATTRIBUTE:**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 4****TREFFERPUNKTE:** 5**WILLENSKRAFTPUNKTE:** 7**REPUTATION:** 6**FERTIGKEITEN:** MANIPULATION 4, KULTUR 2**TALENTE:** MENSCHENKENNTNIS**PANZERUNG:** -**WAFFEN:** THERMALPISTOLE**AUSRÜSTUNG:** TAG MIT 20.000 BIRR**TECHNOLOGIE UND ARTEFAKTE**

Die Technologie rund um die Oase konzentriert sich vor allem im Dorf - gelandete Raumschiffe, Lader und was die zenithischen Besucher sonst so mitbringen. Die Wüste um die Siedlung ist so gut wie leer, abgesehen von den Ruinen und der Bibliothek, wo man wertvolle archäologische Funde ausheben kann.

EREIGNISSE

Die Ereignisse unten hängen mit dem Erdöl, NimaBionics und den beiden Nomadenstämmen in der Region zusammen.

**☠ BLUTTEUFEL**

Eine Reihe grausamer Morde sucht die Oase heim. Die Opfer reichen von betrunkenen Hafenarbeitern bis zu Nomadenjägern, aber sie wurden alle bei Nacht getötet. Die SC könnten aus vielen Gründen hineingezogen werden. Vielleicht werden sie vom Sharif angeworben oder von Mitgliedern der Wächter kontaktiert, die sich als örtliche Kaufleute ausgeben, die um den Handel fürchten, wenn der Mörder nicht zur Strecke gebracht wird. Wenn die Charaktere die Opfer und die Beweise untersuchen, stellen sie fest, dass sie auf unterschiedliche Weise getötet wurden, aber mit zunehmender Gewalt und Raffinesse: von stumpfem Trauma über Stichwunden bis hin zu Schussverletzungen an den letzten Opfern. Alle Leichen erlitten verschiedene Ausmaße von Verstümmelung nach dem Tod. Der Angreifer hat oft die Leber und Gehirne der Opfer entfernt und gegessen. Die Erklärung für die Morde ist ein Rudel von Blutteufeln (siehe Grundregelwerk, Seite 333), die aus der Fabrik entkommen sind und die Umgebung terrorisieren.

☠ ULUNG ERWACHT!

Ein Frachter erleidet während seiner Annäherung an den Raumhafen eine Kernschmelze im Reaktor und stürzt in den Mnembau-See und auf das östliche Ufer ab. Eine heroische

Rettungsmission wird unternommen, und die SC werden rekrutiert, um zu helfen. Nach dem Absturz verschwindet das leuchtende Plankton, das normalerweise den See erhellt (aufgrund der toxischen Emissionen des Wracks), und die Erstsiedler sprechen von schlechten Omen. Als verstümmelte Körperteile von vermissten Raumhafenarbeitern ans Ufer treiben, sehen viele das als Beweis für das, was sie insgeheim fürchteten: der mächtige Ulung ist wütend über den Absturz. Ulung ist der örtliche Geistergott, den die Nomaden als Ikone anbeten. Ulung ist der negative Aspekt der Gottheit, Zahdak der positive. Das ist natürlich nicht wahr. Es ist tatsächlich ein weiterer von den Nimatallahs Mutanten, der Amok läuft. Ein bionischer Hai (siehe die Nahang-Spielwerte im Grundregelwerk, Seite 323) ist aus den unteren Ebenen der Fabrik entkommen und zum See gelangt. Der Hai ist allergisch gegen das leuchtende Plankton, das nahe an der Oberfläche lebt, und musste bis vor kurzem in der Tiefe bleiben, doch jetzt ist das Plankton weg und der Hai liebt seine neue Kost: Menschen.

⚙️ DIE ERDÖLQUELLE

Plötzlich gibt es zahlreiche Gerüchte in der Oase. Scheinbar hat jemand am Westufer des Sees nach Öl gebohrt und möglicherweise etwas gefunden! Die Wahrheit ist, dass ein armer Bauer namens Olim festgestellt hat, dass Erdöl hinter seinem Obsthain aus dem Boden sickert. Olim hat vor kurzem seine Frau verloren und muss zwei Töchter ernähren. Als er das Erdöl sah, kontaktierte er sofort Mahanji Petrole-

um, damit sie versuchen, es für sich zu beanspruchen, auch wenn er sich absolut bewusst ist, dass das gegen die Bräuche der Oase verstößt. Der neue Fund führt zu hektischer Aktivität unter den Spielern in der Region: Die Wächter wollen alle Beweise der neuen Quelle zerstören, die Erdölfirmen wollen sie für sich sichern und der Sharif muss den Frieden wahren. Da Olim von der Abstammung her Beri ist, könnten die Emotionen der Xinghur hochkochen, was möglicherweise zu einem Stammeskrieg oder Blutfehden führen könnte.

⚙️ DER MORD AM PROFESSOR

Professor Minemoka wurde ermordet! Es könnte mehrere Verdächtige geben: der Doktorand, der keine Position am Außenposten erhalten hat, oder die Wächter, deren andere Methoden gescheitert sind, den Professor an der Zerstörung des Mnembau-Sees zu hindern. Vielleicht werden die SC selbst des Verbrechens beschuldigt?

⚙️ DIE VISION

Einer oder mehrere SC haben eine Vision oder einen Traum, in der Wüste zu sein, ausgetrocknet und kurz vor dem Tod. Die Vision zeigt dann Bilder von weißen, endlosen Korridoren, Leuten in Gummizellen, die katatonisch vor- und zurück wippen, ein zerstörtes Bauwerk unter der brennenden Sonne und zu guter Letzt ein erdrückendes Gefühl, in der blauen Tiefe zu ertrinken. Die Vision ist ein Hilferuf von einem der Mystiker, die in der Fabrik gefangen gehalten werden.





DIE MAHANJI-OASE

MORGAWU-
GEBIRGE

MAHANJI-DORF



RAKSHI-SEE

MINOBAU-SEE

SAHAVA-SEE

IDOE-
SEE



HAMURABI



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

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

Die Hamurabi-Portalstation ist ein offener Sektor und eine archetypische Portalstation im Dritten Horizont.

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

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

ÜBERSICHT

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

Zimmer und Wohnmodule sind oft mit farbigen Textilien und religiösen Gegenständen wie kleinen Altären, Kerzen, Gebetstürmen mit brennendem Weihrauch und hervorragend gefertigten Reliquienschreinen verziert. Die Kapelle an Bord ist ebenfalls eine Oase des Friedens und der Schönheit in einer Welt, die ansonsten von Stahl, Glas und Gummi dominiert wird. Außerhalb des Kerns sind die Hallen und Korridore oft schwach beleuchtet und ganze Bereiche sind manchmal vollständig dunkel (ein Problem, für das parasitäre Organismen von Abui verantwortlich gemacht werden). Die Hamurabi-Station wird als gewöhnliche Umgebung behandelt, wenn es um die Verfügbarkeit und Preise von Technologie geht (siehe Kapitel 6 des Grundregelwerks).

⚙️ DOCKS UND LANDEPLATTFORMEN

Die Station hat zwölf Docks und zwei Plattformen für kleinere Schiffe (Klasse I bis III) sowie vier Docks für größere Schiffe (Klasse IV). Hamurabi ist eine Standard-Raumstation, die Wartungskosten hier sind normal (Modifikator ± 0). Die Andockgebühren sind in den Wartungskosten enthalten (siehe Seite 155 im Grundregelwerk).

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

⚙️ DER SUQ

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

⚙️ DAS MEDIZINISCHE LABOR

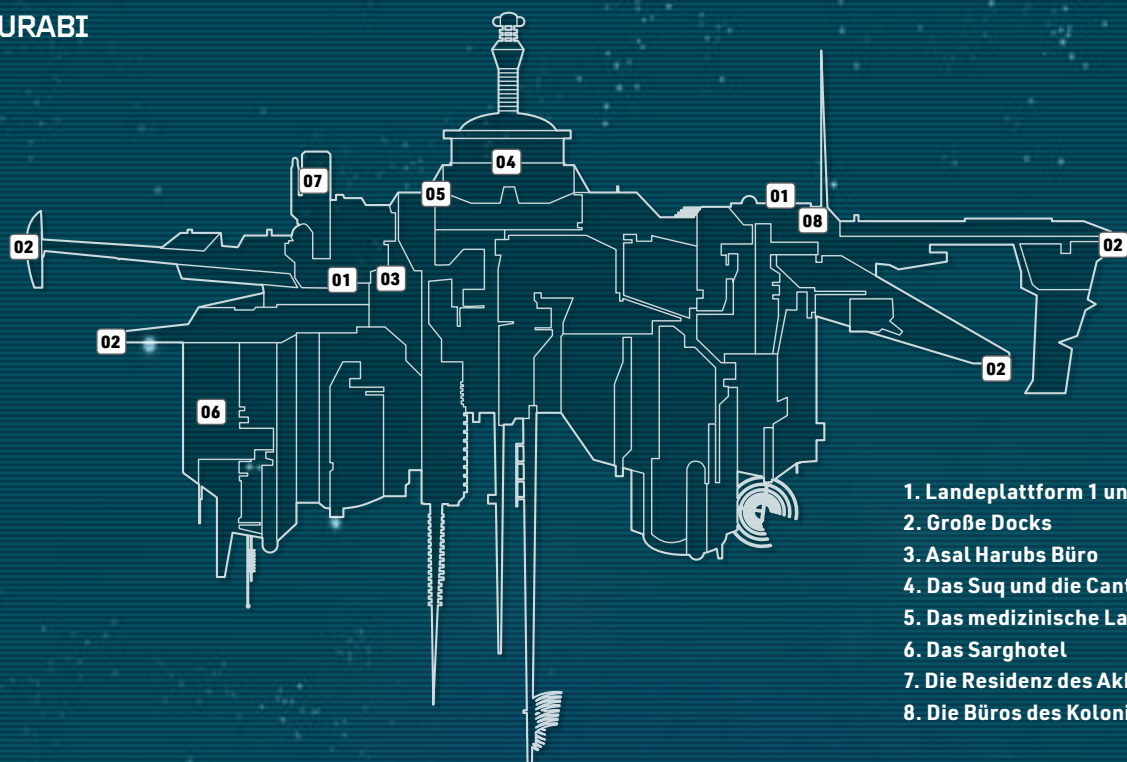
Die Portalstation ist mit einem medizinischen Labor ausgestattet, das von Chefmedikurgin Lumara Akbion streng geführt wird. Sie ist vor allem an den schwersten Fällen interessiert und lässt ihre beiden Assistenten die anderen Patienten versorgen.

FAKTEN ÜBER HAMURABI

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



HAMURABI



1. Landeplattform 1 und 2
2. Große Docks
3. Asal Harubs Büro
4. Das Suq und die Cantina
5. Das medizinische Labor
6. Das Sarghotel
7. Die Residenz des Akbars
8. Die Büros des Koloniabüros

DER SUQ



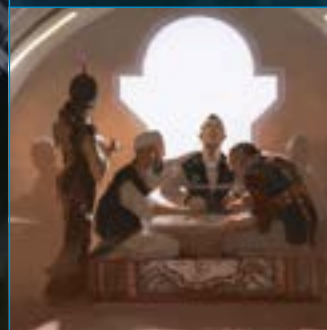
LANDEPLATTFORM 2



DAS SARGHOTEL



DIE CANTINA



☸ BRAHANIS

Die größte Cantina an Bord der Station. Die Kundschaft ist nicht wählerisch und der Ansicht, dass das Essen und Trinken von Brahanis hervorragend ist. Wenn die Stationsverwaltung oder andere wichtige Gäste die Cantina besuchen, holen Nia Brahani und ihre drei Angestellten die spezielle Reserve hervor, um köstliche Nahrung und Getränke zu servieren, doch die begrenzte Menge an Ausgangsmaterialien macht die Kombinationen manchmal etwas ungewöhnlich. Die Preise dieser Spezialitäten sind hoch und schrecken die einfachen Leute ab, was sie wiederum exklusiver macht.

Nia ist immer an neuen Bekanntschaften interessiert und weiß so gut wie alles über die Station und ihre Bewohner. Sie kann den SC sagen, wie sie sich dem Stationsakbar nähern können, dem Kolonialagenten, dem Bulletinjournalisten und dem Prediger.

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

Manchmal kommen zu unterschiedlichen Zeiten des Tages auch Prospektoren oder Kolonisten auf einen Besuch vorbei, aber sie passen normalerweise nicht gut hinein, weil sie sich falsch kleiden, nicht benehmen und zu betrunken sind.

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

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

☸ DAS SARGHOTEL SCHLAFENDER EKILIBRI

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

☸ DIE RESIDENZ DES AKBARS

Stationsakbar Rhavinn Bokors Residenz hat große Ähnlichkeit mit dem Geschichtsmuseum auf Coriolis und befindet sich in einem zylindrischen Turm, der fast bis zur Decke des Suqs

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

☸ DIE BÜROS DES BULLETINS

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

☸ DIE IKONENKAPELLE

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

☸ DIE BÜROS DES KOLONIALBÜROS

Kolonialagentin Yasintra Hurs Büro befindet sich direkt neben Landeplattform 2. Von hier aus registrieren sie und ihre beiden Mitarbeiter neue Gebietsansprüche und Kolonien. Zusammen mit Anata Garam vom Bulletin stellt Yasintra sicher, dass die Kolonisten des Systems ihre Post und Lieferungen erhalten. Hur und Garam verbringen viel Zeit zusammen, weil sie viel gemeinsam haben: Sie sind beide junge Frauen mit großen Träumen für die Zukunft, die einen Posten auf der Hamurabi-Station als notwendigen Schritt für ihren beruflichen Erfolg angenommen haben.

ABUI, DER BERGBAUMOND

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

WAFFEN AUF DER STATION

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

DIE SITUATION

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

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

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

⚙️ DIE ABUI-EISMINEN

Der Hamurabi am nächsten gelegene Planet ist der Mond Abui, der um den Gasriesen Nestero kreist. Der Mond ist das Zuhause einer Gemeinschaft von angeworbenen Arbeitern, die Eis für das Kolonialbüro abbauen. Das Eis von Abui ist sehr kostbar, wenn es an den richtigen Käufer geliefert wird, und das Konsortium hat lukrative Eishandelsverträge unter anderem mit dem Pascha von Dar Bouti auf Dabaran geschlossen.

Abui kommt einmal alle drei Segmente relativ nahe an Hamurabi vorbei, und die Bergleute ergreifen normalerweise die Gelegenheit, die Station zu besuchen, ein regelrechtes Paradies im Vergleich zu den dunklen Minen. Diese Besuche führen zu großen Konflikten an Bord.

Die permanenten Bewohner von Hamurabi haben keine Lust mehr auf die lauten, gut bezahlten Bergleute, die Chaos im Brahanis und den anderen Bars stiften. Der Vertreter der Freien Liga auf der Station, Didier Abédi, arbeitet unermüdlich daran, die schrecklichen Arbeitsbedingungen der Bergleute zu verbessern, aber dieser Kampf bringt ihm nicht gerade die Gunst der Bewohner ein. Die Bergleute werden für ihre gefährliche Arbeit gut bezahlt, und die Stationsbewohner sind neidisch auf das Geld, wenn sie die Station besuchen. Die Leute des Konsortiums auf der Station haben Befehle, die für reibungslosen Betrieb der Minen sorgen sollen, und geben beträchtliche Ressourcen für dieses Ziel aus.

☸ SAMINAS KORSAREN

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

CHARAKTERE UND KREATUREN

Hamurabis wichtigste Einwohner und generische NSC wie Arbeiter und Stationswächter sind in der Tabelle unten beschrieben.

RHAVINN BOKOR, STATIONSABBAR

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

Man sollte sich jedoch nicht von Bokors phlegmatischem Äußeren täuschen lassen. Eine lange Karriere beim Institut und ein messerscharfer Intellekt lassen ihn nur wenige Dinge übersehen. Akbar Bokor ist konservativ und glaubt an ein Leben nach strengen, sozialen Regeln der Etikette. Da er kein Interesse daran hat, seine Position zu verbessern oder seinen Reichtum zu mehren, kann er den SC in der Not aushelfen. Um sein Interesse jedoch zunächst zu wecken, sind Geschichten von aufregenden Reisen oder dramatischen Abenteuern der Schlüssel. Er kann die SC zudem vor dem Machthunger der Kolonialagentin warnen und wertvolle Tipps zu anderen schwelenden Konflikten auf der Station geben. Bedenke als SL, dass Bokor mit seinen Handlungen niemals die Sicherheit der Station gefährden wird.

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

CHARAKTERMERKMALE: Stoisch, konservativ, interessiert.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 10

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: MANIPULATION 4, KULTUR 3, ÜBERLEBEN 3, KOMMANDIEREN 2, WISSENSCHAFT 2

TALENT: MENSCHENKENNTNIS, ZÄH

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

AUSRÜSTUNG: PERSÖNLICHER KOMMUNIKATOR (NORMALERWEISE AUF KOMMANDEUR BASHIR EINGESTELLT), WUNDER-SCHÖNE MIRANISCHE TASCHENUHR



YASINTRA HUR, KOLONIALAGENTIN

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

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

CHARAKTERMERKMALE: Zielstrebig, ambitioniert, unempathisch.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: MANIPULATION 4, DATENDSCHINN 2, FERNKAMPF 2, KULTUR 2, WISSENSCHAFT 2

TALENT: FRAKTIONSSTATUS (KOLONIALBÜRO)

PANZERUNG: -

WAFFEN: THERMAL-GRILLE

AUSRÜSTUNG: PERSÖNLICHER KOMMUNIKATOR

EMIRA (SAMINA), TÄNZERIN UND KORSARENKAPITÄNIN

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

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

CHARAKTERMERKMALE: Gerissen, verführerisch.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: MANIPULATION 5, BEOBACHTUNG 4, BEWEGLICHKEIT 4, FERNKAMPF 3, NAHKAMPF 3, KULTUR 2

TALENT: VERFÜHRERISCH, DRITTES AUGE

PANZERUNG: -

WAFFEN: SCHMUCK, DER EINE GETARNTESCHOCKPEITSCHEN IST

AUSRÜSTUNG: GUT VERSTECKT IM SARGHOTEL HAT SIE EINEN SYSTEMHOLOGRAPHEN, EINE THERMAL-GRILLE UND EIN TAG MIT 2.000 BIRR.



DIDIER ABÉDI, VERTRETER DER FREIEN LIGA

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



AUSSEHEN: Ein blasser Mann in den Vierzigern mit wachsenden Augen und einem roten Irokesenstreifen. Sein immer größer werdender Missionsbericht ist stets in seiner Schultertasche.

CHARAKTERMERKMALE: Fanatisch, ungesellig, wachsam.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 4

FERTIGKEITEN: BEOBACHTUNG 4, DATENDSCHINN 3, FERNKAMPF 2, MANIPULATION 1

PANZERUNG: -

WAFFEN: VULKANPISTOLE

AUSRÜSTUNG: TABULA (MIT MISSIONSBERICHT), TAG MIT 1.700 BIRR, BESTICKTER BEUTEL VOLL KAMBRA

LUPINO MBIA, KOLONIEAUFSEHERIN

Lupino regiert die Bergleute von Abui mit eiserner Faust. Sie ist sich bewusst, dass sie vom Abschaum des Universums umgeben ist, und handelt deshalb mit absoluter Entschlossenheit und Stärke. Lupino wird vom Kolonialbüro sehr geschätzt, weil sie ihren Job erledigt und den Respekt der Bergleute genießt, obwohl sie manchmal zweifelhafte Methoden anwendet. Die Arbeiter von Abui überlegen es sich zweimal, etwas gegen die Aufseherin zu sagen, und die Stationsbewohner von Hamurabi drehen sich von der gewaltigen Frau weg, wenn sie die Station besucht.

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

CHARAKTERMERKMALE: Aggressiv, impulsiv, einschüchternd.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: KRAFTAKT 4, BEWEGLICHKEIT 3, NAHKAMPF 3, KOMMANDIEREN 2

TALENT: EXOSPEZIALIST

PANZERUNG: SCHUTZKLEIDUNG (3)

WAFFEN: ENERGIEHAMMER

AUSRÜSTUNG: TAG MIT 1.100 BIRR, HAFENARBEITER-TALISMAN

EREIGNISSE

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

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

TABELLE 1: NSC AUF HAMURABI

| NAME | PROFESSION | STÄRKE | GESCHICKLICHKEIT | VERSTAND | EMPATHIE | REP | FERTIGKEITEN | AUSRÜSTUNG |
|----------------|--------------------------------|--------|------------------|----------|----------|-----|---|---|
| Alsha Bashir | Kommandeurin der Stationswache | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | Nahkampf 4, Fernkampf 3, Kommandieren 1 | Schockstab, Betäubungspistole, Schutzkleidung (3) |
| Asal Harub | Bürokrat | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | Datendschinn 2, Manipulation 1 | Tabula mit Log des Raumhafens |
| Khabaran Nazim | Kontrakt-händler | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | Manipulation 3, Beobachtung 2, Fernkampf | 1 Tabula verbunden mit der Missionsdatenbank der Freien Liga, Vulkan-Grille |
| Lumara Akbion | Chefmedikurgin | 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | Medikurgie 4, Wissenschaft 2 | Zugriff auf medizinisches Labor (+3), Lumaras Assistenten haben Verstand 4 und Medikurgie 2 |
| Nia Brahani | Cantina-besitzerin | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | Manipulation 3, Beobachtung 2, Nahkampf 1 | Hat einen Schlagstock unter der Bar |
| Anata Garam | Bulletin-korrespondentin | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | Beobachtung 4, Kultur 3, Datendschinn 2, Manipulation 2 | Systemkommunikator, Thermal-Grille |
| Talib Ogor | Prediger | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Manipulation 4, Kultur 2 | Gebetsturm, Talisman der Richter |
| | Stationswache | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | Nahkampf 3, Fernkampf 1 | Schockstab, Betäubungspistole, Schutzkleidung (3) |
| | Stationsbewohner | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | Nach Bedarf 2 | Keine |
| | Bergarbeiter | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | Beweglichkeit 2, Kraftakt 1, Nahkampf 1 | Energiehammer |

⚙️ DAS BEGRÜSSUNGSKOMMITTEE

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

⚙️ DAS BULLETIN

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

⚙️ DIE FREIE LIGA

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

⚙️ DAS KORSARENPROBLEM

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



MINI-ABENTEUER

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

Artefakte sind die wertvollsten Gegenstände, die die SC im Lauf des Spiels erhalten können. Gegenstände der Portalbauer oder aus den verlorenen Horizonten verschaffen den Spielercharakteren beträchtliche Macht über andere oder einflussreiche Freunde. Ebenso können sie sie sehr reich machen.

WIE DIE SC Artefakte verstehen und verwenden können, ist auf Seite 65 im Grundregelwerk beschrieben.

UMGANG MIT ARTEFAKTEN

Als SL hast du die Kontrolle über die Artefakte im Dritten Horizont. Wenn die SC einen neuen Planeten, uralte Ruinen oder einen anderen Ort erkunden, der Artefakte enthalten könnte, kannst du die Würfel entscheiden lassen, ob dort etwas ist – aber du bist nie gezwungen, die Würfel bestimmen zu lassen, ob ein Artefakt vorhanden ist.

Du kannst die SC auch Artefakte an vollkommen anderen Orten finden lassen: zum Beispiel in Siedlungen oder im Besitz eines NSC. Verwende Artefakte als Belohnung für Erkundungen, aber auch, um Drama oder Spannungen innerhalb und außerhalb der Gruppe zu erzeugen. Artefakte sind mächtige, wertvolle Gegenstände. Jeder, der ein Artefakt findet, wird sehr mächtig werden, aber auch ein Ziel für die Fraktionen, gefährliche NSC und sogar andere SC.

ARTEFAKTGLYPHEN

Viele Artefakte sind von seltsamen Zeichen, Mustern und Schriftzeichen bedeckt, die in der Gemeinschaft der Portalarchäologen zusammenfassend als Glyphen bezeichnet werden. Es gibt verschiedene Arten von Glyphen, und viele Schulen haben es zu ihrer Mission gemacht, die seltsamen Zeichen zu studieren und zu deuten. Bislang war niemand erfolgreich, aber einige der verbreiteten Glyphen – „Warnung“, „Gefahr“, „Aktivierung“ und ein paar andere – sind bekannt. Wenn ein Artefakt von Glyphen bedeckt ist, kannst du als SL entscheiden, wie sie aussehen und was sie bedeuten.



ARTEFAKTLISTE

Nachfolgend findest du die Beschreibungen verschiedener Artefakte. Die Modifikatoren auf Würfe mit **WISSENSCHAFT** oder **MYSTIK** findest du in den kleinen Kästchen neben dem Namen. Die Beschreibung enthält die Erzeugung der Finsternispunkte und welche Fertigkeiten oder Talente notwendig sind, um das Artefakt zu verstehen. Die Liste auf Seite 57 beschreibt die Artefakte, die als Waffen verwendet werden können.

⚙️ DEPROGRAMMIERTER NANITENSCHWARM

-1

Eine Kugel oder ein Zylinder voll schimmerndem grauen Sands, der irgendwie in Form bleibt, egal, wie man ihn dreht. Der Sand ist gleichermaßen heiß und kalt und brennt auf nackter Haut.

◆ **Effekt:** Die Sphäre kann programmiert und mit verbalen Kommandos oder mit einem Computer sowie der Fertigkeit **DATENSCHINN** oder **TECHNOLOGIE** aktiviert werden. Die Sphäre kann darauf programmiert werden, W6 Gegenstände zu reparieren oder die gleiche Anzahl von kritischen Wunden vollständig zu heilen.

◆ **Finsternispunkte:** -

◆ **Wissensvoraussetzung:** **WISSENSCHAFT 4**

❖ DESINTEGRATOR



Ein blauviolett, längliches Artefakt, mit etwas an der Unterseite, das wie glatte Griffe aussieht. Es hat eine schwarze, langgezogene Öffnung an einem Ende und geht in eine lange, fast organische Röhre über. Diese ist mit einer flachen, rechteckigen Einheit verbunden, die ungefähr so groß wie ein Rucksack ist.

◆ **Effekt:** Der Desintegrator wird mit **FERNKAMPF** aktiviert und feuert einen unsichtbaren Strahl ab, der Zielmaterie in kurzer Reichweite desintegriert. Die Waffe selbst ist vollständig lautlos. Das einzige Geräusch ist das der Materie, die einfach verschwindet: ein trockenes, fließendes Geräusch wie Sand. Knöpfe an der Seite der Waffe können die Ausbreitung des Strahls von einer geraden Linie zu einem Kegel ausweiten. Ziele, die vom Desintegratorstrahl getroffen werden, werden ganz oder zum Teil desintegriert. Nur Kraftfelder und Stasisnetze können vor Angriffen mit dem Desintegrator schützen. Die Waffe erfordert gewaltige Mengen an Energie, die sie aus der verbundenen Batterie erhält. Die Batterie hält für W6 Anwendungen an, danach muss sie nachgeladen werden, indem sie Energie aus der Umgebung abzieht. Das kann zu einer Reihe unerwarteter Effekte führen, wie schnell sinkenden Temperaturen in weiter Reichweite oder Implosionseffekte (wie eine Implosionsgranate, Seite 56).

◆ **Finsternispunkte:** 5

◆ **Wissensvoraussetzung:** **TECHNOLOGIE 5**

❖ EXOPHASISCHER GENERATOR



Ein glattes, graues Artefakt, geformt wie ein Rechteck mit abgerundeten Ecken. Auch wenn es klein genug ist, um in eine Handfläche zu passen, ist es überraschend schwer (schwerer Gegenstand). Teile des Artefakts werden transparent, wenn sie berührt werden, und zeigen eine dunkle Leere mit sich langsam bewegend, seltsamen Glyphen im Inneren.

◆ **Effekt:** Wenn der Generator aktiviert wird, hört der Anwender auf, in unserem Universum zu existieren. Er wird unsichtbar, kann nicht mit Sensortechnologie aufgespürt werden und wird nicht von körperlichen Gegenständen oder Waffen betroffen. Der Anwender ist noch immer von Schwerkraft betroffen, kann aber nichts außerhalb der exophasischen Sphäre sehen oder hören.

Die einzige Möglichkeit für den Anwender, sich in der realen Welt zu orientieren, ist durch ein Trägheitsnavigationssystem. Für einen Beobachter scheint die exophasische Sphäre nur ein leichtes Zittern in der Luft zu sein. Schwerkraftsensoren können durch die Sphäre blicken und eine Gravitonpistole kann den Anwender verletzen.

◆ **Finsternispunkte:** 2

◆ **Wissensvoraussetzung:** **TECHNOLOGIE 5**

ARTEFAKTE VERSTEHEN

Wenn die SC ein Artefakt finden, können sie versuchen, es zu verstehen, indem sie **WISSENSCHAFT** oder das Talent **Werkmeister (Mystische Kraft)** verwenden (siehe Seite 77 im Grundregelwerk). Die Wissensvoraussetzungen nennen manchmal andere Fertigkeiten, die notwendig sind, um ein bestimmtes Artefakt zu verstehen. Wenn eine Fertigkeitsstufe in den Voraussetzungen angegeben ist, sagt dir das, wie gut der SC die Fertigkeit beherrschen muss, um das Artefakt zu begreifen. Wenn nichts angegeben ist, ist Fertigkeitsrang 1 ausreichend. Auch wenn vielleicht andere Fertigkeiten in der Wissensvoraussetzung angegeben sind, werden nur **WISSENSCHAFT** oder das **Werkmeister-Talent** verwendet, um ein Artefakt zu verstehen. In der Artefaktliste weiter unten findest du einen Modifikator neben dem Namen eines jeden Artefakts, der dir sagt, wie schwierig es zu verstehen und wie selten es ist.

FINSTERNISPUNKTE UND ARTEFAKTE

Viele Artefakte und Fraktionstechnologien funktionieren, indem sie Energieströme manipulieren, die der Finsternis zwischen den Sternen gefährlich nahe sind. Immer wenn ein Artefakt oder andere mächtige Technologie von den SC verwendet wird, erzeugt das Finsternispunkte für den SL.

Die Beschreibungen sagen dir, wie viele FP erzeugt werden, wenn der Gegenstand normal verwendet wird, und der Text erwähnt besondere Umstände, die zusätzliche FP generieren können. Das Gleiche gilt für Fraktionstechnologie. Wenn der SL stattdessen will, dass seine NSC Artefakte oder Fraktionstechnologien verwenden, die normalerweise FP erzeugen, kostet dieser Einsatz den SL eine entsprechende Anzahl an FP.

TABELLE 1 ARTEFAKTE

Würfle auf dieser Tabelle, um zufällig ein Artefakt zu bestimmen.

| W66 | ARTEFAKT |
|-----|---------------------------------|
| 11 | Deprogrammierter Nanitenschwarm |
| 12 | Desintegrator |
| 13 | Exophasischer Generator |
| 14 | Feldsphäre |
| 15 | Füllhorn |
| 16 | Gedankenhelm |
| 21 | Geisterbrille |
| 22 | Geisterstrahl |
| 23 | Gravitonpistole |
| 24 | Heilerschwarm |
| 25 | Heilskarabäen |
| 26 | Hyperzeitfeld |
| 31 | Implosionsschneider |
| 32 | Intelligenz |
| 33 | Kadaveruhr |
| 34 | Kausalitätsstein |
| 35 | Kokonkapsel |
| 36 | Kraftfeldgürtel |
| 41 | Lichtschwarm |
| 42 | Mnemonischer Programmierer |
| 43 | Morphischer Stachel |
| 44 | Mystische Bombe |
| 45 | Nanitenanzug |
| 46 | Nanitenschwarm |
| 51 | Schwerkraftsensor |
| 52 | Schwerkrafttorpedo |
| 53 | Skarabäusrüstung |
| 54 | Symmetriehelm |
| 55 | Symmetriestein |
| 56 | Triffidkrabbe |
| 61 | Überlebenskokon |
| 62 | Vortexgranate |
| 63 | Wächterstein |
| 64 | Wahre Intelligenz |
| 65 | Zeittank |
| 66 | Zuckerkugel |

⚙️ FELDSPHÄRE

+1

Ein schwerer Metallrucksack, der wie ein Rechteck geformt ist und normalerweise mit Riemen oder einem Geschirr an einem humanoiden Wesen befestigt wird. Die Oberfläche des Rucksacks hat ein Muster, das an Fischschuppen erinnert, und eine erhöhte Glyphe an der Oberseite, die wie ein großer Knopf aussieht.

◆ **Effekt:** Wenn die Feldsphäre aktiviert wird, wird ein Kraftfeld um den Träger generiert. Die Barriere kann bei ihrer Aktivierung keine physischen Gegenstände durchdringen, anschließend bietet sie jedoch beträchtlichen Schutz vor allen Arten physischer Angriffe (Panzerungswert 10, außerdem negiert es 5 Punkte Schaden vor dem Panzerungswurf) auf beiden Seiten der Barriere. Das bedeutet, dass die Panzerung auch Angriffe aus dem Inneren der Sphäre heraus behindert. Es wird kein neuer Sauerstoff ins Kraftfeld eingebracht, und alle, die sich im Inneren befinden, werden irgendwann ersticken, wenn sie keinen Exoanzug tragen oder eine andere Art von Sauerstoffversorgung mit ins Feld führen.

◆ **Finsternispunkte:** 3

◆ **Wissensvoraussetzungen:** TECHNOLOGIE

⚙️ FÜLLHORN

-3

Das Füllhorn, auch Fabrikator genannt, existiert in vielen verschiedenen Formen und Größen, von kleinen Würfeln bis zu technologischen Monstern so groß wie ein Raumschiffhangar. Die meisten Fabrikatoren sind dunkel und schimmern sanft. Sie geben leise, grollende Geräusche und Hitze ab, wenn sie aktiviert werden. Es gibt zwei gegenüberliegende Öffnungen im Artefakt.

◆ **Effekt:** Wenn ein Gegenstand in eine der Öffnungen des Füllhorns gesteckt wird, wird er gescannt und eine genaue Replik wird aus der anderen Öffnung ausgegeben. Lebewesen können nicht repliziert werden und kommen tot heraus. Das lebende Original muss einen Wurf auf **KRAFTAKT** mit einem Abzug von -3 schaffen, um keine kritische Wunde zu erleiden. Das Füllhorn muss regelmäßig mit physischer Materie aufgefüllt werden, was es selbstständig tut, indem es Materie aus der Umgebung konsumiert. Das hat normalerweise den gleichen Effekt wie eine Implosionsgranate (siehe Seite 56) in kurzer Reichweite um das Füllhorn.

◆ **Finsternispunkte:** 3

◆ **Wissensvoraussetzung:** TECHNOLOGIE 4

⚙️ GEDANKENHELM

+1

Eine hohle Kugel, etwas größer als ein menschlicher Kopf, mit einer Öffnung an einer Seite. Das Innere ist mit winzigen, schwarzen Stacheln bedeckt, die sich kalt anfühlen. Die Außenseite der Kugel ist mattschwarz und mit Reihen kleiner Glyphen bedeckt.

- ◆ **Effekt:** Der Gedankenhelm kann den Verstand und die Seele einer Person scannen und sie kopieren, verändern oder sogar löschen. Der Helm kann verwendet werden, um Wahn und Gedankenmems zu heilen. Mach einen **MEDIKURGIE**-Wurf mit einem Bonus von +2. Ein Erfolg stellt den beschädigten Verstand des Patienten wieder her. Ein Fehlschlag bedeutet, dass eine wichtige Erinnerung dauerhaft gelöscht wird. Die Prozedur dauert 2W6 Tage. Nur in seltenen Fällen wird eine ganze Persönlichkeit zerstört. Wenn jemand versucht, den Helm zu verwenden, um bewusst die Persönlichkeit eines anderen zu löschen, dann ist das ein wahnsinnig schwerer (-3) Wurf auf **MEDIKURGIE** und die Aktion erzeugt 8 Finsternispunkte.

- ◆ **Finsternispunkte:** 3

- ◆ **Wissensvoraussetzung:** **MEDIKURGIE**

GEISTERBRILLE

+2

Altmodische Prismen oder eine Brille, bedeckt mit seltsamen, verschränkten Glyphen und Mustern. Trotz seines etwas ungewöhnlichen Aussehens ist das Artefakt leicht als Brille zu erkennen. Winzige Haken mit einer Reihe von einzelnen Linsen können vor dem Gesicht des Trägers heruntergeklappt werden.

- ◆ **Effekt:** Wenn die richtige Kombination von Linsen verwendet wird, kann der Träger ätherische Wesen wie Geister, Dunkelmorphs ohne Körper und manchmal sogar Phantome sehen, die einen menschlichen Wirt besessen haben. Die Visionen täuschen die Sinne und sind verwirrend. Der Träger muss einen Wurf auf **MYSTIK** ablegen, um durch die Erfahrung nicht ohnmächtig zu werden und 3 Willenskraftpunkte zu verlieren. Normalerweise wacht er danach mit Gedächtnisverlust auf.

- ◆ **Finsternispunkte:** 1

- ◆ **Wissensvoraussetzung:** **MYSTIK**

GEISTERSTRAHL

-3

Ein grobschlächtiger, schwarzer Gegenstand von länglicher Gestalt. Ein Ende hat einen Griff, das andere ist scharf und leuchtet, wenn man den Gegenstand verwendet. Das Objekt ist robust und kann entweder als scharfe oder stumpfe Hieb- waffe verwendet werden.

- ◆ **Effekt:** Der Gegenstand ist eine Waffe, die einen Neuronenstrahl abfeuert. Dieser Strahl interagiert mit der Seele des Ziels und greift sie an. Das Ziel muss auf **EMPATHIE** oder **MYSTIK** würfeln, um dem Angriff zu widerstehen. Ein Erfolg bedeutet, dass das Ziel nur W6 Stunden retroaktive Amnesie erleidet. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel das Bewusstsein verliert und innerhalb von W6 Stunden verstirbt. Das Einzige, was das Opfer nach einem misslungenen Wurf retten kann, ist ein Traumalabor oder Gebete von einem überzeugten Gläubigen in einem Tempel oder einer Kapelle. Die Seele des Opfers wird in der neuronalen Datenbank der Waffe gespeichert.

Die Seele könnte möglicherweise aus der Waffe befreit werden, aber es ist nicht bekannt, wie. Der Geisterstrahl kann verwendet werden, um Geister und Dunkelmorphs zu verwunden, die nicht von normalen Waffen verletzt werden können. In diesem Fall wird er als Vulkanpistole behandelt. Es ist ein normaler Panzerungswurf möglich.

- ◆ **Finsternispunkte:** 2

- ◆ **Wissensvoraussetzung:** **MYSTIK**



ARTEFAKTE BESCHREIBEN

Die hier vorgestellten Artefakte sind nur kurz umrissen, und du als SL kannst diese Beschreibungen nach eigenen Vorlieben anpassen und erweitern. Vielleicht hat der Gegenstand eine andere Farbe oder ist von Schmutz bedeckt? Hat er Risse und kleine Stücke fallen ab oder ist er auf andere Weise beschädigt? Einige Artefakte haben eine Aura um sich, die beispielsweise Grauen oder Freude erzeugt, und eine solche Aura könnte für einen mystischen SC offensichtlich sein. Du kannst auch anpassen, wie gefährlich ein Artefakt ist oder wie viele FP der Gegenstand generiert. Ebenso bestimmst du die Gestalt eines Artefakts. Eine Rüstung kann wie eine Medaille aussehen und eine Waffe kann ein Handschuh sein. Wichtig ist, dass sich das Artefakt einzigartig und besonders anfühlt!

DIE HERKUNFT DER HEILSKARABÄEN

Gelegentlich diskutiert die wissenschaftliche Gemeinschaft darüber, ob die Heilskarabäen tatsächlich von den Portalbauern stammen. Im Gegensatz zu Überbleibseln wie den Monolithen oder den Portalfeldern, die den physikalischen Prinzipien widersprechen, wie die Menschheit sie versteht, behaupten einige Leute, dass die Skarabäen von Menschenhand gemacht sind, wenn auch lange vor den Portalkriegen.

Trotz der scheinbaren Benutzerfreundlichkeit der Skarabäen konnte jedoch niemand wirklich ihre Funktionsweise verstehen. Legionäre tragen manchmal mehrere karmesinrote Skarabäen auf der Rüstung, als Trophäen für das Blut, das zum Ruhm der Fraktion vergossen wurde.

HYPERZEITFELDER IM SPIEL

Hyperzeitfelder können für viele verschiedene Dinge verwendet werden, beispielsweise, um sich auszuruhen und eine Verwundung zu heilen, eine neue Fertigkeit zu erlernen oder ein letztes Gefecht mit einem Feind in kurzer Reichweite auszutragen, ohne dass sich andere einmischen können. Leute im Inneren des Feldes können nichts außerhalb der Blase sehen oder mit der Außenwelt interagieren. Der SL sollte vorsichtig sein, wenn er ein Hyperzeitartefakt einführt, kann es aber immer zusammenfallen lassen (oder die SC daran hindern, es zusammenfallen zu lassen), indem er 3 FP ausgibt.

GRAVITONPISTOLE**+2**

Ein leicht gekrümmter Gegenstand, der so gut wie nichts wiegt. Er ist dunkel, hat an einem Ende etwas, das wie ein Griff aussieht, sowie ein kleines Loch am anderen.

◆ **Effekt:** Die Pistole kann mit **FERNKAMPF** abgefeuert werden, wobei sie am Zielpunkt ein oszillierendes Hyper-schwerkraftfeld projiziert. Es gibt keinen Strahl zwischen der Waffe und dem Ziel, und es ist kein Wurf auf Panzerung oder Deckung möglich. Die Pistole ist langsam und schwierig zu verwenden.

◆ **Finsternispunkte:** 1

◆ **Wissensvoraussetzung:** **TECHNOLOGIE**

HEILERSCHWARM**+1**

Ein dunkler, eiförmiger Behälter, ungefähr doppelt so groß wie eine menschliche Faust. Es sind Glyphen in den Behälter graviert, und dünne Schlitze verlaufen entlang seiner Seiten.

◆ **Effekt:** Der Behälter enthält einen Nanitenschwarm, der Erste Hilfe leisten kann, indem er Wunden reinigt und kauterisiert, gebrochene Knochen heilt und Blut filtert. Wenn er auf einem SC aktiviert wird, stellt er innerhalb einer Stunde alle TP wieder her und heilt eine kritische Wunde. Der Prozess ist unangenehm und verursacht W6 Punkte Stress. Einige Schwärme scheinen auf eine andere Spezies als Menschen zugeschnitten zu sein und fügen dem SC stattdessen eine kritische Wunde zu (dieser Effekt kostet 3 FP). Der Schwarm kann nur einmal verwendet werden.

◆ **Finsternispunkte:** 4

◆ **Wissensvoraussetzung:** **MEDIKURGIE**

HEILSKARABÄEN**+1**

Die kleinen Skarabäen sind kaum drei Zentimeter lang und ungefähr zwei Zentimeter breit. Sie scheinen aus rauchigem Glas zu bestehen, sind hart wie Stein und von winzigen Spiralmustern bedeckt, die in die Oberfläche geschnitzt sind. Das Basrelief führt dazu, dass die Skarabäen sich rau und scharf anfühlen.

◆ **Effekt:** Wenn ein Skarabäus auf eine offene Wunde gelegt wird, wird er weich und breitet sich aus. Die Wunde wird langsam verschlossen und Projektile oder Schrapnell im Inneren werden herausgezogen. Der Skarabäus wird dunkler, während die Wunde heilt, von rauchig weiß hin zu blutrot, und fällt dann ab. Ein Skarabäus stellt 2 TP wieder her. Drei Skarabäen können einen gebrochenen SC wieder auf die Füße bekommen und fünf Skarabäen können eine kritische Wunde heilen.

◆ **Finsternispunkte:** 1

◆ **Wissensvoraussetzung:** **MEDIKURGIE 3**

⚙️ HYPERZEITFELD -2

Ein Kubus aus dunklem Meteoritenmetall. Alle sechs Seiten sind von Glyphen bedeckt.

◆ **Effekt:** Wenn das Artefakt aktiviert wird, wird eine vier Meter große Blase aus hyperbeschleunigter Zeit erschaffen. Aus dem Inneren der Blase sieht es aus, als hätte die Zeit außerhalb angehalten, aber das ist nicht wahr. Von außen erscheint die Blase wie eine große, spiegelnde Silbersphäre. Das Feld ist so lange aktiv, wie der Anwender es möchte oder bis der SL entscheidet, dass die Batterie aufgebraucht ist.

◆ **Finsternispunkte:** 5

◆ **Wissensvoraussetzung:** Talent Werkmeister

⚙️ IMPLOSIONSSCHNEIDER +1

Ein hammerartiger Gegenstand mit einer dünnen Spitze auf einem der Hammerköpfe. Am Griff befinden sich verschiedene Glyphen und Bedienelemente, zusammen mit einem kleinen Behälter, der von roten Warnsymbolen bedeckt ist.

◆ **Effekt:** Das Artefakt erzeugt vor der Spitze des Hammerkopfes eine kontrollierte Implosion in kurzer Reichweite. Die Implosionssphäre kann bis zu zwei Meter Durchmesser haben und durchdringt alle körperlichen Materialien wie Mauern und Schiffsrümpfe. Jeder Einsatz des Schneiders dauert drei Runden. Indem der SL 3 FP ausgibt, kann er den Schneider überladen, was den gleichen Effekt wie eine Implosionsgranate hat (siehe Seite 56). Allerdings wird das Artefakt nicht zerstört.

◆ **Finsternispunkte:** -

◆ **Wissensvoraussetzung:** TECHNOLOGIE

⚙️ INTELLIGENZ ±0

Intelligenzen gibt es in vielen Gestalten und Formen. Sie sind normalerweise an einen physischen Gegenstand gebunden,

von einem kleinen Armband bis zu einem riesigen Tempel, haben aber eine ätherische Gestalt, sobald sie aktiviert worden sind. Es ist deine Aufgabe als SL, das Artefakt zu beschreiben.

◆ **Effekt:** Die Intelligenz braucht normalerweise ein oder zwei Tage, um ihre Umgebung zu interpretieren. Danach kann sie einen Stimmmodulator nutzen, um ihre Stimme in kurzer Reichweite zum Gegenstand, mit dem sie verbunden sind, erklingen zu lassen. Die Intelligenz hat **VERSTAND** 3, aber keinen Wert in **EMPATHIE**. Sie kann mit einem Computer oder einem Schiffssystem verbunden werden und dient als Besatzungsmitglied mit 2 Punkten in allen speziellen Fertigkeiten.

◆ **Finsternispunkte:** -

◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT und KULTUR

⚙️ KADAUERUHR +2

Kadaveruhren sehen wie große, komplizierte Uhrwerke mit komplexen Systemen aus Zahnrädern und beweglichen Teilen aus. Sie werden von Verfallsprozessen angetrieben und können beispielsweise große, sich drehende Räder sein, an die Leichen genagelt sind. Die langsam rotierenden Leichen, die sich in unterschiedlichen Phasen des Verfalls befinden, drehen und winden sich an Haken und Nägeln, fallen auseinander und treiben die grausige Uhr an.

◆ **Effekt:** Eine Kadaveruhr wird verwendet, um ein anderes Artefakt oder einen Sarkophag anzutreiben, der mit der Uhr verbunden ist. Auf unbekannte Weise kann die Uhr die Finsternis zwischen den Sternen kanalisieren und nutzen, um das zweite Artefakt anzutreiben. Eine Kadaveruhr zu sehen ist eine grausige Erfahrung für die SC und erzeugt 2 Punkte Stress für die SC sowie 2 FP für den SL.

◆ **Finsternispunkte:** 2

◆ **Wissensvoraussetzung:** MYSTIK





☼ KAUSALITÄTSSTEIN

-2

Ein flacher Stein mit einer großen Glyphe oder einem Piktogramm auf der Oberseite.

◆ **Effekt:** Kausalitätssteine sind quantenmechanisch verwoben. Wenn sie aktiviert werden, können Anwender an verschiedenen Orten einander Nachrichten schicken, ohne dass es zu einer Zeitverzögerung kommt, unabhängig von der Entfernung. Die quantenverstrickten Partikel werden bei der Verwendung verbraucht, so dass nur eine begrenzte Menge an Daten übertragen werden kann bis die Steine nicht mehr funktionieren. Die Datenmenge kann von einem Bild bis zu langen Gesprächen reichen. Ein Kausalitätsstein kann aufgeladen werden, aber dafür scheint ein anderes Artefakt erforderlich zu sein.

◆ **Finsternispunkte:** 2

◆ **Wissensvoraussetzung:** **WISSENSCHAFT** oder **MYSTIK**

☼ KOKONKAPSEL

-2

Eine ungefähr zwei Meter hohe, schwarze Kapsel, die mit Basrelief-Glyphen bedeckt ist. Ein dünner Riss läuft an einer Seite von der Spitze bis zum Boden. Die Kapsel vibriert sanft.

◆ **Effekt:** Die Kapsel öffnet sich, wenn eine verwundete intelligente Kreatur in der Nähe ist. Die Kapsel wird aktiviert, wenn die verwundete Kreatur im Inneren platziert wird. Sie heilt im Laufe einiger Stunden alle Verletzungen, sogar kritische Wunden. Frisch verstorbene Leute werden zum Leben erweckt, aber oft mit Amnesie, veränderter Persönlichkeit oder anderen, dunkleren Nebenwirkungen.

◆ **Finsternispunkte:** 2 (5, wenn eine tote Person in der Kapsel platziert wird)

◆ **Wissensvoraussetzung:** **MEDIKURGIE** 5 oder das Talent **Werkmeister**

☼ KRAFTFELDGÜRTEL

+1

Ein breiter, schwarzer Gürtel mit einer flachen Schnalle, die eine Sonne abbildet, die von Planeten und seltsamen Glyphen umgeben ist. Die Länge des Gürtels ist anpassbar und kann auf mehrere Meter verlängert werden.

◆ **Effekt:** Wenn das Symbol der Sonne auf der Schnalle aktiviert wird, umschließt ein Kraftfeld den Träger. Das Feld schützt vor allen Arten von Schaden, auch gegen Mesonenwaffen, und bietet einen Panzerungswert von 5. Er macht den Träger des Gürtels auch stärker und verleiht ihm +1 **KRAFTAKT** und **BEWEGLICHKEIT**. Das Feld benötigt sehr viel Energie und erzeugt viele FP. Wird der Gürtel aktiviert, werden zu Beginn einer jeden Runde, die das Feld aktiv ist, 3 Finsternispunkte erzeugt.

Nach W6 Runden wird das Feld automatisch deaktiviert. Wenn das Feld abgeschaltet wird, zieht es sich manchmal

heftig um den Anwender zusammen. mit den Auswirkungen einer Implosionsgranate (dieser Effekt kostet 5 FP, die nicht aus dem Gürtel stammen können).

- ◆ **Finsternispunkte:** 3 bei der Aktivierung und 3 pro Runde Verwendung
- ◆ **Wissensvoraussetzungen:** WISSENSCHAFT

☼ LICHTSCHWARM

+2

Ein länglicher Glasbehälter mit einer grauen, keramischen Versiegelung an einem Ende. Glyphen um das Siegel dienen der Bedienung.

- ◆ **Effekt:** Wenn der Schwarm aktiviert wird, schwebt eine Wolke mikroskopischer Naniten über einen Bereich und beleuchtet ihn. Sie werden mit **DATENDSCHINN** und Stimmkommandos kontrolliert und können in kurzer Reichweite zum Anwender bewegt werden. Sie können das Innere einer Röhre oder schmale, unzugängliche Kriechgänge beleuchten. Das Licht ist schwach, reicht aber aus, um zu lesen. Der Schwarmbehälter wird mit einer Zelle betrieben, die für eine Stunde Anwendung ausreicht. Die Zelle auszutauschen erfordert einen Wurf auf **TECHNOLOGIE**.
- ◆ **Finsternispunkte:** -
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** TECHNOLOGIE

☼ MNEMONISCHER PROGRAMMIERER

-1

Eine Krone, die auf einen menschlichen Kopf zu passen scheint. Das Artefakt hat ein diskretes Mosaikmuster. An der Innenseite befinden sich kleine, nach innen weisende Stacheln, die wie Zähne aussehen.

- ◆ **Effekt:** Wenn die Krone auf dem Kopf eines intelligenten Wesens platziert wird, graben sich die „Zähne“ durch seinen Skalp. Dies ist schmerzlos, verursacht aber 1 Punkt Schaden. Die Krone untersucht dann die Seele des Trägers. Wenn die Krone aktiviert wird, beginnt sie sofort einen Wahn des Trägers zu heilen, was 24 Stunden dauert. Sie kann auch verwendet werden, um Willenskraftpunkte wiederherzustellen (2 Punkte pro erzeugtem FP). Wird die Krone zu oft verwendet, beginnt sie einen negativen Einfluss auf den Träger zu haben, was zu einem neuen Wahn oder anderen unangenehmen Effekten nach Wahl des SL führt. Einen negativen Effekt zu aktivieren, kostet den SL 3 FP.
- ◆ **Finsternispunkte:** 1 pro 2 WP oder 4 für einen geheilten Wahn
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** MEDIKURGIE

☼ MORPHISCHER STACHEL

-1

Das Artefakt ist normalerweise wie ein Spitzhammer mit leuchtendem Kopf geformt. Der Griff ist dunkel und lässt sich angenehm greifen, egal, wer ihn in die Hand nimmt.

- ◆ **Effekt:** Der Stachel besteht aus mnemonischen Metall mit morphischen Eigenschaften. Er kann beispielsweise als Kletterhaken verwendet werden (+3 auf **BEWEGLICHKEIT**

beim Klettern) oder als Waffe mit den Spielwerten einer Dura-Axt. Die Verwandlung des Gegenstands wird vom Griff aus kontrolliert. Neue Formen können mit **DATENDSCHINN** programmiert werden.

- ◆ **Finsternispunkte:** -
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** TECHNOLOGIE

☼ MYSTISCHE BOMBE

-2

Eine faustgroße dunkle Kugel mit einem kleinen Knopf. Die Oberfläche ist geriffelt und leicht zu greifen.

- ◆ **Effekt:** Granate. Wenn sie explodiert, wird jeder in kurzer Reichweite getroffen. Mystiker erleiden einen Angriff mit Sprengkraft 8, der Stress anstelle von Schaden verursacht. Ein Mystiker, der mindestens 1 Punkt Stress durch den Angriff erleidet, kann für W6 Runden keine mystischen Kräfte verwenden. Normale Menschen erleiden einen Angriff mit Sprengkraft 3, der Stress anstelle von Schaden verursacht. Panzerung hat keinen Effekt.
- ◆ **Finsternispunkte:** 3
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** Talent Werkmeister

☼ NANITENANZUG

-1

Eine flache, schwarze Kiste mit einer einzelnen Glyphe an der Oberseite. Aus dem Inneren kann man Geplätscher hören.

- ◆ **Effekt:** Wenn die Kiste jemandem auf den Körper gelegt wird, entfaltet sich ein pechschwarzer Anzug und hüllt den Körper vollständig ein. Der Anzug besteht aus Naniten und schimmert leicht. Die Naniten analysieren den Träger, um die Augen zu finden und dort Licht und andere Strahlung hindurchzulassen, was multispektrale Sicht erlaubt. Der Anzug funktioniert als Vakuumanzug mit einem Panzerungswert von 1. Wenn der Anzug das erste Mal aktiviert wird, verschmilzt er bei Deaktivierung mit der Haut. Danach kann er durch Willenskraft wieder aktiviert werden. Die erste Aktivierung ist eine furchterregende Erfahrung und der Träger erleidet 2 Punkte Stress.
- ◆ **Finsternispunkte:** 1 pro Aktivierung
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

☼ NANITENSCHWARM

+1

Ein durchsichtiger Behälter, ungefähr so groß wie ein menschlicher Kopf, der mit wirbelndem, kohleschwarzem Sand gefüllt ist. Man kann ein leises Summen aus dem Behälter hören. Der Deckel ist mit roten Warnglyphen und kleinen Bedienelementen bedeckt.

- ◆ **Effekt:** Wenn der Behälter geöffnet wird, strömt der Nanitenschwarm hervor und bildet eine Wolke aus schwebendem, grauem Nebel. Der Schwarm führt dann seine programmierten Befehle aus. Er könnte anfangen, etwas zu bauen (vielleicht ein anderes Artefakt oder ein seltsames Kunstwerk) oder den Anwender angreifen.

NANITENSCHWARM

ATTRIBUTE:

STÄRKE 10, GESCHICKLICHKEIT 6

TREFFERPUNKTE: 16

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3

- ◆ **SCHWARM:** Der Nanitenschwarm kann nur durch Feuer, Thermalwerfer und Explosionen verletzt werden.

- ◆ **Finsternispunkte:** 3
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

SCHWERKRAFTSENSOR

+1

Eine leicht gewölbte Scheibe. Die konkave Seite ist glatt und glänzend, doch die andere Seite ist mit Glyphen und Linien bedeckt. Wird sie über dem Gesicht platziert, verbindet sie sich mit den Augen, ist aber leicht zu entfernen.

- ◆ **Effekt:** Wenn der Sensor aktiviert wird, kann der Anwender den Fluss der Schwerkraftfelder innerhalb weiter Entfernung wahrnehmen. Das kann beispielsweise verwendet werden, um zu sehen, wohin unterirdische Tunnel verlaufen, was sich auf der anderen Seite einer Mauer befindet oder um durch eine exophasische Sphäre zu blicken. Um zu begreifen, was der Sensor zeigt, ist ein erfolgreicher Wurf auf **BEOBSACHTUNG** notwendig.

- ◆ **Finsternispunkte:** -
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

SCHWERKRAFTTORPEDO

+2

Ein spitzes, dunkles Rohr von drei Metern Länge, das eindeutig wie ein Torpedo aussieht und von spiralförmigen Glyphen bedeckt ist.

- ◆ **Effekt:** Der Schwerkrafttorpedo bewegt sich schneller als normale Torpedos (drei Segmente pro Runde, weite Reichweite), verursacht Waffenschaden 6 und erzielt immer einen kritischen Treffer.
- ◆ **Finsternispunkte:** 2
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** TECHNOLOGIE



SKARABÄUSRÜSTUNG

-1

Ein großer, flacher Schild, der von einem grünscharzen Überzug bedeckt ist und eine große, grüne Glyphen in der Mitte hat.

- ◆ **Effekt:** Wenn der Anwender den Schild aktiviert, entfaltet sich ein ultraleichtes Exoskelett aus der Mitte des Schilds und bedeckt den Anwender. Das Skelett befestigt sich mit kleinen, messerscharfen Haken am Anwender, um optimale Kontrolle zu erlauben, was schmerzhaft und furchterregend ist. Der Anwender erleidet sofort 3 Punkte Stress und 2 Punkte Schaden (die der Anzug in 24 Stunden heilt). Wenn der Anzug befestigt ist, hat er einen Panzerungswert von 8 und verleiht dem Träger +2 auf **KRAFTAKT** und +1 auf **BEWEGLICHKEIT**. Der Anzug enthält auch einen Naniteninjektor, der einen gebrochenen SC nach einer Runde wieder auf 2 TP bringt. Der Träger wird mit der Zeit abhängig von dem Anzug und will ihn nicht mehr abnehmen. Jedes Mal, wenn der SC den Anzug ablegen will, muss ihm ein immer schwieriger werdender **EMPATHIE**-Wurf gelingen (der erste Wurf ist unmodifiziert, danach steigt die Schwierigkeit um -1 pro Wurf). Wenn der Träger mehr als 24 Stunden im Anzug bleibt oder den Wurf, um ihn abzunehmen, nicht schafft, erleidet er -2 auf **MANIPULATION**, bis er den Anzug abnimmt.

- ◆ **Finsternispunkte:** 3 bei der Aktivierung, 3 wenn der Injektor einen gebrochenen SC wiederherstellt, sowie 1 pro Tag Verwendung

- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

SYMMETRIEHMELM

+1

Ein weißer Helm mit Glyphenlinien an allen Seiten. Die Innenseite ist mit kleinen Knoten bedeckt, die wie Zähne aussehen.

- ◆ **Effekt:** Der Helm gibt dem Träger **MYSTIK** 2 oder einen Bonus von +3 auf diese Fertigkeit, wenn er bereits ein Mystiker ist. Er enthält zudem ein eingebautes mystisches Talent nach Wahl des SL. Nicht-Mystiker, die den Helm anlegen, erleiden sofort 3 Punkte Stress und sind für eine Runde verwirrt. Mystiker, die ihn anlegen, sind nur für eine Runde verwirrt.
- ◆ **Finsternispunkte:** 3, wann immer der Träger eine mystische Kraft aktiviert, anstelle der normalen Kosten
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

☼ SYMMETRIESTEIN

-2

Ein Stein oder eine kleine Statuette mit Glyphen und geometrischen Mustern.

- ◆ **Effekt:** Der Stein enthält eine mystische Kraft, die von Mystikern, die den Stein halten, verwendet werden kann. Wird die Kraft des Steins verwendet und der Aktivierungswurf misslingt, könnte der Effekt Stress (kostet 1 FP pro Punkt) oder ein Wahn (4 FP) sein.
- ◆ **Finsternispunkte:** 2 bei der Aktivierung, zusätzlich zu den FP, die von der Kraft erzeugt werden.
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** KULTUR oder Talent Werkmeister



☼ TRIFFIDKRABBE

-2

Ein porzellanartiges, faustgroßes Artefakt von krabbenartigem Aussehen. Die Krabbe hat winzige Arme an den Seiten und scharfe Zangen. An der Unterseite ist ein Kreis von etwas, das wie Zähne aussieht.

- ◆ **Effekt:** Wenn eine Triffidkrabbe am Hinterkopf eines Lebewesens angebracht ist, übernimmt sie die Kontrolle, wenn das Wesen die Krabbe nicht in einem vergleichenden **VERSTAND**-Wurf besiegt (die Krabbe hat für diesen Zweck **VERSTAND** 6). Wenn die Krabbe die Kontrolle über eine Person übernimmt, wird diese bewegungslos bleiben, bis die Krabbe aktiviert wird. Es gibt normalerweise ein Steuersystem in der Nähe, doch jemand, der das Artefakt verstanden hat, kann versuchen, eigene Steuersysteme zu entwerfen, indem er einen Wurf auf **DATENDSCHINN** und **TECHNOLOGIE** ablegt und fortschrittliche Ersatzteile verwendet. Die Krabbe zu aktivieren kostet oder erzeugt 3 FP und ermöglicht, das übernommene Wesen für eine Stunde zu kontrollieren. Eine Krabbe auszureißen, verursacht eine kritische Wunde am Kopf des Opfers (wähle einen passenden Eintrag aus der Liste für kritische Wunden) sowie 3 Punkte Stress. Die Krabbe chirurgisch zu entfernen, erfordert einen schweren (-2) Wurf auf **MEDIKURGIE**, verursacht aber dennoch 3 Punkte Stress.
- ◆ **Finsternispunkte:** 0 oder 3 bei der Aktivierung
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

☼ ÜBERLEBENSKOKON

+2

Eine dunkelgraue Scheibe ungefähr so groß wie ein Essteller, mit Glyphen auf einer Seite und konzentrischen Ringen auf der anderen. Manchmal findet man diesen Gegenstand im aktivierten Zustand. Dann sieht er aus wie eine schimmernde, sensordichte Kugel, die groß genug ist, um einen erwachsenen Menschen aufzunehmen.

- ◆ **Effekt:** Wenn der Kokon aktiviert wird, verwandelt er sich in eine glänzende, sensorsichere Kugel. Er füllt sich mit nahrhaftem Schockgel, der es einer Person im Kokon erlaubt, eine Woche zu überleben. Nach der ersten Woche erleidet der Anwender 1 Punkt Schaden pro Woche, bis er stirbt. Da die Hülle des Kokons sensordicht ist, ist sie leicht zu entdecken (+4 auf den Sensorwurf). Die Person im Inneren des Kokons ist nicht in Stasis und kann Hyperkrankheit oder andere unangenehme Nebenwirkungen erleiden. Der Kokon ist leicht zu öffnen, indem man eine Glyphe an der Außenseite drückt. Dabei zerfällt sie und lässt den Anwender in einem Haufen Schleim auf dem Boden zurück.
- ◆ **Finsternispunkte:** 3
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

☼ VORTEXGRANATE

+1

Eine schimmernde, weiße Kugel, in die Glyphen graviert sind. Eine der Glyphen ist erhöht und etwas größer.

- ◆ **Effekt:** Granate. Wenn sie explodiert, wird ein Mikroportal geöffnet, das für eine Runde alles in kurzer Reichweite einsaugt, das hineinpasst. Das Portal hat normalerweise die Größe eines menschlichen Wesens, aber das kann variieren. Es ist möglich, dem Sog des Portals zu entkommen, indem man einen wahnsinnig schweren (-3) Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** macht, um in Sicherheit zu springen (das ist ein Reaktionswurf). Gegenstände, die fest im Boden verankert sind, sind nicht betroffen. Das Portal könnte überallhin führen, von einem Ort innerhalb einiger Kilometer zur Detonation bis zum Kern einer weit entfernten Sonne.
- ◆ **Finsternispunkte:** 2 oder 5, wenn der Zielort tödlich ist
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** WISSENSCHAFT

☼ WÄCHTERSTEIN

-2

Eine kleine Skulptur mit schimmernden, fließenden Formen und Farben.

- ◆ **Effekt:** Verwandelt sich eine Stunde nach der Aktivierung in einen Wächter (siehe Grundregelwerk, Seite 332).
- ◆ **Finsternispunkte:** 4
- ◆ **Wissensvoraussetzung:** KULTUR

WAHRE INTELLIGENZEN IM SPIEL

Wahre Intelligenzen können vom SL wie reguläre NSC behandelt werden. Sie sind allerdings oft exzentrisch, haben Schwierigkeiten mit der Deutung sozialer Gebräuche und Anspielungen, leiden unter starken existenziellen Ängsten oder sind, wann immer es möglich ist, mit einem Schiff und Computersystem verbunden.

Die physische Gestalt einer Intelligenz beeinflusst natürlich ihr Verhalten. Ist sie vollständig ätherisch und existiert im Datenkern eines Schiffs oder lebt sie im Körper eines „transzendenten“ menschlichen Wesens? Wie normale Intelligenzen können wahre Intelligenzen abhängig von ihrer Gestalt mit Schiffssystemen verbunden werden und dienen als Besatzungsmitglieder. Der SL entscheidet, wie ihre Fertigungsstufen aussehen und ob sie bereit sind, niedrigere Aufgaben auszuführen.

ÜBER ZUCKERKUGELN

Die Zuckerkugeln wurden in den Sümpfen von Kua, den Flussdeltas von Menkar und an mehreren Orten im ganzen Horizont gefunden. Sie werden als exotisches Statussymbol betrachtet, und die meisten Oberschicht Haushalte besitzen mindestens eine. Eine Zuckerkugel zu zerbrechen soll Pech bringen. Der Inhalt der Kugel ist ein zähflüssiger, weißer Schleim mit einem schweren, süßlichen Geruch, der in der Luft hängen bleibt und noch lange, nachdem die Kugel zerbrochen wurde, an der Kleidung haftet. Der Preis einer Zuckerkugel kann zwischen einigen hundert bis zu mehreren tausend Birr schwanken. Rote Zuckerkugeln sind in der Oberschicht am begehrtesten.

☸ WAHRE INTELLIGENZ**+1**

Dieses Artefakt kann wie so ziemlich alles aussehen, von einer großen Skulptur bis zu einem kleinen Haushaltsgegenstand. In einigen Fällen könnte es sich sogar um einen lebenden Organismus handeln.

◆ **Effekt:** Das Artefakt hat **VERSTAND 5**, **EMPATHIE 3** und mehrere Fertigkeiten nach Wahl des SL. Es kann über einen Stimmmodulator und einen Breitbandsensor mit seiner Umgebung kommunizieren, wenn es kein Lebewesen ist. Im Spiel solltest du die wahre Intelligenz als NSC oder SC verwenden, mit einer eigenen Persönlichkeit, Idealen und Zielen.

◆ **Finsternispunkte:** -

◆ **Wissensvoraussetzung:** **WISSENSCHAFT** oder **KULTUR** (bei einem Lebewesen)

☸ ZEITTANK**-2**

Ein Glastank, der mit einer trüben, grünen Flüssigkeit gefüllt ist. Er ist groß genug, dass zwei Menschen in der Flüssigkeit untertauchen können. An der Außenseite befinden sich mehrere Bildschirme, Glyphen und Bedienfelder.

◆ **Effekt:** Eine Wachstumschamber, die anstelle chemischer Verbindungen ein Zeitfeld zum schnellen Zellwachstum verwendet. Eine Minute im Zeittank entspricht einem halben Tag außerhalb des Tanks, eine Stunde ist ein Monat, ein Tag zwei Jahre. Der Heilungsprozess für jemanden im Tank folgt den Zeitzyklen im Tank. Fertigkeiten können im Tank nicht erlernt werden.

◆ **Finsternispunkte:** 5 bei der Aktivierung und 5 pro zusätzlichem Tag Verwendung

◆ **Wissensvoraussetzung:** **WISSENSCHAFT**

☸ ZUCKERKUGEL**+3**

Die so genannten Zuckerkugeln sind Alltagsgegenstände, die die Portalbauer zurückgelassen haben. Sie sind klein genug, dass sie mit zwei Händen gehalten werden können, und haben eine raue, leicht gummiartige Oberfläche. Wenn Zuckerwasser über den Gegenstand gegossen wird, beginnt er mit einem hellen Licht zu leuchten.

◆ **Effekt:** Leuchtet hell für eine Stunde.

◆ **Finsternispunkte:** -

◆ **Wissensvoraussetzung:** -

FRAKTIONSTECHNOLOGIE

Die am strengsten gehüteten Geheimnisse im Dritten Horizont sind die Fraktionstechnologien. Eine geheimnisumwobene Welt von Artefakten aus früheren Horizonten verbunden mit den neuesten Entwicklungen der modernen Wissenschaft oder den schrecklichen Ergebnissen streng geheimer Forschungsprogramme der Fraktionen. Im Folgenden findest du Beschreibungen einiger unmöglicher Wunderwerke, die die Fraktionen entwickelt, geerbt oder gestohlen haben.

ALS SL KANNST du Fraktionstechnologie einsetzen, um den Dritten Horizont zu einem gefährlichen und unvorhersehbaren Ort zu machen, aber verwende sie nicht zu oft. Das würde deinen Spielern das Staunen und die Ehrfurcht nehmen, wenn sie es mit der Macht der Fraktionen zu tun haben.

Viele der nachfolgend beschriebenen Technologien beeinflussen Energien, die der Finsternis zwischen den Sternen gefährlich nahe ist. Einige Gegenstände geben dem SL jedes Mal Finsternispunkte, wenn sie verwendet werden (siehe Seite 41). Wenn ein NSC einen solchen Gegenstand verwendet, kostet das den SL Finsternispunkte. Die Tabelle am Ende der Beschreibung der Fraktionstechnologie listet die Technologien auf, die als Waffe oder Panzerung verwendet werden können.

DIE DRAKONITER

Die Drakoniter gelten als die Fraktion mit der fantastischsten Technologie. Die Effektivität der Mesonentechnologie wurde allgemein bekannt, weil das Bulletin über die vernichtende Disruptormacht der Mesonenartillerie der Drakoniter berichtet hat. Viele glauben, die in der Hand gehaltene Version der Technologie sei gleichermaßen tödlich, und bereits das offene Tragen einer der klobigen Mesonenpistolen bringt einem fast überall Respekt ein. Glücklicherweise gibt es nur sehr wenige Mesonenwaffen, die nicht im Besitz der Drakoniter sind.

Die Fraktion belohnt jene, die ihnen gestohlene Waffen zurückverkaufen, und kein ernsthafter Schwarzmarkthändler würde auch nur daran denken, dies nicht zu tun.

✱ MESONENPISTOLE

Die mächtige Mesonenpistole ist eine klobige Waffe, die beide Hände des Schützen erfordert, um ideal abgefeuert zu werden. Mesonentechnologie basiert auf kontrolliertem Partikelverfall, wo-

bei ein Strahl auf das Ziel abgefeuert und in ihm zum Zerfallen gebracht wird, was zu hochenergetischen Detonationen führt. Um einen guten Treffer zu erzielen, muss die Entfernung zum Ziel vorsichtig angepasst werden, weshalb die Waffe eine niedrige Schussfrequenz hat (langsame Aktion). Wenn der Schütze ungeduldig ist, ist der Schuss weniger sauber, was zu Verbrennungen auf der Zielfläche führt, gegen die Panzerung einen gewissen Schutz bietet (normale Aktion). Mächtige Zellen versorgen die Waffe mit Energie, doch ist häufiges Nachladen notwendig.



✱ MESONGEWehr

Nur starke und sehr kompetente Schützen können mit dem großen Mesonengewehr umgehen. Es wird im Idealfall im Liegen und mit dem Dreibein des Gewehrs verwendet. Wird das Mesonengewehr richtig eingesetzt, gibt es eine hervorragende Scharfschützenwaffe ab.

✱ TARNSPHÄRE

Die Fähigkeit der Drakoniter, scheinbar aus dem Nichts zu erscheinen, entspringt einer mächtigen, geheimen Technologie, die das Licht und andere Formen von Strahlen um sich bricht. Eine kleine Energieeinheit, die am Gürtel oder als Rucksack getragen werden kann, erzeugt die Tarnsphäre. Sie hat genug Energie für ungefähr eine Stunde aktiven Einsatzes. Eine Person, die in der Sphäre stillsteht, ist unmöglich mit dem nackten Auge zu entdecken oder mit Sensoren aufzuspüren. Nicht einmal Schallwellen entkom-



men aus der Sphäre. Wenn sich der Anwender bewegt, wird es für die Sphäre schwieriger, ihre volle Wirkung aufrechtzuerhalten. Das macht es möglich, den Anwender mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEOBSACHTUNG** mit -5 zu bemerken.

DER ORDEN DES PARIA

Nach den Drakonitern hat der Orden des Paria Zugriff auf die fortschrittlichsten Waffen und die geheimnisvollste Technologie im Dritten Horizont. Ein Großteil der Technologie stammt aus der Zeit der Portalkriege oder aus Kriegsbeute von Schiffen und Soldaten des Ersten Horizonts. Trotz ihrer hitzigen Rhetorik, wenn es um das Unnatürliche und Abar-tige geht, ist der Orden insgeheim sehr pragmatisch und weiß, wie er seine Ressourcen am besten einsetzen kann. Der Orden ist seinen Rivalen auch Jahre voraus, wenn es um bio-nische Umformungen und Manipulationen geht, wie man an ihren fast lebenden Rüstungen sehen kann.

☼ BELEBTE RÜSTUNG

Die heiligsten Krieger des Ordens tragen in der Schlacht belebte Rüstungen, technologische Wunderwerke, die von den mythischen Animaturen der Fraktion erschaffen wurden. Diese Rüstung ist ein hervorragendes Beispiel für das bio-nische Können des Ordens, das weitaus fortschrittlicher ist als das der anderen Fraktionen. Ein Aspirant auf eine belebte Rüstung muss eine lange und anstrengende Ausbildung durchlaufen, bei der eine komplexe Beziehung zwischen Rüstung und Träger entsteht. Die Rüstung muss auf den Körper und den Verstand des Trägers eingestimmt werden, damit sie funktioniert. Für einige Krieger ist das Tragen der Rüstung wie eine Droge. Außerhalb ihres Schutzpanzers fühlen sie sich extrem verwundbar und schwach und wollen nichts mehr, als sofort in ihre Rüstung zurückzukehren. Eine belebte Rüstung verbessert die Stärke und Reflexe des Trägers, doch ihr größter Vorteil ist der Schutz, den sie bietet. Die Rüstung passt sich besser an als jede andere bekannte Technologie und verändert sich, um Angriffen zu widerstehen. Sie wird stärker, wenn sie getroffen wird. Wer sich in einem bewaffneten Konflikt mit dem Orden befindet, versucht dies durch den Einsatz experimenteller Waffen zu umgehen. Die Häretiker auf Zalos-B hatten dabei bislang den größten Erfolg.

BELEBTE RÜSTUNG

Eine belebte Rüstung absorbiert den ersten Treffer in einem Kampf, ohne jedweden Schaden hindurchzulassen. Für jeden zusätzlichen Treffer, den ein SC mit der Rüstung absorbieren will, erhält der SL 3 FP. Wenn die belebte Rüstung nicht diesen Spezialeffekt verwendet, hat sie einen regulären Panzerungswert von 10.

⚙️ GOLIMRÜSTUNG

Die Traditionalisten im Orden betrachten vollständig autonome Datendschinnis als Häresie, und dies ist sogar außerhalb von Zalos bekannt. Die Geschichten, dass der Orden autonome Kriegswaffen verwendet, werden daher mit Skepsis betrachtet, doch die Gerüchte über diese Technologie halten sich hartnäckig. Trotz innerer Debatten werden autonome Datendschinnis oft vom Orden verwendet, doch sie versuchen dies so geheim wie möglich zu halten. Die Golimrüstung ist vielleicht das beste Beispiel dieser Technologie.

Die Abwesenheit eines menschlichen Piloten erlaubt es den schwer gepanzerten Kampfrüstungen, größere Belastungen zu überstehen und effektiv in lebensfeindlichen Umgebungen zu funktionieren. Die Golimeinheiten werden für Enteraktionen, Angriffe auf Bunker und andere Befestigungen sowie für den Kampf in extrem schwierigem Gelände verwendet. Die Golimrüstung hat die gleichen Werte wie die Kinetische Intelligenz des Himmlischen Netzes (siehe Grundregelwerk, Seite 329).

⚙️ GLYPHENPANZERUNG

In den Häfen des Zalos-Systems überziehen die gesalbten Maschinisten des Ordens die Kriegsschiffe der Fraktion mit Glyphenpanzerung, während sie Loblieder auf den Märtyrer singen. Die Glyphenpanzerung besteht aus gebrochenen Oberflächen, die die Energie von Einschlägen gegnerischer Waffen ablenken, was sie extrem resistent gegen alles außer direkten Treffern macht. Die Muster in der Panzerung bilden Glyphen und heilige Verse, die die Macht des Märtyrers und der Rechtschaffenen preisen. Für Außenstehende erscheint die Panzerung zu gleichen Teilen Kunst wie unmögliche, mißgrüneauslösende Geometrie zu sein.

GLYPHENPANZERUNG

Die Panzerung kann jeden Schaden durch einen einschlagenden Angriff negieren. Das erzeugt 2 FP für den SL. Wenn der Angriff ein Torpedoangriff ist, sind es 3 FP.

Dieser Effekt kann im Raumkampf nur einmal für reguläre Angriffe und einmal für Torpedoangriffe verwendet werden. Wenn die Glyphenpanzerung nicht diesen Spezialeffekt verwendet, hat sie einen regulären Panzerungswert von 8.

⚙️ ANTIMATERIEWAFFEN

Der Großteil der Streitkräfte des Dritten Horizonts zögert, Antimaterietechnologie als Waffe zu verwenden, doch einige verschreiben sich voll ihren destruktiven Möglichkeiten. Der Orden des Paria gehört zu letzteren. Ihr eindrucksvolles Wis-

sen über fortschrittliche Technologie erlaubt ihnen relativ sicheren Umgang mit Antimaterie, und ihre Kriegsschiffe sind mit Torpedos und Minen bewaffnet, die Antimateriekernbomben und Raketen, um die Häretiker aus ihren Festungen zu treiben.

Unglücklicherweise tauchen Antimateriewaffen oft auf dem Schwarzmarkt auf, wahrscheinlich dank der Rebellen auf Zalos-B. Antimateriewaffen sind im Grundregelwerk auf Seite 149 beschrieben.

⚙️ SCHWERKRAFT-NAHKAMPFWAFFEN

Die Fähigkeiten der Nuklearphysiker des Ordens sind denen der Animaturgen der Fraktion ebenbürtig. Sie schaffen wundersame Werke in den Laboren tief unter dem Berg Aragha, von Antimateriefeldern und den streng geheimen, so genannten „S-Antrieben“ bis hin zu Mikrosingularitäten und neuen Methoden, die Schwerkraft mit tragbaren Gravitonprojektoren zu beeinflussen. Diese winzigen Projektoren werden an die Schwerter und Kriegshämmer der Märtyrerkrieger gekoppelt, um den Waffen beim Einschlag zusätzliche Wucht zu verleihen.

SCHWERKRAFT-NAHKAMPFWAFFEN

Eine Schwerkraft-Nahkampfwaffe kann zwei gewürfelte 6en bei einem Panzerungs-/Deckungswurf ignorieren. Dieser Effekt erzeugt 1 FP pro Verwendung.

⚙️ GRAVITÄTSSSENKE

Die Gravitätssenke ist ein kleiner Tauschkörperwerfer, der darauf ausgelegt ist, an den Schultern eines Kriegers befestigt zu werden. Die G-Senken-Einheit sondert eine große Wolke von Mikrosingularitäten vor dem Anwender ab, was nahende Angriffe, Materie oder Strahlung auslöscht. Für einen Betrachter erscheint dies als eine Wolke aus weißen Funken, gefolgt von Ozongeruch.

GRAVITÄTSSSENKE

Eine Gravitätssenke zu aktivieren ist eine langsame Aktion und erzeugt 2 FP für den SL. Während der Runde, in der die Senke aktiviert wird, werden alle Fernkampfangriffe gegen den Anwender negiert, auch Granaten und die Auswirkungen ihrer Explosion. Die Senke kann W6 mal verwendet werden, ehe ihr die Mikrosingularitäten ausgehen und sie kollabiert.

⚙️ SINGULARITÄTSANTRIEB

Nach ihren biomechanischen Geheimnissen sind die Singularitätsantriebe das, was die anderen Fraktionen dem Orden gerne stehlen würden. Diese Technologie erlaubt es den Schiffen des Ordens, mit deutlich höherer Beschleunigung zu reisen als andere, was dem Orden dabei geholfen hat, sich als dominante Kriegsflotte im Dritten Horizont zu etablieren. Der S-Antrieb erzeugt winzige Quantensingularitäten und schiebt das Schiff dadurch mit einem Schub voran, der viel größer ist als das, was die normalen Antimaterieantriebe leisten könnten.

Besonders das Konsortium verwendet beträchtliche Ressourcen darauf, die Geheimnisse der S-Technologie zu verstehen, und würde fast jeden Preis zahlen, um einen funktionierenden Antrieb in die Finger zu bekommen.

SINGULARITÄTSANTRIEB

Der Pilot eines Schiffs mit einem S-Antrieb kann das Schiff im Raumkampf zwei Segmente bewegen, ohne einen **PILOT**-Wurf ablegen zu müssen oder LP aufzuwenden. Das erzeugt 1 FP. Der Antrieb hat keine Auswirkungen auf Reisezeiten, da der Effekt vor allem im Raumkampf zu spüren ist und die erzeugten FP das Schiff in die Finsternis zwischen den Sternen ziehen würden.

⚙️ BENEGEIANISCHER WAHRHEITSSUCHER

Die Animaturlingen des Ordens haben diese bionische Maschine entwickelt, um Häretiker zu verhören. Der Wahrheitssucher ist ein lebender biomechanischer Tumor, der auf dem Gesicht des Gefangenen platziert wird. Dünne Fühler finden langsam ihren Weg in Augen und Nase des Opfers und in Richtung Gehirn. Der Wahrheitssucher sorgt dafür, dass das Opfer mit dem Verhörspezialisten zusammenarbeitet, so dass es alle Fragen beantwortet. Opfer, die einem Wahrheitssucher ausgesetzt sind, erleiden eine kritische Wunde am Kopf. Für jede wichtige Information, die beim Verhör in Erfahrung gebracht wird, wird 1 FP erzeugt.

DAS KONSORTIUM

Die größten Denker des Instituts und der Wissenschaftsabteilungen des Konsortiums entwickelten seit der Gründung neue Technologien für die Fraktion. Zwar sind sie dem Orden des Paria und den Drakonitern noch immer unterlegen, doch sie verbessern rasant ihr Können und erzielen neue Durchbrüche. Das Konsortium sammelt außerdem Artefakte im ganzen Horizont, um die vergessene Technologie ihrer Vorfahren zu verstehen und nachzubauen.

⚙️ AUTONOMES KAMPFEXOSKELETT

Das autonome Kampfexoskelett ist eine fortschrittliche Version der verbreiteten gepanzerten Exoanzüge, die die Legion und verschiedene Söldnergruppen verwenden – nur viel größer, mächtiger und mit eingebauter Dschinn-Intelligenz versehen. Der erste Prototyp, das „Schreiter-Modell“, war fünf Meter groß und wurde zuerst gegen die Rebellen auf Uharus Waldmonden eingesetzt. Das Exoskelett kann auch von einem menschlichen Piloten getragen und gesteuert werden. In diesem Fall wird die Fertigkeit **DATENDSCHINN** des Piloten für alle Fertigkeitswürfe verwendet, aber mit +3 auf alle Fertigkeitswürfe, die normalerweise mit **STÄRKE** verbunden sind, und +2 auf alle Würfe, die normalerweise mit **GESCHICKLICHKEIT** zusammenhängen.

AUTONOMES KAMPFEXOSKELETT

ATTRIBUTE:

STÄRKE 10, GESCHICKLICHKEIT 5

TREFFERPUNKTE: 15

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

PANZERUNG: 6

WAFFEN: Merkurium-Kriegsklinge (Waffenschaden 5, KRIT 2), Thermalkanone (Waffenschaden 6, KRIT 1, Weite Reichweite)

⚙️ DIRHAD-SCHIFF

Die jüngste technologische Entwicklung des Astronautikprogramms des Konsortiums wurde ursprünglich für die Untersuchung von Sonnenstrahlung und Portaltechnologie durch das Institut entwickelt. Damit die Shamsar-Station der Nähe zu Kua standhalten konnte, wurde eine besonders hitzeresistente Panzerung entwickelt. Die Station wurde in unmittelbare Nähe der Portale des Systems gebracht und sammelte Daten über ihre geheimnisvolle Funktionsweise, bis sie in einer Sonneneruption im Jahr CZ 58 verschwand. Die Panzerungstechnologie, die für die Shamsar-Station entwickelt wurde, wurde seitdem in der neuen Dirhad-Linie von Korvetten installiert. Die mattschwarzen Panzerplatten geben dem Schiff ein schuppiges Aussehen. Während der letzten Offensive in Anaspora war eine Schwadron von Dirhad-Schiffen imstande, sich in der Sonnenkorona zu verstecken und Dahr Koas Korsaren in einem tödlichen Überraschungsangriff zu besiegen.

DIRHAD-SCHIFF

KLASSE: IV

LP: 8

RP: 12

MANÖVRIERFÄHIGKEIT: ±0

SIGNATUR: +1

PANZERUNG: 9

GESCHWINDIGKEIT: 2

- ◆ **SOLARAUFLADUNG:** Der Maschinist an Bord eines Dirhad-Schiffs kann die Batterien des Schiffs mit Energie aus dem Sonnenkranz versorgen, was 6 zusätzliche LP erzeugt, die in zwei Runden ausgegeben werden können. Die Energie wird zum Teil in der Panzerung des Schiffs gespeichert. Dies zählt als Aktion für den Maschinisten, jede Anwendung der Fähigkeit erzeugt 1 FP für den SL.
- ◆ **ABLATIVE FLAMME:** Die Energie, die in der Rüstung des Schiffs gespeichert ist, kann verwendet werden, um den Schaden eines gegnerischen Angriffs um 3 zu verringern. Das ist keine Aktion und geschieht vor dem regulären Panzerungswurf. Dies erzeugt 1 FP.
- ◆ **PROTUBERANZ:** Während der Angriffsphase kann ein Dirhad-Schiff die gespeicherte Energie als Angriff entfesseln, was allen Schiffen in Kontaktreichweite 4 Schadenspunkte zufügt. Dieser Angriff kostet 4 LP und erzeugt 2 FP für den SL.

⚙️ EINDIMENSIONALE KLINGE

Institutswissenschaftler Sine din Niet von Algol entwickelte mehrere bekannte Theorien über die Fluktuation von Portalfeldern, doch seine größte Leistung ist ein Geheimnis geblieben. Din Niet stand kurz davor, erfolgreich ein Portalfeld zu erschaffen, das mit anderen Portalen verbunden war, doch die Portalscheibe, die er erschaffen hatte, implodierte schnell.

Nach seinem Tod gelang es Institutswissenschaftlern, das Din-Niet-Feld in einer kleinen, rechteckigen Scheibe zu stabilisieren, dünner als jedes andere bekannte Material und unendlich fester. Die so genannte Eindimensionale Klinge wurde von Attentätern der gefürchteten Spezialabteilung des Konsortiums zur Waffe gemacht. Die Din-Niet-Klinge ist halb durchsichtig, mit schimmernd blauen Rändern.

EINDIMENSIONAL

Die Klinge negiert jede Panzerung. Dieser Effekt erzeugt 2 FP. Für jede Anwendung der Waffe wirfst du einen W6. Bei einer 6 wird die Zelle der Waffe geleert und muss ausgetauscht werden.

AHLAMS TEMPEL

Der verschwiegene Kult Ahlams Tempel hat etwas entwickelt, das keiner anderen Fraktion gelungen ist: Proxy-Technologie. Eine primitive Version der Technologie wurde vom Syndikat gestohlen und wird einzig für hedonistische Trips verwendet.

⚙️ PROXY-TECHNOLOGIE

Der Tempel sieht die Proxy-Technologie als etwas, das nur für therapeutische und bildende Zwecke verwendet werden sollte, und die Einsatzverordnungen sind sehr streng. Die philosophische Doktrin des Tempels lehrt, dass man etwas, das man nicht selbst erleben wollen würde, auch nicht durch Proxy erleben sollte. Daher wird die Technologie nur für Erfahrungen verwendet, die der Anwender selbst nicht empfinden kann. So kann man behinderten Personen erlauben, zu gehen, zu sehen oder zu hören. Die Proxy-Technologie erfordert einen Helm, der an der Innenseite mit synaptischen Elektroden ausgerüstet ist, die sensorische Daten des Anwenders sammeln. Dank des Syndikats findet man Proxy-Helme auf dem Schwarzmarkt, doch nicht die eigentliche Aufzeichnungstechnologie selbst, die Dschinn-Intelligenzen und fortschrittliche Neuronalgorithmen erfordert. Mit Zugriff auf die Aufzeichnungstechnologie können Bildungsprogramme erschaffen werden, um den Anwender eine bestimmte Fertigkeit durch simulierte Erfahrungen zu lehren. Auch wenn die Ausbildungsszenarien spannend und riskant erscheinen, sind nur sehr gewalttätige Module, die schwere Verletzungen oder Tod beinhalten, wirklich gefährlich.

AUSBILDUNGSPROXY

Der Anwender setzt sich eine Stunde lang mit dem Proxy-Helm hin. In seinem Gehirn werden neue Synapsenpfade aktiviert. Der Anwender macht dann einen Wurf auf **EMPATHIE** mit -1. Ein Erfolg bedeutet, dass er eine neue Fertigkeit mit Stufe 4 erhält, die er W6 Tage behält. Das erzeugt 2 FP. Ein Fehlschlag bedeutet, dass etwas schief geht, und der Anwender erleidet stattdessen einen Wahn (siehe Seite 337 im Grundregelwerk).

⚙️ SPEKTRALMANTEL

Die Attentäter der Schwarzen Lotusblüten haben vor ihren Einsätzen nicht nur Zugriff auf Proxy-Technologie, sondern auch auf meisterlich gefertigte, wenn auch primitive Zeremonienwaffen, Beschleunigerwaffen mit Schalldämpfer und die so genannten Spektralmäntel. Der Mantel nutzt eine fortschrittliche Tarneinheit, ähnlich denen, die auch auf Raumschiffen verwendet werden, aber klein und tragbar. Der Mantel enthält zudem eine Grav-Einheit, die in der

Nestera-Abwurfrüstung und den kommerziell verfügbaren Grav-Gürteln verwendet wird. Der Spektralmantel erlaubt es dem Attentäter, sich seinem Ziel zu nähern, während er fast unsichtbar durch die Luft schwebt.

- ◆ **SPEKTRALBILD:** Der Spektralmantel kann den Anwender für eine Stunde fast unsichtbar machen. Wer versucht, den Anwender wahrzunehmen, erleidet -3 auf Beobachtung, und der Anwender erhält +3 auf **INFILTRATION**. Dieser Effekt erzeugt 1 FP pro Anwendung.
- ◆ **ANTI-GRAV:** Der Anwender des Mantels kann langsam durch die Luft schweben und ist dabei sehr wendig. Solange er schwebt, zählen alle Bewegungsaktionen als normale Aktion. Die Fusionsbatterie des Mantels muss nach vier Stunden Verwendung aufgeladen werden.

DIE LEGION

Die Fraktionstechnologie der Legion besteht aus verschiedenen Waffensystemen und fortschrittlichen Rüstungen. Einiges davon entstammt der Forschung des Konsortiums, anderes wurde auf den Schlachtfeldern der Portalkriege geborgen.

☄ DAYAL-KANONE

Die Dayal-Kanone ist ein automatisiertes Waffensystem, das nach der Legionslegende Durma Dayal benannt wurde. Letztlich handelt es sich um ein gewöhnliches Vulkan-Maschinengewehr, das mit einer Sensoreinheit und einer Dschinn-Intelligenz verbunden ist. Die Kanone hat einen eingebauten Selbstzerstörungsmechanismus, der die gleichen Auswirkungen wie eine Splittergranate hat. Die Sensoren können Ziele auf kurze Reichweite ausfindig machen.

DAYAL-KANONE

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 6

FERTIGKEITEN: Fernkampf 3, Beobachtung 3

PANZERUNG: 6

DAS SYNDIKAT

Abgesehen von gestohlener Proxy-Technologie ist das Arsenal des Syndikats an fortschrittlicher Technologie beschränkt und besteht vor allem aus gestohlenen Waren und den so genannten schwarzen Schiffen, einer neuen Erfindung im Horizont.

☄ SCHWARZE TARNSCHIFFE

Die Technologie der schwarzen Schiffsrümpfe stammt aus einem Artefakt, das im Anasporan-Gasgürtel gefunden wurde. Eine Freihändlermannschaft barg das Artefakt und verkaufte es an das Syndikat. Das Artefakt ist ein kleiner Kubus, der in regelmäßigen Intervallen eine geheimnisvolle schwarze Sphäre abgibt. Wenn die Sphäre mit leblosen Objekten interagiert, bedeckt sie sie sofort mit einem schwarzen Film, der so gut wie keine Strahlung reflektiert. Schiffe, die mit dem schwarzen Film bedeckt sind, sind mit dem bloßen Auge so gut wie unmöglich aufzuspüren und auch sehr schwer mit Sensoren zu entdecken.

SCHWARZE TARntechnologie

Schiffe, die mit dem Film bedeckt sind, den das Artefakt erzeugt, senken ihre Signatur auf -3, unabhängig von ihrer Klasse. Das Schiff kann für eine Runde unsichtbar für Sensoren gemacht werden. Das ist keine Aktion, erzeugt aber 1 FP für den SL. Gegnerische Torpedoangriffe sind nicht mehr anvisiert. In der folgenden Runde muss der Schütze einen Wurf auf **FERNKAMPF** ablegen, um den Gegner wieder anzuvisieren (keine Aktion). Wenn der Tarneffekt in der gleichen Runde aktiviert wird, in der der Torpedo sein Ziel erreichen würde, geht der Angriff ins Leere.

DIE ZENITHISCHE HEGEMONIE

Die Zenithische Hegemonie ist für ihre wunderschönen und wendigen Jäger und ihre Hochleistungsbeschleunigerge- wehre bekannt. Die fortschrittlichen Jäger und arachniden Rüstungen werden geheim gehalten. Der Rest der Fraktions- technologie der Hegemonie wird exportiert und überall im Horizont verkauft.

☄ IMPLOSIONSGRANATE

Die leichte Implosionsgranate wurde für den Kampf in engen Räumen entwickelt, wie in Korridoren und Brücken auf Raumschiffen sowie anderen engen Durchgängen. Die Granate basiert auf den gleichen technologischen Prinzipien wie die Gravitationssenkens des Ordens des Paria, aber weniger kontrolliert. Wenn die Granate detoniert, wird ein kleines Implosionsfeld erzeugt, das dann in eine Singularität zusammenfällt und verschwindet. Das Ergebnis ist eine schrapnellfreie, hoch konzentrierte negative Schockwelle. Gegenstände, die in der Implosionssphäre gefangen sind, verschwinden völlig, so dass unglückseligen Opfern Glieder glatt abgetrennt werden und Ausrüstung zerstört wird. Der Sprengradius ist auf kurze Entfernung beschränkt.

ARACHNIDE RÜSTUNG

Die Geheimpolizei der Hegemonie hat Zugriff auf die furchterregenden arachniden Rüstungen. Es gibt zwei Gründe für den Namen: Der offensichtlichste sind die spinnenartigen Arme, die um den Torso des Trägers geschlungen sind. Aber es gibt auch noch das Schutzgewebe im Inneren des Anzugs, das auf der Spinnenseide der Schwarzen Pirscherspinne von Mira basiert. Wenn die zusätzlichen Arme ausgeklappt werden, verleihen sie dem Träger ein makabres Aussehen, besonders in Kombination mit dem schwarzen Helm. Es wird allgemein angenommen, dass die Spinnenarme zum Klettern verwendet werden, aber das stimmt nicht. Die Arme sind Projektoren für ein Schutzfeld, das den Träger einschließen kann, wodurch er fast unsichtbar wird. Die Energiekosten sind allerdings hoch, und das Feld kann nur für kurze Zeiträume aufrechterhalten werden.

ARACHNIDENFELD

Das Schutzfeld für eine Runde zu aktivieren erzeugt 1 FP. Dafür müssen die Spinnenarme ausgeklappt werden, wodurch der Träger -2 auf **BEWEG- LICHKEIT** erleidet. Die Arme auszuklappen ist eine schnelle Aktion. Das Feld verringert verursachten Schaden um 6 (ohne Würfelwurf), kann aber nur drei Runden lang verwendet werden, ehe die Fusionsbatterie, die den Anzug antreibt, leer ist. Nach jeder Runde der Aktivierung würfelst du einen W6. Bei einer 6 verbraucht das Feld die verbleibende Energie in der Batterie.

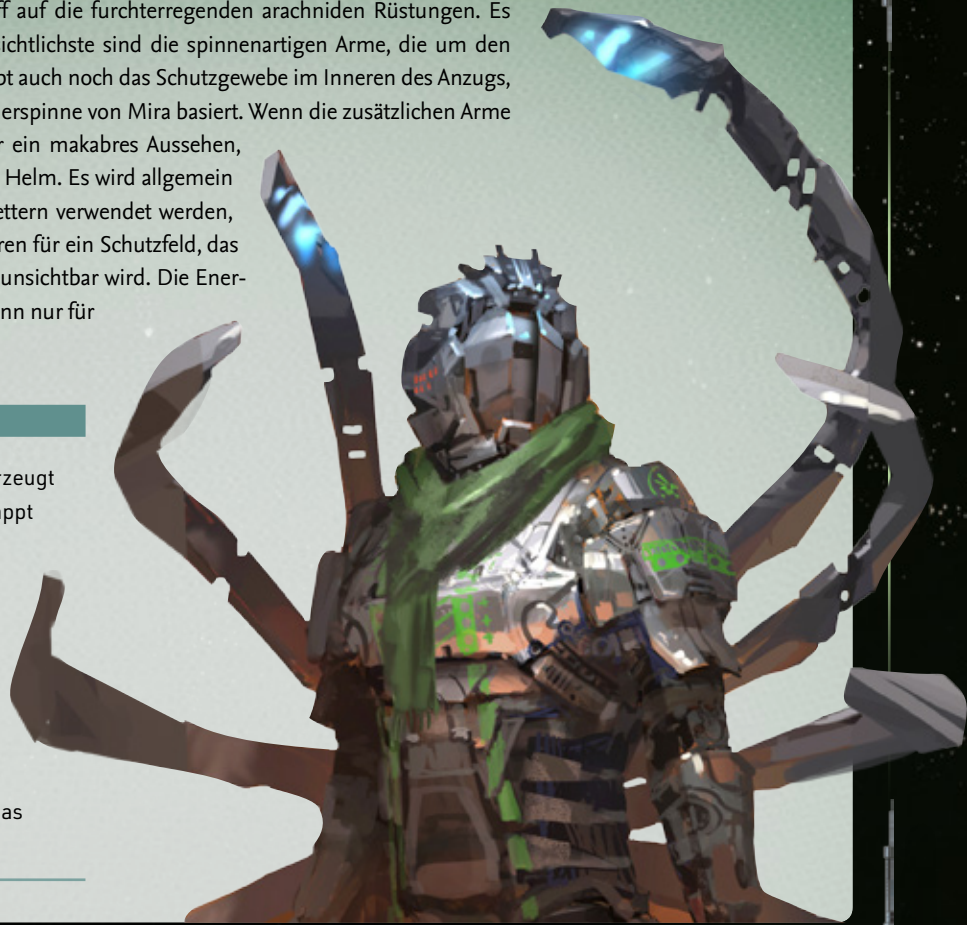


TABELLE 2 ARTEFAKTE UND FRAKTIONSTECHNOLOGIE ALS WAFEN UND PANZERUNG

| WAFFE | BONUS | INIT | SCHADEN | KRIT | REICHWEITE | MERKMALE |
|--------------------------|------------|------|---------|------|------------|---|
| Desintegrator | 0 | -2 | 6 | 0 | Kurz | Langsam |
| Gravitonpistole | -4 | 0 | 8 | 1 | Kurz | Leicht, Langsam, Negiert Panzerung |
| Mesonenpistole | +2 | 0 | 2 | 2 | Kurz | Mesonen* |
| Mesonengewehr | +3 | 0 | 4 | 2 | Extrem | Mesonen*, Nachtsichtgerät, Schwer |
| Schwerkraftschwert | +2 | 0 | 2 | 2 | | Schwerkraft, Zellenbetrieben |
| Schwerkraftkriegshammer | +1 | 0 | 4 | 1 | | Schwer, Schwerkraft, Zellenbetrieben |
| Eindimensionales Schwert | +3 | +1 | 3 | 2 | | Eindimensional, Leicht, Zellenbetrieben |
| Dayalgewehr | Fertigkeit | 0 | 3 | 2 | Kurz | Automatisches Feuer |

| RÜSTUNG | INIT | PANZERUNGSWERT | MERKMALE ZUSÄTZLICHE | MERKMALE |
|-------------------|------|----------------|--|----------|
| Belebte Rüstung | +1 | **/10 | Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug | 2 |
| Arachnide Rüstung | +1/0 | 6 | Aktive Sensoren, Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug | 5 |

| GRANATE | BONUS | INIT | SPRENG | SCHADEN | KRIT | RADIUS | MERKMALE |
|-------------------|-------|------|--------|---------|------|--------|----------|
| Implosionsgranate | 0 | 0 | 8 | 2 | 1 | Kurz | Leicht |

*Wird die Waffe als langsame Aktion abgefeuert, ist kein Wurf auf Panzerung/Deckung möglich. Wird sie als normale Aktion abgefeuert, negiert sie 2 Punkte Panzerung/Deckung. Mesonenwaffen sind zu klobig, als dass sie die Schnellschuss-Aktion verwenden könnten.

** Negiert den gesamten Schaden beim ersten Treffer (siehe Beschreibung). Nach dem ersten Treffer werden für jede zusätzliche Verwendung des Effekts 3 FP erzeugt. Ansonsten verende den normalen Panzerungswert

INDEX

A

Abédi, Didier 34, 36
 Abui 30, 34, 37
 Achaloms Cantina 18, 21
 Ahlams Tempel 55
 Akbion, Lumara 31, 38
 Akoub, Hector 22, 24
 Antimateriewaffen 53
 Anwesen und Fabrik 20, 22
 Arachnide Rüstung 57
 Arachnidenfeld 57
 Arams Kluft 4 ff.
 Artefakte 40 ff.
 Arztpraxis 6, 8, 21
 Ausbildungsproxy 55
 Autonomes Kampfexoskelett 54

B

Badehaus 4, 6
 Bashir, Alsha 31, 38, 39
 Bauxit 4, 5, 7
 Belebte Rüstung 52, 57
 Benegeianischer Wahrheitssucher 54
 Beri 18, 19, 24
 Bhofass 13
 Blutteufel 26
 Bohrinselfriedhof, Der 20, 23
 Bokor, Ravinn 31, 33, 35
 Brahani, Nia 33, 38
 Brahanis 32, 33
 Brunnen der Träume, Der 19, 21
 Bulletin 33, 39

C

Cantina „Oase“ 6, 9

D

Dabaran 30
 Dayal-Kanone 56
 Deprogrammierter Nanitenschwarm, 40
 Desera 4, 7, 15
 Desintegrator 41, 57
 Din Nimatallah, Omar 22, 24
 Dirhad-Schiff 54
 Drakoniter 51
 Drei Wächter, Die 11, 15

E

Eindimensionale Klinge 55, 57
 Einsiedelei, Die 20, 23
 Emira → siehe Samina

Erdöl 18, 19, 22, 24, 26, 27
 Exophasischer Generator, 41

F

Fabrikator → siehe Füllhorn
 Feldsphäre 42
 Finsternispunkte 40 ff., 51
 Fraktionstechnologie 51 ff.
 Fraytors Bar 21, 22
 Freie Liga 19, 34, 36, 39
 Füllhorn 42

G

Garam, Anata 33, 38, 39
 Gedankenhelm 42
 Geisterbrille 43
 Geisterstrahl 43
 Geochemischer Außenposten 19, 20, 22
 Glyphen 40
 Glyphenpanzerung 53
 Golimrüstung 53
 Gravitätssenke 53
 Gravitonpistole 44, 57

H

Hamila, Matil 21, 22
 Hamura 34
 Hamura-System 30, 35
 Hamurabi-Portalstation 30 ff.
 Harub, Asal 31, 38, 39
 Heilerschwarm 44
 Heilskarabäen 44
 Hexendoktor, Versteck des 6, 8
 Hur, Yasintra 33, 35, 39
 Hyperzeitfeld 44, 45

I

Ignazu Lhorac → siehe Minenfürst
 Implosionsgranate 56
 Implosionsschneider 45
 Institut, Das 19, 31, 54
 Intelligenz 45
 Intelligenz, Wahre 50

J

Jamsaſturz 7, 11
 Jina 4, 14

K

Kadaveruhr 45
 Kaliter 10, 11, 14
 Kapelle der Ikonen 6, 8, 33

Karawanenserail 18, 21
 Kausalitätsstein 46
 Kerahana 18,
 Kokonkapsel 46
 Kolonialbüro, Das 4, 5, 11, 14, 19, 31, 32, 33
 Konsortium, Das 31, 54
 Korsaren 35
 Samina 35, 36
 Kraftfeldgürtel 46
 Kua 4, 30, 34
 Küche 8

L

Laderpark 18, 21
 Lamka-Echse 4, 10, 14
 Lamka-Plateau 4, 15
 Landeplattform 30, 32
 Larvenseidenfarmen 6, 9
 Legion, Die 56
 Lichtschwarm 47
 Lomars Werkstatt 7, 9
 Lubau 4, 18

M

Mahanji-Dorf 18, 20, 21
 Mahanji-Oase 18 ff.
 Mahanji-Petroleum 19, 26
 Mahnon, Kehoni 19, 26
 Mbia, Lupino 37
 Medizinisches Labor, Das 31, 32
 Mesonengewehr 51, 57
 Mesonenpistole 51, 57
 Minemoka, Professor 22, 27
 Minenfürst 5, 7, 8, 12
 Mnembau-See 18, 19, 20, 24, 26
 Mnemonischer Programmierer 47
 Moro, Shulan 4, 11, 14
 Morphischer Stachel 47
 Mouri-Mouri-Fisch 22, 24
 Mystische Bombe 47

N

Nanitenanzug 47
 Nanitenschwarm 47
 Nazim, Khabaran 38
 Neſtero 30, 34
 NimaBionics 19, 24, 26
 Nohaks Cantina 6, 8
 Nomaden 4, 18, 23, 24, 26, 27

O

Ogor, Talib 33, 38
 Orden des Paria, Der 52

P

Proxy-Technologie 55, 56

R

Rahmana 23, 25
 Raumhafen 4, 7, 19, 20, 22
 Rothandtruppe 5, 8, 11, 12
 Ruinen, Die 20, 23

S

Salzsee Mokhba 7, 11, 15
 Salzwitwe 5, 10, 12, 14
 Sarghotel 32, 33
 Säurestürme 4, 5
 Savra-Delta 7, 15
 Schwarze Lunge 9
 Schwarze Tarnschiffe 56
 Schwarze Tarntechnologie 56
 Schwerkraft-Nahkampfwaffen 53, 57
 Schwerkraftsensor 48
 Schwerkrafttorpedo 48
 Shana → siehe Salzwitwe
 Singularitätsantrieb 54
 Skarabäusrüstung 48
 Spektralmantel 55
 Suq 31, 32
 Symmetriehelm 48
 Symmetriestein 49
 Syndikat, Das 56

T

Tarnsphäre 51
 Tayasuf-Ilm-Tempel 20, 22
 Triffidkrabbe 49
 Tritium 14

Ü

Überlebenskokon 49
 Ulung 26 ff.

V

Volksmiliz 5, 9, 11, 13
 Vortexgranate 49

W

Wächterstein 49

X

Xin-Mals Tauchzentrum 20, 22
 Xinghur 18, 19

Z

Zeittank 50
 Zenithische Hegemonie, Die 56
 Zuckerkugel 50

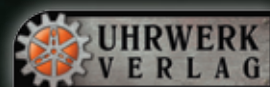
Dieser Band enthält drei Szenario-Hintergründe sowie den Quellenband „Artefakte & Technologien“ für *Coriolis – Der Dritte Horizont*:

- ◆ Jina ist ein säuregeschwängertes Höllenloch zwischen den tiefen Wäldern Kuas und den glühenden Ödlanden Lubaus. Dort gibt es nur eine einzige Kolonie: **Arams Kluft**. Die Kolonie ist eine Bergbaustation für Bauxit und andere Mineralsalze und voller Bergwerksbesitzer, die um Macht und Einfluss kämpfen.
- ◆ Unter der sengenden Sonne und in beinahe unerträglicher Hitze geht das Leben auf Lubau seinen Gang. Nomadenkarawanen, zenithische Entdecker und altertümliche Kultisten stellen sich täglich den Herausforderungen, die das Leben auf dem unwirtlichen Planeten ganz nah an Kuas Stern stellt. Sie alle treffen sich in der **Mahanji-Oase**, um der erdrückenden Hitze zu entkommen, Handel zu treiben und Ränke und Intrigen gegeneinander zu schmieden.
- ◆ Die **Hamurabi-Portalstation** sieht von außen aus wie jede andere Portalstation, ein einsamer Klotz aus düsterem Metall und blinkenden Lichtern. Doch im Inneren lauern in den heruntergekommenen Gängen und spärlich beleuchteten Hallen Intrigen, Abenteuer und Gefahren.
- ◆ **Artefakte & Technologien** enthält geheimnisvolle Artefakte und mächtige Fraktionstechnologie sowie neue Technologien wie den Überlebenskokon, den Symmetrie-Helm und die Skarabäus-Panzerung. Außerdem wird in diesem Buch die geheimnisvolle Gruppierung der Drakoniter ausführlich beschrieben.



FREE LEAGUE

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



www.uhrwerk-verlag.de
6104P