CORIOLIS



DER DRITTE HORIZONT

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

Hintergrundmanagment
Kosta Kostulas

Regeldesign
Tomas Härenstam

Redakteur
Nils Karlén

Andere Autoren
Martin Dunelind, Adam Palmquist, Daniel Palm

Spieltester
Simon Andersson, Peter Axelsson, Daniel Hallbäck, Sebastian Laitila Ekelund, Adam Klevvall,Isaac Klevvall, Lucas Klevvall, Peter Klevvall, Kitsune Magyar, Martin Takaichi, Alexander Wallberg, Hannes Wallstedt, Fredrik Åkerblom und all die tollen Spielgruppen auf der Gothcon 2016

Besonderer Dank an:
Rickard Antroia, Iain M. Banks, Alexandra Bohl Granath, Moa Frithiofsson, Mattias Johnsson, Mort de Kai, Robert Kustosik, Amelie Lagerström, Mattias Lilja, Daniel Palm, Adam Palmqvist, Kiku Pukk Härenstam, Martin Sellgren, Pernilla Sparrhult und all unsere Unterstützer

Grafikdesign
Christian Granath

Titelbild
Martin Bergström

Illustrationen
Martin Bergström, Gustaf Ekelund, Christian Granath, Magnus Fallgren, Tobias Tranell, Joakim Ericsson

Karten
Tobias Tranell

Originalkonzept
Mattias Lilja, Mattias Johnson, Andreas Marklund, Christian Sabe, Joakim Bergström, Johan Normark, Fredrik Wester

Übersetzung
Tim Persson

Lektorat
John Marron, T.R. Knight, Rebecca Judd, John M. Kahane, Rickard Antroia

Herausgeber der deutschen Ausgabe
Patric Götz

Deutsche Redaktion
Friederike Bold mit Uli Lindner und Thomas Römer

Übersetzung
Daniel Mayer

Layout der deutschen Ausgabe
Ralf Berszuck

Lektorat der deutschen Ausgabe
Friederike Bold, Tobias Bold, Thomas Römer

Korrektorat der deutschen Ausgabe
Simon Burandt, Marco Lembke, Giulia Pellegrino

Mit Dank an
Die Fehlersucher im Uhrwerk-Forum, darunter Carsten Bärmann, Vinzenz Duderstadt, Constantin Hoppe, Tobias Sechelmann, Frank von Tanelorn.net, Thanatos

FREE LEAGUE

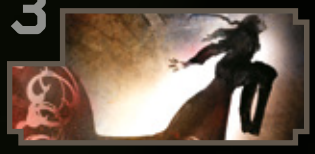
UHRWERK VERLAG

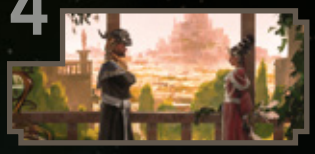
Printed in the EU

CORIOLIS™ Copyright© 2016 Paradox Interactive AB. All rights reserved. www.paradoxplaza.com
© 2018 Copyright der deutschen Übersetzung: Uhrwerk Verlag; Köln

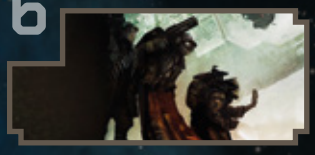
1 
EINFÜHRUNG 6

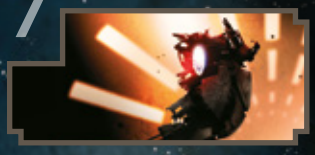
2 
EURE CHARAKTERE 14

3 
FERTIGKEITEN 52

4 
TALENTE 66

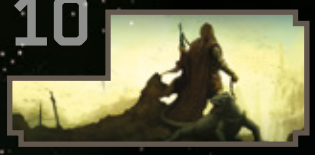
5 
KAMPF 80

6 
WAFFEN UND AUSRÜSTUNG 102

7 
RAUMSCHIFFE UND STERNENREISEN 136

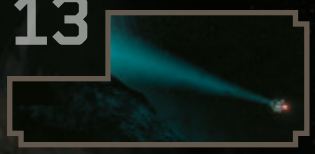
8 
DER DRITTE HORIZONT 178

9 
FRAKTIONEN 186

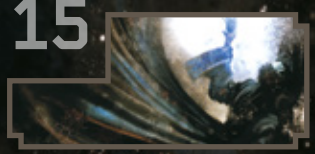
10 
DIE VÖLKER DES HORIZONTS 220

11 
CORIOLIS 246

12 
DAS KUA-SYSTEM 278

13 
ATLAS DES DRITTEN HORIZONTS 298

14 
BESTIEN UND DSCHINN 314

15 
KAMPAGNE 338

Coriolis war der Grund, warum ich wieder ins Rollenspiel eingestiegen bin, und der Grundstein für Free League Publishing. Als im Jahr 2008 die erste Auflage des Spiels veröffentlicht wurde, hatte ich schon viele Jahre kein Rollenspiel mehr gespielt. Coriolis hatte alles, was ich mir in einem Sci-Fi-Spiel wünschte: einen großen Weltraum, spannende Kulturen, verlorene Wunder und zahllose Geheimnisse. Ich fing sofort an, das neue Spiel mit ein paar Freunden zu spielen. Wir hatten riesigen Spaß, doch wurde uns schnell klar, dass es nicht genug Material über das Universum des Spiels gab.
Also entschieden sich ein paar echte Enthusiasten unter uns, mehr Material für das Spiel zu schreiben. Und so entstand das Free League Game Studio, dessen Name von einer der Fraktionen im Dritten Horizont abgeleitet ist.

Der Dritte Horizont ist eine wirklich einzigartige Rollenspielwelt – eine Verbindung alter orientalischer Geschichten und moderner Science-Fiction. Geschichtenerzähler, Dschinn, weite Wüsten, prachtvolle Paläste, Diebe und Ganoven vermischen sich mit Raumschiffen, Portalen zwischen den Sternen und Strahlenwaffen. Die Gelegenheit, meine eigenen Geschichten aus dem reichhaltigen Hintergrund der Kultur des Nahen Ostens zu weben, verbunden mit Konzepten meiner liebsten modernen Science-Fiction-Autoren wie Iain M. Banks, Alastair Reynolds und Michael Flynn, nur um einige zu erwähnen, das reichte aus, dass es mich einfach nicht mehr losließ.

Als wir in der Free League die Gelegenheit hatten, eine völlig neue Edition des Spiels zu entwickeln, fehlte uns vor allem ein Regelsystem, das wirklich zur Spielwelt von Coriolis passte. Die Spielmechanik von Mutant: Year Zero wurde so angepasst, dass sie die Themen von Coriolis in den Vordergrund stellte – das machte den Unterschied.
Jetzt habt ihr ein Spiel, das eine lebendige Spielwelt mit leicht verständlichen Regeln kombiniert und euch ermöglicht, ungehindert ins Universum einzutauchen. Der Dritte Horizont mit seinen Weltraumnomaden, rivalisierenden Fraktionen, weit entfernten Sternensystemen, bösartigen Dschinn und vielem, vielem mehr wartet auf euch. Also legt euren Exoanzug an, spuckt auf eure Zuckerkugeln und reist in die Finsternis zwischen den Sternen.

Kosta Kostulas und die Free League

DIE REGELN







KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

Die Zenith kündigte ein neues Zeitalter an, und der Horizont begann wieder zu erblühen. Drei Dutzend Sternensysteme, die vom Schicksal und dem Willen der Ikonen vereint waren, machten sich gemeinsam in Richtung einer strahlenden Zukunft auf. Doch als die Abgesandten eintrafen, neigte die glückliche Zeit sich ihrem Ende zu, und die Finsternis zwischen den Sternen kehrte langsam zurück.

DAS REICH DER IKONEN – EIN HISTORISCHER ÜBERBLICK ÜBER DEN DRITTEN HORIZONT – Kaldana Mourir

Willkommen bei Coriolis – der Dritte Horizont! In diesem Rollenspiel übernehmt ihr die Rolle von Abenteurern, die zwischen den Sternen reisen.

Auf dieser Reise werdet ihr phantastische Dinge erleben. Vor euch liegt das größte aller Abenteuer. Und wer weiß, vielleicht werdet ihr diejenigen sein, die das Schicksal des Dritten Horizonts für immer verändern?

SPIELER

Alle Spieler außer einem spielen Abenteurer, sogenannte Spielercharaktere (SC). Du, der Spieler, entscheidest allein, was der SC tut, denkt und sagt. Du hast aber keinen Einfluss auf die Herausforderungen, die er überwinden muss. Deine Aufgabe als Spieler ist es, deinen SC zum Leben zu erwecken. Stelle dir vor, du wärst an seiner Stelle. Wie würdest du reagieren, was würdest du tun? Die SC sind immer die zentralen Charaktere der Geschichte. Das Spiel dreht sich um euch: um eure Entscheidungen, um eure Leben.

SPIELLEITER

Der letzte Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters (SL). Er beschreibt die Welt, die euch umgibt. Er spielt die anderen Charaktere, denen ihr auf euren Abenteuern begegnet. Er kontrolliert die Monster und Feinde, die sich euch in den Weg stellen, und er entscheidet, welche Wahrheiten hinter den Geheimnissen stehen, die ihr aufdeckt.

Es ist die Aufgabe des Spielleiters, euch Hindernisse in den Weg zu stellen, eure SC herauszufordern und sie dazu zu zwingen, zu zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Es ist aber nicht seine Aufgabe, über alles zu entscheiden, was im Spiel passiert. Und er entscheidet garantiert nicht darüber, wie eure Geschichte ausgehen soll. Im Lauf eurer Spielrunde versucht ihr, genau das herauszufinden.

WAS MACHT IHR?

In Coriolis liegt der ganze Dritte Horizont vor euch: eine große Ansammlung von Sternensystemen voller exotischer Planeten, Raumstationen und seltsamer Artefakte. Es ist an euch, die Spielwelt zu erkunden und ihre Geheimnisse aufzudecken. Es gibt verschiedene Dinge, die ihr während des Spiels tun könnt:

BEMANNT EIN RAUMSCHIFF

Euer Raumschiff ist euer Transportmittel, euer Stützpunkt und euer Zuhause. Es ist ohne Frage euer kostbarster Besitz und eure wichtigste Ressource. An Bord eures Schiffs erlebt ihr sowohl gefährliche Reisen als auch gewaltsame Auseinandersetzungen, die euren Mut auf die Probe stellen werden.

ERKUNDET DEN HORIZONT

Der Dritte Horizont ist die Spielwelt von Coriolis, ein riesiger Sternenhaufen, der durch mystische Portale verbunden ist. Zusammen erkundet ihr die Sterne und erlebt, wie prachtvoll sie wirklich sind.

DECKT GEHEIMNISSE AUF

Die Welt von Coriolis ist voll von Mysterien und Geheimnissen. Wer hat die Portale erbaut? Woher sind die seltsamen Abgesandten gekommen? Und was ist wirklich mit der verlorenen Fraktion geschehen, die Nazareems Opfer genannt wird? Während eurer Abenteuer stürzt ihr euch in die geheimnisvolle Welt des Dritten Horizonts – und vielleicht lernt ihr etwas auf dem Weg.

INTRIGIERT UND PLANT AN BORD DER CORIOLIS

Die Fraktionen des Dritten Horizonts sind in einen endlosen Kampf um Macht und Einfluss verstrickt, und ihr werdet früher oder später in dieses Spiel hineingezogen werden. Die Agenten der Fraktionen versammeln sich auf der Raumstation Coriolis, wo das Netz aus Lügen und Intrigen am dichtesten ist.

ERLEDIGT MISSIONEN

Um zu überleben und euch eine bessere Zukunft aufzubauen, müsst ihr Missionen übernehmen. Ganz gleich, ob ihr dabarischen Wein an eine Kolonie am Rand der Zivilisation liefert, eine feindliche Fraktion ausspioniert oder als Leibwächter eines wohlhabenden Kaufmanns arbeitet, ihr werdet zusammenarbeiten müssen, um die Mission abzuschließen, so gut ihr eben könnt.

BETET ZU DEN IKONEN

Die Anbetung der Ikonen ist im Dritten Horizont allgegenwärtig. Durch den Glauben finden die Leute Stärke, und das gilt auch für euch. Wenn die Finsternis euch umgibt und alle Hoffnung verloren scheint, kann ein verzweifeltes Gebet an die Ikonen euer Leben retten.



CORIOLIS IN KÜRZE

Coriolis – der Dritte Horizont ist ein Rollenspiel, das im Weltall spielt. Es gibt Raumschiffe, Raumstationen und den Sternenhimmel, so wie in jedem anderen Weltraumrollenspiel auch. Was Coriolis allerdings von anderen Sci-Fi-Rollenspielen unterscheidet, ist vor allen Dingen das soziale Umfeld, das in Coriolis stark vom Nahen Osten inspiriert ist. Die einzigartigen Merkmale des Spiels sind nachfolgend aufgelistet.

TAUSENDUNDEINE NACHT – IM WELTRAUM

Die Welt von Coriolis ist eher von der Kultur des Nahen Ostens inspiriert als von der des Westens. Dies gilt für Nahrung, Musik und Mode genauso wie für Religion, Philosophie und Literatur. Besonders die Mythen und Volkssagen des Nahen Ostens sind eng mit der Spielwelt verstrickt. Der Dritte Horizont ist eine Welt, wo uralte Mythen auf Hochtechnologie treffen.

DAS ALTE GEGEN DAS NEUE

Ein zentrales Thema von Coriolis ist der Konflikt zwischen den Erstsiedlern, den frühesten Bewohnern des Horizonts, und den Zenithern, Nachkommen der zweiten Kolonistenwelle, die an Bord der Zenith eintrafen. Auch wenn die Erstsiedler ihre Kultur bereits im ganzen Horizont etabliert hatten, als die Zenith eintraf, sind die Zenither in den letzten Jahrzehnten immer dominanter geworden. Dies haben sie durch Handel, feindliche Ausbreitung und Kolonisierung geschafft. Der kulturelle Imperialismus der Zenither ist ein entscheidender Faktor im Konflikt zwischen dem Konsortium, einer Fraktion der Zenither, und dem Orden des Paria der Erstsiedler.

MYSTIZISMUS UND IKONENANBETUNG

Die Anbetung der Ikonen durchdringt alles in der Welt von Coriolis. Die Religion ist der kleinste gemeinsame Nenner für die Bewohner des Dritten Horizonts. Zwar ist der Glaube unter den Erstsiedlern am stärksten, besonders in den Reihen der Kirche der Ikonen und dem Orden des Paria, doch die jüngst eingetroffenen Zenither sind ebenfalls in großer Zahl zur Anbetung der Ikonen konvertiert. Wie hingebungsvoll die Leute ihrer Religion folgen, schwankt na-

türlich. Es gibt abergläubische Schlepperbesatzungen, die vor einem Portalsprung zum Reisenden beten, aber auch Missionare, die sich fanatisch dem heiligsten Kampf ergeben haben: Sie wollen den Horizont retten, eine Seele nach der anderen.

DIE FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN

Die Omen haben es prophezeit, und der Klerus predigt es schon lange: die Finsternis zwischen den Sternen, die unaussprechliche, verderbende Macht, die an der Grenze zwischen der Zivilisation und dem endlosen Nichts des Raums aktiv ist, scheint real zu sein. In Coriolis spielt die Finsternis zwischen den Sternen in etwa die Rolle, die der Teufel im irdischen Christentum einnimmt.

DREI TIPPS ZUR INSPIRATION

Eine Fernsehserie zu schauen oder ein Buch zu lesen, kann helfen, in die richtige Stimmung für ein Rollenspiel zu kommen. Hier sind drei schnelle Vorschläge für Coriolis:

- Firefly, die Fernsehserie, die an Bord eines kleinen Frachtschiffs spielt, hat viele Gemeinsamkeiten mit Coriolis. Du musst einfach nur den Western-Einfluss durch Tausendundeine Nacht ersetzen.
- Der Roman Unendlichkeit und seine Fortsetzungen (der „Revelation-Space"-Zyklus). Diese Bücher von Alastair Reynolds sind voller uralter Mysterien und mythischer Ruinen, genau wie Coriolis.
- Alien von Ridley Scott (und auch die Nachfolgefilme). Der Horror in den dunklen Tiefen des Weltraums und die retrofuturistischen Raumschiffe passen perfekt in die Spielwelt von Coriolis.



WERKZEUGE DES SPIELS

Dein Improvisationstalent und deine Kreativität sind deine wichtigsten Werkzeuge, wenn du *Coriolis – der Dritte Horizont* spielst, es gibt aber noch ein paar andere Hilfsmittel im Spiel, die euch dabei unterstützen, eure Geschichte zu erzählen.

CHARAKTER– UND SCHIFFSBOGEN

Eure SC sind keine anonymen Alltagsmenschen. Sie sind Individuen mit ihrer eigenen Rolle und Aufgabe, einzigartigen Attributen und Eigenschaften, Beziehungen und Träumen. In *Coriolis – der Dritte Horizont* erschaffst du deinen eigenen SC und schreibst alles über ihn oder sie auf einem Charakterblatt auf. Du findest das Charakterblatt ganz hinten in diesem Buch, so dass du es kopieren kannst, und auf der Homepage des Uhrwerk-Verlags. Das nächste Kapitel wird dir dabei helfen, deinen SC zu erschaffen. Aber eure SC sind nicht alles. In Coriolis ist euer Raumschiff euer wertvollster Besitz. Verwende das Schiffsblatt, das du ebenfalls am Ende des Buchs findest oder herunterladen kannst, um im Auge zu behalten, was mit eurem Schiff passiert.

WÜRFEL

Du entscheidest, was dein SC tut, aber wenn deine Handlungen besonders riskant sind, dann wird der SL einen Würfelwurf fordern, um zu bestimmen, ob du erfolgreich bist oder nicht. Sei nett zu deinen Würfeln, denn da draußen in der Dunkelheit ist es oft nur Glück, ob man überlebt oder nicht.

KARTEN UND PLÄNE

Im vorderen Umschlag des Buchs findest du eine Karte des Dritten Horizonts. Ihr könnt sie verwenden, wenn ihr eure Reise durch den Weltraum plant. In Kapitel 7 findest du außerdem verschiedene detaillierte Schiffspläne. Du kannst sie benutzen, um einen Überblick über dein Schiff oder das Schiff von anderen zu bekommen. Du kannst sowohl die Karte als auch die Schiffspläne kostenlos von unserer Website herunterladen.

DER DRITTE HORIZONT

Der Dritte Horizont, der zumeist einfach „der Horizont“ genannt wird, besteht aus 36 Sternensystemen, die über Raum und Zeit durch mystische Portale verbunden sind. Der heutige Horizont ist ein Schmelztiegel verschiedener Kulturen, Völker und Fraktionen.

ZENITH UND NADIR

Vor vielen hundert Jahren verließen zwei gigantische Kolonisierungsschiffe die Erde. Ihre Namen waren Zenith und Nadir, und ihr Ziel war der Stern Aldebaran. Die Besatzungen lebten an Bord dieser Schiffe, die für Jahrhunderte durch den tiefen Weltraum reisten. Eines der Schiffe, die Nadir, ging während der Reise irgendwo in der Dunkelheit verloren und verschwand spurlos. Die Zenith reiste alleine weiter, und nachdem sie lange Zeit durch die Leere geglitten war, erreichte sie endlich ihr Ziel. Aber die Menschen an Bord mussten feststellen, dass sie nicht die ersten waren, die im Dritten Horizont eintrafen.

Sie kamen in einem bereits kolonialisierten Haufen von Sternensystemen an, der durch uralte Portale verbunden war. Lange Zeit nach der Abreise der Zenith hatten die herrschenden Mächte der Erde eines dieser Portale entdeckt und als Abkürzung zu dem Ort benutzt, der als der Dritte Horizont bekannt werden würde.

DIE PORTALE

Die Menschheit hatte ein Überbleibsel einer extrem fortschrittlichen Kultur entdeckt, die sie die Portalbauer nannten. Die Portale öffneten den Weg für die Menschheit, in die Sterne zu reisen. Ein neues goldenes Zeitalter brach an. Kolonisierungsschiffe strebten nach weit entfernten Sternen und etablierten den Ersten und Zweiten Horizont. Schließlich erreichten sie den Dritten Horizont, der eine Zuflucht für Radikale und Freidenker aus den anderen beiden Horizonten wurde. Es wurden erdartige Welten entdeckt und kolonisiert, gewaltige Paläste und Tempel erbaut, und die Zivilisation breitete sich langsam über den Dritten Horizont aus.

DIE PORTALKRIEGE

Schließlich wollte der Erste Horizont die Systeme, die sich befreit hatten, wieder für sich beanspruchen. Die neugeborenen Separatistenmächte, die vom Orden des Paria angeführt wurden, widersetzten sich, und es kam zum Krieg. Das Gemetzel hielt mehrere Jahre lang an, doch war alles vorüber, als die Sternenflotten des Dritten Horizonts die Lakaien des Ersten Horizonts, eine Fraktion namens Nazareems Opfer, endgültig auslöschten und alle Portale zu den anderen Horizonten schlossen. Der schreckliche Krieg ließ die Überreste einst großer Armadas zurück, Risse in der Struktur der Raumzeit und Städte, ganze Planeten, die versengt und zerstört worden waren.



ZENITH

Als die Stille nach dem Krieg am tiefsten war, traf die Zenith endlich im Dritten Horizont ein. Das gewaltige Archenschiff musste feststellen, dass sein ursprüngliches Ziel bereits kolonisiert worden war – von den Fürsten und Emiren von Dabaran. Nach ihrer Reise durch den vom Krieg zerrissenen Horizont entschied die Zenith, dass das zentrale System des Haufens, Kua genannt, ihre neue Heimat sein sollte. Allerdings spaltete eine Meuterei an Bord schon bald die Besatzung. Die Familie des Kapitäns floh vom Schiff und siedelte auf der Oberfläche des Planeten Kua. Die verbleibenden Kolonisten schlachteten ihr Schiff aus und bauten es zur großen Raumstation Coriolis aus. Sie verkündeten ein neues Zeitalter für den Dritten Horizont, eine Zeit der Reisen, des Handels, des Wiedererwachens und des Friedens.

ZENITHER UND DIE ERSTSIEDLER

Nachkommen der Besatzung der Zenith nennen sich *Zenither*, während die Leute der ersten Kolonisierungswelle sich die *Erstsiedler* nennen, da sie sich als die ursprünglichen Siedler des Horizonts betrachten. Allerdings gibt es mittlerweile viele Mitglieder der letzten Gruppe, die sich selbst als Zenither wahrnehmen, auch wenn sie keine Blutsverwandtschaft mit der Mannschaft der Zenith haben. Dies ist besonders verbreitet unter Leuten, die sich als fortschrittlich betrachten und die praktische Herangehensweise der Zenither an die Ikonen und das Leben im Allgemeinen teilen.

CORIOLIS UND KUA

Der Mittelpunkt des Dritten Horizonts ist das Kua-System, wo die Raumstation Coriolis um die grünen Dschungel des Planeten Kua kreist. In diesem System findet man auch den brennend heißen Planeten Lubau, die übersäuerte Welt Jina, einen Asteroidengürtel, den Gasriesen Xene, den Eisplaneten Surha und am weitesten entfernt einen äußeren Asteroidengürtel, wo nur einer der neun Sektoren bewohnt ist. Die meisten Bewohner des Systems leben auf dem Planeten Kua. Viele leben dort nahe eines uralten Wunders, das die Portalbauer zurückgelassen haben – ein riesenhafter Monolith, den die Zenither bewohnbar gemacht haben –, oder in einem Industriekonglomerat, das sich entlang des Äquators des Planeten erstreckt.

DIE FRAKTIONEN

Als die Zenither Coriolis gründeten, schickten sie eine Nachricht an alle großen Mächte des Dritten Horizonts und luden sie ein, zur Raumstation zu kommen und ein Konzil des Friedens und Handels zu errichten. Die Eingeladenen wurden als die *Fraktionen* bekannt, und das Konzil wurde zu einer Macht des Friedens und des Handels, auch wenn einige Konflikte weiter-

hin ungelöst blieben. Die heutigen Konzilsfraktionen sind das *Konsortium*, eine Gruppe mächtiger Konzerne, die *Zenithische Hegemonie*, die Nachkommen der Kapitänsfamilie der Zenith, die *Freie Liga*, eine Vereinigung von Freihändlern, die Söldner der *Legion*, die geheimnistuerischen *Drakoniter*, die göttlichen Ikonokraten des *Ordens des Paria*, *Ahlams Tempel* mit seinen Kurtisanen und Philosophen und zuletzt die Volkskirche, die *Kirche der Ikonen*. Zwei zusätzliche Gruppierungen werden als Fraktionen betrachtet, auch wenn sie nicht im Konzil vertreten sind: das kriminelle Netzwerk des *Syndikats* und die Nomaden der *Nomadenföderation*. Die Tradition teilt das Konzil in die Fraktionen der Zenither (die ersten vier der genannten Fraktionen) und der Erstsiedler (die letzteren vier). Das Syndikat wird normalerweise als zenithisch angesehen, und die Nomadenföderation wird den Erstsiedlern zugeschrieben.

DIE ABGESANDTEN

Als der Dritte Horizont gerade wieder zu erblühen begann und die Harmonie ins Konzil der Fraktionen zurückgekehrt war, wurde der Friede plötzlich gebrochen. Aus den Tiefen des Gasriesen Xene erhoben sich die gesichtslosen *Abgesandten*. Waren sie Geister aus einer anderen Welt, Ikonen oder Portalbauer? Es gibt viele Theorien über ihre Herkunft. Die Abgesandten verlangten einen Sitz im Konzil, und sie bekamen ihn auch. Einer der Abgesandten behauptete, er sei eine Inkarnation der Ikone der Richterin, was der Orden des Paria mit dem Ausruf „Sakrileg!“ quittierte und seine Heimatwelt für alle Reisen abriegelte. Ein neues Zeitalter der Schatten und Verdächtigungen ist angebrochen, und alle Bewohner des Horizonts stellen sich eine Frage: Was sind die wahren Absichten der Abgesandten?

KONFLIKT

Heute entstehen überall im Horizont neue Konflikte, und alte erwachen zu neuem Leben. Die Intrigen, die die Fraktionen umgeben, nehmen zu, und Angelegenheiten, die üblicherweise mit einer Unterschrift oder einem Handschlag geregelt wurden, werden jetzt aufs Schlachtfeld getragen. Die Erstsiedler begehren gegen die Fraktionen der Zenither auf, besonders gegen das Konsortium, und überall kommt es zu Revolten. Die Fraktionen bekämpfen einander in Stellvertreterkriegen durch Rebellentruppen, Söldner, Korsaren und Zollschiffe.

Inmitten all dieses Chaos ist ein neues Phänomen im Horizont ans Licht gekommen. Die Leute zeigen auf einmal Zeichen von Mächten, die eigentlich den Ikonen selbst vorbehalten sein sollten. Sie können in die Zukunft blicken, sehen Dinge, die Welten entfernt geschehen, und können sogar Feuer aus der Luft beschwören. Diese neuen Mystiker sind für den Rest der Bevölkerung gefährliche Elemente, da sie ihre Mächte nicht völlig unter Kontrolle haben.

MÖGLICHKEITEN

Das neue Zeitalter bringt viele neue Gelegenheiten für Abenteurer wie dich und deine Gruppe mit sich: Ihr treibt Handel mit abgelegenen Systemen, löst Konflikte mit eurem verlässlichen Vulkankarabiner, spioniert zwielichtige Konzerne oder Fraktionen aus, eskortiert Reisende und Pilger, überbringt als Kuriere wichtige Nachrichten oder sucht in alten Ruinen nach Geheimnissen, egal, ob es sich um die Überbleibsel der Portalbauer oder die bedrohlichen Wracks der Portalkriege handelt. All dies und viel mehr liegt in *Coriolis – der Dritte Horizont* zu euren Füßen!







KAPITEL 2

EURE CHARAKTERE

Zoura Sadaldin war nicht irgendjemand. Als Tochter eines Schneiders und einer Wäscherin im Schatten des Monolithen geboren, war ihre Kindheit bescheiden, aber die Ikonen hatten größere Pläne für sie. Dass sie eines Tages eine entscheidende Rolle in der größten Schlacht der Portalkriege spielen würde, hatte niemand vorhergesehen.

ZOURA SADALDIN – LEBEN UND TOD EINER HELDIN – Rumsah Shamhzin

Jetzt ist es an der Zeit, die Hauptcharaktere in deiner Geschichte zu erschaffen: die Spielercharaktere (SC). In Coriolis ist dein SC dein Avatar, deine Augen und Ohren im Dritten Horizont. Aber er verlässt sich darauf, dass du kluge Entscheidungen fällst. Du solltest deinen SC ernst nehmen und so darstellen, als sei er eine wirkliche Person. So bekommst du die lohnendste Erfahrung. Aber versuche auch nicht, deinen SC vor jeder Gefahr abzuschirmen. Das Ziel des Spiels ist es, eine spannende Geschichte zu erschaffen, und dazu musst du Risiken eingehen!

Im Idealfall erschaffst du deinen SC zusammen mit den anderen Spielern. Dein SC ist Teil einer Gruppe und hat eine Rolle, die er spielen muss. Es ist eure Aufgabe, ein Team zu erschaffen, in dem alle SC etwas beitragen können.

DIE GRUPPE

Ehe ihr eure SC erschafft, solltet ihr gemeinsam entscheiden, was für eine Gruppe eure SC ergeben. Eure Gruppe kann aus vielen verschiedenen Personen bestehen; das Gruppenkonzept legt nur den ganz allgemeinen Grund fest, warum ihr zusammen im Dritten Horizont unterwegs seid. Das Gruppenkonzept sagt euch auch, mit welcher Art von Schiff ihr das Spiel beginnt, welche Gruppentalente ihr zur Verfügung habt und wer euer Patron und wer eure Nemesis sein wird. Es gibt fünf Gruppenkonzepte, aus denen ihr auswählen könnt: Agenten, Söldner, Freihändler, Pilger und Entdecker.

ERSTELLT EURE GRUPPE

1. Wählt ein Gruppenkonzept.
2. Wählt ein Raumschiff.
3. Wählt ein Gruppentalent.
4. Wählt einen Patron.
5. Wählt eine Nemesis.

⚙ FREIHÄNDLER

Der Handel ist das Öl im Getriebe des Dritten Horizonts. Der Knotenpunkt des Handels in der Region ist die Raumstation Coriolis. Die Freihändler sind die Unternehmer und Erneuerer des Horizonts, die sich der neuen Ordnung hingeben – mit einigen Ausnahmen.

Alle Freihändler verabscheuen Steuern, Zölle und Bürokraten, die schnelles Geld machen wollen, indem sie das Handelssystem missbrauchen. Als Freihändler macht ihr Portalsprünge zwischen den verschiedenen Systemen des Dritten Horizonts und transportiert alles von tiefgekühlten Ziegen oder landwirtschaftlichen Maschinen bis hin zu kandierten Kabrakäfern und illegalen Vulkankarabinern. Ihr reist auf kleinen Frachtern oder gewaltigen Großschiffen auf lautlosen Routen in einem Meer aus kaltem Sternenlicht. Teil eures aufregenden Lebens ist es auch, korrupten Zöllnern, Blockadeschiffen und Korsaren zu entgehen.

Das Freihändler-Gruppenkonzept kann auch für die folgenden Ideen verwendet werden:

- **Schmuggler**, die illegale Fracht an den Höchstbietenden liefern.
- **Großtransporter**, die schwere Lasten auf einsamen Routen transportieren.
- **Kuriere**, die wertvolle Informationen überbringen.

Mögliche Charakterkonzepte (mit Unterkonzept) für SC in einer Gruppe von Freihändlern sind:

- **Unterhändler (Händler).** Wenn du nicht wärst, dann würde deine Mannschaft immer noch Vieh in den Asteroidengürtel liefern. Du sorgst dafür, dass diese süßen Birr auf eurem Bankkonto landen.
- **Pilot (Frachterpilot).** Jemand muss dieses Ding auch fliegen.
- **Wissenschaftler (Techniker).** Ein Schiff ist nur so gut wie sein Mechaniker oder Techniker. Du sorgst dafür, dass die Gruppe überhaupt irgendwo hinkommt.
- **Schiffsarbeiter (Deckarbeiter).** An Bord gibt es immer etwas zu tun. Die anderen glauben vielleicht, dass du vor allem Luftfilter schrubbst, aber niemand sonst kennt das Schiff so gut wie du.
- **Schiffsarbeiter (Hafenarbeiter).** Du verwaltest die Fracht. Manche würden sagen, dass das ein beschissener Job ist, aber das ist nicht wahr. Ohne dich würde die Mannschaft nicht einen Birr machen.
- **Soldat (Legionär).** Korsaren, Söldner, Schmuggler. Die Liste von kaltblütigen Kämpfern dort draußen in der Finsternis ist lang. Du und dein Vulkankarabiner, ihr beschützt die Gruppe, wenn die Luft brennt.

⚙ SÖLDNER

Nicht alle können den Frieden und den Wohlstand des neuen Zeitalters genießen. Alte Wunden schwären in der Dunkelheit, und wenn es keinen Frieden gibt, dann bedeutet das, dass es zahlreiche Arbeitsmöglichkeiten für Leute wie dich gibt: Söldner. Aus diesem Grund seid ihr oft gefürchtete und verachtete, aber gleichzeitig wertvolle Schachfiguren in den Machtspielen, die die Fraktionen austragen. Söldner können alles sein von Legionären bis hin zu den gedungenen Mördern des Konsortiums. Rebellen auf Uharu-9 zu zerschmettern, Korsaren im Grenzraum zu jagen oder dabaranische Paschas zu stürzen, sind normale Aufträge für euch.

Das Söldner-Gruppenkonzept kann auch für die folgenden Ideen verwendet werden:

- **Korsaren**, die unvorsichtige Freihändler auf einsamen Routen ausplündern.
- **Rebellen**, die ihr Volk von der Unterdrückung befreien wollen.
- **Taktische Teams**, die alle militärischen Einsätze durchführen, die die Fraktionen benötigen.

Mögliche Charakterkonzepte (mit Unterkonzept) für SC in einer Gruppe von Söldnern sind:

- **Soldat (Offizier)**. Ohne dich wäre die ganze Gruppe ohne jede Disziplin. In einer Krise übernimmst du schnell das Kommando.
- **Soldat (Legionär)**. Das Rückgrat jeder Söldnertruppe. Du könntest ein Feldmedikurg sein, ein Waffenexperte oder ein Marinesoldat. So oder so sorgen du und dein treuer Karabiner dafür, dass der Auftrag erledigt wird.
- **Pionier (Kundschafter).** Du sorgst dafür, dass die Umgebung sicher ist, egal ob in den Hügeln des Xifas-Kamms oder dem Schrottgürtel um Qugassa. Du könntest ein Scharfschütze, ein Kundschafter, ein ehemaliger Einbrecher oder ein Sensorspezialist sein.
- **Pilot (Kampfpilot)**. Jemand muss die eiserne Faust fliegen, die ihr Schiff nennt, oder euren Drop-Pod oder das gepanzerte Luftkissenfahrzeug landen.
- **Wissenschaftler (Techniker)**. Es ist ein harter Job, sich um eure Todesmaschinen zu kümmern. Ohne jemanden, der sich um die Ausrüstung der Besatzung kümmert, wärt ihr schon bald so viel wert wie Skavara-Kot auf einem Dungplaneten.
- **Spezialist (Spion)**. Du bist in deiner Gruppe der Experte für Alarmsysteme und Infiltration. Dein Kontaktnetzwerk ist beeindruckend. Mit deiner Hilfe laufen die Aufträge glatter und erfordern weniger Vulkan-Salven, als ansonsten nötig wären.





ENTDECKER

Der Horizont ist voller Geheimnisse, die aufgedeckt werden wollen. Ihr sucht nach der Wahrheit und wollt euch nicht mit der übermäßig vereinfachten Version der Realität des Bulletins zufriedengeben. Es ist alles da, wenn man nur ein bisschen an der Oberfläche kratzt. Entdecker suchen nicht nur nach der Vergangenheit, sie stoßen auch jenseits der Grenzen des Horizonts vor. Sie sind Kolonisten, neugierige Anthropologen oder reisende Journalisten. Als Entdecker grabt ihr euch durch die gefrorenen Ruinen auf Surha, die Überbleibsel der Portalbauer in den Dschungeln von Kua oder sucht nach vergessenen Kolonien entlang des Enau-Arms.

Das Entdecker-Gruppenkonzept kann auch für die folgenden Ideen verwendet werden:

- **Prospektoren**, die wertvolle Mineralien in gefährlichen Asteroidengürteln suchen.
- **Kolonisten**, die tapfer neue Siedlungsgebiete für die Menschen des Horizonts beanspruchen.
- **Korrespondenten**, die die Nachrichten berichten, die sich sonst keiner traut.

Mögliche Charakterkonzepte (mit Unterkonzept) für SC in einer Gruppe von Entdeckern sind:

- **Wissenschaftler (Archäologe)**. Egal, ob du in der Wüste nach Ruinen gräbst oder die geheimnisvollen Schwerkraftbecken untersuchst, du bist ein Entdecker im wahrsten Sinne des Wortes.
- **Pionier (Prospektor)**. Du weißt, wie man die Reichtümer des Horizonts findet, von Eiserz oder Helium-3 bis hin zu Schiffswracks und dem besten Bauholz.
- **Wissenschaftler (Techniker)**. Egal, ob du das Makroskop und die Tiefraumsensoren kalibrierst oder den alten Grav-Traktor der Kolonie reparierst, du bist für die Gruppe unentbehrlich.
- **Pilot (Frachterpilot)**. Ohne dich würde die Mannschaft nirgends hinkommen, besonders wenn das Ziel ein Ort ist, wo schon eine ganze Weile niemand gewesen ist.
- **Pionier (Kundschafter)**. Als Kolonist oder Pfadfinder bist du lebenswichtig, wenn es darum geht, auf euren Reisen Wertgegenstände und Bedrohungen ausfindig zu machen.
- **Datenspinne (Korrespondent)**. Du bist der Nachrichtenjäger Nummer 1. Keine Wahrheit entgeht deinen scharfen Augen und Ohren.

AGENTEN

Birr und Legionäre sind nicht immer die besten Werkzeuge für eine Fraktion. Manchmal sind subtilere Methoden erforderlich. Hier kommen die Agenten ins Spiel. Typische Aufgaben für eine Gruppe von Agenten könnten es sein, die dabaranischen Höfe zu infiltrieren, vermisste Verwandte ausfindig zu machen oder einfach nur den Abschaum auf Coriolis unter Kontrolle zu halten.

Das Agenten-Gruppenkonzept kann auch für die folgenden Ideen verwendet werden:

- **Judikatoren**, die die Coriolis-Station frei von Verbrechern halten.
- **Attentäter**, die dafür sorgen, dass Unruhestifter verschwinden.
- **Detektive**, die für Geld arbeiten.

Mögliche Charakterkonzepte (mit Unterkonzept) für SC in einer Gruppe von Agenten sind:

- **Spezialist (Spion).** Mit deinen Fähigkeiten in Sachen Infiltration, subtilem Betrug und Überwachung bist du der Kern deiner Zelle.
- **Pionier (Kundschafter).** Wenn jemand eine Fährte verfolgen kann, egal ob in einem überfüllten Basar oder der gewaltigen Savanne, dann bist das du.
- **Soldat (Offizier).** Alle Gruppen brauchen Organisation und Kontakte, und du hast beides. Außerdem verfügst du über praktische Erfahrung im Kampf und in sozialer Interaktion.
- **Künstler (Kurtisan).** Du bist ein wahrer Manipulator. Dein Können und dein Ruf bringen dich überall hin, und sorgen dafür, dass getan wird, was du brauchst.
- **Datenspinne (Korrespondent).** Du buddelst dich durch alte Archive, Bulletin-Logs und Informationsterminals. Keine Information, die irgendwo gespeichert ist, liegt außerhalb deiner Reichweite.

⚙ PILGER

Die Pilgerfahrt ist ein wichtiger Ritus für jeden im Horizont, und für manche ist sie eine Berufung. Andere Pilger reisen aus anderen Gründen, als die heiligen Stätten zu besuchen: Sie sind auf der Suche nach Arbeit, streben nach Weisheit oder wollen im Horizont als reisender Zirkus Freude verbreiten. Und dann gibt es noch die Nomaden des Horizonts. Sie bleiben normalerweise in einem System oder einem Sektor, aber manchmal reisen sie auch durch die gefährlichen Portalfelder. Egal, warum ihr reist, euer Leben wird auf jeden Fall hart und schmerzhaft sein. Nur wer wirklich hingebungsvoll ist, schafft es, den Ikonendom auf Coriolis, den Schiefen Gebetsturm auf Algol, Miras Ikonenstadt oder die Tempelstadt Lotus auf Dabaran zu besuchen, und dasselbe gilt für das Glück einer Audienz, wenn Kassar der Wendige seinen dreifachen Salto Mortale vorführt.

Das Pilger-Gruppenkonzept kann auch für die folgenden Ideen verwendet werden:

- **„Hände“** – reisende Arbeiter, die überall dort eine Anstellung annehmen, wo es eine zu finden gibt.
- **Ein Reisender Zirkus**, der aus Unterhaltungskünstlern und Darbietern besteht.
- **Weltraumnomaden**, die beständig durch die Sternenleere reisen.

Mögliche Charakterkonzepte (mit Unterkonzept) für SC in einer Gruppe von Pilgern sind:

- **Prediger (Missionar).** Du predigst, hast Visionen und willst die Menschen des Horizonts dazu bringen, die Größe der Ikonen zu begreifen.
- **Unterhändler (Diplomat).** Du sorgst dafür, dass deine Mannschaft immer ihr Ziel erreicht. Du besorgst Pässe und Dokumente mit den richtigen Stempeln und bezahlst die gelegentlich anfallenden Bestechungsgelder.
- **Schiffsarbeiter (Deckarbeiter).** Du kannst so gut wie überall arbeiten, egal, ob auf einem Schiff oder in einer Bar. Jemand mit zahlreichen Fähigkeiten wird immer gebraucht, und du bist dieser Jemand.
- **Künstler (Kurtisan).** Als Meister der Künste der Freude kannst du alles von einer Chai-Zeremonie über komplexe Tänze bis hin zum heiligen algolanischen Weihrauchgebet darbieten.
- **Unterhändler (Händler).** Du bist ein reisender Kaufmann, der das anbietet, was die Leute haben wollen.

RAUMSCHIFF

Eure SC beginnen das Spiel mit einem eigenen Raumschiff. Ihr entscheidet als Gruppe zusammen, was für ein Raumschiff ihr euch aussucht. Benutzt dafür die Regeln und Tabellen in Kapitel 7. Die logischste Wahl wäre natürlich ein Schiff, das zu eurem Gruppenkonzept passt, es hält euch aber nichts davon ab, eines auszusuchen, das ganz andere Eigenschaften hat. Ihr könntet natürlich euer Schiff auch von Grund auf selbst konstruieren. Verwendet dazu die Konstruktionsregeln in Kapitel 7. Egal was ihr aussucht, ihr werdet zu Beginn eures Abenteuers Schulden haben.

SCHULDEN

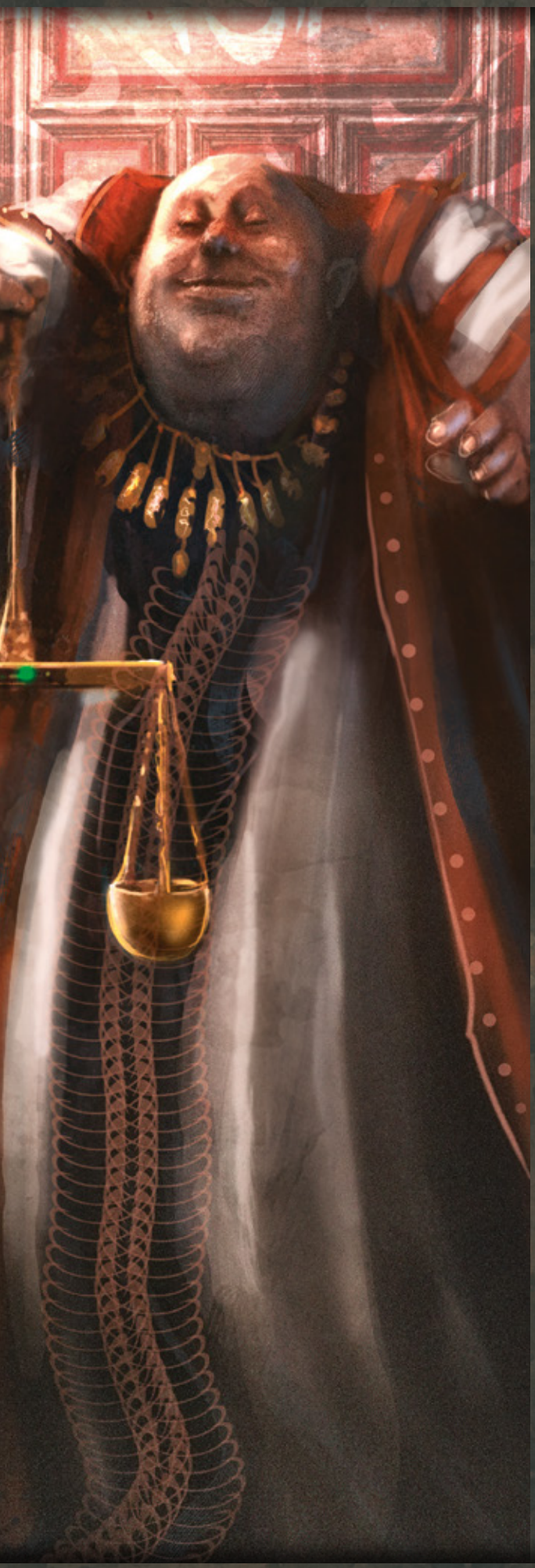
Wenn das Spiel beginnt, seid ihr noch nicht vollständig die Eigentümer eures Raumschiffs. Abhängig vom ausgewählten Schiff liegt noch ein beträchtlicher Schuldenberg zwischen euch und dem Zeitpunkt, an dem ihr euer Schiff wirklich euer Eigen nennen könnt. Bei Spielbeginn betragen eure gemeinsamen Schulden 50% des ursprünglichen Werts des Schiffs. Wem ihr das Geld schuldet, ist eure Entscheidung. Es könnte euer Patron sein, ein anderer NSC oder vielleicht sogar eure Nemesis! Euer Schuldner erwartet regelmäßige Zahlungen von euch, etwa 5% der Gesamtschuld pro Jahr in monatlichen Zahlungen. Mit anderen Worten, ihr habt von Anfang an einen sehr guten Grund, dafür zu sorgen, dass ihr genug Birr verdient, um euer Schiff in der Luft zu halten. Wenn ihr eure Karten richtig ausspielt, dann seid ihr vielleicht irgendwann rechtmäßige Besitzer eures eigenen Raumschiffs, aber das ist ein langer Weg.

GRUPPENTALENTE

Wenn ihr eure Gruppe erschafft, wählt eines der Talente aus, das mit eurem Gruppenkonzept verbunden ist. Jeder in der Gruppe kann dieses Talent nutzen. Talente sind in Kapitel 4 beschrieben.

PATRON UND NEMESIS

Der Dritte Horizont ist kein angenehmer Ort, und irgendwohin zu kommen ohne Hilfe ist schwierig. Für kleinere



Schiffsbesatzungen ist es zur Tradition geworden, sich mit einem mächtigen Wohltäter zu verbünden. Wählt euch als Gruppe einen Patron aus der untenstehenden Liste für euer Gruppenkonzept aus. Willst du dir lieber einen eigenen Patron ausdenken, dann kannst du das tun, solange der SL zustimmt. Ihr beginnt das Spiel außerdem mit einem Gegner, einer Nemesis, die plötzlich auftauchen kann, um eure Pläne zu durchkreuzen, oder als unterschwellige Bedrohung in den Schatten lauert. Genau wie der Patron ist die Nemesis unten kurz beschrieben. Wählt eine Nemesis aus der Liste aus oder denkt euch eine eigene aus.

DIE PATRONE/NEMESIS DER FREIHÄNDLER

- **Aldair Jubal (Jubal Importe & Exporte).** Ein zwielichtiger Händler aus Djachroum, der sicherstellt, dass der Fluss von Gewürzen, Drogen und Waffen nicht abreißt.
- **Abdul Nasr (Freie Liga).** Ein Kaufmann, der auf technologische Artefakte spezialisiert ist und von der Ozonplaza auf Coriolis aus agiert.
- **Lea Marhoun (Zenither Handelsbündnis).** Eine Antiquitätenhändlerin vom Monolithen, die sich auf den Handel mit Artefakten und archäologischen Fundstücken spezialisiert hat.
- **Mukhtar Sawalla (Hyperion-Logistik).** Ein Agent eines Konzerns im Besitz des Konsortiums, der überall im Horizont Großfrachter koordiniert.

DIE PATRONE/NEMESIS DER SÖLDNER

- **Hatma „der Schädel“ Kerash (Legion).** Ein Rekrutierungsoffizier der Legion, der aber auch dafür zuständig ist, Missionen durchzuführen, die für die Standards der Legion zu schmutzig sind.
- **Kapitänin Arina Chike (Chike-Kompanie).** Eine Hegemonistin im Exil, die von einem geheimen Stützpunkt aus Fraktionsschiffe am äußeren Rand des Kua-Systems überfällt.
- **Hoher General Abassar Douk (Freie Uharanische Armee).** Ein Anführer von Rebellentruppen entlang des Menkar-Arms, ein Idealist und zugleich ein Pragmatiker.
- **Farhad Krisma (Einsatzgruppe Krisma).** Ein ehemaliger Judikator, der jetzt vom Konsortium für Interventionen gegen Rebellen und Agenten anderer Fraktionen angeworben wird.

DIE PATRONE/NEMESIS DER ENTDECKER

- **Doktor Wana (Archäologische Einrichtung des Instituts).** Eine unkonventionelle Archäologin, die sich gerne die Hände schmutzig macht, wenn es um die Suche nach Funden im Sektor der Herrin der Tränen geht.
- **Professor Omalda darBhouno (Mathematisches Institut von Daddah).** Ein genialer Mathematiker, der alle Geheimnisse im Horizont aufdecken möchte, einschließlich der Ikonen selbst.

- **Jarros Kumbra (Kolonialbüro).** Einer der wenigen im Büro, der sich leidenschaftlich darum bemüht, neue Kolonien zu gründen, ganz gleich, wie unsicher sie auch sein mögen.
- **Drefusol Amadi (Freie Nachrichten).** Ein Medienmogul, der den Ehrgeiz besitzt, an Orte zu gelangen, zu denen sogar das Bulletin nicht kommt.

DIE PATRONE/NEMESIS DER AGENTEN

- **Kapitän Girrah (Judikator).** Absolut loyal gegenüber dem Gouverneur von Coriolis und bereit, jede Bedrohung von der Station abzuwenden, auch wenn er dazu die Regeln brechen muss.
- **Jihvane Kourides (Sonderabteilung des Konsortiums).** Ein Feldagent, der die Karriereleiter erklimmt und vor nichts zurückschreckt, um noch höher zu klettern.
- **Hiram „die Schwarze Witwe" Momasdi (Ahlams Schwarze Lotusblüten).** Eine gealterte Puffmutter, die insgeheim eine Attentäterin ist und ihren Kunden alles andere als Lust bietet.
- **Nefrite Garroud (Nachrichtenabteilung der Freien Liga).** Will alles wissen, was die Aktivitäten der Liga im Horizont betreffen könnte.

DIE PATRONE/NEMESIS DER PILGER

- **Hohepriesterin Taminasah-Buri (Kirche der Ikonen).** Eine Frau des Glaubens, die alle Gläubigen des Horizonts unterstützt, die die Wahrheit über die Ikonen suchen.
- **Hoher General Abassar Douk (Freie Uharanische Armee).** Ein Anführer von Rebellentruppen entlang des Menkar-Arms, ein Idealist und zugleich ein Pragmatiker.
- **Kapitän Mero (Kommandeur des Großfrachters „Meros Versprechen").** Ein großzügiger Mann, der jeden an Bord seines Schiffs mitreisen lässt, solange sie ihm irgendwie helfen.
- **Io „das Lächeln" Xoma (Zirkusdirektor).** Besitzer mehrerer reisender Zirkusse im Kua-System.
- **Shuja Mulk-Chitral (Anführerin der Mehtar-Nomaden).** Begann die Hargadour-Rebellion, um die Nomaden im Sektor der Herrin der Tränen zu vereinen.

DER SPIELERCHARAKTER

Wenn ihr entschieden habt, welche Art von Gruppe ihr spielen wollt, ist es Zeit, eure einzelnen Charaktere zu erstellen. Der Spielercharakter (SC) ist dein Alter Ego im Spiel. Durch ihn wirst du den Dritten Horizont erleben.

WIE DU DEINEN SPIELERCHARAKTER ERSCHAFFST

6. Wähle deinen Hintergrund.
7. Wähle ein Konzept.
8. Bestimme deinen Reputationswert.
9. Wähle einen Namen.
10. Lege dein Aussehen fest.
11. Verteile deine Attributspunkte.
12. Bestimme deine Trefferpunkte und Willenskraftpunkte.
13. Verteile deine Fertigkeitsstufen.
14. Wähle ein Talent aus.
15. Bestimme deine Ikone und dein Ikonentalent nach dem Zufallsprinzip.
16. Wähle ein Persönliches Problem.
17. Lege deine Beziehungen zu den anderen SC fest.
18. Wähle deine Ausrüstung aus.
19. Bestimme deine Mannschaftsposition.

HINTERGRUND

Als erstes musst du den Hintergrund deines SC auswählen. Wo kommst du her? Wie bist du aufgewachsen? Bist du ein normaler Mensch oder ein Humanit? Die Antworten stellen die Grundlage dar, auf der du deinen SC aufbaust.

HERKUNFT

Herkunft bedeutet sowohl, aus welchem Sternensystem du stammst, als auch, ob du Erstsiedler oder Zenither bist. Ein wichtiger Teil der Geschichte des Dritten Horizonts sind die beiden Kolonisierungswellen, die sich im System ausgebreitet haben. Die Erstsiedler leben seit Hunderten von Jahren im Horizont, waren aber lange Zeit voneinander isoliert. Die Zenither sind Neuankömmlinge, die die Handelswege eröffnet und den Kontakt zwischen den Systemen wieder gestärkt haben.

Würfle auf Tabelle 2.1 auf der nächsten Seite, um deinen Heimatplaneten zu bestimmen. Deine Herkunft hat keine regeltechnischen Auswirkungen; sie sagt dir nur etwas darüber, wer dein SC ist.

ABSTAMMUNG

Stammst du aus einer abgelegenen Kolonie im Dschungel, der jetzt eine zerstörte Metropole aus der ersten Kolonisierungswelle bedeckt? Oder bist du unter reisenden Nomaden aufgewachsen, bist von Station zu Station gezogen und hast von Gelegenheitsarbeiten oder dem Verkauf von Handwerksgütern

ZENITHER UND DIE ERSTSIEDLER

Zenither haben oft eine pragmatische Sicht auf die Welt und vertrauen auf die Wissenschaft genauso wie auf die Launen der Ikonen. Sie betrachten sich als moderner als die abergläubischen Erstsiedler und behaupten, Helden des Erfolgs, des Fortschritts und der Führung zu sein. Die Erstsiedler hingegen sehen sich als eher spirituell und glauben eine tiefere Bindung zu den Ikonen zu haben als die Zenither. Für die Erstsiedler sind sowohl ihre Kern- wie auch ihre erweiterten Familien sehr wichtig, und alte Mythen, die viele Generationen zurückreichen, sind bedeutsamer als die moderne Geschichte. Mehr zu Zenithern und Erstsiedlern kannst du in Kapitel 10 nachlesen.

HUMANITEN

- **SIRB erhalten das Talent Pheromone.**
- **XINGHUR erhalten das Talent Widerstandsfähig.**
- **NERID erhalten das Talent Wasseratmung.**

TABELLE 2.1 HEIMATSYSTEM

W6	SYSTEM
1	**ALGOL – ein Rebellenplanet, zerstört durch Schwerindustrie und unter der drakonischen Herrschaft des Konsortiums.**
2	**MIRA – die Wiege der Kultur der Erstsiedler, voller Tempel, Kirchen und Klosterpaläste**
3	**KUA – der Mittelpunkt des Horizonts, der Standort der Raumstation Coriolis.**
4	**DABARAN – ein karger Wüstenplanet voller in Schluchten verborgenen Harems, Oasengärten und Kuppelpalästen.**
5	**ZALOS – der Ikone des Märtyrers sehr ergeben (einer Inkarnation der Richterin), gefangen in einem ständigen Bürgerkrieg gegen die Heiden.**
6	**SUCH DIR ETWAS AUS – schau auf die Karte des Dritten Horizonts und lass dich von Kapitel 13 inspirieren.**

gelebt? Vielleicht wurdest du in eine der alten zenithischen Blutlinien geboren und nach den alten Traditionen erzogen?

Du kannst zwischen den Abstammungen Plebejer, Stationsbewohner oder Privilegierter wählen (siehe Tabelle 2.2). Die Plebejer sind die Unterschicht des Horizonts, Arbeiter, Kolonisten auf Planeten und Nomaden. Wer auf einer großen Raumstation oder einem Asteroiden aufgewachsen ist, wird als Stationsbewohner bezeichnet. Die Privilegierten sind die höchste soziale Schicht. Sie sind Bürokraten und Fabrikbesitzer im Konglomerat, die Paschas von Dabaran, wohlhabende Kaufleute auf Coriolis oder reinblütige Hegemonisten im Monolithen.

Die Umgebung, in der du aufgewachsen bist, beeinflusst viele Aspekte deines SC: deine Attribute, deine Fertigkeiten und deinen Reputationswert zu Beginn des Spiels, sowie dein Startkapital.

⚙ HUMANITEN

Nicht alle Bewohner des Horizonts sind normale Menschen, oder „Reinblütige“, wie die älteren Hegemonisten sagen würden. Einige Gruppen von Menschen sind biologisch umgewandelt. Diese „Humaniten“, wie sie genannt werden, sind oft in primitiven Stämmen auf abgelegenen Planeten oder verlassenen Raumstationen zu finden. Normale Leute betrachten Humaniten als untermenschlich und schmutzig, sie sind aber normalerweise hervorragend an ein Leben in der Umgebung angepasst, für die sie ausgelegt sind. Du kannst einen Humaniten spielen, wenn du die Abstammung Plebejer oder Stationsbewohner wählst. Wenn du einen Humaniten als SC spielst, wird deine anfängliche Reputation halbiert. Sie beträgt also 1 für Plebejer und 2 für Stationsbewohner. Dafür bekommst du aber ein Talent, das mit deiner biologischen Umformung zu tun hat. Mehr zu Humaniten kannst du in Kapitel 10 nachlesen. Du kannst deine eigenen Humaniten erschaffen, indem du jene hier im Buch als Inspiration nutzt.

CHARAKTERKONZEPT

Wenn dein Hintergrund feststeht, ist es Zeit, herauszufinden, was du bislang getan hast in deinem Leben. Das ist dein Konzept. Das Konzept sagt dir, was du tust, um Geld zu verdienen. Jedes Konzept enthält mehrere Unterkonzepte, damit du deinen SC mit mehr Details versehen kannst. Dein Konzept beeinflusst deine Attribute, welche Fertigkeiten und Talente du zu Spielbeginn auswählen kannst, deine Ausrüstung, deine Beziehungen und dein Persönliches Problem.
Alle Konzepte sind am Ende dieses Kapitels beschrieben.

Kontakte: Dein Unterkonzept legt fest, auf welches Netzwerk von Kontakten du zugreifen kannst. Wenn du an einem Ort bist, von dem der SL denkt, dass du dort ehemalige Kollegen finden kannst, kannst du auf Manipulation würfeln, um einen nützlichen Kontakt zu finden.

KONZEPTE UND UNTERKONZEPTE

- **Künstler** – Kurtisan, Musiker, Poet
- **Datenspinne** – Analytiker, Datendschinn, Korrespondent
- **Flüchtling** – Mystiker, Revolutionär, Verbrecher
- **Unterhändler** – Aufwiegler, Diplomat, Händler
- **Spezialist** – Assassine, Spion, Wächter
- **Pilot** – Fahrer, Frachterpilot, Jägerpilot
- **Pionier** – Kolonist, Kundschafter, Prospektor
- **Prediger** – Asket, Missionar, Prophet
- **Wissenschaftler** – Archäologe, Medikurg, Techniker
- **Schiffsarbeiter** – Deckarbeiter, Hafenarbeiter, Maschinist
- **Soldat** – Legionär, Offizier, Söldner

NAME & AUSSEHEN

Wenn du dein Konzept kennst, ist es Zeit, einen Namen auszuwählen und festzulegen, wie du aussiehst. Jedes Konzept enthält eine Liste mit Namensvorschlägen, empfohlenen Gesichtszügen und Kleidungsstücken. Such dir etwas aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus. Notiere dir die Details auf dem Charakterblatt. Dein Name und Aussehen haben keinen regeltechnischen Effekt, aber sie sind natürlich wichtig, um deinen SC zum Leben zu erwecken.

REPUTATION

Deine Reputation ist ein Wert, der dein soziales Ansehen und deinen Status im Horizont bestimmt. Deine Reputation wird von deiner Abstammung bestimmt und durch dein Konzept modifiziert. Wenn du einen Humaniten spielst, sinkt dadurch deine Reputation (siehe Seite 22). Deine Reputation kann sich im Lauf des Spiels verändern (siehe Seite 28). Dein Reputationswert bestimmt, wie leicht du Leute manipulieren kannst (siehe Seite 61) und wie dich andere allgemein behandeln.

ATTRIBUTE

Deine vier Attribute bestimmen dein grundsätzliches Wesen, die Eigenschaften, mit denen du geboren worden bist. Attribute reichen für normale Menschen von 1 bis 5. Je höher der Wert ist, umso besser. Die Attributswerte werden verwendet, wenn du für wichtige Aktionen im Spiel die Würfel verwendest. Wenn du deinen SC erschaffst, erhältst du einen Vorrat von Punkten, die du auf deine Attribute verteilen kannst. Wie viele das sind, hängt von deiner Abstammung ab. Du musst mindestens 2 und darfst höchstens 4 Punkte auf jedes Attribut verteilen, mit Ausnahme des Schlüsselattributs deines Konzepts, das auch einen Wert von 5 haben darf.

TABELLE 2.2 ABSTAMMUNG

ABSTAMMUNG	PLEBEJER	STATIONS-BEWOHNER	PRIVILE-GIERTER
ATTRIBUTS-PUNKTE	15	14	13
FERTIGKEITS-PUNKTE	8	10	12
REPUTATION	2	4	6
STARTKAPITAL	500 Birr	1000 Birr	5000 Birr

Beispiel

Jessica erschafft den SC Sabah, Pionierin und Prospektorin. Sabah ist Erstsiedlerin mit einem Hintergrund als Stationsbewohnerin und ist auf Kua geboren und aufgewachsen. Als Stationsbewohnerin hat sie Reputation 4, und ihr gewähltes Charakterkonzept Pionier hat darauf keinen Einfluss.

EINE HALBINTELLIGENZ SPIELEN?

Du könntest einen SC aus einer der halbintelligenten Spezies Nekatra, Ekilibri oder Skavara spielen. Stelle sicher, ob die anderen Spieler das in Ordnung finden, und schau zusammen mit dem SL in die Regeln für halbintelligente Spezies in Kapitel 14.

Beispiel
Da Sabah dem Hintergrund Stationsbewohner entstammt, erhält Jessica 14 Punkte, die sie auf Attribute verteilen kann. Sie verleiht Sabah Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 5 und Empathie 4. Sie bekommt 5 Trefferpunkte und 9 Willenskraftpunkte.

TABELLE 2.3 FERTIGKEITSSTUFEN

FERTIGKEITSSTUFE	KÖNNEN
1	Anfänger
2	Fähig
3	Kompetent
4	Erfahren
5	Meister

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

- **Beobachtung** (Verstand)
- **Beweglichkeit** (Geschicklichkeit)
- **Infiltration** (Geschicklichkeit)
- **Fernkampf** (Geschicklichkeit)
- **Kraftakt** (Stärke)
- **Manipulation** (Empathie)
- **Nahkampf** (Stärke)
- **Überleben** (Verstand)

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

- **Kommandieren** (Empathie)
- **Datendschinn** (Verstand)
- **Kultur** (Empathie)
- **Medikurgie** (Verstand)
- **Mystik** (Empathie)
- **Pilot** (Geschicklichkeit)
- **Technologie** (Verstand)
- **Wissenschaft** (Verstand)

- **Stärke** – Rohe körperliche Kraft und Belastbarkeit.
- **Geschicklichkeit** – Deine allgemeine Körperkontrolle und deine motorischen Fähigkeiten.
- **Verstand** – Intelligenz, Aufmerksamkeit und Geistesschärfe.
- **Empathie** – Dein Charisma, deine Empathie und deine Fähigkeit, andere zu manipulieren.

TREFFERPUNKTE UND WILLENSKRAFTPUNKTE

Das Leben im Dritten Horizont wird ohne Zweifel eine Belastung für deinen Körper und deinen Verstand sein. Lies dazu mehr in Kapitel 5. Um zu messen, wie viel Trauma du erleiden kannst, verwendet das Spiel zwei Zahlenwerte: Trefferpunkte (TP) und Willenskraftpunkte (WP).

- Du verfügst über TP gleich deiner Werte in Stärke + Geschicklichkeit. TP werden durch Schaden verringert.
- Du verfügst über WP gleich deiner Werte in Verstand + Empathie. WP werden durch Stress verringert.

FERTIGKEITEN

Der nächste Schritt ist es, deine Fertigkeiten auszuwählen. Sie sind wichtig, weil sie zusammen mit deinen Attributen bestimmen, wie effektiv du im Spiel agieren kannst. Es gibt 16 Fertigkeiten im Spiel. Sie sind alle genauer im nächsten Kapitel beschrieben.



Deine Meisterschaft einer bestimmten Fertigkeit wird deine Fertigkeitsstufe genannt. Sie wird durch eine Zahl zwischen 0 und 5 ausgedrückt. Je höher die Zahl, umso besser. Fertigkeiten, und ihre Verwendung, sind in Kapitel 3 beschrieben.

Allgemein und Fortgeschritten: Die Fertigkeiten sind in zwei Gruppen eingeteilt: allgemeine und fortgeschrittene Fertigkeiten. Details findest du in der Liste. Jede Fertigkeit ist auch mit einem deiner Attribute verbunden. Du kannst immer mit einer allgemeinen Fertigkeit würfeln, selbst wenn deine Fertigkeitsstufe 0 beträgt. Würfle einfach mit dem entsprechenden Attribut. Um eine fortgeschrittene Fertigkeit zu verwenden, brauchst du mindestens eine Fertigkeitsstufe von 1.

Startwerte: Wenn du deinen SC erschaffst, erhältst du eine bestimmte Anzahl von Fertigkeitspunkten, die du auf deine Fertigkeiten verteilen kannst. Wie viele das sind, hängt von deiner Abstammung ab (siehe Tabelle 2.4). Du kannst deine Konzeptfertigkeiten auf einen maximalen Wert von 3 setzen, alle anderen Fertigkeiten maximal auf 1. Du kannst deine Fertigkeitsstufen im Spiel verbessern (siehe Seite 28).

TALENTE

Talente sind Tricks, Regelbrüche und besondere Fähigkeiten, die dir einen Vorteil gegenüber anderen verleihen. Sie sind spezialisierter als Fertigkeiten und eine Möglichkeit, deinem SC mehr Details zu verleihen. Talente sind in Kapitel 4 beschrieben.

Du besitzt zu Spielbeginn drei Talente: jeweils eines von deinem Gruppenkonzept, deinem Charakterkonzept und deiner Ikone. Du kannst weitere Talente während des Spiels erlernen. Mystische Kräfte sind eine besondere Kategorie von Talenten. Sie sind nur für SC verfügbar, die mindestens eine Fertigkeitsstufe von 1 in der Fertigkeit Mystische Kräfte besitzen. Wenn du das Spiel als Mystiker beginnst, darfst du dir ein freies Talent aus der Kategorie Mystische Kräfte auswählen.

DEINE IKONE

Die neun Ikonen sind im Dritten Horizont allgegenwärtig. So gut wie alle Leute glauben an ihre Macht und den Schutz, den sie vor der Finsternis zwischen den Sternen bieten. Es ist üblich, zu beten, Almosen zu geben und Weihrauch zu verbrennen, wenn man auf eine lange Reise aufbricht, ehe man einen Geschäftsvertrag unterzeichnet oder einfach nur die alte Erntemaschine in der Scheune in Gang bringen will.

Du bist unter dem Zeichen einer der Ikonen geboren. Diese Ikone hat einen greifbaren Einfluss auf dein Leben und könnte dir sogar übernatürliche Kräfte verleihen. Du kannst dir deine Ikone nicht aussuchen. Das Schicksal entscheidet darüber. Wenn ihr über die Ikonenkarten verfügt (diese sind separat erhältlich), dann ziehst du einfach eine Karte, um zu bestimmen, welche Ikone zu dir gehört. Ansonsten benutzt du die Tabelle 2.5.

TABELLE 2.4 FERTIGKEITSPUNKTE

ABSTAMMUNG	VERFÜGBARE PUNKTE
Plebejer	8
Stationsbewohner	10
Privilegierter	12

Beispiel

Sabah ist eine Stationsbewohnerin, so dass Jessica 10 Punkte für ihre Fertigkeiten ausgeben kann. Sie verleiht der Pionierin Sabah Technologie 3, Überleben 2, Pilot 2, Beweglichkeit 1, Fernkampf 1 und Beobachtung 1. Jessica wählt das Talent Neun Leben für Sabah.

TABELLE 2.5 DEINE IKONE

W66	IKONE
11-14	Die Herrin der Tränen
15-22	Der Tänzer
23-26	Der Spieler
31-34	Der Händler
35-42	Der Deckarbeiter
43-46	Der Reisende
51-54	Der Bote
55-62	Die Richterin
63-66	Der Gesichtslose

⚙ IKONENTALENTE

Die Ikone, unter deren Zeichen du geboren bist, wird dir ein besonderes Ikonentalent verleihen. Ikonentalente funktionieren genau wie normale Talente, sind aber normalerweise mächtiger. Du kannst niemals zusätzliche Ikonentalente erlernen.

DIE NEUN IKONEN

Die neun Ikonen, die im Dritten Horizont verehrt werden, sind unten kurz beschrieben. Ihre Symbole kannst du in Klammern finden. Mehr zu Ikonen kannst du in Kapitel 10 nachlesen.

- **Die Herrin der Tränen (eine Träne):** Auf ihrem Weg zur Gerechtigkeit der Richterin werden die Toten von der Herrin der Tränen begleitet. Sie tröstet auch die Lebenden. Die Herrin der Tränen ist eine Frau, die in Weiß gekleidet ist, die Farbe der Trauer. Man kann immer Spuren von Tränen auf ihren Wangen erkennen.
- **Der Tänzer (ein wehender Schal):** Der Tänzer ist die Ikone der Inspiration und des Durchhaltevermögens. Manchmal ist er eine Frau, manchmal ein Mann, meistens androgyn. Der Tänzer stellt das Band dar, das bei der Vereinigung zweier Liebender entsteht, doch auch die ungezügelte Lust, wenn er als der Musiker erscheint und eine Leier oder eine Cirra spielt.
- **Der Spieler (Würfel):** Der Spieler ist genau die richtige Ikone für Abenteuerlustige. Die Ikone wird oft als kleines Mädchen abgebildet, das ihre Hand in Richtung des Betrachters ausstreckt. Ihre Augen drängen dazu, ein Risiko einzugehen und die Würfel zu werfen.
- **Der Händler (ein Kelch):** Der stämmige Händler, ein älterer Mann in bestickten Roben aus Seide, ist die Ikone des Wachstums, des Wohlstands und des Erfolgs.
- **Der Deckarbeiter (ein Schlüssel):** Diese Ikone wird normalerweise als müder Junge dargestellt, der einen Besen hält. Der Deckarbeiter kann ein Zuhause oder ein Schiff segnen, wenn sie gut in Schuss sind und die richtigen Opfer dargebracht worden sind.
- **Der Reisende (ein Schiff):** Der Reisende bietet Schutz für Freihändler, Entdecker und Kolonisten. Der Reisende wird oft als Mann abgebildet, der seine Augen auf den Horizont gerichtet hat und einen Wanderstab, einen Kompass oder Astrographen hält.
- **Der Bote (eine Schriftrolle):** Der flinke Bote bringt Nachrichten, Gebete und Omen an alle Orte, wo sich die Gläubigen aufhalten. Der Bote wird als blasser Junge abgebildet, der ein ernstes Gesicht und feurige Augen hat.
- **Die Richterin (ein Schwert):** Die Richterin wird meistens als alte Matriarchin mit ernstem Gesicht und einem Schwert an ihrer Seite abgebildet. Die Domänen der Richterin sind Gerechtigkeit und Strafe.
- **Der Gesichtslose (kein Symbol):** Der Suchende unter den Ikonen wird niemals abgebildet. In Tempeln und auf Ikonenwänden gibt es stattdessen einen freien Platz oder Alkoven, oder eine Asymmetrie in der Platzierung der anderen Ikonen.

PERSÖNLICHES PROBLEM

Als SC in Coriolis hast du eine Hintergrundgeschichte. Du hast vor Spielbeginn Sachen erlebt, die dich immer noch heimsuchen oder bedrohen. Vielleicht handelt es sich um einen Feind, um ein dunkles Geheimnis oder eine starke Sucht? Was es auch ist, man nennt diese Sache dein Persönliches Problem.

Jedes Konzept listet drei Persönliche Probleme auf. Wähle eines aus der Liste oder denke dir selbst etwas aus. Dein Persönliches Problem ist vor allem ein Werkzeug für den SL, um Geschichten und Ereignisse zu erschaffen, die sich für dich persönlich anfühlen, doch hat es auch einen Einfluss darauf, wie viele Erfahrungspunkte du am Ende einer Spielsitzung erhältst (siehe Seite 28).

BEZIEHUNGEN

Wenn ihr ins Spiel einsteigt, habt ihr bereits Beziehungen zu den anderen SC. Diese Beziehungen beeinflussen, wie du Erfahrungspunkte bekommst (siehe unten), und sie sind nützliche Werkzeuge für den SL, um Spannungen zu erzeugen. Wenn du deinen SC erschaffst, beschreibe mit einem kurzen Satz auf deinem Charakterblatt deine Beziehungen zu allen anderen SC. Dein Konzept listet einige Vorschläge auf, aus denen du auswählen kannst oder die dir als Inspiration dienen können.

SC-Kumpel: Wenn du deine Beziehung zu den anderen SC bestimmt hast, solltest du einen von ihnen als deinen Kumpel bestimmen. Er ist dein bester Freund in der Gruppe. Mach einen Haken in das Kästchen neben dieser Person auf dem Charakterblatt.

MANNSCHAFTSPOSITION

Ihr habt ja bereits euer Raumschiff ausgewählt. Jetzt müsst ihr entscheiden, wer an Bord für was zuständig ist. Es gibt fünf Mannschaftspositionen:

- Kapitän
- Maschinist
- Pilot
- Sensorbediener
- Bordschütze

Ihr solltet als Gruppe entscheiden, wer welche Position einnehmen sollte. Die Mannschaftspositionen sind vor allem beim Raumkampf wichtig. Dazu findest du mehr in Kapitel 7. Ihr könnt im Spiel jederzeit Positionen tauschen, die Entscheidung ist also nicht permanent. Im Kapitel Raumkampf beschreiben

wir, wie ihr vorgehen sollt, wenn eure Gruppe aus weniger als fünf SC besteht. Wenn ihr mehr als fünf SC habt, könnt ihr entweder Positionen teilen oder andere Stationen an Bord besetzen, wie das Medizinische Labor, den Hangar und so weiter.

AUSRÜSTUNG

Der letzte Schritt der Erschaffung eines SC ist es, die Startausrüstung auszuwählen. Dein Konzept bietet dir einiges zur Auswahl. Du kannst im Spiel zusätzliche Ausrüstung erwerben (siehe dazu die Preisliste für Waren und Dienstleistungen in Kapitel 6).

Startkapital: Die Währung im Dritten Horizont wird Birr genannt. Deine Abstammung (siehe oben) bestimmt, mit wie vielen Birr du das Spiel beginnst, zusammen mit deiner Startausrüstung. Transaktionen mit Birr werden weitgehend elektronisch durchgeführt, mit sogenannten Tags.

TRAGLAST

Du solltest alle deine Besitztümer in jeweils einer Zeile auf dem Charakterblatt unter Ausrüstung notieren. Wenn ein Gegenstand nicht in der Liste ist, dann hast du ihn auch nicht mehr. Du hast ihn verloren oder irgendwo vergessen. Grundsätzlich kannst du eine Anzahl von Gegenständen gleich deiner doppelten Stärke mit dir führen. Schreibe dir einen Gegenstand pro Zeile deines Charakterblatts auf. Talente (Kapitel 4) können deine Traglast erhöhen.

Schwere und leichte Gegenstände: Besonders schwere oder sperrige Gegenstände sind schwerer zu tragen. Ein Gegenstand, der als schwer gewertet wird, zählt doppelt, nimmt also zwei Zeilen auf deinem Charakterblatt ein. Einige Gegenstände könnten sogar drei oder mehr Zeilen erfordern. Es gibt auch Gegenstände, die als leicht gewertet werden. Sie brauchen nur eine halbe Zeile, was bedeutet, dass du zwei leichte Gegenstände in einer Zeile aufschreiben kannst.

Winzige Gegenstände: Gegenstände, die sogar noch kleiner sind als leichte Gegenstände, werden winzig genannt. Sie sind so klein, dass sie gar keinen Einfluss auf deine Traglast haben. Eine gute Faustregel: Wenn du einen Gegenstand in der geschlossenen Faust verstecken kannst, dann ist er winzig. Winzige Gegenstände müssen ebenfalls aufgeschrieben werden, auch wenn sie dich nicht belasten.

Überladen: Du kannst kurzfristig mehr als deine Traglast tragen. Wenn du das tust, musst du aber immer einen Wurf auf die Fertigkeit Kraftakt machen, wenn du versuchst, dich über eine beträchtliche Entfernung zu bewegen. Wenn dir der Wurf misslingt, dann musst du entweder das loslassen, was du trägst, oder dort anhalten, wo du bist.

Beispiel
Sabah ist von etwas aus der Finsternis zwischen den Sternen besessen. Es übernimmt manchmal die Kontrolle, was zu Gedächtnisverlust und Anfällen führt.

MANNSCHAFTSKARTEN

Für jede Position gibt es auch eine Mannschaftspositionskarte, die Teil der Ikonenkarten ist (diese sind separat erhältlich). Auf diesen Karten findest du eine Zusammenfassung der Aktionen, die für jede Position möglich sind.
Diese Karten sind nicht notwendig für das Spiel, sie sind aber sehr praktisch.





DEINEN CHARAKTER VERBESSERN

Dein SC wird nicht losgelöst von allem durch den Dritten Horizont wandern. Deine Abenteuer werden dich verändern – das ist die einzige Sicherheit in einer unsicheren Welt. Dein SC wird seine Fertigkeiten verbessern, neue Talente erlernen und seinen Reputationswert im Lauf des Spiels anpassen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Wie viel du während des Spiels lernst, wird durch Erfahrungspunkte (EP) ausgedrückt. Du bekommst deine EP nach jeder Spielsitzung. Haltet eine kurze Nachbesprechung ab und lasst alle darüber sprechen, was passiert ist. Für jede dieser Fragen, die du mit einem „Ja" beantworten kannst, erhältst du 1 EP.

- Hast du an der Spielsitzung teilgenommen? Du erhältst 1 EP nur dafür, dass du da bist.
- Hast du eine schwierige Herausforderung überwunden, um deiner Mannschaft zu helfen, ihr aktuelles Ziel zu erreichen?
- Hast du dich oder deine Mannschaft aufgrund deines Persönlichen Problems in Gefahr gebracht?
- Hast du etwas Neues über dich oder einen anderen SC gelernt?
- Hast du etwas für deinen SC-Kumpel geopfert oder riskiert?
- Hast du im Einklang mit deiner Ikone gehandelt?

Der SL hat das letzte Wort darüber, wie viele EP jeder SC bekommt, es darf sich aber jeder dazu äußern. Markiere deine EP in den entsprechenden Kästchen auf dem Charakterblatt. Nachdem die EP ausgegeben worden sind, kannst du deine Beziehungen mit den anderen SC ändern.

FERTIGKEITEN UND TALENTE ERLERNEN

Wenn du 5 EP angesammelt hast, kannst du einen Aufstieg durchführen. Ein Aufstieg bedeutet, dass du entweder eine Fertigkeitsstufe um 1 erhöhst oder ein neues Talent erlernst. Du kannst eine Fertigkeit niemals über einen Wert von 5 anheben. Du kannst ein beliebiges neues Talent erlernen, mit Ausnahme von Ikonentalenten. Wenn du einen Aufstieg durchgeführt hast, entferne die 5 EP und fange von vorne an. Wenn du wieder 5 EP angesammelt hast, kannst du wieder einen Aufstieg durchführen.

Du kannst deine EP so lange aufheben, wie du möchtest, ehe du sie verwendest.

DEINE REPUTATION ÄNDERN

Deine Reputation im Horizont kann sich durch deine Taten im Spiel ändern. Das entscheidet ihr nach der Sitzung, wenn die EP ausgegeben werden. Wenn du etwas getan hast, das im Allgemeinen als gut und heldenhaft gilt, steigt deine Reputation um 1. Wenn du etwas getan hast, das im Allgemeinen als böse und destruktiv angesehen wird, sinkt deine Reputation um 1. Deine Reputation kann niemals unter 0 fallen. Wirklich bemerkenswerte Taten könnten deine Reputation um mehrere Schritte verändern. Damit eine Handlung einen Einfluss auf die Reputation hat, muss sie irgendwie öffentlich anerkannt werden.





DATENSPINNE

Die Fraktionen regieren den Horizont, und Informationen lenken ihr Tun. Wenn du diese Informationen kontrollieren kannst, wirst du mächtig sein. Die Gleichung ist einfach, aber du bist einer der wenigen, der es verstanden hat. Du bist eine Datenspinne, die sorgfältig ein komplexes Netz aus Daten webt, die aus den obskursten Quellen gesammelt sind. Du bist vielleicht nicht am besten angezogen, vielleicht gehört dir nicht ein Birr, aber du hast Informationen, und Informationen sind Macht.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Analytiker** – Du sammelst Daten aus verschiedenen Quellen und Systemen und stellst sie zusammen. Dein Informationsspeicher kann genutzt werden, um viele Dinge vorherzusagen, von der drohenden Offensive der Rebellen bis zur nächsten Modeströmung in der Spitze. Vielleicht bist du ein Konzernorakel, ein Datensucher oder ein Suq-Analytiker.
- **Datendschinn** – Egal, wo du bist, du verbringst deine Tage an deinem Computer. Mit einem sorgfältigen Flüstern kannst du komplexe Systeme kontrollieren und leiten, geheime Informationen aus Dschinn-Intelligenzen extrahieren oder einfach Datenbanken und Datensätze zerstören. Du könntest ein Erschaffer von Mems sein, ein Dateninfiltrator oder nur ein einfacher Programmierer für die Raumhafenbehörde.
- **Korrespondent** – Du arbeitest für das Bulletin oder eine kleinere Nachrichtenorganisation. Deine Aufgabe ist es, Informationen zu sammeln und zu verbreiten. Du bist vielleicht ein Kriegskorrespondent bei den Legionären von Uharu oder ein freischaffender Reporter, der über den Elefantenhandel auf Algol berichtet. Einige Privatdetektive sind ehemalige Journalisten.

Namen: Asour, Barika, Fatma, Naim, Omran, Yaqub.

Reputation: ±0

Schlüsselattribut: Verstand

Konzeptfertigkeiten:

- **Analytiker:** Datendschinn, Kultur, Manipulation, Wissenschaft
- **Datendschinn:** Datendschinn, Manipulation, Beobachtung, Wissenschaft
- **Korrespondent:** Kultur, Manipulation, Infiltration, Beobachtung

ERSCHEINUNGSBILD

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Makellose Schminke, neugierige Augen, grinsendes Gesicht, faltige Stirn
- **Kleidung:** Bestickte Weste, dunkler Konzernkaftan, abgenutzte Dschallabija, Scheitelkappe

TALENTE

Wähle eines aus. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Drittes Auge
- Fraktionsstatus
- Menschenkenntnis

PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist zwanghaft auf Nervenkitzel aus. Wenn du die Gelegenheit siehst, etwas Tollkühnes zu tun, kann dich nichts aufhalten.
- Du hast einen Eid geschworen, dich niemals auszuruhen, bis du die Nemesis eines Freundes oder deiner Familie verhaftet hast.
- Jemand weiß, wer du bist und für wen du arbeitest. Wenn du nicht zahlst, wird sich diese Information verbreiten.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- ... hat einen guten Blick dafür, was wichtig ist. Sieh zu und lerne.
- ... hat ab und zu eine gute Idee, ist aber ansonsten nur eine Verschwendung von Platz.
- ... sieht dich nicht einmal. Das wird sich eines Tages ändern.
- ... ist dein Vorbild. Du willst mehr wie er/sie sein.

AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Kommunikator (IV)	oder	persönlicher Holograph
2.	Umgebungsscanner	oder	Computer
3.	Vulkan-Grille	oder	Elektroschocker
4.	Tabula	oder	Transaktor mit 1000 Birr
5.	Opor	oder	Arrash



FLÜCHTLING

Du bist immer in Bewegung. Schaust immer über deine Schulter. Schläfst immer mit einer Pistole unter deinem Kissen. Du läufst vor deiner Vergangenheit weg. Es ist egal, was du getan oder nicht getan hast. Alles was zählt ist, zum nächsten Versteck zu kommen, zur nächsten sicheren Zuflucht. Aber eines Tages wirst du deine Verfolger abschütteln. Eines Tages wirst du dich trauen, mit dem Rücken zur Tür zu schlafen.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Mystiker** – Du bist auf der Flucht, stigmatisiert und vielleicht sogar verfolgt. Dein früheres Leben ist nicht mehr. Du bist jetzt ein Gefangener von Albträumen und der lähmenden Angst, welchen Ärger dir deine Kräfte als nächstes machen werden.
- **Revolutionär** – Du willst den Horizont zu einem besseren Ort machen. Dazu müssen die Unterdrücker vernichtet werden. Du könntest ein Mitglied der Kuan-Freibrigaden sein, ein Rebell auf Uharu oder vielleicht einer der Maskenlosen, die gegen das Regime auf Sadaal kämpfen.
- **Verbrecher** – Du garantierst, dass die Birr in den Hintergassen der Gesellschaft weiterhin fließen, egal ob dafür Drohungen oder offene Gewalt nötig sind. Du könntest ein Bandenmitglied sein, ein Korsar oder ein Opor-Dealer. Vielleicht bist du sogar einer der verachteten algolanischen Sklavenhändler.

Namen: Abbud, Ghazi, Inas, Jibril, Yarah, Zinah.

Reputation: -2

Schlüsselattribut: Empathie

Konzeptfertigkeiten:

- **Mystiker:** Manipulation, Mystische Kräfte, Beweglichkeit, Infiltration
- **Revolutionär:** Fernkampf, Beweglichkeit, Beobachtung, Überleben
- **Verbrecher:** Kraftakt, Nahkampf, Beweglichkeit, Infiltration

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Leerer Blick, Gesichtstätowierungen, Lippenring, rasierter Kopf
- **Kleidung:** Brauner Mantel, Jacke mit vielen Taschen, blau gemusterte Dschallabija, Turban

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Bedrohlich
- Mystische Kraft
- Neun Leben

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Eine Gruppe fanatischer Ikonengläubiger sind dir auf der Spur. Sie wissen von deinen Kräften.
- Du leidest unter schrecklicher Agoraphobie, die jeden Augenblick einsetzen könnte.
- Du hast einen Freund verraten, der geschworen hat, sich an dir zu rächen.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... will dir schaden. Bleibe auf Abstand.
... kennt dein Geheimnis. Aber vielleicht könnte er/sie dich verstehen.
... hat Prinzipien. Nur schade, dass es die falschen sind.
... ist jemand, den du respektierst. Du hoffst, dass er/sie für dich dasselbe empfindet.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Anonyme Kleidung	oder	Tag mit 500 Birr
2.	Kommunikator (II)	oder	Schutzkleidung
3.	Vulkan-Karabiner	oder	Duraschwert
4.	Thermostatischer Anzug	oder	Exoanzug
5.	Transaktor mit falscher Identität	oder	Maske



KÜNSTLER

Die Ikonen leben durch Poesie, Lieder und Bücher. Du hast dein Leben den flüchtigen Augenblicken ikonischer Schönheit gewidmet, die deine Kunst hervorbringt. Du weißt, dass keine Kultur stärker ist als ihre Kunst, und du willst dafür sorgen, dass man sich an den Dritten Horizont nicht nur wegen Chaos, Krieg und Zerstörung erinnert.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Kurtisan** – Du bist erfahren in den Künsten des Vergnügens und lebst, um sie mit anderen zu teilen. Du könntest eine der legendären Kurtisanen von Ahlams Tempel sein, eine dabaranische Mithra, ein Hierodule aus dem Säulen-Quadranten oder vielleicht ein algolanischer Lebensmittelkünstler.
- **Musiker** – Du bist eins mit deinem Instrument. Deine Musik kann die triumphierendste Liebe oder das dunkelste Leid zum Ausdruck bringen. Du könntest ein Straßenmusiker im Konglomerat sein, ein Cirra-Spieler, eine Baria-Sängerin oder ein Komponist von Blutopern im Monolithen.
- **Poet** – Deine Worte sind deine Kunst, und sie lösen starke Empfindungen in deinem Publikum aus. Du könntest ein Psalter sein, der der Ikonenkirche dient, ein Straßendichter, ein Grenzraumsänger oder ein Tarrab von Algol.

Namen: Abdalar, Amirah, Havima, Iosop, Masruq, Sani

Reputation: +1

Schlüsselattribut: Empathie

Konzeptfertigkeiten:

- **Kurtisan:** Manipulation, Kultur, Beweglichkeit, Beobachtung
- **Musiker:** Manipulation, Kultur, Infiltration, Beobachtung
- **Poet:** Manipulation, Kultur, Beweglichkeit, Infiltration

ERSCHEINUNGSBILD

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Makellose Schminke, Schlafzimmerblick, schwarze Locken, belebte Tätowierungen
- **Kleidung:** Burra aus Seide, glänzendes Kleid, bestickte Djellaba, wallende Röcke

TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Defensiv
- Verführerisch
- Wunderschön (BIO)

PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir etwas eigenes aus.

- Du wirst sehr eifersüchtig, wenn andere Erfolg haben. Du solltest endlich an der Reihe sein.
- Du bist wahnsinnig stur und gibst niemals auf, auch wenn es negative Folgen hat.
- Eine Fraktion, die du irgendwie verärgert hast, ist hinter dir her.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir etwas eigenes aus.

... ist nervtötend. Irgendwas passt dir einfach nicht an ihm/ihr.
... schätzt deine Kunst und verdient etwas von deiner Zeit.
... ist deine wahre Liebe. Aber fühlt er/sie dasselbe?
... verbirgt etwas. Du willst wissen, was.

AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Handfächer	oder	Tabula
2.	Opor	oder	Umweltscanner
3.	Exquisite Kleidung	oder	Musikinstrument
4.	Wunderschön (BIO)	oder	eine seltene Sammlung von Gedichten
5.	Die Memoiren von Mazelman	oder	eine Dauerreservierung bei Alkamaars



PILOT

Dein Schiff und du, ihr seid eins. Am Steuer fühlst du völlige Freiheit und eine rechtschaffene Präsenz der Ikonen. Du wirst niemals lebendiger sein, als wenn du die Wolken von Uhara durchstößt, wenn du über die Dschungel von Kua saust oder dem Tod in einem Asteroidenfeld trotzt. Das Fliegen ist dein Leben, und du willst mehr leben als jemals zuvor.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Fahrer** – In deinem Fahrzeug blühst du auf, wenn du frei über die Planetenoberfläche rasen kannst. Du könntest ein Schweberad-Rennfahrer in den Slums des Konglomerats sein, ein Karawanenfahrer oder der Pilot eines Angriffsluftkissenfahrzeugs.
- **Frachterpilot** – Du bereist die Handelswege des Horizonts in einem Frachtschiff. Die Finsternis zwischen den Sternen macht dir keine Angst. Du könntest ein Freihändler, ein Staubschlepper, ein Großfrachterpilot oder im Eisabbau tätig sein.
- **Jägerpilot** – Du kannst es dir leisten, arrogant und fies zu sein, weil du weißt, dass du im Cockpit deines Jägers ein Gott bist. Vielleicht ist dein Schiff ein Torpedoboot oder eine Durchbruchskapsel, vielleicht bist du ein Korsarenjäger oder ein Luftkampfass.

Namen: Dhakir, Dunyana, Ghazalah, Hanbal, Ithar, Nadir.

Reputation: ±0

Schlüsselattribut: Geschicklichkeit

Konzeptfertigkeiten:

- **Fahrer:** Kraftakt, Pilot, Fernkampf, Überleben
- **Frachterpilot:** Datendschinn, Kraftakt, Pilot, Technologie
- **Jägerpilot:** Datendschinn, Pilot, Fernkampf, Technologie

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Stolzer Blick, kantige Züge, stahlgraue Augen, unrasiert
- **Kleidung:** Pilotenuniform, Lederjacke, Overall und Sicherheitsgeschirr, dunkelgrüner Kaftan

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Exospezialist
- Schwerelosigkeitsausbildung
- Zielfernrohr (KYB)

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist unvorsichtig und gehst dumme Risiken für dich selbst und dein Schiff ein, sogar, wenn es nicht erforderlich ist.
- Du hasst Humaniten/die Privilegierten/Nekatra/die Zenithische Hegemonie/etwas anderes und wirst alles tun, um ein Mitglied dieser Gruppe zu provozieren, wenn es dir zu nahe kommt.
- Du bist schreckhaft und forderst dich selbst niemals heraus. Sicher ist sicher.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... hält dich für einen Rikschafahrer. Das geht dir auf die Nerven.
... packt eine Rolle bei Schwerelosigkeit, ohne sich zu übergeben. Beeindruckend.
... ist ein guter Freund, dem du vertrauen kannst.
... glaubt, dass er/sie der Kapitän dieses Boots ist. Du weißt, dass das nicht der Fall ist.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Werkzeug (gewöhnlich)	oder	Talisman (Pilot +1)
2.	Exoanzug	oder	Handdüse
3.	Zielfernrohr (KYB)	oder	Kommunikator (IV)
4.	Beschleunigungspistole	oder	Betäubungswaffe
5.	Fliegeranzug	oder	exquisite Kleidung



PIONIER

Neugier ist dein Gift. Du hast schon immer unter jeden Stein geschaut, in jeder Nische und Ecke gesucht. Es ist deine Berufung, alle Geheimnisse und Mysterien des Horizonts aufzudecken. Du weißt, dass man die Zukunft in den Ruinen der Vergangenheit lesen kann. Wenn du nur tief genug gräbst und hart genug arbeitest, dann wirst du vielleicht derjenige sein, der ein Geheimnis aufdeckt, das so gewaltig ist, dass es den Horizont bis ins Mark erschüttern wird.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Kolonist** – Du bist der Arbeiter, der es im Elendsviertel nicht mehr ausgehalten hat und aufgebrochen ist, um ein neues Leben zu beginnen. Du hast nur deine Fäuste und dein Können, aber der Horizont liegt dir zu Füßen. Du könntest Holzfäller sein, ein Kolonist auf einem Asteroiden, ein Bergarbeiter oder ein Nomade.
- **Kundschafter** – Du bist ein selbstständiger, einsamer Wolf, aber du bietest anderen deine Dienste an – wenn sie das Reden auf ein Minimum beschränken. Du könntest ein Kundschafter der Legion sein, ein Großwildjäger, ein Agent für das Kolonialbüro oder sogar ein Fassadenkletterer.
- **Prospektor** – Immer auf der Suche nach neuen Welten und neuen Reichtümern gibt es für dich stets neue Expeditionen, die geplant werden müssen. Du könntest ein kolonialer Agent sein, ein Asteroiden-Wallah, ein räuberischer Gräber oder vielleicht ein Nomade.

Namen: Amjad, Duro, Evgena, Hakam, Maysam, Sabah.

Reputation: ±0

Schlüsselattribut: Verstand

Konzeptfertigkeiten:

- **Kolonist:** Kraftakt, Beweglichkeit, Fernkampf, Überleben
- **Kundschafter:** Infiltration, Fernkampf, Beobachtung, Überleben
- **Prospektor:** Pilot, Technologie, Wissenschaft, Überleben

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Wettergegerbt, verkniffene Augen, Schutzbrille, kahl
- **Kleidung:** schwerer Overall, grobschlächtige Stiefel, fellgefütterter Mantel, gefütterter Kaftan

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Abgehärtet
- Neun Leben
- Wetterfest (KYB)

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist unfassbar stur, gibst niemals auf, selbst wenn das für dich oder deine Freunde negative Konsequenzen zur Folge hat.
- Du hast ein dunkles Geheimnis, das dich zum Ziel einer Fraktion gemacht hat.
- Du bist von etwas aus der Finsternis zwischen den Sternen besessen. Es übernimmt manchmal die Kontrolle, was zu Krämpfen oder Gedächtnisverlust führt.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... hat zehn Tage lang in der Wüste überlebt. Ein würdiger Freund.
... verbessert dich die ganze Zeit, selbst wenn er/sie unrecht hat.
... hört nicht auf zu reden. Eines Tages wirst du etwas unternehmen müssen.
... schaut immer so finster drein. Was passt ihm/ihr nicht?

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Aufklärungsdrohne	oder	Kommunikator (V)
2.	Duraaxt	oder	Vulkan-Karabiner
3.	4 M-Dosen	oder	Datenbank
4.	Wetterfest (KYB)	oder	Exoanzug
5.	Umweltscanner	oder	Kompass



PREDIGER

Du bist überzeugt, dass der Dritte Horizont das verheißene Land der Ikonen ist. Und es ist deine Pflicht, das Volk davon zu überzeugen. Du bist ein Prediger, ein Überbringer heiliger Worte, einer der zahllosen Pilger der Ikonen. Bescheidenheit, Pflichtgefühl und Frömmigkeit sind deine Tugenden. In Zeiten wie diesen, wenn die Finsternis zwischen den Sternen stärker wird, braucht man dich dringender denn je.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Asket** – Du hast dein Leben der Aufgabe gewidmet, den Horizont und das innere Wesen des Universums zu verstehen. Dein Weg zur Erleuchtung war schwierig. Du könntest ein Eremit aus dem Zhau-System sein, einer der Yogin von Karast, ein Philosoph des Sucherkreises oder ein einfacher Bettelmönch oder eine Nonne.
- **Missionar** – Zahllose Seelen wandern ziellos durch den Horizont, aber du hast die Gelegenheit, zumindest einige von ihnen zu retten. Du bist vielleicht ein reisender Missionar, ein samaritischer Lehrling oder ein Ikonoturg.
- **Prophet** – Du hast das Antlitz der Ikonen oder der Kreaturen von jenseits der Finsternis geschaut. Und die Leute müssen davon erfahren. Du bist ein Erweckungsprediger, ein Flagellant, einer von Ahlams Tanzmeistern oder vielleicht ein Sogoi-Schamane.

Namen: Abdelkadir, Heera, Ibnassar, Jawna, Lunah, Salam.

Reputation: +1

Schlüsselattribut: Empathie

Konzeptfertigkeiten:

- **Asket:** Kraftakt, Kultur, Beweglichkeit, Wissenschaft
- **Missionar:** Kultur, Manipulation, Beweglichkeit, Überleben
- **Prophet:** Kraftakt, Kultur, Manipulation, Beobachtung

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Wahnsinnige Augen, feurige Sprache, finsterer Blick, wirres Haar
- **Kleidung:** Lendentuch, schwarzes Predigergewand, goldenes Kopftuch, zerrissene Dschallabija

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Fraktionsstatus
- Segen
- Talismanbauer

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du siehst nur das Schlechteste in den Menschen und kannst niemandem vertrauen und niemandes Hilfe annehmen.
- Du bist unentschlossen und zögerst zu handeln. Du steigerst dich in jede Entscheidung hinein und erzielst keine Ergebnisse.
- Du hast die Macht der Finsternis erblickt und verfällst in einen fanatischen Wutanfall, wenn Zeichen der Finsternis in deiner Nähe erscheinen.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- … versteht deine Visionen nicht. Eine verlorene Seele.
- … könnte auf den richtigen Weg geleitet werden. Du darfst nicht aufgeben.
- … ist vermutlich ein Ungläubiger. Halte dich von ihm/ihr fern.
- … denkt, ehe er/sie spricht. Jemand, mit dem du wirklich reden kannst.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Gesegnete Schrift	oder	Weihrauchfass
2.	Talisman	oder	Cásula (Predigerroben)
3.	Reliquie	oder	niedergeschriebene Prophezeiung
4.	10 gesegnete M-Dosen	oder	10 Heilkräuter
5.	Tabula	oder	Schreibzeug



SCHIFFSARBEITER

Du hast immer gespürt, dass die Sterne nach dir rufen. Es ist dein Schicksal, mit deiner Mannschaft durch die endlose Dunkelheit zu reisen. Dein Schiff ist dein Zuhause und deine beste Freundin. Du kennst sie wie deine Westentasche. Du führst ein hartes Leben in einem harten Beruf, aber du würdest es für nichts eintauschen. Du bist durch und durch ein Sternenreisender.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Deckarbeiter** – Es sind die kleinen Dinge, die dafür sorgen, dass ein Raumschiff und seine Mannschaft funktionstüchtig bleiben, und du arbeitest mit diesen kleinen Dingen. Du bist der Helfer des Kapitäns, der erste Deckarbeiter oder vielleicht der Hausmeister auf einem Raumschiff.
- **Hafenarbeiter** – Du lädst und entlädst Fracht auf einem der Häfen des Horizonts. Dein Können mit Gravladern und Exo-Anzügen macht dich zu einem wichtigen Teil jeder Handelsunternehmung. Du könntest in einem Raumhafen arbeiten, ein Exospezialist oder eine Flusskahnratte sein.
- **Maschinist** – Du kümmerst dich um den technischen Zustand eines Schiffs. Der oberste Maschinist gibt dir manchmal Anweisungen, aber meistens arbeitest du selbst vor dich hin. Vielleicht bist du ein Reaktordschinn, ein Torpedospezialist oder ein Schiffsmechaniker.

Namen: Botou, Dharr, Fida, Ghaada, Hameed, Hamsa.

Reputation: -1

Schlüsselattribut: Stärke

Konzeptfertigkeiten:

- **Deckarbeiter:** Kraftakt, Manipulation, Beweglichkeit, Kultur
- **Hafenarbeiter:** Kraftakt, Nahkampf, Beweglichkeit, Technologie
- **Maschinist:** Datendschinn, Kraftakt, Beobachtung, Technologie

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Müde Augen, verschwitztes Gesicht, strähniges Haar, geschürzte Lippen
- **Kleidung:** Tätowierte Arme, Unterhemd mit einem Symbol, Hut mit breiter Krempe, Lederjacke

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Exospezialist
- Schwerelosigkeitsausbildung
- Zäh

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist jähzornig und neigst zu Wutanfällen. Das bringt dich oft in Schwierigkeiten.
- Du hast ein kaltes Herz und würdest niemals jemandem helfen, der in Not ist, außer es ist wirklich von Vorteil für dich.
- Du hast die Finsternis zwischen den Sternen gesehen, und jetzt macht der Weltraum dir Angst. Manchmal schaffst du es, deine Angst bezwingen.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

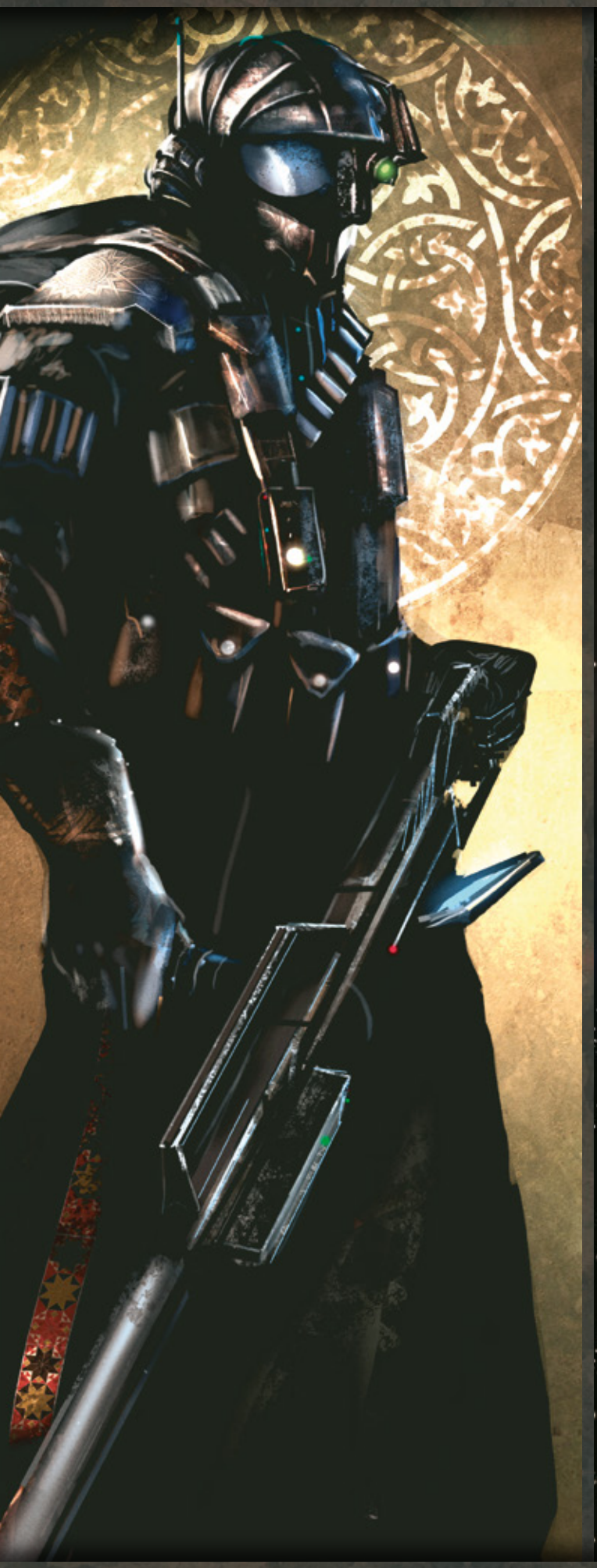
Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... behandelt dich wie einen Skavara.
... plant, deinem besten Freund wehzutun. Du musst herausfinden, wie.
... ist dein engster Freund. Ihr könnt miteinander über alles reden.
... ist jemand, dem du in den Tod folgen würdest, wenn es nötig wäre.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Werkzeug (gewöhnlich)	oder	Vakuumversiegler
2.	Hydraulikhandschuh	oder	Umweltscanner
3.	Arrash	oder	Tabak
4.	Ledeexo	oder	Exoanzug
5.	Hyperseil	oder	Duramesser



SOLDAT

Du weißt, was Krieg und Gewalt den Leuten antun können. Du hast es aus der Nähe gesehen. Wenn man mitansehen muss, wie Freunde in Stücke gesprengt werden, tut das der Seele etwas an, verändert das den Verstand. Du weißt auch, dass ein Vulkan-Karabiner Macht in seiner reinsten Form ist. Gewalt ist Macht. Du lebst nicht, um zu töten, aber solange die Fraktionen kämpfen, solange die Korsaren plündern und solange dich jemand bezahlt und ernährt, solange wirst du weiter deine Arbeit machen. Weil du ein Soldat bist, und das einfach das ist, was du tust.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Legionär** – Du bist eins mit der Legion und deinen Kameraden. Du kämpfst für Ehre, Ordnung und Birr, auch wenn vielleicht nicht in dieser Reihenfolge. Du bist ein Feldwebel, ein Nekatrazähmer, ein Scharfschütze oder einfach nur ein Legionär.
- **Offizier** – Du befehligst eine Einheit oder ein Schiff. Deine Befehle sind Gesetz, und du bewahrst immer einen kühlen Kopf, wenn die Lage hässlich wird. Du könntest ein Korporal der Legion sein, ein miranischer Tempelwächter, der Hauptmann der Garde oder vielleicht ein politischer Offizier im Sadaal-Dogmeninstitut.
- **Söldner** – Du folgst den Konflikten und dem Geld, normalerweise in einer Gruppe ähnlich denkender Kämpfer. Du könntest ein Rebellenkämpfer sein, ein Mietling, ein Clankrieger der Nomaden oder vielleicht ein Spezialist in einer Schattenkompanie.

Namen: Aqilah, Faridah, Jabbar, Khoury, Wazir, Zahra.

Reputation: -1

Schlüsselattribut: Geschicklichkeit

Konzeptfertigkeiten:

- **Legionär:** Kraftakt, Nahkampf, Fernkampf, Überleben
- **Offizier:** Kommandieren, Kultur, Nahkampf, Fernkampf
- **Söldner:** Nahkampf, Beweglichkeit, Beobachtung, Fernkampf

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Bedrohlicher Blick, vernarbt, kybernetisches Auge, Brandzeichen
- **Kleidung:** Tarnkleidung, Gardeuniform, tiefschwarze Djellaba, langer Ledermantel

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Kampferfahren
- Kybernetische Muskeln (KYB)
- Zäh

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist abhängig von Opor und benutzt es, seit du auf dem Schlachtfeld Dinge getan hast, die du lieber vergessen würdest.
- Du bist arrogant und überheblich anderen gegenüber.
- Du bist ein Feigling, versuchst aber, es so gut zu verstecken, wie es geht.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... hat an deiner Seite gekämpft und dein Leben gerettet.
... hat dich als tot zurückgelassen. Das wirst du ihm/ihr niemals verzeihen.
... ist sehr fähig. Das ist eine Eigenschaft, die du respektierst.
... ist wunderbar. Er/Sie wird eines Tages dir gehören.

AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Schwere Rüstung	oder	Merkuriumschwert
2.	Beschleunigerpistole mit Sensorzielfernrohr	oder	Vulkan-Karabiner
3.	Splittergranate	oder	Kybernetische Muskeln (KYB)
4.	Kommandoeinheit	oder	fortschrittliches Zielfernrohr
5.	Kommunikator (II)	oder	Sanitätskasten



SPEZIALIST

Du bist ein Profi. Du bewegst dich unbemerkt durch die Schatten und fühlst dich auf einem überfüllten Basar ebenso wohl wie in den Fluren der Macht. Wo Gesetze und Diplomatie enden, da beginnst du. Du bist ein Spezialist, der lange Arm der Mächtigen, der Missionen in der Dunkelheit durchführt. Du erwartest weder Lob noch Ruhm. Für dich ist ein gut ausgeführter Auftrag genug Belohnung.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Attentäter** – Du sorgst dafür, dass unerwünschte Elemente verschwinden. Manchmal auf öffentliche und auffällige Weise, öfter aber heimlich. Du könntest eine von Ahlams Schwarzen Lotusblüten sein oder vielleicht ein Assassine aus dem Orden des Paria.
- **Spion** – Du arbeitest für eine Fraktion oder andere mächtige Gruppe und führst Geheimmissionen und Spionageakte durch. Du könntest ein Agent für die Sonderabteilung des Konsortiums sein, ein Judikator oder vielleicht ein verhasster Konzernagent.
- **Wächter** – Du arbeitest für das Wohl des Volkes, indem du es vor Verbrechern beschützt, egal ob Bandenmitglieder oder tödliche Attentäter. Du könntest ein Mitglied der Coriolisgarde sein, ein Dragoner der Drakoniter oder ein Gendarm des Konglomerats. Oder du dienst dem Gesetz nur gegen Bezahlung und arbeitest als Kopfgeldjäger.

Namen: Abidah, Kef, Shakir, Salah, Sorbul, Waga.

Reputation: ±0

Schlüsselattribut: Geschicklichkeit

Konzeptfertigkeiten:

- **Attentäter:** Infiltration, Beweglichkeit, Nahkampf, Fernkampf
- **Spion:** Datendschinn, Manipulation, Infiltration, Fernkampf
- **Wächter:** Kraftakt, Nahkampf, Fernkampf, Beobachtung

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Vernarbtes Gesicht, leerer Blick, kalte Augen, Bürstenschnitt.
- **Kleidung:** Praktische Uniform, schwarze Dschallabija, langer Ledermantel, Nutzweste

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Bedrohlich
- Scharfrichter
- Lizenziert

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist paranoid und vertraust so gut wie niemandem.
- Du wirst von einer mächtigen Gruppierung/Person gejagt, die dich und deine Familie tot sehen will.
- Du hast ein dunkles Geheimnis, das alle gegen dich aufbringen könnte.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... kannst du bedingungslos vertrauen.
... ist fähig, aber naiv.
... ist ungeschickt. Lass ihn/sie nicht in die Nähe deiner Sachen!
... hat eine verborgene Agenda. Du wirst herausfinden, was es ist.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Vulkan-Grille	oder	fortschrittliche Nahkampfwaffe
2.	Umgebungsscanner	oder	Computer
3.	Modulationsmaske	oder	mechanischer Dietrich
4.	Aufklärungsdrohne	oder	eine Auswahl falscher Identitäten
5.	Sicherheits-Tablet	oder	Gift (5 Dosen)



UNTERHÄNDLER

Worte sind das, was den Horizont am Laufen hält. Waffen und Drohungen haben ihren Nutzen, aber am Ende wird alles wirklich am Verhandlungstisch entschieden. Du hast das begriffen und die gewaltige Macht gesehen, die daraus entsteht, ein Abkommen zu schließen, wenn alles verloren scheint. Dein scharfer Verstand und deine Silberzunge können Berge bewegen.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Aufwiegler** – Du sorgst dafür, dass die Leute oder Kunden wissen, was wichtig ist, egal ob es dein Ziel ist, eine Revolte anzuzetteln oder ein Produkt zu verkaufen. Vielleicht bist du ein rebellischer Prophet, ein Statistiker im Sadaal-Planungsinstitut oder ein Werbedschinn in einer Firma des Konsortiums.
- **Diplomat** – Du führst Unterredungen und Verhandlungen zwischen den Fraktionen und Dynastien des Horizonts. Ein Friedensabkommen oder ein Freihandelsabkommen sind normalerweise das Ziel. Du könntest ein Konsul sein, ein Beamter einer Handelsmission oder der persönliche Botschafter einer wohlhabenden Familie. Weniger glamouröse Berufe wie Zöllner oder Bürokrat sind auch eine Möglichkeit.
- **Händler** – Du schmiedest Pläne und handelst mit so ziemlich allem, von gefrorenen Ziegen bis kuanischem Hartholz. Profit ist dein oberstes Ziel, und wenn Birr in deiner Tasche klingeln, bist du wirklich glücklich. Du könntest ein Freihändler sein, ein Importmogul oder der Dabra eines Suq. Oder du arbeitest aus den Schatten als Schmuggler oder Hehler für das Syndikat.

Namen: Esam, Izzaldin, Minnah, Nada, Radwa, Ubaid.

Reputation: +1

Schlüsselattribut: Empathie

Konzeptfertigkeiten:

- **Aufwiegler:** Datendschinn, Kraftakt, Manipulation, Kultur
- **Diplomat:** Kommandieren, Kultur, Manipulation, Nahkampf
- **Händler:** Kultur, Manipulation, Beobachtung, Pilot

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Rotes Gesicht, ernster Blick, Bartstoppeln, zu viel Schminke
- **Kleidung:** Rote Djellaba mit goldenen Stickereien, Gardeuniform, schwarzer Kaftan, Kopftuch mit Juwel

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Fraktionsstatus
- Lügendetektor (KYB)
- Sprachenmodulator (KYB)

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du hast einen Schützling, um den du dich kümmern musst. Er könnte ein Verwandter oder Freund sein, dem du Dank schuldest.
- Du schuldest dem Syndikat Geld. Sie wollen es zurück. Jetzt.
- Du bist habgierig, und du musst Leute einfach betrügen, wenn du die Chance bekommst. Sogar deine Freunde.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... ist sympathisch. Und leicht zu manipulieren.
... ist sehr direkt. Ihr versteht einander nicht.
... hat dich vor allen anderen beschämt. Du wirst das nicht vergessen.
... ist gut mit Worten. Du respektierst das.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Tabula	oder	Sprachenmodulator (KYB)
2.	Komlink V	oder	Stimmverstärker
3.	Exquisite Kleidung	oder	Kambra (W6 Dosen)
4.	Lügendetektor (KYB)	oder	Spracheinheit
5.	Vulkan-Grille	oder	Merkuriumdolch



WISSENSCHAFTLER

Der Horizont ist voller Geheimnisse, aber sie können alle erklärt werden. Du bist ein Soldat im Dienste der Wissenschaft. Es ist deine Pflicht, die Antworten zu finden, wo andere nur Fragen sehen. Du arbeitest unermüdlich, ehrst die wissenschaftliche Methode und prüfst wieder und wieder deine Hypothesen. Es gibt keine absoluten Wahrheiten, nur einen sich ständig verändernden Kanon von Geschichten über die Erschaffung der Ikonen. Es ist deine Aufgabe, diese Geschichten zu schreiben.

Mögliche Unterkonzepte:

- **Archäologe** – Du gräbst dich durch das, was alt und vergessen ist, von uralten Ruinen bis hin zu toten Sternen. Du könntest ein Astroniker des Yerba-Instituts sein, ein Psycho-Arithmetiker, ein kuanischer Humanologe oder ein Feldarchäologe in einem Exoanzug in der Dunkelheit des Grenzraums.
- **Medikurg** – Du arbeitest daran, die Menschen zu heilen und zu verbessern, körperlich wie spirituell. Du könntest ein Bioformer auf der Ozonplaza sein, ein Samariter des Ordens des Paria oder vielleicht ein Feldmedikurg in der Legion.
- **Techniker** – Du arbeitest mit allem, was technisch ist, von alten Sensoren bis zu Schiffsreaktoren. Du könntest ein Schiffsmaschinist an den Docks von Harima sein, ein Artefakttechniker beim Konsortium oder vielleicht ein Waffenschmied bei einer Söldnertruppe.

Namen: Abdelassa, Cantara, Dalal, Omran, Qasim, Wana.

Reputation: +1

Schlüsselattribut: Verstand

Konzeptfertigkeiten:

- **Archäologe:** Kultur, Beobachtung, Wissenschaft, Überleben
- **Medikurg:** Medikurgie, Manipulation, Beobachtung, Wissenschaft
- **Techniker:** Kraftakt, Technologie, Beobachtung, Wissenschaft

⚙ AUSSEHEN

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Gesicht:** Neugierige Augen, glatte Stirn, schmutziges Gesicht, zusammengebundenes Haar
- **Kleidung:** Overall, Laborkittel, weiße Djellaba, Cargo-Shorts und Stiefel

⚙ TALENTE

Wähle eines. Du kannst weitere während des Spiels erlernen. Kapitel 4 beschreibt alle Talente.

- Feldmedikurg
- Schrauber
- Wohlhabende Familie

⚙ PERSÖNLICHES PROBLEM

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

- Du kannst dem Kohôl einfach nicht entsagen. Er macht dich impulsiv und unberechenbar.
- Kopfgeldjäger sind hinter dir her, aber wegen etwas, das du nicht getan hast.
- Ein Konkurrent hat deinen guten Namen durch den Dreck gezogen. Eines Tages wirst du dich rächen.

⚙ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus der Liste aus oder denke dir selbst etwas aus.

... ist beinahe so schlau wie du. Beeindruckend.
... hat keine Ahnung. Wie kann man nur so dumm sein?
... macht dich unsicher. Du weißt nicht, wie du mit ihm/ihr umgehen sollst.
... ist so wunderschön. Aber er/sie würde dich wahrscheinlich nicht zweimal anschauen.

⚙ AUSRÜSTUNG

Du beginnst das Spiel mit dieser Ausrüstung. Wähle ein Teil aus jeder Zeile aus. Ausrüstung wird in Kapitel 6 beschrieben.

1.	Kommunikator (III)	oder	Umgebungssensor
2.	Tragbares Labor	oder	Computer
3.	Exoanzug	oder	Datenbank
4.	Druckzelt	oder	Sanitätskasten
5.	Werkzeug (fortschrittlich)	oder	Kompass





KAPITEL 3

FERTIGKEITEN

Man sagt über den vierten Sultan von Bahari, dass es nirgends im Horizont einen besseren Redner gab. Als die Räuber der feindlichen Clans vor den Toren der Stadt standen, sprach der Sultan so bewegend, dass sie ihre Waffen gegen ihre Anführer richteten und dem Sultan sofort ewige Treue schworen. So entstand die heute legendäre Bahari-Leibwache.

FRÜHE HERRSCHER DES HORIZONTS – Sora Moradi

Du hast dein Alter Ego im Dritten Horizont erschaffen, und schon bald wirst du auf ein großes Abenteuer in der Finsternis zwischen den Sternen aufbrechen. Aber zunächst musst du lernen, wie du die Hindernisse überwindest, denen du begegnest – durch den Einsatz deiner Fertigkeiten.

Es gibt zwei Arten von Fertigkeiten: allgemeine Fertigkeiten, die jeder verwenden kann, und spezielle Fertigkeiten, die besondere Ausbildung erfordern. Alle Fertigkeiten sind später in diesem Kapitel genauer beschrieben. Jede Fertigkeit ist an eines deiner vier Attribute gekoppelt: **Stärke**, **Geschicklichkeit**, **Verstand** und **Empathie**.

Attribute und Fertigkeiten werden auf einem Wert von 1 bis 5 gemessen. Ein höherer Wert ist besser.

WÜRFELN

Wenn du in Gefahr bist und etwas tun willst, das schwierig ist, dann liegt dein Schicksal in den Händen der Ikonen. Es ist Zeit, die Würfel herauszuholen! Jeder sechsseitige Würfel ist in Ordnung.

⚙ SECHSEN BEDEUTEN ERFOLG

Wenn du eine Handlung durchführst, fang an mit der Beschreibung dessen, was dein SC erreichen will. Dann nimm so viele Würfel zur Hand, wie dein Wert in der entsprechenden Fertigkeit plus dem zugehörigen Attribut beträgt. Die Gesamtzahl der Würfel kann durch deine Ausrüstung und andere externe Faktoren verändert werden. Dann würfelst du die (angepasste) Anzahl von Würfeln, alle Würfel auf einmal. Damit deine Aktion erfolgreich ist, muss mindestens ein Würfel eine Sechs zeigen. Wenn du mehr als eine Sechs würfelst, erzielst du damit zusätzliche Effekte.

Spezielle Fertigkeiten: Du kannst immer mit einer allgemeinen Fertigkeit würfeln, selbst wenn deine Fertigkeitsstufe 0 beträgt. Würfle einfach mit dem entsprechenden Attribut. Das wird als deine Grundchance bezeichnet. Um eine spezielle Fertigkeit zu benutzen, muss deine Fertigkeitsstufe mindestens 1 betragen. Ansonsten kannst du gar nicht auf die Fertigkeit würfeln.

⚙ ERFOLGSGRADE

Eine 6 ist genug, damit deine Aktion erfolgreich ist, aber sie bedeutet auch, dass du es gerade so geschafft hast. Wenn du drei oder mehr Erfolge erzielst, dann hast du einen kritischen Erfolg. Jede Fertigkeit listet später in diesem Kapitel Ergebnisse entsprechend deines Erfolgsgrades auf.

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

- **Beobachtung** (Verstand)
- **Beweglichkeit** (Geschicklichkeit)
- **Infiltration** (Geschicklichkeit)
- **Fernkampf** (Geschicklichkeit)
- **Kraftakt** (Stärke)
- **Manipulation** (Empathie)
- **Nahkampf** (Stärke)
- **Überleben** (Verstand)

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

- **Kommandieren** (Empathie)
- **Datenschinn** (Verstand)
- **Kultur** (Empathie)
- **Medikurgie** (Verstand)
- **Mystik** (Empathie)
- **Pilot** (Geschicklichkeit)
- **Technologie** (Verstand)
- **Wissenschaft** (Verstand)

Beispiel

Die Prospektorin Sabah wirft sich in Richtung der sich schließenden Luftschleuse. Der SL entscheidet, dass Sabah einen erfolgreichen Wurf auf **Beweglichkeit** *ablegen muss, um es rechtzeitig zu schaffen. Sabah hat* **Beweglichkeit** *1 und* **Geschicklichkeit** *3, so dass sie insgesamt vier Würfel würfeln kann.*

TABELLE 3.1 ERFOLGSGRADE

ANZAHL DER SECHSEN	ERFOLGSSTUFE
1-2	Eingeschränkter Erfolg
3+	Kritischer Erfolg

Beispiel

Sabah würfelt ihre vier Würfel und erzielt eine Sechs. Das ist ein eingeschränkter Erfolg. Sie rollt sich im letzten Augenblick durch die Luftschleuse.

BESCHREIBE DEINE HANDLUNG

In Coriolis erschafft ihr gemeinsam eure Geschichte. Ein Wurf auf eine Fertigkeit sollte ein dramatischer Höhepunkt sein. Beginne damit, zu beschreiben, was du tun willst, damit alle wissen, was auf dem Spiel steht. Dann wird gewürfelt. Schau dir das Ergebnis an und beschreibe die Auswirkungen: was du tust, was du sagst, was du denkst und wie dein Gegner reagiert. Wenn du ein Gebet an die Ikonen schickst, beschreibe dein Gebet. Ergreife die dramatische Initiative und warte nicht auf den SL. Erst wenn du über dein Würfelergebnis hinausgehst, sollte er dich in die Schranken weisen.

Bonuseffekte: Einige Fertigkeiten, wie **Fernkampf**, **Nahkampf** und **Pilot**, ermöglichen es, Bonuseffekte mit deinen zusätzlichen Sechsen zu „kaufen" (wenn du mehr als eine gewürfelt hast). Diese Effekte, und wie viele Sechsen sie kosten, sind in Kapitel 5 (Kampf) und Kapitel 7 (Raumkampf) beschrieben.

DIE KUNST ZU SCHEITERN

Wenn du keine Sechsen erzielst, dann geht etwas schief. Dein Schicksal liegt in den Händen des SL, und er entscheidet, was mit dir geschieht. Das einzige, was er nicht sagen kann, ist, dass „nichts passiert". Ein Fehlschlag sollte immer Konsequenzen haben. In einigen Fällen geben die Regeln eine grobe Vorstellung, was ein Fehlschlag bedeutet, aber meistens kann der SL es entscheiden. Vielleicht tust du dir weh, verlierst einen wichtigen Gegenstand oder bist gezwungen, einen anderen Weg zu deinem Ziel einzuschlagen. Vielleicht tritt auch eine neue Bedrohung auf. Wenn du verzweifelt darum bemüht bist, hast du noch eine Chance einen Wurf zu schaffen: Du kannst zu den Ikonen beten (siehe unten).

Kampf: Im Kampf (Kapitel 5) muss der SL nicht jedem Fehlschlag zu viele Konsequenzen verleihen. Der Umstand, dass dein Angriff fehlgeschlagen ist, ist normalerweise schon genug, da sich der Gegner nun rächen kann. Der SL kann dich natürlich auch im Kampf mit zusätzlichen Konsequenzen belegen. Vielleicht hat dein Fehlschuss ja jemand anderen getroffen?

GEBETE ZU DEN IKONEN

Wenn deine Not am größten ist, kannst du zu den Ikonen um Unterstützung beten. Das bedeutet, dass du alle Würfel, die keine Sechsen zeigen, neu würfeln kannst. Zu welcher Ikone du betest, hängt von der Fertigkeit ab, auf die du würfelst, siehe hierzu Tabelle 3.2. Dein Gebet zählt nicht als deine Aktion in der Runde (siehe Kapitel 5) und erfordert keine Zeit für die Durchführung. Du öffnest dich einfach der Energie der Ikonen. Aber das Gebet ist nicht ohne Risiko, mehr dazu siehe unten. Du betest normalerweise nur zu den Ikonen, wenn dein Wurf misslungen ist, aber du könntest auch beten, wenn du Sechsen beim ursprünglichen Wurf erzielt hast, um mehr Sechsen zu erzielen und mehr Bonuseffekte zu erhalten. Du kannst nur bei Würfen auf Fertigkeiten zu den Ikonen beten, nicht bei anderen Würfen. Du kannst nur einmal bei jedem Wurf beten.

VORBEREITENDE GEBETE UND KAPELLEN

Wenn du dir Zeit nimmst, ein vorbereitendes Gebet an eine Ikone zu sprechen, ehe du dich ins Gefecht stürzt, erhältst du einen Modifikator von +1 auf Wurfwiederholungen, wenn du im Lauf der Sitzung zur gleichen Ikone betest. Wenn das Gebet in einer Kapelle stattfindet, steigt der Modifikator auf +2. Dieser Effekt hält für den Rest der Spielsitzung an, aber nur, wenn du zu dieser bestimmten Ikone betest (siehe Tabelle 3.2).



⚙ DIE FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN

Das Universum strebt nach Gleichgewicht. Wenn du die Macht der Ikonen nutzt, um dir zu helfen, wirst du früher oder später die Auswirkungen erleiden, etwas, das im Spiel durch Finsternispunkte (FP) ausgedrückt wird. Immer, wenn du zu den Ikonen betest, um einen Wurf zu wiederholen, erhält der SL einen FP. Er kann diese auf verschiedene Arten einsetzen, siehe dazu die anschließende Tabelle.

Du kannst einen beliebigen Marker verwenden, um die Zahl der FP zu verwalten. Es gibt viele Arten von Markern, die du in einem Spieleladen kaufen kannst. Ansonsten kannst du beispielsweise auch Münzen verwenden. FP können von Sitzung zu Sitzung mitgenommen werden, daher sollte der SL sich am Ende der Sitzung notieren, wie viele er zur Verfügung hatte. Es gibt keine Obergrenze, wie viele FP der SL haben kann.

Finsternispunkte ohne Gebet: Der SL kann FP auch auf andere Weisen erlangen: bei Portalsprüngen, während Reisen in der Finsternis zwischen den Sternen und wenn die Spieler mystische Kräfte verwenden. Lies dazu mehr in Kapitel 15.

FINSTERNISPUNKTE VERWENDEN

Die Finsternispunkte sind ein dramatisches Werkzeug für den SL. Er kann sie verwenden, um den SC Hindernisse in den Weg zu stellen oder NSC aus einer Notlage zu helfen. Die FP haben außerdem einen psychologischen Effekt auf die Spieler: Wenn sie den wachsenden Vorrat an Markern sehen, wird das ein Omen, dass etwas Schlimmes passieren wird. Der SL kann seine FP verwenden, wann oder wie er will, um am meisten Spannung zu erzeugen. Hier findest du eine Liste einiger Möglichkeiten, FP auszugeben. Sie führt auch auf, wie viele FP du jeweils aufwenden musst.

- **Wurfwiederholung** – So wie ein SC betet und Würfel neu würfelt, kann auch der SL einen Fertigkeitswurf für einen NSC wiederholen. Kostet 1 FP.
- **Initiative Ergreifen** – Ein NSC bricht die Initiativereihenfolge und reagiert, ehe er an der Reihe wäre. Der SL entscheidet, wann. Kostet 1 FP.
- **Leeres Magazin** – Einem SC, der eine Schusswaffe verwendet, geht die Munition aus. Der Angriff wird nicht betroffen, aber danach muss die Waffe nachgeladen werden. Kostet 1 FP.
- **Ladehemmung** – Die Waffe eines SC blockiert. Der Angriff geht verloren, und ein Wurf auf Technologie (eine langsame Aktion) ist notwendig, um die Waffe zu reparieren. Kostet 3 FP.
- **Reaktion** – Normalerweise können NSC im Kampf keine Reaktionen ausführen (siehe Seite 84). Um dies doch zu tun, muss der SL 1 FP aufwenden.
- **Verlorener Gegenstand** – Ein SC hat einen wichtigen Gegenstand verloren. Der SL entscheidet, welchen. Kostet 3 FP.

- **Verstärkungen** – Die Gegner erhalten unerwartete Rückendeckung. Der SL entscheidet, was genau eintrifft. Kostet 1 bis 3 FP, abhängig von der Verstärkung.
- **Unschuldige in Gefahr** – Ein Unbeteiligter wird plötzlich ins Gefecht verwickelt und braucht Hilfe. Werden die SC ihm helfen? Kostet 2 FP.
- **Persönliches Problem** – Das Persönliche Problem eines SC (siehe Seite 26) beeinflusst ihn auf eine Weise, die der SL auswählt. Kostet 1 FP.
- **Zorn der Natur** – Etwas Gefährliches in der Umgebung des SC beeinflusst ihn plötzlich. Es könnte sich um zusammenbrechende Tragbalken oder einen Erdrutsch handeln. Kostet 1 bis 3 FP, abhängig von der Gefahr.
- **Dunkle Gedanken** – Ein SC wird plötzlich zeitweise von einem dunklem Wahn ergriffen. Mehr Details findest du in Kapitel 14. Kostet 1 bis 3 FP.
- **Die Macht der Dunkelheit** – Bestimmte Talente oder Fähigkeiten können von NSC oder Wesen mit FP aktiviert werden. Mehr Details findest du in Kapitel 15. Die FP-Kosten variieren.

NUR EINE CHANCE

In der Regel hast du nur eine Chance, eine Aktion zu schaffen. Wenn du gewürfelt hast – und zu deiner Ikone gebetet hast –, kannst du nicht versuchen, genau das Gleiche noch einmal zu machen. Du musst deine Herangehensweise anpassen, um dein Ziel zu erreichen, oder darauf warten, dass sich die Umstände auf greifbare Weise ändern. Ein anderer SC könnte dennoch versuchen, erfolgreich zu sein, wo du gescheitert bist.

Im Kampf (Kapitel 5) sollte der SL toleranter sein. Du kannst den gleichen Gegner Runde für Runde angreifen, solange du auf andere Weise beschreibst, was du tust, um deine Chancen zu erhöhen.

MODIFIKATOREN

Manchmal helfen dir äußere Faktoren dabei, dein Ziel zu erreichen, indem sie dir zusätzliche Würfel verleihen. Manchmal arbeiten sie gegen dich und verringern deinen Gesamtwürfelvorrat. Diese Faktoren werden Modifikatoren genannt.

Ein Modifikator von +1 bedeutet, dass du einen zusätzlichen Würfel bekommst, ein Modifikator von +2 bringt dir zwei Würfel, und so weiter. Ein Modifikator von -1 bedeutet, dass du einen Würfel weniger wirfst, ein Modifikator von -2 zieht zwei Würfel ab und so weiter. Es können mehrere Modifikatoren auf einmal aktiv sein. Zähle sie einfach zusammen, um deinen Gesamtmodifikator zu bestimmen. Ein Modifikator von +2 und einer von -1 sind ein Modifikator von +1.

Es gibt vier Dinge, die zu Modifikatoren führen können:

TABELLE 3.2 IKONEN UND FERTIGKEITEN

Zu welcher Ikone du betest, hängt von der Fertigkeit ab, auf die du würfelst. Dies hat keinen regeltechnischen Effekt, sollte aber Teil deiner Erzählung sein.

- **Beweglichkeit: Der Tänzer**
- **Beobachtung: Der Spieler**
- **Fernkampf: Die Richterin**
- **Infiltration: Der Gesichtslose**
- **Kraftakt: Der Deckarbeiter**
- **Manipulation: Der Händler**
- **Nahkampf: Der Tänzer**
- **Überleben: Der Reisende**
- **Kommandieren: Die Richterin**
- **Datendschinn: Der Bote**
- **Kultur: Der Reisende**
- **Medikurgie: Die Herrin der Tränen**
- **Mystik: Der Gesichtslose**
- **Pilot: Der Spieler**
- **Technologie: Der Bote**
- **Wissenschaft: Der Bote**

Beispiel

Prospektorin Sabah hebt ihre zitternde Hand und feuert ihre Vulkan-Pistole auf den Attentäter ab. Sie hat **Fernkampf** *1 und* **Geschicklichkeit** *3, also wirft sie vier Würfel. Sie erzielt aber keine Sechsen. Sie schickt ein wortloses Gebet zur Richterin und wiederholt den Wurf. Eine Sechs! Sabah schließt die Augen, und der Schuss trifft. Der SL erhält einen Finsternispunkt.*

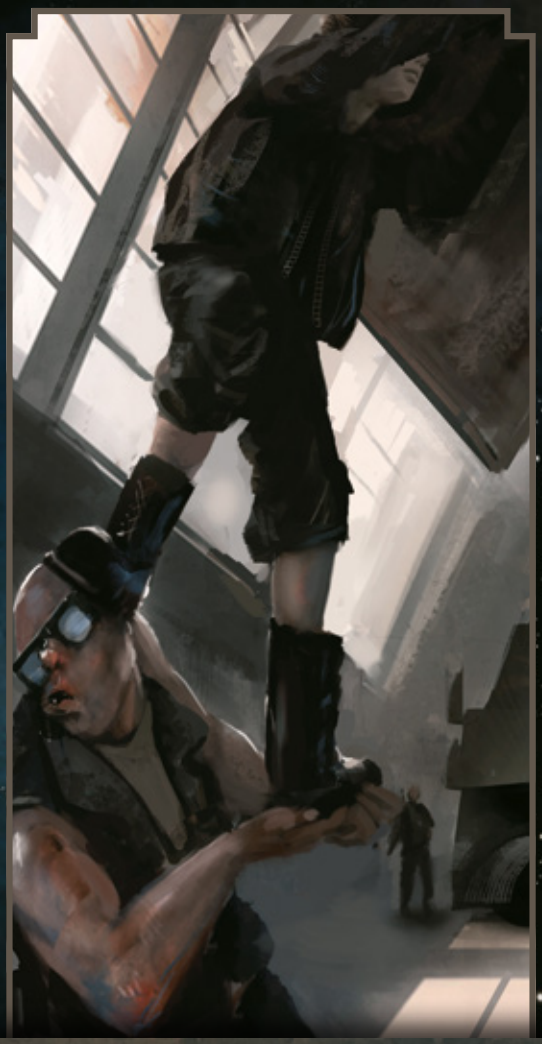
NSC UND FERTIGKEITEN

NSC verwenden genau wie SC Fertigkeiten. Der SL würfelt für ihre Aktionen und kann den Wurf wiederholen, indem er Finsternispunkte ausgibt. Der SL sollte allerdings nur würfeln, wenn eine Aktion direkten Einfluss auf einen SC hat, beispielsweise wenn ein NSC einen SC angreift oder retten will. Wenn ein NSC eine Aktion ausführt, die keinen direkten Einfluss auf einen SC hat, kann der SL einfach ohne Würfeln entscheiden, was passiert.

TABELLE 3.3 ERFOLGSCHANCE

Wenn du viele Würfel auf einmal würfelst, kann es schwierig sein, deine Erfolgsaussichten zu bestimmen. Die Tabelle unten gibt deine Chancen an, wenn du 1 bis 10 Würfel würfelst. Die dritte Spalte zeigt die Chance, wenn du zu einer Ikone betest.

WÜRFEL	CHANCE	MIT GEBET
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%



- Deine Ausrüstung.
- Die Schwierigkeit deiner Aktion.
- Unterstützung von anderen.
- Gebete und vorbereitende Gebete (Seite 55).

AUSRÜSTUNG

Gute Ausrüstung kann dir positive Modifikatoren verleihen, normalerweise zwischen +1 und +3. Du findest eine Liste von Waffen und anderer Ausrüstung in Kapitel 6. Modifikatoren auf Medikurgie durch medizinische Ausrüstung findest du auf Seite 95.

SCHWIERIGKEIT

Die genaue Schwierigkeit deiner Aktion ist oft nicht wichtig. Nur herausfordernde Aktionen sollten es überhaupt nötig machen, dass du würfelst. Aber es mag Situationen geben, wenn der SL betonen möchte, dass ein Umstand deine Aktion schwieriger oder einfacher macht. Verwende Tabelle 3.4 als Richtlinie.

Im Kampf (Kapitel 5) verleihen die Regeln dir oft Modifikatoren, beispielsweise abhängig von der Entfernung zwischen deiner Position und deinem Ziel, oder wenn du einen Hinterhalt für deine Feinde stellst. Einige Talente (Kapitel 4) können dir auch positive Modifikatoren verleihen.

HILFE VON ANDEREN

Andere SC oder NSC mit mindestens Stufe 1 in der Fertigkeit, auf die du würfeln willst, können dich unterstützen. Sie müssen ansagen, dass sie helfen wollen, ehe du würfelst. Es muss auch in die Geschichte passen. Die Person, die dich unterstützt, muss in deiner Nähe sein und eine wirkliche Chance haben, deine Aktion zu beeinflussen. Der SL hat das letzte Wort. Du erhältst für jede Person, die dich unterstützt, einen Modifikator von +1.

Es können nicht mehr als drei Personen bei einem Wurf helfen, so dass der höchste Modifikator, den dir andere verleihen können, bei +3 liegt.

Kampf: Jemandem dabei zu helfen, eine langsame Aktion auszuführen, erfordert ebenfalls eine langsame Aktion. Willst du jemandem bei einer normalen oder schnellen Aktion helfen, ist das für dich eine normale Aktion.

Kommandieren: Die Fertigkeit Kommandieren (Seite 63) kann für effektivere Unterstützung verwendet werden. Anstatt eines automatischen Modifikators von +1 sorgt ein Charakter mit Kommandieren für einen Modifikator gleich der Sechsen, die er bei seinem Wurf erzielt, aber natürlich nur, wenn du seinen Befehlen folgst. Befehle zu erteilen ist im Kampf immer eine normale Aktion.

NSC können einander helfen, genau wie SC. Bei großen Gruppen von NSC im Kampf kannst du sie auch als Gruppen und nicht als Individuen behandeln (siehe Kapitel 5).

GLEICHZEITIGE HANDLUNGEN

Du und die anderen SC könnt einander nicht helfen, wenn ihr gleichzeitig handelt, sprich, wenn ihr die gleiche Aktion zur gleichen Zeit ausführt. Wenn ihr beispielsweise versucht, euch an einer Wache vorbeizuschleichen (**Infiltration**) oder wenn ihr in einen Hinterhalt lauft (**Beobachtung**), könnt ihr einander nicht unterstützen. In diesem Fall muss jeder für sich würfeln.

Wenn das Ergebnis deines Wurfs wirklich gut ist, ist es bei einigen Fertigkeiten möglich, deinen Erfolg mit einem Freund zu teilen. Dieser muss dann nicht würfeln. Du kannst jemanden auf diese Weise unterstützen, selbst wenn diese Person bei ihrem Wurf bereits erfolglos war.

VERGLEICHENDE WÜRFE

Manchmal ist eine Sechs einfach nicht genug, um einen Fertigkeitswurf zu schaffen. In diesen Fällen musst du außerdem den Wurf eines Gegners schlagen. Das wird vergleichender Wurf genannt. Um einen vergleichenden Wurf zu gewinnen, musst du mehr Sechsen als dein Gegner erzielen. Jede Sechs des Angreifers hebt eine Sechs auf, die du gewürfelt hast. Nur du (der Angreifer) kannst bei einem vergleichenden Wurf zu den Ikonen beten. Manchmal werden du und dein Gegner auf unterschiedliche Fertigkeiten würfeln, manchmal auf dieselbe.

Vergleichende Würfe werden immer dann verwendet, wenn du mit **Manipulation** oder **Infiltration** würfelst, und wenn jemand diese Fertigkeiten gegen dich benutzt. Der SL kann auch einen vergleichenden Wurf verlangen, wenn er es als angemessen empfindet, beispielsweise bei einem Wurf mit **Kraftakt** gegen **Kraftakt** beim Armdrücken.

Kampf: Im Kampf (Kapitel 5) zählt ein vergleichender Wurf als Aktion für dich (den Angreifer), nicht aber für deinen Gegner (den Verteidiger).

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Der folgende Abschnitt beschreibt die acht allgemeinen Fertigkeiten, die alle SC und NSC verwenden können. Jede Fertigkeit listet Beispiele auf, was ein Versagen, ein eingeschränkter Erfolg und ein kritischer Erfolg bedeuten könnten. Über die genauen Details entscheidet aber der SL. Die Kampffertigkeiten **Nahkampf** und **Fernkampf** sind hier die Ausnahme. Die Auswirkungen deines Erfolgsgrads mit diesen Fertigkeiten sind in Kapitel 5 beschrieben.

NULL WÜRFEL

Wenn deine Modifikatoren dafür sorgen, dass du null oder weniger Würfel würfeln würdest, dann verwendest du zwei Würfel. Beide müssen eine Sechs zeigen, damit du erfolgreich bist. Schwierig, aber nicht unmöglich!

TABELLE 3.4 SCHWIERIGKEIT

SCHWIERIGKEIT	MODIFIKATOR
Kinderspiel	+3
Mühelos	+2
Einfach	+1
Normal	0
Fordernd	-1
Schwierig	-2
Irrsinnig	-3

Beispiel

Ein bisschen später versucht Sabah verzweifelt, einen Gegner abzuschütteln, der sie verfolgt. Sie will über eine Mauer klettern. Sie muss wieder mit **Beweglichkeit** *würfeln, doch der SL ist der Ansicht, dass der Wurf Schwierig ist (-2). Sabah hat* **Geschicklichkeit** *3 und* **Beweglichkeit** *1, darf aber nur noch zwei Würfel würfeln.*

Beispiel

Sabahs Freund, der Prospektor Wali, hilft ihr über die Mauer. Dadurch darf Sabah einen zusätzlichen Würfel würfeln.



BEOBACHTUNG (VERSTAND)

Ein Abenteurer im Dritten Horizont muss immer wachsam sein, sonst wird er nicht alt. Du machst einen Wurf auf **Beobachtung**, um zu bemerken, wenn sich jemand an dich anschleicht (vergleichender Wurf, siehe oben). Du kannst diese Fertigkeit auch verwenden, wenn du jemanden oder etwas auf Entfernung siehst und mehr wissen willst.

⚙ FEHLSCHLAG

Du kannst nicht erkennen, worum es sich handelt, oder kommst zu einem falschen Ergebnis. Der SL gibt dir falsche Informationen.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du kannst erkennen, was es ist, aber nicht viele Details ausmachen. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du kannst detailliert erkennen, worum es sich handelt, und erkennst außerdem einen Schwachpunkt (wenn es sich um einen Gegner/ein Hindernis handelt) oder eine neue Route vor dir.

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Wenn du springst, kletterst, spurtest oder eine Handlung ausführst, die Geschwindigkeit oder Koordination erfordert, dann würfelst du mit **Beweglichkeit**.

⚙ FEHLSCHLAG

Du fällst hin oder stolperst. Es gelingt dir nicht, dein Ziel zu erreichen. Abhängig von den Umständen besteht ein hohes Risiko, dass du Schaden erleidest. Siehe Seite 97 in Kapitel 5 für Regeln zu Schaden durch Stürze.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du schaffst es, dein Manöver durchzuziehen, aber nur gerade so.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du zeigst makelloses Können und erzielst einen unerwarteten, positiven zusätzlichen Effekt. Vielleicht hilfst du einem Freund oder erschaffst ein Hindernis für einen Gegner. Der SL entscheidet, was genau passiert.

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

Du kannst deine Gegner mit einer Vulkan-Pistole, einem Beschleunigungskarabiner oder einem einfachen Wurfmesser auf Entfernung ausschalten. So bleibt dein Kaftan frei von Blutflecken. Mach einen **Fernkampf**-Wurf, wenn du eine Fernkampfwaffe auf einen Gegner abfeuerst. Mehr über Fernkampf kannst du in Kapitel 5 nachlesen. Fernkampf wird auch verwendet, wenn du Schiffsgeschütze nutzt oder Torpedos abfeuerst. Mehr dazu kannst du in Kapitel 7 nachlesen.

Waffen: Schusswaffen zählen als Ausrüstung, was dir einen Bonus auf deinen Wurf verleiht, wie bei einer Waffe im Nahkampf. Der Unterschied ist, dass du unbedingt eine Schusswaffe brauchst, um die Fertigkeit überhaupt verwenden zu können. In Kapitel 5 sind zahlreiche verschiedene Feuerwaffen beschrieben.

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

Es ist oft eine kluge Entscheidung, einer Konfrontation aus dem Weg zu gehen, indem man am Gegner vorbei schleicht. Mach einen Wurf auf **Infiltration**, wenn du dich unbemerkt bewegen, einen heimtückischen Angriff ausführen oder einen Hinterhalt legen willst (siehe Kapitel 5). Würfe auf **Infiltration** sind vergleichende Würfe mit deinem Wert in **Infiltration** gegen die **Beobachtung** deines Gegners.

⚙ FEHLSCHLAG

Der Gegner bemerkt oder hört dich. Du verlierst das Überraschungsmoment.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du wirst nicht entdeckt, musst aber einen Umweg zum Ziel machen. Ein Gegner könnte außerdem bemerken, dass etwas nicht stimmt und anfangen, nach dir zu suchen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Wie ein Schatten in der Nacht näherst du dich deinen arglosen Gegnern. Du erhältst +2 auf einen heimtückischen Angriff, wenn du ihn unmittelbar nach dem **Infiltration**-Wurf ausführst.

KRAFTAKT (STÄRKE)

Wenn du etwas Schweres anheben musst, einen verwundeten Kameraden tragen oder eine Luftschleuse unter explosiver Dekompression mit den Händen schließen willst, würfelst du auf **Kraftakt**. Wenn du versuchst, eine andere Person zu überwältigen, beispielsweise beim Armdrücken, dann ist das ein vergleichender Wurf.

⚙ FEHLSCHLAG

Du gibst alles, was du hast, aber bist nicht stark genug. Gibt es noch eine andere Möglichkeit?

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du überwindest die Herausforderung, aber gerade so.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du überwindest die Herausforderung und erhältst dabei einige unerwartete zusätzliche positive Effekte. Beispielsweise verwundest du einen Gegner, hilfst einem Freund oder findest einen neuen Weg.

MANIPULATION (EMPATHIE)

Lügen, Überzeugungskraft, Drohungen, Charme oder Verführungskunst: Es gibt viele Methoden, um jemanden dazu zu bringen, deine Sichtweise zu teilen. Du musst den Gegner in einem vergleichenden Wurf auf **Manipulation** gegen **Manipulation** besiegen (siehe oben). Deine Ausgangsposition (unten) und deine Reputation bieten Modifikatoren auf den Wurf.

FEHLSCHLAG

Dein Gegner hört dir nicht zu und widersetzt sich deinen Forderungen. Er könnte sogar angreifen, wenn du ihn provozierst.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Dein Gegner muss eine Entscheidung treffen. Er kann entweder tun, was du willst, oder dich sofort körperlich angreifen (mit **Nahkampf** oder **Fernkampf**). Selbst wenn er zustimmt, kann er im Austausch etwas von dir verlangen. Der SL entscheidet, was. Du kannst den Deal entweder akzeptieren oder dich zurückziehen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Dein Gegner ist so von der Stärke deiner Persönlichkeit bewegt, dass er deine Forderungen akzeptiert, ohne etwas im Austausch zu verlangen. Wenn du willst, kannst du auch Stresspunkte (siehe Seite 92) gleich der Anzahl der gewürfelten Sechsen verursachen.

AUSGANGSPOSITION

Wenn du einen Wurf auf **Manipulation** machst, erhältst du +1 Würfel für jeden der folgenden Faktoren:

- Du hast mehr Leute auf deiner Seite als der Gegner.
- Was du willst, kostet den Gegner nicht wirklich etwas.
- Dein Gegner ist verwundet.
- Du hast deinem Gegner in der Vergangenheit geholfen.
- Du lieferst überzeugende Argumente (Entscheidung des SL).

Du erhältst einen Abzug von -1 für die folgenden Faktoren:

- Dein Gegner hat mehr Leute auf seiner Seite als du.
- Was du willst, ist für den Gegner teuer oder riskant.
- Dein Gegner kann nichts dadurch gewinnen, dass er dir hilft.
- Du und dein Gegner haben Schwierigkeiten, einander zu verstehen.
- Die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner ist kurz oder weiter (siehe Seite 84).

REPUTATION

Dein Reputationswert und der deines Gegners haben Auswirkungen auf deinen Wurf mit **Manipulation**. Wenn deine Reputation höher ist, erhältst du +1 für jeden Rang über dem deines Gegners. Wenn dein Wert niedriger ist, dann erleidest du -1 für jeden Punkt Unterschied. Die Reputation beeinflusst den Wurf aber nur, wenn dein soziales Ansehen im Dritten Horizont relevant ist. Der SL hat das letzte Wort.

GRUPPEN MANIPULIEREN

Wenn du Manipulation gegen eine Gruppe von Leuten verwendest, dann hast du normalerweise mit dem Anführer oder dem Sprecher der Gruppe zu tun. Vergiss nicht, dass du einen Abzug von -1 erleidest, wenn dein Gegner in der Überzahl ist. Wenn du dich mit dem Anführer einigst, dann wird die Gruppe das normalerweise hinnehmen. Wenn es keinen klaren Anführer gibt, dann wird es schwieriger. Dann wird jeder deiner Gegner einzeln handeln.

WÜRFLE NICHT, UM VERBORGENE GEGENSTÄNDE ZU ENTDECKEN

In Coriolis wird nicht gewürfelt, um versteckte Gegenstände, Geheimtüren oder Hinweise zu finden. Wenn du dem SL beschreibst, dass du an der richtigen Stelle suchst, dann sollte er sie dich finden lassen, wenn sie überhaupt zu finden sind. Es wird nicht gewürfelt.

NAHKAMPF (STÄRKE)

Der Dritte Horizont ist ein Ort voller Gewalt. Manchmal wirst du keine Wahl haben, als um dein Leben zu kämpfen. Du machst einen Wurf auf **Nahkampf**, wenn du jemanden angreifen oder dich selbst im Nahkampf verteidigen willst.

Regeln und genauere Informationen findest du unter **Nahkampf** in Kapitel 5.

Waffen: Du kannst Waffen im Nahkampf verwenden. Diese können alles sein von einfachen improvisierten Messern und stumpfen Schlaginstrumenten bis hin zu fortschrittlichen Waffen wie Duramessern und Merkurium-Schwertern. Waffen verleihen dir einen Bonus und verursachen mehr Schaden als ein waffenloser Angriff. Lies dazu mehr in Kapitel 5.

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

Es ist nicht leicht, in den rauen Landschaften des Dritten Horizonts zu überleben. Man kann im Horizont alles finden, von dampfenden Dschungeln und eisigen Tundren bis hin zu titanischen Bergen und bodenlosen Ozeanen. **Überleben** enthält das Wissen darüber, Unterschlüpfe zu bauen, Nahrung und Wasser zu finden und wie man sich nur anhand der Sterne am Himmel orientiert, außerdem einfache Fallen zu konstruieren und wie man fischt und jagt. Mach einen Wurf mit **Überleben**, wenn du in unerforschtem Gebiet auf der Planetenoberfläche unterwegs bist.

⚙ FEHLSCHLAG

Du verirrst dich, oder du kannst weder Nahrung noch sauberes Wasser finden.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du findest deinen Weg, findest sauberes Wasser oder Nahrung oder baust dir einen einfachen Unterschlupf.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du findest eine Abkürzung zu deinem Ziel, sauberes Wasser und Nahrung für dich und W6 weitere Personen oder baust einen robusten Unterschlupf, der später wiederverwendet werden kann.



SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Dieser Abschnitt beschreibt die acht speziellen Fertigkeiten, die eine besondere Ausbildung erfordern, damit du sie verwenden kannst. Wenn deine Fertigkeitsstufe in einer speziellen Fertigkeit bei 0 liegt, dann kannst du keine Würfe auf diese Fertigkeit ablegen. Du scheiterst automatisch. Wie bei den allgemeinen Fertigkeiten oben führt jede Fertigkeit Beispiele auf, was ein Fehlschlag, eingeschränkter Erfolg und kritischer Erfolg bedeuten könnten. Der SL entscheidet, was genau passiert.

DATENDSCHINN (VERSTAND)

Terminals, Sensoren und fortschrittliche Datensysteme sind im Dritten Horizont Teil des alltäglichen Lebens. Die meisten Computer werden mit der Stimme bedient, aber auch Interaktionen mit Touchpads, Datenstiften oder der Kybernetik des Anwenders sind nicht ungewöhnlich. Die meisten Leute im Horizont können grundlegende Datensysteme verwenden, doch fortschrittliche Operationen erfordern einen Wurf auf **Datendschinn**. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn du in geschützte Systeme eindringen willst, neue Programme anpassen oder schreiben möchtest oder dich gegen Spyware und Angriffsmems verteidigen musst. **Datendschinn** wird auch verwendet, um Schiffssensoren zu bedienen (mehr in Kapitel 7).

⚙ FEHLSCHLAG

Etwas geht schief, und das Ergebnis ist das Gegenteil von dem, was du dir erhofft hattest.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Du erreichst dein Ziel, aber es dauert länger als erwartet, und es kommt unterwegs zu einer Komplikation.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du erreichst dein Ziel und dabei auch noch einen unerwarteten Bonuseffekt (Entscheidung des SL).

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

Du bist der Anführer eines Schiffs oder eines Trupps von Soldaten. In einer Krise triffst du die Entscheidungen, aber du weißt, dass du niemals stärker als deine Einheit sein kannst. Es ist deine Aufgabe, sicherzustellen, dass deine Kameraden die bestmögliche Leistung bringen. Einheit ist Stärke.

Kommandieren verwendet im Raumkampf andere Regeln (siehe Kapitel 7), kann aber ansonsten genutzt werden, wenn du anderen hilfst (Seite 58). Der positive Modifikator deiner Hilfe entspricht den Sechsen, die du bei deinem **Kommandieren**-Wurf erzielst, solange die andere Person deine Befehle umsetzt. **Kommandieren** kann auch verwendet werden, um anderen dabei zu helfen, Willenskraftpunkte zurückzuerlangen. Mehr dazu in Kapitel 5.

KULTUR (EMPATHIE)

Du bist eine weise Person, die Einblicke in viele unterschiedliche Themen hat. Du hast die verschiedenen Kulturen und Völker des Horizonts studiert und kennst ihre Traditionen, ihren Glauben und Aberglauben. Du bist auch mit den Kreaturen und Tieren ihrer Heimatplaneten vertraut. Mach einen Wurf auf **kultur**, wenn du dich an etwas Schwieriges erinnern willst, wie die richtige Begrüßung unter den Sogoi von Kua, die Handelsrouten über die Salam-Ebenen auf Algol oder ob man einen Bokor durch Gebete vertreiben kann. Wenn du Zugriff auf alte Bücher, Datenbanken oder die Infologs des Instituts hast, dann erhältst du einen positiven Modifikator.

⚙ FEHLSCHLAG

Du weißt es nicht, oder du irrst dich. Der SL gibt dir falsche Informationen.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG

Dein Wissen ist begrenzt. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG

Du kennst das Thema außerordentlich gut, und dir fällt etwas ein, das dir einen zusätzlichen Bonus verleiht.

MEDIKURGIE (VERSTAND)

Wenn du diese Fertigkeit besitzt, bist du in den Heilkünsten ausgebildet, weißt, wie du dich um die Kranken und Verwundeten kümmern musst und kannst sogar psychische Leiden behandeln. Fähige Medikurgen führen auch kosmetische Operationen und bionische Umformungen durch. Als Medikurg kannst du auch spezielle medizinische Ausrüstung wie medizinische Labore, Spinnendoktoren und mobile Traumaeinheiten verwenden.

Das Haupteinsatzgebiet von **Medikurgie** ist es, Verwundete zu stabilisieren und zu behandeln. Mehr dazu findest du in Kapitel 5. Die Fertigkeit kann auch verwendet werden, um Willenskraftpunkte wiederherzustellen und Diagnosen zu stellen, zum Beispiel, um Drogenmissbrauch oder die Auswirkungen eines Gifts zu erkennen und Verwundungen oder psychische Erkrankungen zu identifizieren.



⚙ FEHLSCHLAG
Du hast keine Ahnung, was dem Patienten fehlt, oder du triffst eine falsche Diagnose. Der SL gibt dir unvollständige oder falsche Informationen.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG
Du hast eine ziemlich gute Vorstellung, was das Problem sein könnte. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG
Du triffst eine korrekte Diagnose und du erinnerst dich an etwas, das dir einen zusätzlichen Bonus verleiht.

MYSTIK (EMPATHIE)

In den letzten Jahren tauchen zunehmend Berichte über Mystiker, Leute mit besonderen Fähigkeiten, auf. Die Reaktion dauerte nicht lang – innerhalb der religiösen Kulte wurden Mystiker entweder ermordet oder als Sendboten der Ikonen verehrt, abhängig von den Überzeugungen des Kults. Die Nachrichten des Bulletins auf Coriolis berichten von Ratstreffen auf der höchsten politischen Ebene, die über die Rechtmäßigkeit mystischer Kräfte diskutierten.

Um diese Fertigkeit zu erwerben, wenn du deinen SC erschaffst, musst du das Unterkonzept Mystiker wählen (siehe Seite 33). Du kannst diese Fertigkeit allerdings auch während des Spiels erwerben, unabhängig davon, was dein Konzept ist. Das bedeutet, dass in dir schlummernde Kräfte sich plötzlich manifestieren.

Jede mystische Kraft zählt als eigenständiges Talent (Kapitel 4). Wenn du eine Kraft aktivierst, machst du einen Wurf auf **Mystik**. Jede Aktivierung verleiht dem SL einen Finsternispunkt.

⚙ FEHLSCHLAG
Die Kraft erleidet irgendeine Art von Fehlzündung. Du erhältst falsche Informationen oder erleidest einen unerwünschten Effekt. Der SL entscheidet über die Details.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG
Du aktivierst deine Kraft durch beträchtliche Konzentration und Willensstärke.

⚙ KRITISCHER ERFOLG
Mystische Energien wogen durch deinen Körper. Sie aktivieren die Kraft und lösen einen unerwarteten, aber positiven Nebeneffekt aus. Über die Details entscheidet der SL.

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

Du bist eins mit deinem Schiff. Du steuerst hunderte von Tonnen Metall durch die Dunkelheit, durchstößt eisige Winde und kilometerhohe Sandstürme und sorgst dafür, dass alle überleben, um davon zu berichten. Würfle auf **Pilot**, wenn du ein Fahrzeug bedienst. Dabei könnte es sich um ein Hoverbike oder einen Bodenlader handeln, oder auch um ein Gravschiff oder Raumfahrzeug.

Die Regeln zum Einsatz von Pilot im Raumkampf findest du in Kapitel 7. Du würfelst auch auf **Pilot**, wenn du ein normales Fahrzeug steuerst und ein riskantes Manöver unternimmst.

⚙ FEHLSCHLAG
Du scheiterst. Abhängig von den Umständen kann das Ergebnis alles von peinlich bis hin zu tödlich sein.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG
Du führst das Manöver aus, aber schaffst es gerade so.

⚙ KRITISCHER ERFOLG
Du führst das Manöver fehlerfrei aus und erzielst einen unerwarteten, positiven Nebeneffekt. Zum Beispiel könntest du ein Hindernis für einen Gegner erschaffen. Der SL entscheidet, was genau passiert.

TECHNOLOGIE (VERSTAND)

Andere sehen technische Apparate als beinahe magisch an, aber du verstehst, wie sie im Inneren funktionieren. Die Fertigkeit wird verwendet, wenn du Maschinen, mechanische und elektronische Geräte sowie Sprengstoffe bedienen willst. Du kannst alles reparieren, sei es ein kleines Gerät oder ein Raumschiff (Kapitel 7). Die Fertigkeit wird auch verwendet, wenn du etwas in die Luft sprengen willst.

⚙ FEHLSCHLAG
Etwas geht schief, und das Ergebnis ist das Gegenteil von dem, was du dir erhofft hattest.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG
Du erreichst dein Ziel, aber es dauert länger als erwartet, und auf dem Weg kommt es zu einer Komplikation.

⚙ KRITISCHER ERFOLG
Du erreichst dein Ziel und gleichzeitig noch einen unerwarteten Bonuseffekt.

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

Du bist ein Akademiker, der in der wissenschaftlichen Tradition geschult ist. Du bist belesen in vielen Themen, von Astrophysik und Geochemie bis hin zu Bionik und Sozioarithmetik. Mach einen Wurf auf **Wissenschaft**, wenn du etwas herausfinden willst, das fortgeschrittene wissenschaftliche Ausbildung erfordert. Du könntest beispielsweise einen Portalsprung berechnen oder herausfinden, wo du Einschlüsse von Xenongas auf einem gefrorenen Megaplaneten finden kannst. Wenn du Zugriff auf relevante Datenbanken hast, dann erhältst du einen positiven Modifikator.

⚙ FEHLSCHLAG
Du weißt es nicht, oder du irrst dich. Der SL gibt dir falsche Informationen.

⚙ EINGESCHRÄNKTER ERFOLG
Dein Wissen ist begrenzt. Der SL gibt dir korrekte, aber kurze Informationen.

⚙ KRITISCHER ERFOLG
Du kennst das Thema außerordentlich gut, und dir fällt etwas ein, das dir einen zusätzlichen Bonus verleiht.



ARTEFAKTE VERSTEHEN

Auf deinen Abenteuern im Dritten Horizont kann es vorkommen, dass du auf seltsame Artefakte stößt. Alle Artefakte haben eine Wissensvoraussetzung, bestimmte Fertigkeiten oder Talente, die du besitzen musst, um das Artefakt zu begreifen. Du musst einen Wurf auf Wissenschaft schaffen, um zu verstehen, wie du das Artefakt verwenden kannst (selbst wenn du weißt, was es ist, tut dein SC das vielleicht nicht). Jeder SC kann einen Versuch unternehmen. Wenn du scheiterst, musst du zunächst mehr Informationen sammeln. Oder du wartest darauf, dass ein anderer SC oder der SL dir den Gegenstand erklärt.





KAPITEL 4

TALENTE

Afrimede – das bloße Flüstern des Namens lässt das Blut von Regenten und Herrschern an jedem Ort gefrieren. Sie ist vielleicht die fähigste Assassinin der Schwarzen Lotusblüten von Ahlam und hat ihr Handwerk zur Kunstform erhoben. Es gibt keine bekannten Bilder von ihr, und sie soll eine Meisterin darin sein, ihr Aussehen zu verändern.

SEKTE, KULTE UND GEHEIMGESELLSCHAFTEN – Kalil Dalma

Als Gruppe und Schiffsbesatzung arbeitet ihr als Einheit. Aber dein SC ist auch einzigartig und besitzt Fähigkeiten, die sonst niemand in der Gruppe hat. Im Spiel werden diese Fähigkeiten Talente genannt.

Talente können ändern, wie du deine Fertigkeiten verwenden oder wie du dich von Verletzungen erholen kannst, oder sie ermöglichen es dir, Dinge zu tun, die ansonsten unmöglich sind.

STARTTALENTE

Wenn du deinen SC erschaffst, erhältst du drei oder vier Talente:

- Ein Gruppentalent, das ihr als Gruppe auswählt und das von eurem Gruppenkonzept abhängt (siehe Seite 16).
- Ein persönliches Talent, das du für dich selbst auswählst, abhängig von deinem Charakterkonzept (siehe Seite 22).
- Ein Ikonentalent, das mit deiner persönlichen Ikone verbunden ist und zufällig bestimmt wird (siehe Seite 25).
- Wenn du einen Humaniten spielst (siehe Seite 22), dann erhältst du ein viertes Talent speziell für Humaniten.

Mystische Kräfte sind eine eigenständige Kategorie von Talenten. Um sie zu lernen, musst du mindestens eine Fertigkeitsstufe von 1 in der Fertigkeit **Mystik** besitzen.

Kybernetik und Bionik: Kybernetische Implantate und bionische Umformungen sind Talente, die du bei einigen Konzepten schon am Anfang auswählen kannst. Solche Talente müssen sowohl als Talent als auch als Ausrüstungsteil ausgewählt werden.

NEUE TALENTE

Du kannst neue Talente im Spiel durch Erfahrungspunkte (EP) erlernen. Wenn du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen ein neues Talent eintauschen. Du kannst ein beliebiges Talent auswählen, mit den folgenden Ausnahmen:

- Um ein neues kybernetisches oder bionisches Implantat zu erwerben, musst du sowohl EP als auch Birr ausgeben. Die Birr-Kosten sind in der Ausrüstungsliste in Kapitel 6 angegeben.
- Um ein neues Gruppentalent zu erhalten, muss jeder in der Gruppe 5 EP ausgeben. Du kannst nur aus den Talenten auswählen, die zu deinem Gruppenkonzept gehören (siehe Seite 19).
- Du kannst niemals neue Ikonentalente erlernen.

Nur einmal: In der Regel kannst du jedes Talent nur einmal erlernen, aber es gibt Ausnahmen. Denk daran, alle deine Talente auf deinem Charakterblatt aufzuschreiben.

TABELLE 4.1 GRUPPENTALENTE

Ein Gespür für Birr	Sturmangriff	Überlebenskünstler
Alles ist käuflich	Assassinengilde	Wahrheitssucher
Schnellste Route	Ein Freund in jedem Hafen	Ein letzter Birr
Feuersturm	Tänzer von Ahlam	Die Gnade der Ikonen
Situationsgespür	Erfahrene Reisende	Wer zuletzt lacht

TABELLE 4.2 IKONENTALENTE

Das Talent der Herrin der Tränen	Das Talent des Händlers	Das Talent des Boten
Das Talent des Tänzers	Das Talent des Deckarbeiters	Das Talent der Richterin
Das Talent des Spielers	Das Talent des Reisenden	Das Talent des Gesichtslosen

TABELLE 4.3 ALLGEMEINE TALENTE

Abgehärtet	Fraktionsstatus	Schrauber
Der Assassinenstoß	Kampferfahren	Schwerelosigkeitsausbildung
Bedrohlich	Kernschuss	Segen
Beruhigend	Lizenziert	Sprinter
Bösartig	MG-Schütze	Talismanbauer
Defensiv	Menschenkenntnis	Verführerisch
Drittes Auge	Neun Leben	Wohlhabende Familie
Exospezialist	Scharfrichter	Zäh
Feldmedikurg	Schnelles Nachladen	

TABELLE 4.4 HUMANITENTALENTE

Pheromone	Wasseratmung	Widerstandsfähig

TABELLE 4.5 KYBERNETISCHE IMPLANTATE

Aktive Sensoren	Körperpanzerung	Stimmverstärker
Beschleunigte Reflexe	Kybernetische Muskeln	Wasseratmung
Eingebaute Waffe	Lügendetektor	Wetterfest
Endoskelett	Passive Sensoren	Zielfernrohr
Hautelektroden	Servo-Arretierung	
Komlink	Sprachmodulator	

TABELLE 4.6 BIONISCHE UMFORMUNGEN

Eingebaute Nahkampfwaffe	Morph	Wunderschön
Flink	Regeneration	
Intelligent	Schnell	

TABELLE 4.7 MYSTISCHE KRÄFTE

Anhalten	Hellseher	Telekinese
Exorzist	Intuition	Werkmeister
Gedankenleser	Vorahnung	
Gedankenwandler	Voraussage	



GRUPPENTALENTE

Deine Gruppe kann ein Talent auswählen, das mit ihrem Gruppenkonzept zusammenhängt. Alle SC in der Gruppe können dieses Talent nutzen. Es kann individuell von jedem SC verwendet werden, außer es ist anders angegeben.

FREIHÄNDLER

ALLES IST KÄUFLICH

Du hast ein Talent dafür, die korruptesten Beamten, Zöllner oder Wächter ausfindig zu machen, und erhältst immer +2 auf **Manipulation**, wenn du jemanden bestechen willst.

EIN GESPÜR FÜR BIRR

Wenn du Handel treibst, erhältst du +2 auf **Manipulation**. Ein Einsatz pro Sitzung für die ganze Gruppe (nicht einmal für jeden SC).

SCHNELLSTE ROUTE

Du findest den schnellsten Weg. Eine Reise dauert nur die Hälfte der Zeit (siehe Seite 138), oder du kannst eine Begegnung auf dem Weg ignorieren. Der SL erhält 1 FP pro Einsatz. Ein Einsatz pro Reise.

SÖLDNER

FEUERSTURM

Du erhältst +2 auf **Fernkampf**, aber nur, wenn alle Mitglieder in der Gruppe in der gleichen Runde dasselbe Ziel angreifen.

SITUATIONSGESPÜR

Du bist dir deiner Umgebung immer bewusst und erhältst +2 auf **Beobachtung**, wenn du einen Wurf machst, um einen Hinterhalt zu entdecken.

STURMANGRIFF

Du erhältst +2 auf **Nahkampf**, aber nur, wenn alle in der Gruppe im gleichen Zug mindestens eine schnelle Aktion (1 AP) für Bewegung aufwenden. Der Bonus hält nur eine Runde lang an.

AGENTEN

ASSASSINENGILDE
Du kannst einen Wurf mit **Infiltration** anstatt mit **Nahkampf** machen, wenn du einen Angriff mit **Nahkampf** gegen einen Gegner ausführst, der dich noch nicht wahrgenommen hat.

EIN FREUND IN JEDEM HAFEN
Du kannst einen nützlichen Kontakt an einem neuen Ort finden. Der Kontakt kann dich beschützen, dir Ausrüstung leihen oder sich bei den örtlichen Herrschern für dich einsetzen. Der SL erhält 1 FP pro Einsatz. Ein Einsatz pro Sitzung für die ganze Gruppe (nicht einmal für jeden SC).

TÄNZER VON AHLAM
Du kannst auf **Beweglichkeit** anstelle auf **Manipulation** würfeln, wenn du einen guten Eindruck machen willst.

ENTDECKER

ERFAHRENE REISENDE
Du kannst auf **Manipulation** anstatt auf **Kultur** würfeln, um die Bräuche einer Gruppe zu verstehen.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER
Du kannst dich aus gefährlichen Situationen ziehen, die irgendwie mit der Natur zu tun haben, wie einem Waldbrand oder explosiver Dekompression. Die ganze Gruppe entkommt der Gefahr. Der SL erhält 1 FP pro Einsatz. Ein Einsatz pro Sitzung für die ganze Gruppe (nicht einmal für jeden SC).

WAHRHEITSSUCHER
Du kannst wichtige Informationen finden oder einen Hinweis vom SL erhalten, ohne würfeln zu müssen. Die Information muss wichtig genug sein, dass du damit im Szenario ein kleines Hindernis oder eine Herausforderung überwinden kannst. Der SL erhält 1 FP pro Einsatz. Ein Einsatz pro Sitzung für die ganze Gruppe (nicht einmal für jeden SC).

PILGER

EIN LETZER BIRR
Du kannst deinen Lebensunterhalt mit Handwerk oder Darbietungen verdienen. Mach einen Wurf auf **Beweglichkeit** anstelle von **Manipulation**, um an einem neuen Ort eine Grundversorgung zu finden (Essen, Trinken, Reparaturen, aber keine neue Ausrüstung).

GNADE DER IKONEN
Wenn du in einer Notlage bist, werden die Ikonen dich erhören. Das bedeutet, dass du die Auswirkungen von Finsternispunkten aufheben kannst, die der SL gerade ausgegeben hat (Kapitel 3). Ein Einsatz pro Sitzung für die ganze Gruppe (nicht einmal für jeden SC).

WER ZULETZT LACHT
Du kannst dich aus einer Notlage retten, indem du dein Unterhaltungstalent nutzt. Der SL erhält 1 FP pro Einsatz. Ein Einsatz pro Sitzung für die ganze Gruppe (nicht einmal für jeden SC).

IKONENTALENTE

Da dein SC unter dem Zeichen einer der Ikonen geboren ist, wurde er von ihr gesegnet. Ikonentalente werden zufällig bestimmt, wenn du deinen SC erschaffst, und können niemals im Spiel erlernt werden. Ikonentalente können einmal pro Spielsitzung verwendet werden und der SL erhält dafür 1 FP.

DAS TALENT DER HERRIN DER TRÄNEN
Du kannst dich erholen, nachdem du von Schaden oder Stress geschwächt wurdest und erhältst sofort 1 TP oder 1 WP zurück (mehr dazu in Kapitel 5). Alternativ kannst du die Auswirkungen einer kritischen Verletzung ignorieren, wenn du an einer leidest.

DAS TALENT DES TÄNZERS
Du kannst einem Angriff ausweichen und erleidest keinerlei Schaden. Du kannst das Talent nach einem erfolgreichen Angriffswurf aktivieren, aber bevor du auf Deckung oder Panzerung würfelst.

DAS TALENT DES SPIELERS
Du verfügst über unglaubliches Glück und kannst einen automatischen kritischen Erfolg bei einem Fertigkeitswurf deiner Wahl erzielen. Werte den Wurf, als hättest du drei Sechsen erzielt. Wenn es sich um eine spezielle Fertigkeit handelt, brauchst du mindestens einen Wert von 1 in der Fertigkeit, um das Talent zu aktivieren.

⚙ DAS TALENT DES HÄNDLERS
Du kannst jemanden ausfindig machen, der dir Kredit gewährt, damit du einen teuren Gegenstand oder ein Schiffsmodul kaufen kannst. Der Kredit muss dann im vereinbarten Zeitrahmen zurückgezahlt werden.

⚙ DAS TALENT DES DECKARBEITERS
Wenn dein Schiff auf 0 Rumpfpunkte oder Leistungspunkte fällt, kannst du sofort W6 Punkte wiederherstellen. Dazu ist keine Aktion deinerseits nötig – es ist die Ikone, die für dich eingreift.

⚙ DAS TALENT DES REISENDEN
Du kannst den SL bezüglich einer Entscheidung fragen, die du im Spiel fällen musst. Es muss eine Entscheidung mit nur zwei Optionen sein. Der SL muss dann wahrheitsgemäß beantworten, welche der beiden Möglichkeiten die ist, die für dich am vorteilhaftesten ist, sofern das überhaupt einschätzbar ist.

⚙ DAS TALENT DES BOTEN
Du kannst jemanden dazu bringen, dir zu gehorchen, indem du sorgfältig deine Worte und Taten wählst. Dazu ist kein Wurf auf **Manipulation** nötig. Es kann auf NSC und SC verwendet werden. Dein Wunsch muss sich im vernünftigen Rahmen bewegen, du kannst beispielsweise nicht einen NSC zwingen, vollkommen gegen seine Interessen zu handeln.

⚙ DAS TALENT DER RICHTERIN
Du verursachst automatisch eine kritische Wunde, wenn dein Angriff trifft, egal ob dein Angriff Deckung und Panzerung durchdrungen hat. Alle anderen Auswirkungen des Angriffs werden normal abgewickelt.

⚙ DAS TALENT DES GESICHTSLOSEN
Das Schicksal ist auf deiner Seite und ermöglicht dir, eine einzelne, konkrete Tatsache in einer Szene zu deinem Vorteil zu verändern. Es muss etwas sein, das einen kosmetischen oder indirekt hilfreichen Effekt hat. Du kannst keinen Gegner verschwinden lassen, du kannst aber entscheiden, dass ein Messer in Reichweite liegt oder dass ein Fenster offen steht. Der SL hat das letzte Wort, was mit diesem Talent möglich ist. Vergiss nicht, du kannst das Talent nur einmal pro Sitzung verwenden.

ALLGEMEINE TALENTE

Unten findest du alle allgemeinen Talente. Sie können im Spiel für jeweils 5 EP erlernt werden.

⚙ ABGEHÄRTET
Du bist an extremes Wetter und andere natürliche Gefahren gewöhnt (Kälte, Stürme, starke Schwerkraft, Feuer und so weiter). Das Talent zählt als „Panzerung“ mit einem Panzerungswert von 3 gegen natürlichen Schaden.

⚙ DER ASSASSINENSTOSS
Du bist ein hervorragend ausgebildeter Attentäter. Wenn du einen heimtückischen Angriff (siehe Seite 85) mit einer kleinen Waffe ausführst, erhältst du +2 auf **Nahkampf**.

⚙ BEDROHLICH
Du kannst **Kraftakt** anstelle von **Manipulation** verwenden, wenn du jemanden bedrohst. Wenn du einen eingeschränkten Erfolg erzielst, musst du die Bedingung, die dein Gegner fordert, nicht akzeptieren. Dein Gegner kann diese Option ausschlagen, in diesem Fall muss er dich aber sofort angreifen.

⚙ BERUHIGEND
Du liest andere, als seien sie ein offenes Buch, und verfügst über eine Ausstrahlung, sodass Leute sich dir gegenüber öffnen. Du erhältst +2 auf **Medikurgie**, wenn du jemanden behandelst, der durch Stress geschwächt wurde (siehe Seite 92).

⚙ BÖSARTIG
Wenn du erfolgreich jemanden **Manipulierst** und mindestens einen Punkt Stress verursachst, erleidet das Ziel einen zusätzlichen Punkt Stress.

⚙ DEFENSIV
Du bist flink wie eine Katze und kannst Nahkampfangriffen mühelos entgehen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf **Nahkampf**, wenn du dich verteidigst (siehe Seite 87).

⚙ DRITTES AUGE
Du hast die Fähigkeit, einen Hinterhalt aufzuspüren, und einmal pro Sitzung kannst du die Auswirkungen einer Überraschung umgehen. Das Talent verleiht dir einen konstanten Bonus von +2 auf **Beobachtung**, wenn du versuchst, einen Schleichangriff oder Hinterhalt aufzuspüren.

EXOSPEZIALIST
Du erhältst +2 auf **Beweglichkeit** oder **Kraftakt**, wenn du mit einem Exo-Anzug agierst, egal ob es ein Lader oder ein Kampfexo ist.

FELDMEDIKURG
Du bist mit der hohen Kunst vertraut, eine blutende Wunde zu stillen oder schwere Verletzungen zu behandeln. Du erhältst +2 auf **Medikurgie**, wenn du jemanden behandeln willst, der kurz davor ist, an einer kritischen Wunde zu sterben. Das Talent hat keinen Effekt auf Stress.

FRAKTIONSSTATUS
Du gehörst einer Fraktion oder Bande an und kannst deren Reputation nutzen, um +2 auf **Manipulation** zu erhalten, wenn du jemanden einschüchtern oder bedrohen willst. Das setzt voraus, dass die Person, die du bedrohst, von der Fraktion weiß und dass die Fraktion in der Region, in der du dich befindest, Einfluss hat.

SCHARFRICHTER
Du weißt, wo du hinschlagen musst, damit dein Gegner fällt und nicht mehr aufsteht. Nie wieder. Wenn du eine kritische Wunde verursachst, kannst du, wenn du möchtest, die Würfel bei deinem W66-Wurf austauschen und die Zehnerstelle in die Einerstelle verwandeln oder andersherum. Wenn das Opfer das Talent Neun Leben besitzt, dann heben sich die Effekte gegenseitig auf. Die kritische Wunde wird dann einfach normal ermittelt.

KAMPFERFAHREN
Du kannst deinen Initiativewurf (siehe Seite 82) mit zwei Würfeln ablegen und das bessere Ergebnis wählen. Wenn du außerdem Beschleunigte Reflexe besitzt, kannst du deinen Initiativewurf mit drei Würfeln machen und das beste Ergebnis auswählen.

KERNSCHUSS
Wenn du auf jemanden schießt und triffst, addierst du automatisch eine zusätzliche 6 auf den Wurf – aber nur, wenn der Angriff aus naher Entfernung kommt.

LIZENZIERT
Du hast die richtigen Lizenzen, um eingeschränkte Ausrüstung und Waffen zu kaufen (Kapitel 6). Du kannst die Gegenstände kaufen, wenn du sie dir leisten kannst, und wenn sie an deinem Aufenthaltsort verfügbar sind. Dass du eine Lizenz hast, heißt aber nicht, dass du alle Arten von Waffen in der Öffentlichkeit tragen darfst. Die örtlichen Gesetze können dich immer noch daran hindern, die Waffen zu tragen, die du besitzen darfst.

MG-SCHÜTZE
Deiner Meinung nach ist die einzige Methode, den Job zu erledigen, vollautomatisches Feuer. Ignoriere die erste 1, wenn du vollautomatisches Feuer nutzt (siehe Seite 90). Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Hohe Kapazität abfeuerst, kannst du die ersten beiden Einsen ignorieren.

MENSCHENKENNTNIS
Du kannst feststellen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt, ohne auf **Manipulation** würfeln zu müssen. Das dauert ungefähr eine Minute, und du kannst keine Details erkennen, nur, ob die Person lügt oder nicht. Halbwahrheiten gelten hierbei auch als Lügen. Jeder Einsatz verleiht dem SL 1 FP.

NEUN LEBEN
Egal, wie schlimm es aussieht, du scheinst immer lebendig aus jeder Situation herauszukommen. Wenn du eine kritische Wunde erleidest, kannst du die Würfel tauschen: Du kannst die Zehnerstelle mit der Einerstelle tauschen oder andersherum. Wenn dein Angreifer das Talent Scharfrichter besitzt, heben sich die Effekte gegenseitig auf. Die kritische Wunde wird dann normal ausgewürfelt.

SCHNELLES NACHLADEN
Du kannst eine Waffe als schnelle Aktion nachladen und brauchst keine normale Aktion (Seite 83) dafür.

SCHRAUBER
Du liebst es, an Ausrüstung und Maschinen herumzuschrauben. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **Technologie** kannst du einen Gegenstand reparieren oder eine einmal einsetzbare Vorrichtung für eine bestimmte Aufgabe bauen. Die Anzahl von Sechsen, die du würfelst, bestimmt den Ausrüstungsbonus des Gegenstands.

SCHWERELOSIGKEITSAUSBILDUNG
Dein Gleichgewichtssinn ist hervorragend an eine Umgebung ohne Schwerkraft angepasst. Du erhältst +2 auf **Beweglichkeit**, wenn du dich in Schwerelosigkeit bewegst.

SEGEN
Einmal pro Sitzung kannst du einen anderen SC segnen und ihm +3 auf eine Aktion verleihen. Der Empfänger des Segens muss sich innerhalb von naher Entfernung zu dir befinden. Im Kampf den Segen zu verleihen ist eine langsame Aktion. Der SL erhält 1 FP pro Einsatz.

SPRINTER
Deine Bewegungsrate (Seite 84) steigt von 10 auf 12 Meter. Du kannst dieses Talent bis zu dreimal erlernen, so dass deine maximale Bewegungsrate 16 Meter beträgt. Das Talent kann mit dem Talent Schnell kombiniert werden, aber nicht mit Kybernetischen Muskeln.



TALISMANBAUER
Du weißt, wie du Talismane erschaffen und segnen kannst. Der Prozess dauert W6 Stunden und erfordert eine Kapelle oder einen Altar. Ein Talisman bietet einen Bonus von +1 auf einen Fertigkeitswurf, dann ist seine Segnung abgeklungen.

VERFÜHRERISCH
Du hast ein Auge für Romantik und erhältst einen Bonus von +2 auf **Manipulation** in Situationen, in denen du etwas durch Verführung erreichen willst.

WOHLHABENDE FAMILIE
Du kannst die Gerüchte über die beträchtlichen Reichtümer deiner Familie nutzen, um einen Bonus von +2 auf **Manipulation** in einer beliebigen Situation zu erhalten, wenn der SL es als relevant ansieht. Ob das Gerücht der Wahrheit entspricht oder nicht, ist nicht von Bedeutung. Du kannst dieses Talent nur auswählen, wenn dein Hintergrund Privilegierter ist (siehe Seite 21).

ZÄH
Du bist daran gewöhnt, Schläge einzustecken. Du erhältst 2 zusätzliche Trefferpunkte.

HUMANITEN-TALENTE

Die drei Talente unten sind einzig für Humaniten (Seite 22) gedacht. Sie können nicht während des Spiels erlernt werden.

PHEROMONE
Du hast die Fähigkeit, Pheromone über vergrößerte Hautdrüsen auf deiner Brust, deinem Hals oder deinem Gesicht zu übertragen und zu empfangen. Deine Pheromone verbreiten sich durch die Luft und funktionieren nicht in einem Vakuum oder bei Leuten in Exos. Die Pheromone sorgen dafür, dass andere dir gehorchen. Du erhältst +2 auf **Manipulation**. Einmal pro Sitzung einsetzbar.

WASSERATMUNG
Du kannst unter Wasser normal atmen.

WIDERSTANDSFÄHIG
Dein Körper kann extremes Wetter und andere natürliche Gefahren ertragen. Das Talent zählt als „Panzerung“ mit einem Panzerungswert von 6 gegen natürlichen Schaden. Du kannst Widerstandsfähig mit Abgehärtet kombinieren, was dir insgesamt eine Panzerung von 9 gegen natürlichen Schaden verleiht.

KYBERNETISCHE IMPLANTATE

Kybernetische Implantate kosten dich sowohl Birr als auch EP. Nach der Operation sind W6 Tage Heilung erforderlich, ehe sie verwendet werden können.

⚙ AKTIVE SENSOREN

In deinen Körper sind aktive Sensoren implantiert. Du kannst sie wie den aktiven Modus eines persönlichen Sensors verwenden, wann immer du möchtest. Details zu persönlichen Sensoren findest du in Kapitel 6.
Preis: 3.000 Birr

⚙ BESCHLEUNIGTE REFLEXE

Deine Nerven wurden kybernetisch mit zusätzlicher Verkabelung und Mikrodschinn modifiziert, was dir eine hervorragende Körperbeherrschung verleiht. Du erhältst +2 auf **Beweglichkeit** für akrobatische Manöver und darfst deine Initiative mit zwei Würfeln werfen und das beste Ergebnis wählen, um deinen Initiativewert zu bestimmen. Wenn du außerdem das Talent Kampferfahren besitzt, kannst du deinen Initiativewurf mit drei Würfeln machen und das beste Ergebnis auswählen.
Preis: 7.000 Birr

⚙ EINGEBAUTE WAFFE

Du hast eine eingebaute Waffe. Die Waffe ist schwer zu entdecken und kann nur ausfindig gemacht werden, wenn jemand sie aktiv sucht. Die Waffe selbst muss einzeln erworben werden. Eine eingebaute Waffe zu „ziehen", ist eine freie Aktion.
Preis: 3.000 Birr

⚙ ENDOSKELETT

Ein Endoskelett mit mächtiger Hydraulik aus starken Legierungen unterstützt deinen Körper, was dich deutlich stärker macht als andere. Du erhältst +2 auf **Kraftakt**, wenn du schwere Lasten heben willst. Deine Traglast wird verdoppelt. Du erhältst 2 zusätzliche Trefferpunkte.
Preis: 7.000 Birr

⚙ HAUTELEKTRODEN

Deine Handflächen sind mit einer leitenden Oberfläche ausgerüstet, die starke Elektroschocks übertragen kann. Nach einem erfolgreichen waffenlosen Angriff kannst du dich entscheiden, anstelle von Schaden 2 Punkte Stress (siehe Seite 92) zu verursachen. Jede zusätzliche Sechs, die du würfelst, verursacht einen zusätzlichen Punkt Stress.
Preis: 6.000 Birr

⚙ KOMLINK

Du verfügst über ein eingebautes Kommunikationsgerät, ähnlich einem persönlichen Kommunikator. Der Vorteil des Links ist, dass es sehr schwierig zu entdecken ist – du kannst deine Nachrichten in deinem Verstand formulieren und der Empfänger wird direkt in dein Gehörsystem eingeklinkt.
Preis: 1.500 Birr

⚙ KÖRPERPANZERUNG

Du bist kybernetisch gepanzert, was dir einen zusätzlichen Panzerungswert von 3 verleiht (siehe Seite 93). Der Wert des Implantats wird auf Panzerung addiert, die du trägst. Das Implantat sorgt für einen Abzug von -1 auf **Beweglichkeit** bei akrobatischen Manövern.
Preis: 6.000 Birr

⚙ KYBERNETISCHE MUSKELN

Mit keramischen Fasern verstärkte Muskeln machen dich zu einem extrem schnellen und starken Läufer. Deine Bewegungsrate steigt um 4 Meter pro schneller Aktion (dies kann nicht mit Sprinter oder Schnell kombiniert werden). Der Schaden deiner waffenlosen Angriffe steigt auf 2.
Preis: 7.000 Birr

⚙ LÜGENDETEKTOR

Du hast einen eingebauten Lügendetektor. Wenn du ihn bei jemandem verwendest, musst du die Person berühren, mit ihr sprechen und ihr in die Augen schauen. Mache einen Wurf auf **Manipulation** mit +2 (das ist kein vergleichender Wurf). Schaffst du den Wurf, weißt du, ob die Person lügt oder nicht.
Preis: 4.000 Birr

⚙ PASSIVE SENSOREN

In deinen Körper sind passive Sensoren implantiert. Du kannst sie wie den passiven Modus eines persönlichen Sensors verwenden, wann immer du möchtest. Details zu persönlichen Sensoren findest du in Kapitel 6.
Preis: 2.000 Birr

⚙ SERVO-ARRETIERUNG

Die Gelenke in deinen Armen und Schultern wurden durch arretierbare Servoeinheiten ersetzt, was dir erlaubt, über kurze Entfernungen extreme Lasten zu tragen und Gegner im Kampf sehr effektiv zu packen. Du erhältst +2 auf **Nahkampf**, wenn ein Gegner versucht, sich aus einem deiner Haltegriffe zu lösen, und +2 auf **Kraftakt** für schweres Heben.
Preis: 4.000 Birr

⚙ SPRACHMODULATOR
Dein Kehlkopf und deine Stimmbänder wurden durch einen Geräuschmodulator und eine Übersetzereinheit ersetzt. Du kannst das, was du sagst, automatisch in eine andere Sprache übersetzen, wenn du langsam sprichst. Der Modulator unterstützt bis zu fünf verschiedene Sprachpakete. Siehe Spracheinheit in Kapitel 6.
Preis: 12.000 Birr

⚙ STIMMVERSTÄRKER
Eine Resonanzkammer mit eingebauten Lautsprechern in deiner Kehle, die deine Stimme verstärken kann. Du erhältst +2 auf **Kommandieren** oder **Manipulation** in Situationen, in denen eine laute Stimme von Vorteil ist, beispielsweise, wenn du jemanden einschüchtern willst.
Preis: 2.000 Birr

⚙ WASSERATMUNG
Künstliche Kiemen ermöglichen dir, Sauerstoff aus dem Wasser zu extrahieren. Du kannst so lange du willst unter Wasser bleiben.
Preis: 5.000 Birr

⚙ WETTERFEST
Du bist stark modifiziert, um jedem Klima zu trotzen, Körperflüssigkeiten zu recyclen und Energie zu sparen. Der Effekt ist, dass die Zeit zwischen Schadenspunkten, die du durch Hunger und Durst erleidest (siehe Seite 98), verdoppelt wird – auf jeweils 24 Stunden oder 4 Tage.
Preis: 2.000 Birr.

⚙ ZIELFERNROHR
Eines deiner Augen wurde durch ein Zielfernrohr ersetzt. Das macht es leichter, auf kurze Entfernung und darüber mit Feuerwaffen zu treffen (+1 auf **Fernkampf**). Funktioniert nicht bei Schnellschüssen (siehe Seite 89).
Preis: 20.000 Birr

BIONISCHE UMFORMUNGEN

Wie Kybernetik kosten dich auch bionische Verbesserungen deines Körpers 5 EP und Birr. Nach der Operation sind W6 Tage Heilung erforderlich, ehe sie verwendet werden können.

⚙ EINGEBAUTE NAHKAMPFWAFFE
Du hast eine eingebaute Waffe, die als primitive Nahkampfwaffe zählt (beispielsweise Klauen, eine kurze Klinge oder Wurfmesser). Die Waffe ist sehr diskret und kann nur durch eine medizinische Untersuchung entdeckt werden. Eine eingebaute Waffe zu „ziehen“, ist eine freie Aktion.
Preis: 40.000 Birr

⚙ FLINK
Deine bionisch verstärkten Nerven verleihen dir unglaubliche Beweglichkeit. Du erhältst +2 auf **Beweglichkeit** für akrobatische Leistungen und turnerische Manöver. Der Modifikator gilt auch für Tanz und andere körperliche Aktivitäten.
Preis: 15.000 Birr.

⚙ INTELLIGENT
Der biologische Code und die kognitiven Pfade deines Gehirns wurden verändert, was dich kalt und logisch macht. Du erhältst +1 auf alle Würfe mit **Wissenschaft** und **Technologie**, aber -2 auf **Manipulation**.
Preis: 25.000 Birr

⚙ MORPH
Dein Körper ist so geformt, dass sich deine ganze Physiognomie geändert hat – du könntest alles von Flügeln bis zu zusätzlichen Gliedmaßen haben. Das verleiht dir offensichtliche Vorteile, könnte aber unter einfachen Leuten Angst und Ekel erzeugen, bei Fanatikern sogar Hass. Deine Reputation sinkt um 2. Im Kasten auf der gegenüberliegenden Seite findest du eine Liste bekannter Morphs.
Preis: zwischen 30.000 und 60.000 Birr

⚙ REGENERATION
Du heilst schnell und erholst dich selbst von schweren Verletzungen bemerkenswert schnell. Die Zeit für die Heilung einer kritischen Wunde (siehe Seite 94) wird halbiert. Du erhältst 2 zusätzliche Trefferpunkte.
Preis: 15.000 Birr

⚙ SCHNELL
Deine Muskeln sind bionisch verändert, um unglaubliche Geschwindigkeitsschübe zu ermöglichen, was dich zu einem schnellen Renner macht. Deine Bewegungsrate steigt um 4 Meter (kann mit Sprinter kombiniert werden, aber nicht mit Kybernetischen Muskeln). Du kannst aus dem Stand 5 Meter weit springen, 15 Meter mit Anlauf (langsame Aktion), und 2 Meter hoch.
Preis: 10.000 Birr

⚙ WUNDERSCHÖN

Deine Schönheit ist atemberaubend. Egal, ob nach klassischen Standards oder geschmackvoll originell, wohin du auch gehst, schaut man dir nach. Dein biogeformtes Aussehen verleiht dir +2 auf **Manipulation**, wenn es die Situation beeinflussen kann. Leute mit der entsprechenden sexuellen Orientierung neigen dazu, sich in dich zu verlieben. Wenn du an einem Ort bist, wo andere Schönheitsideale herrschen, dann kann der SL entscheiden, den Modifikator zu ignorieren.

Preis: 25.000 Birr

MYSTISCHE KRÄFTE

Um eine mystische Kraft zu erlernen, brauchst du mindestens Stufe 1 in der Fertigkeit **Mystik**. Um eine Kraft zu aktivieren, musst du einen Wurf auf **Mystik** ablegen. Im Kampf ist das normalerweise eine langsame Aktion. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass die Kraft nicht richtig aktiviert wird, was dir falsche Informationen bringt oder einen anderen unerwünschten Effekt auslöst. Der SL entscheidet, was genau passiert. Jeder Einsatz einer Kraft verleiht dem SL 1 FP.

⚙ ANHALTEN

Du kannst einen NSC daran hindern, eine Aktion auszuführen, die er ansonsten gemacht hätte. Es muss etwas Subtiles sein, etwas, das sich schlichter Vergesslichkeit zuschreiben lässt. Typische Beispiele wären, dass der NSC die SC an einer Straßensperre vorbeilässt, ohne ihre Papiere zu prüfen, oder dass er seine Schlüssel irgendwo vergisst. Die Kraft kann nicht verwendet werden, um einen gegnerischen Angriff abzuwehren.

⚙ EXORZIST

Du kannst dich in Trance versetzen und einen eingedrungenen Geist aus jemandem austreiben.

⚙ GEDANKENLESER

Du kannst die Gedanken eines Anderen für etwa eine Minute lesen. Du kannst nur oberflächliche Gedanken lesen; du kannst nicht nach tieferliegenden Erinnerungen graben. Dein Ziel muss sich in kurzer Entfernung aufhalten.

⚙ GEDANKENWANDLER

Wenn du deine Gedanken auf eine Person konzentrierst, die du zuvor getroffen hast, kannst du die Sinneseindrücke der Person anzapfen. Du erlebst, was die Person in genau die-

BEKANNTE MORPHS

Der Dritte Horizont ist voll von Geschichten über monströse gemorphte Menschen. Im Mausoleum von din Hrama soll der Hauptmann der Wache einen verlängerten Torso und ein zusätzliches Paar Arme haben. Einige der Mönche im Tempel von Anaspurna auf Amedo haben angeblich Flügel. Die Nomaden in der Kuan-Randwärtsregion verfügen laut Gerüchten oft über Greifschwänze, die ihre Bewegungen in Schwerelosigkeit unterstützen.

- **ZUSÄTZLICHES ARMPAAR: Du kannst eine zusätzliche schnelle Aktion pro Runde ausführen, solange du die zusätzlichen Arme für diese Aktion nutzen kannst.**
- **ZUSÄTZLICHE FINGER: Du kannst mit erstaunlicher Leichtigkeit Werkzeuge verwenden, Reparaturen machen, Computer bedienen oder andere Aufgaben erfüllen, die Feinmotorik erfordern. Du erhältst +1 in Situationen, in denen Feinmotorik entscheidend ist, wie bei fortgeschrittener Medikurgie, bei der präzisen Reparatur von Maschinen mit Technologie oder bei der Programmierung von Computern mit Datendschinn. Unglücklicherweise sind deine Finger auch brüchig und empfindlich, was dir -2 auf Kraftakt verleiht.**
- **FLÜGEL: Du kannst über lange Entfernungen gleiten, wenn du aus einer Höhe von mindestens 20 Metern springst. Mache einen Wurf auf Beweglichkeit, um zu landen, ohne Schaden zu erleiden (bei einem Fehlschlag erleidest du W6 Schadenspunkte). Wenn du auf dem Boden bist, erleidest du -1 auf Beweglichkeit, weil deine Flügel so groß sind.**
- **GREIFSCHWANZ: Du erhältst +2 auf Beweglichkeit, wenn du kletterst oder dich in niedriger Schwerkraft oder Schwerelosigkeit bewegst. Der Schwanz ist leicht unter einem Mantel oder Kaftan zu verbergen.**



DAS PROBLEM MIT HELLSEHEN

Ein SC mit der Kraft Hellseher kann die Pläne eines SL ganz schön durcheinanderbringen. Wenn das Ziel des Szenarios ist, jemanden zu finden oder die Identität eines Mörders aufzudecken, kann der SC das Rätsel ziemlich schnell lösen, indem er dieses Talent verwendet. Das macht keinen Spaß. Die beste Art, damit umzugehen, ist, dem SC vage Hinweise anstelle harter Fakten zu geben. Mystische Kräfte sind keine exakte Wissenschaft. Versuch, dem SC einen Hinweis zu geben, der sich nützlich anfühlt, der aber nicht das Geheimnis ruiniert.

sem Augenblick sieht, hört und fühlt, egal wo im Horizont sie sich aufhält. Es werden keine Gedanken oder Emotionen übermittelt.

⚙ HELLSEHER

Du erhältst Visionen, wo ein Gegenstand oder eine Person gefunden werden kann. Der SL entscheidet, welche Form diese Visionen annehmen, aber als Faustregel gilt, dass ein Gegenstand, der dir gehört hat, leichter zu finden ist als einer, der dir nur beschrieben wurde.

⚙ INTUITION

Du kannst dem SL eine einfache Ja/Nein-Frage über irgendetwas in der Spielwelt stellen. Er muss die Frage wahrheitsgemäß mit „ja", „nein" oder „vielleicht" beantworten. Der SL kann „vielleicht" antworten, selbst wenn er die Antwort kennt, wenn er der Meinung ist, dass ein klares Ja oder Nein das Spiel zu sehr durcheinanderbringen würde. Bitte denke daran, dass weder Wahrheiten noch Lügen universell sind. Es hängt immer davon ab, wer fragt. Meinungen, Moralvorstellungen und Weltanschauungen können etwas, das für den einen wahr ist, für den anderen falsch machen.

⚙ TELEKINESE

Du kannst einen Gegenstand mit schierer Willenskraft anheben, bewegen, drehen oder biegen. Der Gegenstand muss winzig sei. Größere Gegenstände kannst du nicht kontrollieren. Es ist kein Würfelwurf notwendig, wenn du nicht etwas Schwieriges tun willst, zum Beispiel einen Schlüssel in ein Schloss stecken und ihn drehen. Dann mach einen entsprechenden Fertigkeitswurf. Die Kraft kann nicht im Kampf verwendet werden.

⚙ VORAHNUNG

Auf irgendeine geheimnisvolle Weise kannst du drohende Gefahren wahrnehmen. Der SL wird dich einen Wurf auf **Mystik** ablegen lassen. Wenn du ihn schaffst, spürst du eine drohende Gefahr, weißt jedoch nicht, was es sein könnte.

⚙ VORAUSSAGE

Wenn du eine Séance durchführst, kannst du mächtige Visionen über die Zukunft empfangen. Du stellst dem SL Fragen über dich oder jemand anderen, der an der Séance teilnimmt. Der SL antwortet, so gut er kann. Die Antworten sollten kurz sein, im Idealfall geheimnisvoll und mehrdeutig. Eine Antwort könnte auch die Gestalt eines Omens, eines Zeichen des Schicksals oder einer Tragödie annehmen, die auf dich zukommt.

⚙ WERKMEISTER

Du kannst dich in Trance versetzen, um ein Artefakt in deiner Nähe zu verstehen und seine Herkunft und Anwendungsmöglichkeiten zu verstehen.







KAPITEL 5

KAMPF

Wer der Soldat war, wissen wir nicht. Wir haben keinen Namen, kein Alter, kein Geschlecht. Dennoch ist der Unbekannte Legionär vielleicht der berühmteste Soldat im Horizont. Der Unbekannte Legionär wurde während der berüchtigten Tahura-Offensive getötet und verkörpert das ultimative Opfer. Für einige ein heiliges Symbol, für andere eine Verkörperung des Wahnsinns des Krieges.

KRIEG UND KONFLIKT, CC12-56 – Ebrah

Der Dritte Horizont ist ein riesiger Schmelztiegel verschiedener Kulturen und rivalisierender Mächte, die alle darauf drängen, die Sterne zu beherrschen. Manchmal führen diese Konflikte zu Blutvergießen. Früher oder später wird jemand eine Waffe ziehen und auf dich richten. Oder du ziehst deine zuerst, weil du keinen anderen Ausweg siehst.

Aber vergiss nicht: Kampf in Coriolis ist gefährlich, und du kannst dabei draufgehen. Bevor du zu Gewalt greifst, solltest du dir also immer die Frage stellen: Ist es das wirklich wert?

RUNDEN UND INITIATIVE

Ein Kampf beginnt, wenn du einen Gegner angreifst, oder wenn ein Gegner dich angreift. Ihr fangt an, indem ihr eure Initiativewerte ermittelt. Der Initiativewurf wird vor jedem anderen Wurf durchgeführt.

⚙ INITIATIVEWERT

Alle Teilnehmer in einem Kampf, ob gewillt oder nicht, würfeln jeweils mit einem Würfel. Das Ergebnis des Würfels ist der Initiativewert für die Person. Lasst die Würfel, die eure jeweiligen Initiativewerte zeigen, während des Kampfes auf dem Tisch liegen. Der SL würfelt für die NSC. Die Werte von Kämpfern bestimmen die Reihenfolge, wobei ein hoher Wert vor einem niedrigen an der Reihe ist. Bei einem Gleichstand entscheidet der Zufall (würfle noch einen Würfel ohne Modifikatoren). Wenn alle Teilnehmer im Kampf gehandelt haben, ist die Runde vorbei und die nächste beginnt. Nur in der ersten Kampfrunde wird ein Initiativewurf gemacht; du behältst diesen ursprünglichen Initiativewurf für den ganzen Kampf, er kann aber während des Kampfs angehoben und verringert werden.

Zeit: Eine Kampfrunde im Spiel stellt eine Zeit von ungefähr 10 bis 20 Sekunden dar.

NSC-Gruppen: Für Gruppen von NSC, die die gleichen Spielwerte teilen, kann der SL einen Wurf für die gesamte Gruppe ablegen. Sie handeln alle zum gleichen Zeitpunkt in der Initiativereihenfolge, doch die genaue Reihenfolge der NSC zu diesem Zeitpunkt entscheidet der SL.

DEINE INITIATIVE ANHEBEN

Du machst während eines Kampfes niemals einen neuen Initiativewurf, du kannst deinen Wert aber auf mehrere Arten anheben.

- Ein Überraschungsangriff (unten) verleiht dir +2 auf deinen Initiativewert, aber nur in der ersten Kampfrunde.
- Das Talent Kampferfahren (Seite 73) erlaubt dir, deinen Initiativewurf mit zwei Würfeln anstatt einem zu machen, und du wählst das bessere Ergebnis.
- Du kannst Aktionen verwenden (siehe unten), um dich in eine bessere Position zu bewegen und so deinen Initiativewert zu erhöhen. Dein neuer Wert tritt in der Folgerunde in Kraft und könnte die Reihenfolge für den Rest des Kampfes ändern.
- Fertigkeitswürfe, die du besonders gut schaffst, können deinen Initiativewert anheben.
- Waffen können dir einen Initiativebonus verleihen, aber nur kurzfristig. Um den Bonus zu erhalten, musst du mit der fraglichen Waffe angreifen. Wenn du den Initiativebonus einer Waffe auf deinen Wert anrechnest, musst du in dieser Runde auch mit der Waffe angreifen – oder auf deine Aktion verzichten.

⚙ DEINE INITIATIVE SENKEN

Wenn du in der Initiativereihenfolge an der Reihe bist, kannst du, anstatt eine Aktion auszuführen, deinen Initiativewert auf einen beliebigen Wert unter deinen aktuellen senken. So kannst du einfach abwarten und schauen, wie sich die Situation entwickelt. Wenn dein neuer Wert an der Reihe ist, kannst du dich entscheiden, ob du handeln willst oder weiter wartest und dabei deinen Wert senkst. Dein neuer Wert gilt für den Rest des Kampfes; du kannst nicht zu deinem ursprünglichen höheren Initiativewert zurückkehren.

Einige Bonuseffekte erfolgreicher Angriffe erlauben es dir, die Initiative eines Gegners zu verringern.

AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, kannst du Aktionen ausführen. Es gibt vier Arten von Aktionen: langsam, normal, schnell und frei.

⚙ AKTIONSPUNKTE

Du erhältst in jeder Runde 3 Aktionspunkte (AP), die du ausgeben kannst. Eine langsame Aktion kostet dich alle 3 AP, eine normale Aktion kostet 2 AP, eine schnelle Aktion 1 AP, und freie Aktionen sind kostenlos – sie kosten 0 AP.

Du kannst in einem Zug drei schnelle Aktionen, eine normale und eine schnelle Aktion oder eine langsame Aktion

ausführen. Du kannst beliebig viele freie Aktionen verwenden. Normalerweise wirst du all deine Aktionen zusammen durchführen, während du in der Reihenfolge der Initiative dran bist, aber Reaktionen sind hierbei eine Ausnahme (siehe unten). Deine AP werden am Anfang jedes Zugs aufgefrischt, ehe der erste Charakter handelt.

LANGSAME AKTIONEN (3 AP)

- Einen gezielten Schuss abfeuern.
- Vollautomatisch feuern.
- Erste Hilfe leisten.
- Mit einem Gerät herumspielen.
- Eine mystische Kraft aktivieren.

NORMALE AKTIONEN (2 AP)

- Im Nahkampf angreifen.
- Einen normalen Schuss abfeuern.
- Eine Waffe nachladen.
- Ein Fahrzeug rammen.

SCHNELLE AKTIONEN (1 AP)

- Eine kurze Distanz sprinten (üblicherweise zehn Meter)
- In Deckung gehen.
- Zu Boden gehen (sorgt dafür, dass du schwerer zu treffen bist, siehe Seite 88).
- Vom Boden aufstehen.
- Eine Waffe ziehen.
- Einen Gegenstand aufheben.
- Im Nahkampf parieren.
- Einen Gelegenheitsangriff im Nahkampf machen.
- Einen Schnellschuss machen.
- In den Überwachungsmodus wechseln.
- In ein Fahrzeug steigen.
- Ein Fahrzeug starten.
- Ein Fahrzeug fahren.

FREIE AKTIONEN (0 AP)

Eine freie Aktion ist eigentlich überhaupt keine Aktion. Die meisten stellen passive Würfelwürfe dar.

- Deine Rüstung gegen einen Angriff verwenden.
- Dich gegen einen vergleichenden Wurf wehren.
- Ein schneller Ruf zu einem Kameraden.

DER IKONENKARTENSTAPEL

Anstatt zu würfeln, kannst du auch Ikonenkarten ziehen (diese werden separat verkauft), um die Reihenfolge zu bestimmen. Die „Zehnerstellen" auf den Karten bestimmen den Initiativewert. Die „Einserstellen" kommen bei einem Gleichstand zum Einsatz. Lasst die Karten vor euch liegen, um euch eure Werte besser zu merken.

Beispiel

Sabah greift einen Sogoi-Krieger tief in den Dschungeln von Kua an. Sie erzielt ein Initiativeergebnis von 6 und addiert +1 (das ist der Initiativebonus ihres Duramessers). Ihre Gesamtinitiative ist 7, und sie darf in der Runde als Erste handeln. Sie muss in dieser Runde mit dem Duramesser angreifen, weil sie den Initiativebonus genutzt hat.

TABELLE 5.1 AKTIONSPUNKTE

AKTION	AKTIONSPUNKTE
Langsam	3
Normal	2
Schnell	1
Frei	0

GRUPPENWÜRFE FÜR NSC

Gruppen von NSC, die zusammenarbeiten, können mit nur einem Würfelwurf angreifen anstatt jeder einen einzelnen Angriff zu machen. Dies funktioniert wie Hilfe von anderen (Seite 58): Jede zusätzliche Person, bis zu einem Maximum von drei Personen, addiert +1 auf den Angriffswurf. Das macht die Arbeit des SL um einiges einfacher.

Beispiel

*Sabah wurde gebrochen, und ihr Freund Wali versucht mit seiner M-Dosis erste Hilfe zu leisten. Er ist kein besonders guter Medikurg (*Medikurgie *2), also bittet er Cillah (Medikurgie) um Hilfe. Wenn Wali seinen* Medikurgie*-Wurf macht, erhält er +1 für Cillahs Hilfe und noch einmal +1 für die M-Dosis. Dies zählt sowohl für Wali als auch für Cillah als langsame Aktion.*

BODENPLÄNE

Ein Bodenplan einer Wüste und der eines Basars sind auf unserer Website als PDF verfügbar. Du kannst sie verwenden, wenn du besonders genau im Auge behalten willst, wo sich alle Kämpfer während eines Gefechts aufhalten. Platziere Marker oder Miniaturen, die die Kämpfer darstellen, auf den weißen Punkten auf dem Plan. Die weißen Punkte liegen zwei Meter auseinander – das heißt, sie stellen nahe Entfernung zueinander dar. Zwei Personen können sich nicht auf dem gleichen Punkt aufhalten.

⚙ REAKTIONEN

Grundsätzlich musst du all deine Aktionen ausführen, wenn dein Initiativewert in der Reihenfolge dran ist, aber es gibt auch Ausnahmen. Diese Ausnahmen nennen wir „Reaktionen“. Es gibt im Kampf drei verschiedene Reaktionen:

- Sich im Nahkampf verteidigen.
- Gelegenheitsangriffe.
- Wachbeschuss.

Wie diese Reaktionen funktionieren, ist unter Nahkampf und Fernkampf genauer beschrieben.

Um eine Reaktion auszuführen, musst du AP aufwenden. Wenn du Reaktionen ausführst, ehe du an der Reihe bist, hast du weniger AP, die du für deine normalen Aktionen aufwenden kannst, wenn du an der Reihe bist. Um Reaktionen anzuwenden, nachdem du in der Initiativereihenfolge an der Reihe gewesen bist, musst du einige AP aufsparen, wenn du deine normalen Aktionen ausführst, damit dir einige AP für diese Runde übrigbleiben.

NSC können keine Reaktionen ausführen, außer der SL gibt Finsternispunkte für sie aus.

⚙ ANDEREN HELFEN

Jemandem dabei zu helfen, eine langsame Aktion auszuführen, erfordert ebenfalls eine langsame Aktion. Willst du jemandem bei einer normalen oder schnellen Aktion helfen, ist das für dich eine normale Aktion.

REICHWEITE

Im Kampf ist die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in vier Kategorien eingeteilt.

- **Nah**: bis zu 2 Meter.
- **Kurz**: bis zu 20 Meter.
- **Weit**: bis zu 100 Meter.
- **Extrem**: bis zu ein Kilometer.

BEWEGUNG

Wenn du dich im Kampf bewegen willst, musst du Aktionen verwenden. Eine schnelle Aktion ermöglicht es dir, eine Anzahl von Metern gleich deiner Bewegungsrate zurückzulegen, normalerweise also zehn Meter. Es gibt Talente, die deine Bewegungsrate erhöhen. Nichtmenschliche Kreaturen und Fahrzeuge können ebenfalls eine höhere Bewegungsrate haben als ein menschlicher SC. Im Kampf musst du im Auge behalten, wo die verschiedenen Kämpfer positioniert sind. Du kannst ungefähre Angaben verwenden oder natürlich auch einen Bodenplan verwenden. Der SL hat das letzte Wort, wenn es Unklarheiten gibt.

Gelände: In schwierigem Gelände wie dichtem Dschungel, tiefem Schnee oder hüfthohem Wasser wird deine Bewegungsrate halbiert.

Kriechen: Wenn du auf dem Boden kriechst, anstatt zu laufen, wird deine Bewegungsrate halbiert.

Schleichen: Schleichen erfordert Zeit; wenn du schleichst, wird deine Bewegungsrate halbiert.

Dunkelheit: Wenn du dich in vollständiger Dunkelheit bewegst, musst du dich vorsichtig bewegen. Deshalb wird deine Bewegungsrate halbiert.

HEIMTÜCKISCHE ANGRIFFE UND HINTERHALTE

Wenn du einen Kampf gewinnen willst, musst du angreifen, wenn es der Gegner am wenigsten erwartet. Es gibt hierbei mehrere Möglichkeiten.

Überraschung: Wenn du auf eine Weise angreifst, von der der SL ausgeht, dass sie den Gegner überrascht, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Initiativewert. Dies ist nur in der ersten Kampfrunde möglich.

Heimtückischer Angriff: Wenn du dich an jemanden anschleichst und angreifst, ohne dass er es bemerkt, dann ist das ein heimtückischer Angriff. Zunächst machst du einen Wurf auf **Infiltration**. Du würfelst nur einmal, egal, wie weit du schleichst. Der Wurf wird modifiziert, abhängig davon, wie nahe du deinem Ziel kommst (siehe Tabelle 5.2). Wenn du im Nahkampf angreifen willst, musst du auf nahe Reichweite an deinen Gegner heran.

Wenn du den Wurf nicht schaffst, wirst du bemerkt; mach einen Initiativewurf, wie du es sonst auch machen würdest. Wenn du den **Infiltration**-Wurf schaffst, erhältst du „kostenlos“ eine normale Aktion, ehe du deinen Initiativewurf machst. Du kannst diese zusätzliche normale Aktion gegen zwei schnelle Aktionen „eintauschen“. Wenn mehrere Personen gemeinsam einen hinterhältigen Angriff ausführen wollen, muss jeder für sich auf **Infiltration** würfeln. Wenn auch nur eine Person den Wurf nicht schafft, werden die Angreifer entdeckt; es wird normal auf Initiative gewürfelt.

Hinterhalt: Ein Hinterhalt ist eine besondere Form des heimtückischen Angriffs. Du lauerst dabei einem Gegner auf und greifst ihn an, wenn er an dir vorbeikommt. Alle Teilnehmer am Hinterhalt müssen einzeln auf **Infiltration** würfeln wie oben beschrieben, aber jeder Wurf erhält einen Modifikator von +2, weil sich das Ziel bewegt, nicht der Angreifer.



TABELLE 5.2
HEIMTÜCKISCHER ANGRIFF UND HINTERHALTE

ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	-2
Kurz	0
Weit	+2
Extrem	+4

NAHKAMPF

Wenn du dich innerhalb von naher Entfernung zu einem Gegner befindest, der sich deiner Anwesenheit bewusst ist, dann bist du mit ihm im Nahkampf. Es ist egal, ob ihr einander schon angegriffen habt; sobald ihr euch in naher Entfernung befindet, befindet ihr euch im Nahkampf.

Wenn du dich im Nahkampf befindest, kannst du angreifen. Das ist normalerweise eine normale Aktion, und du machst einen Wurf mit der Fertigkeit **Nahkampf**. Der Gegner entscheidet dann, ob er den Hieb einstecken oder sich verteidigen will, was er nur tun kann, wenn er noch genug AP übrig hat. Damit NSC sich verteidigen können, muss der SL einen FP ausgeben (siehe unten).

Aufstehen: Wenn du jemanden im Nahkampf angreifen willst, musst du auf den Füßen sein. Wenn du am Boden liegst, musst du zunächst aufstehen (eine schnelle Aktion), ehe du angreifen kannst.

Waffen können dir zusätzliche Würfel verleihen, die du würfeln darfst. Der Ausrüstungsbonus der Waffe sagt dir, wie viele zusätzliche Würfel du bekommst.

⚙ BONUSEFFEKTE

Wenn dein **Nahkampf**-Wurf erfolgreich ist, trifft dein Angriff, und du fügst dem Gegner deinen Waffenschaden zu (siehe unten). Für jede Sechs nach der ersten kannst du einen der folgenden Bonuseffekte auswählen:



- **Schaden erhöhen:** Du verursachst einen zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Kritische Wunde:** Du fügst deinem Gegner eine kritische Wunde zu. Dieser Effekt kostet zusätzliche Sechsen (also über die erste hinaus) gleich dem Kritisch-Wert deiner Waffe. Indem du noch mehr Sechsen addierst, kannst du die Schwere der kritischen Wunde erhöhen.
- **Furcht einflößen:** Du flößt deinem Gegner Furcht ein. Er erleidet einen Punkt Stress (siehe Seite 92). Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Initiative erhöhen:** Du nimmst für deinen nächsten Angriff eine bessere Position ein. Dein Initiativewert steigt um 2. Dies tritt zu Beginn der nächsten Runde in Kraft. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Entwaffnen:** Dein Gegner lässt seine Waffe oder einen anderen in der Hand gehaltenen Gegenstand deiner Wahl fallen. Etwas wieder aufzuheben ist eine schnelle Aktion.
- **Packen:** Du packst deinen Gegner in einem festen Haltegriff. Siehe Haltegriff, unten.

VERTEIDIGUNG

Dein Gegner kann versuchen, sich gegen deinen Angriff zu verteidigen, und du kannst natürlich dasselbe tun, wenn du angegriffen wirst. Du musst ansagen, dass du dich verteidigen willst, ehe dein Gegner seinen Angriffswurf macht. Verteidigung ist eine schnelle Reaktion (siehe oben). Das bedeutet, dass du dich verteidigen kannst, auch wenn du laut Reihenfolge nicht an der Reihe bist, solange du die nötigen AP besitzt. Feinde können sich nur verteidigen, wenn der SL einen FP ausgibt.

Wenn du dich verteidigst, legst du einen **Nahkampf**-Wurf ab. Du und der Gegner würfelt gleichzeitig und vergleicht die Ergebnisse. Für jede Sechs, die du als der Verteidiger erzielst, kannst du einen der unten beschrieben Effekte auswählen.

- **Schaden verringern:** Du neutralisierst eine Sechs des Gegners. Wenn keine Sechsen übrig sind, geht der Angriff ins Leere. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Gegenangriff:** Du führst einen Gegenangriff aus und fügst dem Angreifer Waffenschaden zu. Du kannst keine zusätzlichen Sechsen ausgeben, um den Schaden des Gegenangriffs anzuheben. Du kannst allerdings zusätzliche Sechsen aufwenden, um eine kritische Wunde zu verursachen. Dabei steigt aber der Kritisch-Wert deiner Waffe um 1. Du kannst zusätzliche Sechsen aufwenden, um die Schwere der kritischen Wunde zu erhöhen.
- **Entwaffnen:** Du entwaffnest deinen Gegner, aber erst nachdem sein Angriff normal abgewickelt worden ist.
- **Initiative erhöhen:** Dein Initiative-Wert steigt um 2. Das tritt noch in der gleichen Runde in Kraft, wenn du noch nicht gehandelt hast. Ansonsten greift der Effekt zu Beginn der nächsten Runde. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden, um ihn zu erhöhen.

Beachte, dass du einen Gegenangriff ausführen kannst, statt den Angriff deines Gegners aufzuhalten. Das Ergebnis könnte sein, dass ihr einander gleichzeitig trefft. Beachte außerdem, dass jede Verteidigung als schnelle Reaktion zählt und dich 1 AP kostet. Um dich verteidigen zu können, darfst du entweder in dieser Runde noch nicht gehandelt haben oder musst AP übrighaben, nachdem du deine normalen Aktionen in diesem Zug verwendet hast. Wenn du mehrere Male in derselben Runde angegriffen wirst, wirst du dich irgendwann nicht mehr verteidigen können.

Waffen: Wenn dich dein Gegner mit einer Waffe angreift und du unbewaffnet bist, erhältst du einen Modifikator von -2 auf deine Verteidigung.

SCHNELLER NAHKAMPFANGRIFF

Du kannst einen schnellen Angriff im Nahkampf ausführen. Das geht auf Kosten der Treffsicherheit. Du erleidest einen Modifikator von -2 auf den Angriffswurf, doch der Angriff zählt als schnelle Aktion (1 AP), nicht als normale (2 AP). Schnelle Nahkampfangriffe können nur mit leichten Waffen ausgeführt werden (oder wenn du unbewaffnet bist).

GELEGENHEITSANGRIFF

Wenn ein Gegner, der mit dir im Nahkampf ist, versucht, sich von dir weg zu bewegen, kannst du, wenn du möchtest, einen Gelegenheitsangriff gegen ihn durchführen. Dies funktioniert wie jeder andere Nahkampfangriff, zählt aber als schnell (1 AP), und du erhältst +2 auf deinen Wurf. Gelegenheitsangriffe sind Reaktionen (siehe oben).

Bewegung: Du kannst auch einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner machen, der sich in naher Entfernung an dir vorbei bewegt. Die Bewegung des Gegners darf nicht in naher Entfernung zu dir beginnen oder enden. Wenn er während seiner Bewegung nahe genug an dir vorbeikommt, kannst du zuschlagen.

HALTEGRIFF

Als Bonuseffekt für einen erfolgreichen **Nahkampf**-Angriff kannst du dich entscheiden, deinen Gegner festzuhalten. Um sich zu befreien, muss der Gegner dich in einem vergleichenden **Nahkampf**-Wurf besiegen. Der vergleichende Wurf zählt als normale Aktion für die Person im Haltegriff, für dich aber als freie Aktion. Bis dein Gegner es schafft, sich zu befreien, kann er keine anderen Aktionen ausführen.

Angriff im Haltegriff: Solange du einen Gegner im Haltegriff hast, sind Angriffe im Haltegriff die einzigen Aktionen, die dir zu Verfügung stehen. Ein Angriff im Haltegriff funktioniert wie jeder andere Nahkampfangriff (und ist eine normale Aktion), aber mit den folgenden Ausnahmen:

Beispiel
Sabah greift einen Sogoi-Krieger mit ihrem Duramesser an und erzielt zwei Sechsen. Sie fügt dem Sogoi mit ihrer ersten Sechs 2 Schadenspunkte zu (da ihr Waffenschaden 2 beträgt). Sie gibt ihre zweite Sechs dafür aus, den jetzt blutenden Krieger festzuhalten. Der Sogoi versucht, den Haltegriff mit einem vergleichenden Nahkampf-*Wurf zu durchbrechen, scheitert aber. In der Folgerunde macht Sabah einen Angriff im Haltegriff. Sie erhält einen Bonus von +2, so dass sie insgesamt 8 Würfel werfen kann. Sie würfelt drei Sechsen!*
Der festgehaltene Sogoi kann sich nicht verteidigen. Sabah gibt ihre zusätzlichen Sechsen für Extraschaden aus, und der Sogoi erschlafft in ihrem Griff. Durch die zusätzlichen 3 Punkte Schaden ist er gebrochen.

TABELLE 5.3 FERNKAMPFANGRIFFE

ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	-3/+3
Kurz	0
Weit	-1
Extrem	-2
Jenseits der Waffenreichweite	-3

- Du kannst keine Waffen verwenden (du verursachst deinen unbewaffneten „Waffenschaden“, normalerweise 1).
- Du erhältst einen Modifikator von +2 auf die Anzahl von Würfeln, die du für den Angriff würfelst.
- Dein Gegner kann sich nicht gegen den Angriff verteidigen.

FERNKAMPF

Wenn du einen Gegner auf Entfernung angreifen willst, mach einen **Fernkampf**-Wurf. Du brauchst allerdings irgendeine Art von Fernkampfwaffe, und wenn es sich nur um einen Stein handelt. Die Tabellen in Kapitel 6 listen die maximale Reichweite verschiedener Waffen auf. Dies sagt dir, wie weit dein Ziel entfernt sein darf, damit du deine Waffe noch effektiv verwenden kannst. Du kannst deine Waffe auf Ziele abfeuern, die einen Entfernungsschritt über der maximalen Reichweite der Waffe entfernt sind, dabei erleidest du aber einen Modifikator von -3.

Deckung: Du kannst dich gegen Fernkampfangriffe nicht verteidigen. Stattdessen ist es eine schlaue Idee, in Deckung zu gehen (siehe Seite 93), wenn die Kugeln durch die Luft fliegen.

GRÖSSE DES ZIELS

Wenn dein Ziel am Boden liegt oder klein ist, erleidest du einen Modifikator von -1 auf den Wurf. Winzige Ziele können zu sogar noch größeren Abzügen führen. Ein großes Ziel, wie ein Fahrzeug, gibt dir stattdessen einen Bonus von +1. Riesige Ziele können den Bonus auf +2 oder mehr erhöhen. Der SL hat dabei das letzte Wort.

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN

Die Entfernung zu deinem Ziel hat auch einen Einfluss auf deine Chance, es zu treffen.

- Wenn sich dein Ziel in **weiter Entfernung** zu dir befindet, erleidest du einen Abzug von -1.
- Auf **extremer Entfernung** steigt der Abzug auf -2.
- Auf **nahe Entfernung** erhältst du entweder einen Abzug von -3, wenn du dich im Nahkampf mit dem Ziel befindest (die Auseinandersetzung macht das Zielen sehr schwierig), oder +3, wenn das Ziel unbeweglich ist oder dich nicht bemerkt hat.

GEZIELTER SCHUSS

Wenn du dir die Zeit nimmst, genau zu zielen, ehe du den Abzug betätigst, erhältst du +2 auf den Angriffswurf. Das macht deinen Angriff zu einer langsamen Aktion (er kostet also 3 AP), nicht mehr zu einer normalen Aktion (2 AP). Du kannst keinen gezielten Schuss gegen einen Gegner ausführen, mit dem du dich im Nahkampf befindest – es ist einfach keine Zeit, zu zielen.

⚙ SCHNELLSCHUSS

Wenn du keine Zeit zum Zielen hast, kannst du einfach aus der Hüfte schießen. Du erleidest einen Modifikator von -2 auf den Angriffswurf, doch der Angriff zählt als schnelle Aktion (1 AP), nicht als normale (2 AP). Für Schnellschüsse gelten zwei besondere Regeln.

- Du kannst Schnellschüsse nur auf Gegner in naher oder kurzer Entfernung ausführen.
- Wenn du drei Schnellschüsse in der gleichen Runde ausführst, ist dein Ladestreifen leer oder deine Zelle aufgebraucht. Du musst deine Waffe nachladen.

⚙ NACHLADEN

Die meisten Feuerwaffen haben Magazine, die so groß sind, dass man sich nicht die Mühe machen muss, im Gefecht Schüsse zu zählen. Du lädst einfach nach, wenn der Kampf vorbei ist. Es gibt einige Ausnahmen.

- Einige primitive Feuerwaffen wie Jagdgewehre, Bögen und Raketenwerfer (siehe die Waffenliste in Kapitel 6) müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden.
- Wenn du drei Schnellschüsse in der gleichen Runde ausführst, ist dein Ladestreifen leer oder deine Zelle aufgebraucht (das gilt nicht für montierte Waffen).
- Wenn du vollautomatisch feuerst (siehe unten), dann besteht das große Risiko, dass du deinen Ladestreifen leerst.

Im Kampf nachzuladen, ist eine normale Aktion (wenn du nicht über das Talent Schnelles Nachladen verfügst).

⚙ BONUSEFFEKTE

Wenn dein **Fernkampf**-Wurf erfolgreich ist, trifft dein Angriff und du fügst dem Gegner deinen Waffenschaden zu. Für jede Sechs nach der ersten kannst du einen der folgenden Bonuseffekte auswählen:

- **Schaden erhöhen:** Du verursachst einen zusätzlichen Punkt Schaden. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Kritische Wunde:** Du fügst deinem Gegner eine kritische Wunde zu. Dieser Effekt kostet zusätzliche Sechsen (also über die erste hinaus) gleich dem Kritisch-Wert deiner Waffe. Indem du noch mehr Sechsen addierst, kannst du die Schwere der kritischen Wunde erhöhen.
- **Deckungsfeuer:** Du zwingst deinen Gegner, den Kopf unten zu halten. Er erleidet einen Punkt Stress (siehe Seite 92). Wenn du vollautomatisch feuerst, erleidet er einen zusätzlichen Punkt Stress. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Initiative erhöhen:** Du nimmst für deinen nächsten Angriff eine bessere Position ein. Dein Initiativewert steigt um 2. Dies tritt zu Beginn der nächsten Runde in Kraft. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Entwaffnen:** Dein Gegner lässt seine Waffe oder einen anderen in der Hand gehaltenen Gegenstand deiner Wahl fallen. Etwas wieder aufzuheben ist eine schnelle Aktion.



Beispiel
Im Kuan-Konglomerat wird Sabah plötzlich von einer Gruppe von Söldnern angegriffen, die von einem Dach aus auf sie feuern. Sie erwidert den Beschuss mit ihrem Vulkan-Karabiner und würfelt 7 Würfel (3 für Geschicklichkeit, 3 für **Fernkampf** *und 1 für den Ausrüstungsbonus ihrer Waffe). Sie erzielt zwei Sechsen und fügt einem der Söldner ihren Waffenschaden (3) zu. Sie verwendet ihre zweite Sechs, um den Söldner zu entwaffnen, und sein Gewehr fällt hinunter auf die Straße.*

Beispiel
Sabah geht hinter einer Mauer in Deckung, als die Söldner plötzlich aufhören zu schießen. Mit schallenden Kriegsschreien rennen die vier auf Sabahs Versteck zu, sodass sie keine andere Möglichkeit hat, als eine tödliche Salve vollautomatischen Feuers auf sie abzugeben. Sie würfelt sechs Würfel (3 für Geschicklichkeit, 3 für **Fernkampf**, *1 für den Ausrüstungsbonus der Waffe, 1, weil sie sich auf der Wand aufstützen kann, und -2 Würfel, weil sie vollautomatisch feuert). Sie hat kein Glück – nicht eine Sechs! Sie schickt ein schnelles Gebet zu den Ikonen, gibt dem SL einen Finsternispunkt und wiederholt ihren Wurf. Zwei Sechsen! Sie verwendet die beiden Sechsen, um zwei ihrer Gegner zu treffen. Dann beginnt sie, die zusätzlichen Würfel für vollautomatisches Feuer zu werfen. Der erste Würfel ist eine 4. Das ist zwar kein Treffer, aber sie darf weiterfeuern, weil ihr Ergebnis keine 1 war. Der nächste Würfel zeigt wieder eine 4, aber sie macht weiter. Der dritte Würfel ist eine 6. Sie verwendet sie, um dem dritten Söldner ebenfalls einen Treffer zuzufügen. Der vierte Würfel jedoch zeigt eine 1. Ihr Magazin ist leer und sie muss nachladen.*
Drei der Söldner wurden von Sabahs Salve getroffen. Jeder von ihnen erleidet Waffenschaden. Nun ist es Zeit, zu überprüfen, ob ihre Rüstung das abhält!

⚙ AUTOMATISCHES FEUER

Einige Feuerwaffen können tödliche Salven abgeben oder vollautomatisches Feuer nutzen (siehe dazu die Waffenliste in Kapitel 6). Vollautomatisches Feuer unterscheidet sich auf die folgenden Arten von normalen Fernkampfangriffen:

- Dein Angriff zählt als langsam (3 AP).
- Dein Ziel muss sich in weiter Entfernung oder weniger aufhalten.
- Du erleidest einen Modifikator von -2 auf deinen Angriffswurf.
- Egal, ob dein ursprünglicher Wurf erfolgreich war oder nicht, kannst du dich entscheiden, zusätzliche Würfel zu würfeln, einen nach dem anderen. Diese zusätzlichen Würfel werden auf deinen ersten Wurf addiert. Sobald du jedoch eine Eins würfelst, ist dein Magazin leer und du musst nachladen (siehe oben).

Montierte Waffen: Viele große, montierte Waffen haben so große Magazine, dass sie im Kampf nicht nachgeladen werden müssen. Vollautomatisches Feuer mit diesen Waffen funktioniert genau wie bei anderen Waffen, aber wenn du eine Eins mit den zusätzlichen Würfeln wirfst, verlierst du die Kontrolle über die Waffe und musst aufhören zu feuern. Nachladen ist nicht notwendig.

Mehrere Ziele: Wenn du vollautomatisch feuerst, kannst du deine Würfel – die aus deinem ursprünglichen Wurf und/oder die zusätzlichen Würfel durch das vollautomatische Feuer – auf neue Ziele aufteilen. Du kannst das nach dem Würfeln machen. Die erste Sechs, die du für ein neues Ziel würfelst, heißt, dass du ihm Waffenschaden zufügst. Zusätzliche Sechsen gegen das neue Ziel bedeuten die üblichen Bonuseffekte. Jedes neue Ziel, auf das du dein Feuer lenkst, muss sich innerhalb von kurzer Entfernung zum vorherigen Ziel befinden. Du kannst auf eine beliebige Anzahl von Zielen schießen, solange die Salve nicht von einer Eins beendet wird.

⚙ WACHBESCHUSS

Als schnelle Aktion (1 AP) kannst du eine Wachposition einnehmen und in eine bestimmte Richtung feuern. Du kannst einen Schussbereich von 90 Grad abdecken, mit deiner Sichtlinie in der Mitte. Du kannst keine Wachposition einnehmen, wenn du dich im Nahkampf befindest.

Effekt: Der Wachmodus bedeutet, dass du jederzeit während der kommenden Runde (also von jetzt bis dein Initiativewert in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist) bereit bist, deine Waffe in die Richtung abzufeuern, in die du zielst. Während dieser Zeit kannst du einen normalen Schuss abgeben (der dich 2 AP kostet), und zwar zu jedem beliebigen Zeitpunkt, ehe andere Aktionen ausgeführt werden – sogar, wenn eine Aktion schon angesagt wurde.



Wenn dich beispielsweise ein Gegner in deinem Feuerbereich erschießen möchte, kannst du zuerst auf ihn schießen. Dein Gegner kann seine angesagte Aktion nicht mehr ändern, nachdem du deinen Wachangriff ausgeführt hast. Wenn du und dein Gegner beide in Wachposition seid und ihr euch im Schussbereich des jeweils anderen befindet, entscheidet ein vergleichender Fernkampfwurf (der für euch beide eine freie Aktion darstellt), wer als erster an der Reihe ist.

Beendeter Wachmodus: Sobald du eine andere Aktion verwendest, als auf ein Ziel in deinem Schussbereich zu feuern, endet deine Konzentration und dein Wachmodus ist vorbei. Das passiert außerdem sofort, wenn:

- Du in den Nahkampf verstrickt wirst.
- Du Schaden erleidest.

WAFFEN

Waffen machen dich effektiver im Nahkampf, im Fernkampf sind sie schlichtweg eine Notwendigkeit. Kapitel 6 listet die verbreiteten Waffen im Dritten Horizont auf und beschreibt sie genauer.

Bonus sagt dir, welchen Ausrüstungsbonus du auf deinen Angriffswurf addieren darfst (also die zusätzlichen Würfel, die du bei deinem Angriff werfen darfst). Der Modifikator kann positiv oder negativ sein.

Initiative bei einer Waffe modifiziert deinen Initiativewert, aber nur unter der Voraussetzung, dass du mit der Waffe in dieser Runde auch angreifst. Wenn du den Initiativemodifikator der Waffe auf deinen Initiativewert addierst, musst du auch einen Angriff mit der Waffe ausführen. Andere Aktionen, die irgendwie die fragliche Waffe umfassen, zählen hierbei nicht: Um den Initiativemodifikator zu erhalten, musst du mit der Waffe angreifen. Ansonsten verlierst du alle AP für die Runde.

Waffenschaden bestimmt, wie viele Schadenspunkte du deinem Gegner zufügst, wenn du triffst. Zusätzliche Sechsen beim Angriffswurf können mehr Schaden verursachen.

Kritisch sagt dir, wie viele zusätzliche Sechsen nach der ersten du bei deinem Wurf benötigst, um deinem Gegner eine kritische Wunde zuzufügen.

Reichweite bestimmt die maximale Entfernung, auf die die Waffe verwendet werden kann.

Leichte Waffen erfordern nur eine halbe Zeile in deiner Ausrüstungsliste auf dem Charakterblatt.

Schwere Waffen benötigen zwei Zeilen in deiner Ausrüstungsliste.

Automatische Waffen können im vollautomatischen Modus feuern.

Speziell beschreibt besondere Merkmale und Modifikationen, die einige Waffen besitzen.

STRESS

Du beginnst das Spiel mit einem Vorrat von Willenskraftpunkten (WP) gleich deinem Verstand plus deiner Empathie. Wenn du im Kampf angegriffen wirst oder jemand versucht, **Manipulation** gegen dich einzusetzen, könntest du Stress durch die geistige Belastung erleiden. Das verringert deine WP. Kontakt mit der Finsternis zwischen den Sternen kann ebenfalls diesen Effekt haben.

⚙ ZUSAMMENBRUCH

Wenn dich etwas auf 0 Willenskraftpunkte bringt, erleidest du einen Zusammenbruch. Du kollabierst vor Angst oder Nervosität. Du kannst einfachen Anweisungen folgen, aber keine Aktionen ausführen, die einen Würfelwurf erfordern. Nach W6 Stunden kommst du wieder ein bisschen zu dir und erhältst 1 WP. Danach kannst du deine WP normal auffrischen.

Fertigkeiten: Du kannst entweder **Kommandieren** oder **Medikurgie** verwenden, um jemanden zu behandeln, der einen Zusammenbruch erlitten hat. Wenn dein Wurf erfolgreich ist, erhält die Person, die du beruhigen willst, WP gleich den Sechsen zurück, die du erzielt hast. Jeder Versuch ist eine langsame Aktion, und jede Person kann es nur einmal versuchen.

⚙ ERHOLUNG

Du erhältst automatisch 1 WP zurück, wenn du dich ausruhst. Wenn du einen Zusammenbruch erlitten hast (also bei 0 WP bist), besteht die Chance, dass du dauerhaftes Trauma erleidest. Würfle einen Würfel. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, werden deine maximalen Willenskraftpunkte um 1 verringert. Wenn du dauerhaft auf 0 WP fällst, wirst du ein tobender Verrückter – Zeit, einen neuen SC zu erschaffen.

SCHADEN

Im Kampf besteht das Risiko, verwundet zu werden. Alles von Erschöpfung über blutende Schnittwunden bis hin zu gebrochenen Knochen wird durch Schaden ausgedrückt. Wie viel Schaden du erleiden kannst, hängt davon ab, wie viele Trefferpunkte (TP) du besitzt.

Anfängliche Trefferpunkte: Du beginnst das Spiel mit einem Vorrat von TP gleich deiner Stärke plus deiner Geschicklichkeit. Talente können die Gesamtzahl der TP anpassen.

⚙ PANZERUNG

Um dich vor Schaden zu schützen, kannst du Panzerung tragen (siehe Kapitel 6). Die Effektivität eines Panzerungsteils ist durch den Panzerungswert angegeben. Du kannst nur eine Panzerung auf einmal tragen. Wenn du Schaden durch einen Angriff erleidest, würfle Würfel gleich deinem Rüstungswert. Jede Sechs, die du würfelst, verringert den Schaden um 1. Der Panzerungswurf ist eine freie Aktion. Wenn der Schaden des Angriffs auf 0 verringert wird, erleidest du auch keine kritischen Wunden, die verursacht worden sind.

⚙ DECKUNG

In einem Feuergefecht könnte es dein Leben retten, wenn du hinter etwas in Deckung gehst. Du solltest dir etwas aussuchen, das robust ist, wie einen Türrahmen aus Metall oder eine Ziegelmauer. In Deckung zu gehen ist eine schnelle Aktion, unabhängig von jeder Bewegung, die notwendig ist, um die Deckung selbst zu erreichen. Deckung hat auch einen Panzerungswert und funktioniert genau wie Panzerung (siehe oben). Allerdings funktioniert sie nur gegen Fernkampfangriffe. Deckung und Panzerung können kombiniert werden. Dazu musst du einfach die Würfel zusammenzählen.

Aufgestützter Schuss: Wenn du hinter Deckung bist, kannst du dich auch darauf abstützen, wenn du schießt. Das verleiht dir einen Modifikator von +1, allerdings nicht für Schnellschüsse.

Am Boden: Wenn du am Boden liegst, erleiden Gegner, die auf dich feuern, einen Modifikator von -1. Du kannst das mit dem Effekt von Deckung kombinieren (siehe oben). Du kannst außerdem den Bonus von +1 für aufgestützte Schüsse nutzen, selbst wenn du keine Deckung hast.

⚙ GEBROCHEN

Wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst, bist du „gebrochen“. Das bedeutet, dass du bewusstlos oder vor Schmerzen bewegungsunfähig bist und auf keinen Fall weiterkämpfen kannst. Du kannst keine Aktionen ausführen und darfst keine Fertigkeitswürfe ablegen. Alles, was du tun kannst, ist, dich in Schmerzen zu winden und um Hilfe zu rufen. Weitere normale Angriffe, die dich unter 0 TP bringen, haben keinen Effekt, aber du kannst immer noch kritische Wunden erleiden.

⚙ AUF DIE BEINE KOMMEN

Wenn du gebrochen wirst, ist das nicht tödlich. Nur kritische Wunden können dich wirklich umbringen. Es gibt zwei Möglichkeiten, wieder auf die Beine zu kommen, wenn du gebrochen bist.

DEINEN SCHADEN VERWALTEN

Wenn dein SC Schaden erleidet, hakst du einfach die entsprechende Anzahl von Kästchen im Abschnitt Trefferpunkte auf dem Charakterblatt ab.

Beispiel

Ein Söldner feuert mit seinem Vulkan-Karabiner (Waffenschaden 3) auf Sabah. Der Söldner würfelt drei Sechsen und verwendet sie alle, um den Schaden zu maximieren.
Glücklicherweise trägt Sabah einen gepanzerten Anzug (Panzerungswert 3). Sie wirft drei Würfel und erzielt glücklicherweise zwei Sechsen. Sie kann zwei Schadenspunkte des Angriffs aufheben.

TABELLE 5.4 ÜBLICHE DECKUNG

DECKUNG	PANZERUNGSWERT
Diwan	2
Tisch	3
Tür	4
Innenwand	5
Außenwand	6
Ziegelwand	7
Schützenloch	8

Beispiel

Sabah schleicht durch einen Korridor auf einem Raumschiff, als plötzlich ein Korsar auf sie schießt. Der erste Schuss geht ins Leere, und Sabah geht um eine Ecke des Korridors in Deckung (schnelle Aktion), um das Feuer zu erwidern. In der nächsten Runde feuert der Korsar wieder und trifft Sabah mit zwei Sechsen. Da Sabah hinter der Ecke in Deckung ist (eine Innenwand), kann sie beim Rüstungswürfel acht Würfel benutzen (fünf für die Innenwand und drei für den gepanzerten Anzug).



Erste Hilfe: Jemand kann dir wieder auf die Beine helfen, indem er erste Hilfe leistet. Das ist eine langsame Aktion und verlangt einen **Medikurgie**-Wurf des helfenden Charakters. Die Verfügbarkeit der medizinischen Ausrüstung bestimmt, welche Modifikatoren auf den Wurf des Spielers angerechnet werden (siehe unten). Ohne medizinische Ausrüstung kann der Wurf nicht abgelegt werden – du musst zumindest etwas improvisieren. Wenn der Wurf erfolgreich ist (sprich, der Spieler würfelt mindestens eine 6), dann stehst du sofort wieder auf. Du erhältst TP gleich den Sechsen beim **Medikurgie**-Wurf. Einem Charakter, der nicht gebrochen ist, erste Hilfe zu leisten, hat keinen Effekt. Es werden keine TP wiederhergestellt.

Zähne zusammenbeißen: Wenn du gebrochen wurdest und niemand ist da, um dich zu behandeln, heilst du nach 1W6 Stunden automatisch 1 TP und kannst wieder alleine aufstehen.

⚙ ERHOLUNG

Wenn du nicht mehr gebrochen bist, heilst du 1 TP pro Stunde, bis du vollständig geheilt bist. Kritische Wunden können dich aber auch noch beeinflussen, nachdem deine TP wiederhergestellt sind.

KRITISCHE WUNDEN

Normaler Schaden kann Erschöpfung, blaue Flecken oder kleinere Schnittwunden darstellen. Natürlich tut das weh, aber man kann es leicht überwinden. Kritische Wunden stellen schwerwiegendere Formen von Verletzungen dar – sie können dich verstümmeln oder sogar umbringen.

Wenn du einen Gegner angreifst, egal, ob im Nahkampf oder aus der Entfernung, kannst du beliebig zusätzliche Sechsen über die erste hinaus verwenden, um kritische Wunden zu verursachen. Wie viele Sechsen du brauchst (nach der ersten) hängt von der Waffe ab, die du verwendest. Du musst Sechsen gleich dem Kritisch-Wert deiner Waffe ausgeben.

Wenn du einem Gegner eine kritische Wunde zufügst, würfle einen W66 auf Tabelle 5.6, um zu bestimmen, welche kritische Wunde du verursachst. Beachte, dass eine kritische Wunde nicht unbedingt dafür sorgt, dass das Ziel gebrochen ist.

⚙ SCHWERE

Wenn du mehr Sechsen zum Ausgeben hast, als du brauchst, um die kritische Wunde zu verursachen, kannst du sie nutzen, um die Schwere der Verletzung zu erhöhen. Für jede zusätzliche Sechs, die du ausgibst, um die Schwere der kritischen Wunde zu erhöhen, kannst du den Wurf mit dem W66 einmal wiederholen. Du musst bestimmen, wie viele Sechsen du ausgeben willst, bevor du anfängst, zu würfeln. Du kannst nach einem Wurf auch zu einem früheren Ergebnis zurückkehren.

⚙ AUSWIRKUNGEN VON KRITISCHEN WUNDEN

Die meisten kritischen Wunden haben zwei Effekte, einen unmittelbaren (zum Beispiel, wenn du hinfällst, weil du betäubt wirst) und einen langfristigen (der dir normalerweise negative Modifikatoren auf eine oder mehrere Fertigkeiten gibt).

TABELLE 5.5 MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG

Es gibt viele Arten medizinischer Ausrüstung im Dritten Horizont. Weitere Einzelheiten findest du in Kapitel 6. Die Fertigkeitsboni unten sind nicht kumulativ.

AUSRÜSTUNG	BONUS	KOMMENTAR
Improvisiert	-1	Kein Effekt auf kritische Wunden oder Strahlung
Doktortasche	0	Kein Effekt auf Strahlung
M-Dosis	+1	
Ballistischer M-Injektor	+1	Erfordert eine Vulkan-Schusswaffe, kurze Reichweite
Sanitätskasten	+2	
Medizinisches Labor	+3	Schiffsmodul
T-Dosis	+2	
Traumakasten	+3	
Traumalabor	+4/+5*	Schiffsmodul
C-Dosis	+1	
P-Dosis	+2/+3*	Stellt mit einem erfolgreichen MEDIKURGIE-Wurf automatisch 2 TP wieder her
Spinnendoktor	-	Hat Verstand 5, MEDIKURGIE 3, siehe Seite 113
Heilerskarabäus	-	Stellt automatisch 2 TP wieder her

***Bei der Behandlung von kritischen Wunden**

Betäubt: Der Effekt „betäubt für eine Runde" bedeutet, dass du alle verbleibenden AP in der aktuellen Runde (wenn du welche übrig hast) oder in der nächsten (wenn du in dieser Runde keine mehr übrig hast) verlierst.

Fertigkeitsmodifikator: Der angegebene Modifikator tritt in Kraft, bis die kritische Wunde vollständig ausgeheilt ist.

TOD

Wenn du eine kritische Wunde erleidest, die in Tabelle 5.6 als tödlich bezeichnet wird, muss dir jemand erste Hilfe leisten, oder du stirbst, wenn die angegebene Zeit abgelaufen ist. Erste Hilfe ist eine langsame Aktion, die einen erfolgreichen MEDIKURGIE-Wurf erfordert, der durch die verfügbare medizinische Ausrüstung (siehe Tabelle 5.5) modifiziert wird.

Beachte dabei, dass einige kritische Wunden so schwer sind, dass ein negativer Modifikator auf den MEDIKURGIE-Wurf angerechnet wird. Solange du nicht gebrochen bist (siehe oben), kannst du versuchen, dir selbst erste Hilfe zu leisten, aber mit einem Modifikator von -2 auf den Wurf. Jede Person, die versucht, dich zu behandeln, kann das nur einmal tun – für einen zweiten Versuch braucht es bessere medizinische Ausrüstung.

Gebrochen: Wenn du gebrochen bist und eine tödliche kritische Wunde erlitten hast, sind zwei unabhängige MEDIKURGIE-Würfe erforderlich: einer, um dich wieder auf die Beine zu bringen, und ein zweiter, um dein Leben zu retten. Du kannst diese Würfe in beliebiger Reihenfolge machen.

Sofortiger Tod: Es gibt zwei kritische Wunden in der Tabelle, Nummer 65 und 66, die dich schlichtweg sofort umbringen. Wenn du eines dieser Ergebnisse erzielst, ist die Herrin der Tränen gekommen, um dich zu holen. Zeit, einen neuen SC zu erschaffen!

HEILUNG

Jede kritische Wunde auf der nächsten Seiten gibt eine Heilungszeit in Tagen an. Diese wird normalerweise mit einem W6 ausgewürfelt. Wenn jemand während deiner Erholungszeit erste Hilfe leistet, macht diese Person einen MEDIKURGIE-Wurf, modifiziert durch die verfügbare medizinische Ausrüstung (siehe oben). Wenn der Wurf erfolgreich ist (sprich, der Wurf enthält mindestens eine Sechs), dann wird die verbleibende Heilungszeit halbiert. Vorherige MEDIKURGIE-Würfe, die abgelegt wurden, um dich im Falle einer tödlichen kritischen Wunde zu stabilisieren oder weil du gebrochen warst, zählen nicht. Ein neuer Wurf ist notwendig, um die Heilungszeit zu verkürzen.

ATYPISCHER SCHADEN

Es gibt viele Arten, wie man im Dritten Horizont verwundet werden kann. Einige Beispiele von „atypischem Schaden" sind unten beschrieben. In der Regel wird atypischer Schaden durch einen Würfelwurf ermittelt, wobei jede Sechs, die du würfelst, einem Schadenspunkt entspricht.

TABELLE 5.6 KRITISCHE WUNDEN

W66	WUNDE	TÖDLICH	ZEITRAUM	EFFEKT	HEILUNGSZEIT
11	Atemnot	Nein	-	Für eine Runde betäubt	-
12	Desorientiert	Nein	-	Für eine Runde betäubt	-
13	Verstauchtes Handgelenk	Nein	-	Lässt gehaltenen Gegenstand fallen, dann -1 auf **Fernkampf** und **Nahkampf**	W6
14	Verstauchter Knöchel	Nein	-	Fällt zu Boden, dann -1 auf **Beweglichkeit** und **Infiltration**	W6
15	Gehirnerschütterung	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -1 auf alle speziellen Fertigkeiten	W6
16	Verletztes Schienbein	Nein	-	Fällt zu Boden, dann -1 auf **Beweglichkeit** und **Infiltration**	2W6
21	Gebrochene Nase	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Manipulation**	W6
22	Gebrochene Finger	Nein	-	Lässt gehaltenen Gegenstand fallen, dann -2 auf **Fernkampf** und **Nahkampf**	2W6
23	Gebrochene Zehen	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Beweglichkeit** und **Infiltration**	2W6
24	Ausgeschlagene Zähne	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Manipulation**	2W6
25	Treffer im Schritt	Nein	-	Für zwei Runden betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf **Kraftakt**, **Beweglichkeit** und **Nahkampf**	2W6
26	Ausgerenkte Schulter	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf **Kraftakt** und **Nahkampf**	W6
31	Gebrochene Rippen	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Beweglichkeit** und **Nahkampf**	2W6
32	Gebrochener Arm	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf **Fernkampf** und **Nahkampf**	3W6
33	Gebrochenes Bein	Nein	-	Fällt zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -2 auf **Beweglichkeit** und **Infiltration**	3W6
34	Abgerissenes Ohr	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Beobachtung**; dauerhafte hässliche Narbe	3W6
35	Ausgestochenes Auge	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Fernkampf** und **Beobachtung**	3W6
36	Punktierte Lunge	Ja	W6 Tage	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf **Beweglichkeit**	2W6
41	Verletzte Niere	Ja	W6 Tage	Für zwei Runden betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf **Kraftakt**, **Beweglichkeit** und **Nahkampf**	3W6
42	Zertrümmerter Fuß	Ja	W6 Tage	Fällt zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -3 auf **Beweglichkeit** und **Infiltration**	4W6
43	Zertrümmerter Ellbogen	Ja	W6 Tage	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf **Kraftakt** und **Nahkampf**. Verwendung von zweihändigen Waffen unmöglich	4W6
44	Zertrümmertes Knie	Ja	W6 Stunden	Für eine Runde betäubt, geht zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -3 auf **Beweglichkeit** und **Infiltration**	4W6
45	Zerschmettertes Gesicht	Ja	W6 Stunden	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf **Manipulation**	4W6
46	Durchbohrte Eingeweide	Ja	W6 Stunden	Für eine Runde betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Stunde, bis erste Hilfe geleistet wird	2W6
51	Gebrochenes Rückgrat	Ja	W6 Stunden	Für W6 Stunden bewusstlos, dann von der Hüfte ab gelähmt; wird keine medizinische Hilfe während der Heilungszeit geleistet, wird die Lähmung permanent	4W6
52	Gebrochener Hals	Ja	W6 Stunden	Für W6 Stunden bewusstlos, dann vom Hals ab gelähmt; wird keine medizinische Hilfe während der Heilungszeit geleistet, wird die Lähmung permanent	4W6

TABELLE 5.6 KRITISCHE WUNDEN

W66	WUNDE	TÖDLICH	ZEITRAUM	EFFEKT	HEILUNGSZEIT
53	Blutender Bauch	Ja	W6 Minuten	1 Schadenspunkt pro Runde, bis erste Hilfe geleistet wird	W6
54	Innere Blutungen	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
55	Durchtrennte Armarterie	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT	W6
56	Durchtrennte Beinarterie	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT	W6
61	Zerstörter Arm	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT. Der Arm wird dauerhaft zerstört. Verwendung von zweihändigen Waffen unmöglich	3W6
62	Zerstörtes Bein	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT. Das Bein wird dauerhaft zerstört. Bewegung wird halbiert.	3W6
63	Durchtrennte Halsschlagader	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT	W6
64	Durchtrennte Aorta	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT	2W6
65	Durchbohrtes Herz	Ja	-	Dein Herz schlägt ein allerletztes Mal. Erschaffe einen neuen SC.	-
66	Zermalmter Schädel	Ja	-	Du wirst augenblicklich getötet. Dein Abenteuer endet hier. Erschaffe einen neuen SC.	-
-	Atypischer Schaden	Ja	Verschieden	Bewusstlos bis zum Tod oder bis erste Hilfe geleistet wird	-

Atypischer Waffenschaden: Atypischer Schaden hat normalerweise einen Waffenschaden von 1 – die erste gewürfelte Sechs verursacht einen Schadenspunkt –, in einigen Fällen kann der Waffenschaden aber auch bei 2 oder mehr liegen.

Kritische Wunden: Atypischer Schaden kann auch zu kritischen Wunden führen, allerdings nur, wenn der Angriff dafür sorgt, dass du gebrochen bist. Wenn du auf 0 TP fällst und zusätzliche Sechsen übrig sind, dann überprüfe den Kritisch-Wert des fraglichen atypischen Schadens (siehe unten). Wenn genügend Sechsen übrig sind, erleidest du eine kritische Wunde. Eine kritische Wunde durch atypischen Schaden wird normalerweise nicht auf Tabelle 5.6 ausgewürfelt. Stattdessen hat atypischer Schaden eine besondere kritische Wunde ganz unten in der Tabelle. Die Zeit bis zum Tode variiert, abhängig von der Art des Schadens.

⚙ STÜRZE

Ein Sturz von drei Metern oder mehr, der auf einer harten Oberfläche endet, erfordert einen Angriffswurf auf atypischen Schaden. Der SL würfelt Würfel gleich der Anzahl der gefallenen Meter -2. Es kann auf Panzerung gewürfelt werden. Der Kritisch-Wert von Stürzen beträgt 3. Kritische Wunden werden normal ausgewürfelt.

⚙ ERTRINKEN

Schwimmen an der Oberfläche funktioniert wie Bewegung an Land, aber deine Bewegungsrate wird halbiert. Wenn du allerdings unter Wasser bist (freiwillig oder nicht), dann wirst du einmal pro Runde „angegriffen". Der SL würfelt den Angriff an deiner Position der Initiativereihenfolge, ehe du handeln kannst. Er würfelt eine Anzahl von Würfeln gleich der doppelten Zahl der Runden, die du unter Wasser gewesen bist: zwei Würfel in der ersten Runde, vier in der zweiten Runde, und so weiter. Sobald du nach oben kommst, um nach Luft zu schnappen, hört der Angriff auf. Panzerung hat keinen Effekt. Du wirst weiter angegriffen, selbst nachdem du gebrochen bist, was früher oder später zu einer kritischen Wunde führen wird. Der Kritisch-Wert von Ertrinken beträgt 2, und die Zeit bis zum Tod ist W6 Minuten.

⚙ FEUER

Wenn du dich in einem großen Feuer oder in unmittelbarer Nähe dazu befindest, erleidest du einmal pro Runde einen Angriff. Der SL würfelt den Angriff an deiner Position der Initiativereihenfolge, ehe du handeln kannst.

Die Größe des Feuers bestimmt, wie viele Würfel verwendet werden, der SL trifft hier die Entscheidung. Die Anzahl der Würfel steigt dann um einen Würfel pro Runde. Sobald du einen oder mehr Schadenspunkte durch das Feuer erleidest, fängt deine Kleidung Feuer, und du leidest weiter unter Angriffswürfen, selbst wenn du dich aus dem Feuer zurückziehen kannst. Brennende Kleidung zu löschen erfordert einen erfolgreichen BEWEGLICHKEIT-Wurf (du oder ein anderer Charakter innerhalb naher Entfernung kann den Wurf versuchen). Es kann auf Panzerung gewürfelt werden. Du

wirst von Feuer weiter angegriffen, selbst nachdem du gebrochen bist, was früher oder später zu einer kritischen Wunde führen wird. Der Kritisch-Wert von Feuer beträgt 1, und die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Runden.

⚙ EXPLOSIONEN

Die Stärke einer Explosion wird als Sprengkraft angegeben. Wenn ein Sprengkörper explodiert, würfelt der SL einen Angriff mit einer Anzahl von Würfeln gleich der Sprengkraft, und zwar für jede Person innerhalb von naher Entfernung zur Explosion. Es kann auf Panzerung gewürfelt werden. Der Kritisch-Wert von normalen Explosionen beträgt 2 (siehe jedoch Schrapnell, unten). Kritische Wunden durch Explosionen werden auf Tabelle 5.6 wie normale kritische Wunden ausgewürfelt.

Sprengradius: Gewaltige Explosionen mit einer Sprengkraft von 7 oder mehr können Personen verwunden, die sich weiter entfernt als nahe Entfernung zur Explosion aufhalten. Innerhalb von kurzer Entfernung sinkt die Sprengkraft um 6. Wenn sich viele Opfer innerhalb von kurzer Entfernung zur Explosion befinden, könnte der SL einen Angriffswurf gegen sie alle ausführen, um die Sache zu vereinfachen.

Schrapnell: Der Kritisch-Wert normaler Explosionen beträgt 2, aber Bomben mit Schrapnell, beispielsweise Nägel oder Kugellager, sowie einige Arten von Granaten, sind tödlicher. Sprengkörper, die Schrapnell verbreiten, haben einen Waffenschaden von 2 und einen Kritisch-Wert von 1.

⚙ HUNGER UND DURST

Coriolis ist nicht unbedingt ein Spiel übers Überleben, aber man könnte durchaus in Situationen landen, in denen man nicht genug Nahrung oder Wasser zur Verfügung hat. Der SL entscheidet, wann das der Fall ist.

Durst: Wenn du nicht genug Wasser hast, dehydrierst du. Du erleidest alle 12 Stunden automatisch einen Punkt Schaden (es wird dabei kein Angriffswurf gemacht). Wenn du dehydriert bist, kannst du keinen Schaden und keine kritischen Wunden heilen. Wenn du durch Durst gebrochen wirst, erleidest du sofort eine kritische Wunde. Die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Tage.

Hunger: Wenn du nicht genug zu essen hast, verhungerst du. Du erleidest alle 48 Stunden automatisch einen Punkt Schaden. Für alle anderen Dinge siehe Durst, oben.

⚙ KÄLTE

Wenn du dich ohne die notwendige Ausrüstung, um dich warm zu halten, in einer kalten Umgebung befindest (der SL entscheidet), erleidest du einen Angriff mit sechs Würfeln.

GEBROCHENE NSC

NSC können gebrochen werden, genau wie SC. Ein NSC kann einem SC erste Hilfe leisten und andersherum. Wenn NSC einander behandeln, ist kein Würfelwurf erforderlich; der SL kann das Ergebnis entscheiden.

Beispiel

Sabah hat die kritische Wunde „Punktierte Lunge" erlitten und wurde ins medizinische Labor der Gruppe an Bord ihres Schiffes gebracht. Der Medikurg Vasil (Verstand 4, Medikurgie 2*) schafft es zunächst, ihre Wunden zu stabilisieren. Dann würfelt er erneut, um Sabahs Heilungszeit zu beschleunigen. Er erhält einen Modifikator von +3 für das medizinische Labor, würfelt seine neun Würfel und ist erfolgreich. Die Erholungszeit für die punktierte Lunge, 2W6 Tage, wird halbiert.*

Der SL entscheidet, wie oft diese Würfe anfallen. Bei rund 0 Grad Celsius sollte ein Wurf pro Tag reichen, aber auf einem gefrorenen Eisplaneten musst du vielleicht einmal pro Stunde würfeln. Der Kritisch-Wert von Kälte beträgt 1, und die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Stunden.

⚙ VAKUUM

Die Finsternis zwischen den Sternen ist ein kalter und unbarmherziger Ort. Ohne den Schutz eines Exoanzugs oder eines Schiffsrumpfs wirst du in der schwarzen Leere nicht lange überleben. Wenn dein Schiff explosive Dekompression erleidet oder du aus einer Luftschleuse geworfen wirst, ist dein Leben in äußerster Gefahr. Die Abwesenheit von Druck erzeugt Gasblasen in deinem Blut, so dass dein ganzer Körper anschwillt. Das führt zu extremen Schmerzen, während gleichzeitig die reine UV-Strahlung der umgebenden Sterne deine Haut versengt. Du kannst auch nicht die Luft anhalten – versuchst du es, wird deine Lunge kollabieren –, so dass du nach etwa zehn Sekunden durch den Sauerstoffmangel das Bewusstsein verlierst. Danach bist du vielleicht noch ein oder zwei Minuten vom Tod entfernt.

Regeltechnisch musst du jede Runde einen **Kraftakt**-Wurf bestehen, solange du dich ungeschützt im Vakuum befindest. Der Wurf ist eine freie Aktion, aber du musst ihn machen, ehe du in der Runde etwas anderes tust. Der Wurf ist in der ersten Runde unmodifiziert, aber in der zweiten Runde erleidest du einen Abzug von -1, -2 in der dritten Runde und so weiter. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass du auf 0 TP fällst, gebrochen bist und sofort eine kritische Wunde erleidest. Die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Minuten.

Ehe du bewusstlos wirst, solltest du all deine Mühen darauf verwenden, einen Exoanzug anzuziehen, wenn einer in der Nähe ist. In einer Runde in einen Exoanzug zu klettern erfordert einen erfolgreichen **Beweglichkeit**-Wurf.

⚙ STRAHLUNG

Die Finsternis zwischen den Sternen birgt viele Orte, wo du harter Strahlung ausgesetzt bist: bei einem Weltraumspaziergang in der Nähe eines sterbenden Sterns, oder wenn du versuchst, den lecken Reaktorkern deines Schiffs zu reparieren.

Strahlungsstufe: Wenn du Strahlung ausgesetzt bist, erleidest du Strahlungspunkte (SP), die sich in deinem Körper ansammeln. Kreuze die SP-Kästchen auf deinem Charakterblatt ab. Die Strahlungsstufe der Umgebung bestimmt, wie oft du SP bekommst.

- **Schwache Strahlung:** 1 SP pro Tag.
- **Starke Strahlung:** 1 SP pro Stunde.
- **Extreme Strahlung:** 1 SP pro Minute.

Effekte: Immer, wenn du SP erhältst, musst du eine Anzahl von Würfeln gleich deiner aktuellen Gesamtzahl an angesammelten Strahlungspunkten würfeln. Für jede Sechs, die du würfelst, erleidest du einen Schadenspunkt. Der Kritisch-Wert von Strahlung beträgt 1, und die Zeit bis zum Tod beträgt W6 Tage.

Erholung: Wenn du eine verstrahlte Umgebung verlässt, heilst du einen SP pro Tag.

Permanente Strahlung: Es besteht das Risiko, dass die Strahlung dauerhaft in deinem Körper bleibt. Immer, wenn du einen SP heilen würdest, würfle einen Würfel. Wenn der Würfel eine Sechs zeigt, wird der SP nicht geheilt, sondern wird stattdessen permanent. Kennzeichne das mit einer Linie zwischen den SP-Kästchen auf deinem Charakterblatt. Permanente Strahlung kann niemals geheilt werden.

FAHRZEUGE

Im Dritten Horizont findet man viele verschiedene Fahrzeuge. Unter normalen Umständen zu fahren, erfordert keine Würfelwürfe, komplexere Manöver erfordern jedoch einen Wurf auf **Pilot**. Beachte dabei, dass **Pilot** eine spezielle Fertigkeit ist; wenn du nicht mindestens eine Stufe von 1 in **Pilot** hast, kannst du nicht würfeln und scheiterst automatisch. Ein Fahrzeug zu betreten oder aufzusitzen ist eine schnelle Aktion. Ein motorisiertes Fahrzeug zu starten ist ebenfalls eine schnelle Aktion.

Ausrüstungsbonus: Der Modifikator, den du auf deinen **Pilot**-Wurf erhältst, wenn du herausfordernde Manöver ausführst. Kleine, wendige Fahrzeuge haben normalerweise einen höheren Bonus als große und schwere.

Trefferpunkte (TP): Wie viel Schaden das Fahrzeug erleiden kann, ehe es zerstört wird.

Bewegungsrate: Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs – wie viele Meter das Fahrzeug sich pro schneller Aktion des Fahrers bewegen kann.

Treibstoff: Alle Fahrzeuge erfordern Treibstoff, egal ob es sich um Fusionsbatterien oder Bahtrol handelt. Tabelle 5.7 listet auf, welches Fahrzeug welche Art von Treibstoff benötigt.

Passagiere: Die Anzahl von Personen, die in dem Fahrzeug fahren können, inklusive Fahrer.

Panzerung: Der Panzerungswert des Fahrzeugs.

TABELLE 5.7 FAHRZEUGE

NAME	BONUS	TP	BEWEGUNGSRATE	PANZERUNG	PASSAGIERE	TREIBSTOFF
Gepanzertes Gravfahrzeug	0	40	16	8	8	Fusionseinheit
Gravfahrzeug	+1	20	20	3	4	Fusionseinheit
Gravbike	+2	8	30	0	1	Fusionsbatterie
Crawler	0	25	10	4	6-8	Fusionseinheit/Bahtrol
Bandlader	0	20	7	2	8	Fusionseinheit

⚙ FAHRZEUGE IM KAMPF

Kampf in Fahrzeugen funktioniert wie Kampf zu Fuß, aber du verwendest die Bewegungsrate des Fahrzeugs statt deiner eigenen.

Gegner rammen: Die meisten Fahrzeuge können als Waffen verwendet werden, indem du deinen Gegner einfach rammst. Das zählt als Nahkampfangriff, du machst aber einen **Pilot**-Wurf anstelle eines **Nahkampf**-Wurfs. Vergiss dabei nicht den Ausrüstungsbonus des Fahrzeugs. Der Waffenschaden entspricht den TP des Fahrzeugs geteilt durch 5, aufgerundet.

⚙ SCHADEN AN FAHRZEUGEN

Fahrzeuge erleiden Schaden genau wie Personen, wobei jeder Schadenspunkt die Trefferpunkte des Fahrzeugs um 1 verringert. Wenn die TP des Fahrzeugs auf 0 sinken, ist das Fahrzeug zerstört. Fahrzeuge erleiden keine kritischen Wunden. Die meisten Fahrzeuge haben Panzerung, die genau wie Panzerung bei Personen funktioniert.

Fahrzeuge rammen: Du kannst dein Fahrzeug verwenden, um andere Fahrzeuge zu rammen, solange es mindestens so viele TP (Anfangswert) wie das Fahrzeug des Gegners hat. Würfle den Angriff so, als würdest du eine Person rammen. Der Schaden deines Angriffs wird dem gegnerischen Fahrzeug zugefügt. Passagiere im Fahrzeug werden nur verletzt, wenn die TP des gegnerischen Fahrzeugs auf 0 sinken. In diesem Fall erleiden alle Passagiere den gleichen Schaden wie das Fahrzeug.

Beispiel

*Sabah fährt auf ihrem Gravbike durch die Slums des Konglomerats. Sie will einen Söldner aus kurzer Entfernung rammen. Sie verwendet eine schnelle Aktion, um auf nahe Entfernung zu kommen (die Bewegungsrate des Bikes beträgt 30 Meter), dann ihre normale Aktion, um den Gegner zu rammen. Sie würfelt sieben Würfel (Geschicklichkeit 3, **Pilot** 2, Ausrüstungsbonus +2). Nach einem kurzen Gebet erzielt sie zwei Sechsen.*
Der Söldner wird getroffen und erleidet 3 Punkte Schaden (Waffenschaden 2: die TP des Bikes (8) geteilt durch 5 und aufgerundet, +1 Schaden für die zusätzliche 6).

Beispiel

Ein Vollstrecker des Syndikats feuert eine Rakete auf Sabahs Gravfahrzeug ab. Der Angriff trifft und verursacht 6 Schadenspunkte. Sabah macht einen Wurf auf die Panzerung des Gravfahrzeugs (Panzerungswert 3) und erzielt eine Sechs. Das Gravfahrzeug erleidet 5 Schadenspunkte.

FAHRZEUGE IM DRITTEN HORIZONT

Fahrzeuge für Planetenoberflächen im Dritten Horizont fahren normalerweise auf Rädern oder Graviton-Projektoren. Erstere Art von Fahrzeug wird meistens als „Crawler" bezeichnet, letztere als „Gravs". Die meisten Fahrzeuge werden von kleinen Fusionseinheiten angetrieben, die Wasser verwenden, manchmal auch seltenere Isotope von Wasser. Kleinere Fahrzeuge verwenden Fusionsbatterien oder Zellen. Ältere, primitivere Fahrzeuge verwenden manchmal Alkohol oder Erdölprodukte wie Bahtrol.







KAPITEL 6

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Einst lebte ein Schneider in Paheve, dessen Name weithin bekannt war, und von dem man sagte, er sei der Beste im Horizont. Sein Name war Farazmon, und seine Kunden waren Paschas und Sultane aus allen Systemen. Farazmons Gewänder waren nicht nur exquisit und wunderschön, sondern auch für ihre verborgenen Taschen, seltsame Technologie und Schutzplatten bekannt.

KUNST UND HANDWERK – EIN HISTORISCHER ÜBERBLICK – Sourush Bourka

Der Dritte Horizont ist ein großer Basar voller Spielereien, Kunstwerke, Fahrzeuge, Waffen und technologischer Wunder. Solche Gegenstände können den Unterschied zwischen einem wohlhabenden Leben in der Spitze von Coriolis oder einem Tod durch Dehydrierung in den Salzwüsten von Dabaran ausmachen. Dieses Kapitel beschreibt alle Arten von Ausrüstung und Gegenständen, die die SC brauchen könnten.

TECHNOLOGIEGRADE

Die Technologie des Dritten Horizonts ist in verschiedene Grade eingeteilt: Primitiv, Gewöhnlich und Fortschrittlich, plus die geheimnisvolle Fraktionstechnologie und das, was die Portalbauer zurückgelassen haben, wenn man das überhaupt begreifen kann. Primitive Technologie bezeichnet die Überreste der Technologie, die die ersten Wellen der Erstsiedler-Kolonisten mitgebracht haben und die auf die örtlichen Umgebungen und Materialien angepasst worden sind.

Gewöhnliche Technologie macht den Großteil von dem aus, das normale Leute produzieren und verwenden, mit der Ausnahme der barbarischeren Regionen der sehr armen Kolonien. Gewöhnliche Technologie wird modular produziert, um Reparaturen und Anpassungen zu erleichtern. Sie wird überall im Sternhaufen exportiert und importiert. Fortschrittliche Technologie ist das obere Ende der Technologie, die auf offenen Märkten verfügbar ist, solange man sie sich leisten kann, die richtigen Verbindungen hat und den Kauf in technologisch fortschrittlichen Regionen wie Coriolis, dem Konglomerat, dem Monolithen oder anderen großen Handelsstationen und Städten tätigt.

⚙ EINGESCHRÄNKT VERFÜGBARE GEGENSTÄNDE

Bestimmte Gegenstände sind, unabhängig vom Technologiegrad, schwerer zu bekommen als andere. Sie könnten bestimmte Lizenzen erfordern, verboten sein oder nur für jene verfügbar sein, die Freunde an den richtigen Orten haben. Diese Gegenstände sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Eingeschränkt verfügbare Gegenstände können nur von SC erworben werden, die das Talent Lizenziert haben (siehe Kapitel 4).

⚙ FRAKTIONSTECHNOLOGIE

Die Technologie der Fraktionen, die normalerweise als Fraktionstechnologie bezeichnet wird, unterscheidet sich von fortschrittlicher Technologie vor allem in der geringeren Verfügbarkeit. Fortschrittliche Technologie kann von jedem erworben werden, der sich auf einer Kernwelt befindet und genug Birr besitzt, aber die Fraktionstechnologie ist nur für wenige Auserkorene verfügbar, die sich der fraglichen Fraktion verschrieben haben oder zumindest ein starkes Bündnis mit ihr eingegangen sind. Große Mengen an Birr sind natürlich ebenfalls erforderlich. Fraktionstechnologie wird in diesem Buch nicht beschrieben, da sie neuen SC nicht zur Verfügung steht. Die einzige Art, an sie zu kommen, ist durch Kontakte in einer Fraktion oder durch Diebstahl.

⚙ PORTALBAUERTECHNOLOGIE

Relikte der Portalbauer und andere alte Artefakte werden nur von wenigen Leuten im Horizont verstanden. Sowohl das Institut als auch die Sonderabteilung sollen einige der Geheimnisse der Portalbauer entschlüsselt haben. Für normale Leute sind nur Lichtkugeln und Heilskarabäen verfügbar, aber sie sind sehr teuer. Die SC werden wahrscheinlich nicht mehr über die Artefakte wissen als das, es sei denn, sie sind professionelle Archäologen.

AUSRÜSTUNG

Alle SC können zu Beginn des Spiels mit ihrem Startkapital Ausrüstung erwerben. Unten findest du eine Liste von Gegenständen, die im Dritten Horizont weit verbreitet sind, eingeteilt in Anwendungsgebiete und alphabetisch sortiert. Jeder Gegenstand hat eine kurze Beschreibung und Modifikatoren (falls es welche gibt). Außerdem sind ein Preis und ein Technologiegrad angegeben: Primitiv (P), Gewöhnlich (G) oder Fortschrittlich (F), und ein Stern (*), wenn der Gegenstand eingeschränkt ist. Die Liste enthält auch Preise und Gewicht für die verschiedenen Gegenstände. Leichte Gegenstände (L) brauchen nur eine halbe Zeile auf deiner Ausrüstungsliste, schwere Gegenstände (S) brauchen zwei Zeilen und winzige Gegenstände (W) brauchen gar keine Zeile.

LEBENSHALTUNGSKOSTEN UND ALLTÄGLICHE AUSGABEN

In Coriolis gibt es eine Vielzahl von Konsumwaren, die man kaufen kann, sowie Lebensmittel und Gegenstände zur Lebenshaltung. Das wird nicht einzeln für jede Transaktion abgewickelt, sondern als monatliche Kosten zusammenge-

fasst. Du musst Nahrung und andere Konsumgüter nicht verwalten. Unten findest du Beispiele für verbreitete Speisen, Getränke und Dienstleistungen, alles Dinge, die die SC auf Coriolis und ähnlichen Orten finden können.

ALLTÄGLICHE GEGENSTÄNDE

ARRASH (P)

Starkes Sedativum mit schmerzlindernden Eigenschaften. Wird normalerweise in einer Wasserpfeife geraucht oder sogenanntem Traumwein hinzugefügt. Ledrige Stücke von gepresstem Arrash können direkt gegessen werden, doch gilt das als Zeichen starker Abhängigkeit. Der Anwender wird schläfrig und entspannt. -1 auf alle Fertigkeitswürfe.

BIBLIOTHEKSDATENBANK (F)

Eine spezialisierte Bibliotheksdatenbank ist eine Enzyklopädie von Informationen über ein bestimmtes, normalerweise eng gefasstes Thema. Sie wird über einen Schiffscomputer oder Schiffsdschinn verwendet, um einen Bonus auf **Wissenschaft** oder **Kultur** zu erhalten, zwischen +1 und +3, abhängig davon, wie eng das Thema gefasst ist.

COMPUTER (P/G/F)

Gewöhnliche Computer sind stimmgesteuert und selbstprogrammierend. Ein entspannter Anwender wird vom Computer bei allem unterstützt, was er braucht, Stress kann es jedoch schwieriger machen.

HOLOGRAPH (F)

Der Holograph kann holographische Botschaften übertragen und empfangen. Die Hologramme sind detailliert genug, um winzigen Text und detaillierte Bilder zu zeigen, und können beispielsweise verwendet werden, um eine Verkleidung zu durchschauen. Dreidimensionale Bodenpläne und Karten können ebenfalls übertragen werden.

- **Persönlich:** Holograph für kurze Entfernungen, etwa 10 Kilometer. Normalerweise als Armband oder Tabula gestaltet.
- Es gibt **Kurzstrecken-, Langstrecken-, Orbit-, System-** und **Impulsvarianten**, und sie funktionieren alle auf die gleiche Weise, doch steigen die Reichweite und der Preis entsprechend den Angaben beim Kommunikator.

KAMBRA (G)

Eine Droge, die einen Zustand der Euphorie auslöst, was den Anwender charismatisch und glücklich macht (+1 auf **Manipulation**), aber am Tag darauf einen schlimmen Kater zur Folge hat. Der Anwender erleidet 2 Punkte Stress pro Anwendung.

BEKANNTE FRAKTIONSTECHNOLOGIE

Trotz der Bemühungen der Fraktionen, ihre Technologie geheim zu halten, sind viele Gerüchte darüber im Umlauf. Das Konsortium ist für seine technologischen Wunder bekannt: riesige Kampf-Exos, die Schreiter genannt werden und während des Uharu-Konflikts Feldtests unterzogen wurden, fortschrittliche Kriegsschiffe und Portalklingen, von denen man sagt, dass sie durch gepanzerte Krieger schneiden wie durch Gras.

Der Orden des Paria ist für seine animaturgischen Fertigkeiten bekannt, worauf ihre belebten Rüstungen und Antimaterietechnologie aufbauen. Die meisten Leute wissen auch von den furchterregenden arachniden Rüstungen der Hegemonie, die von den Astûrban verwendet werden.

BESITZTÜMER AUF CORIOLIS

Einige Gegenstände findet man überall in den zivilisierten Teilen des Horizonts. Die meisten Leute haben einen Wohnort und Essen auf dem Tisch, sowie verbreitete Gegenstände wie Tags, Transaktoren und die Ausrüstung, die sie für ihren Beruf brauchen.



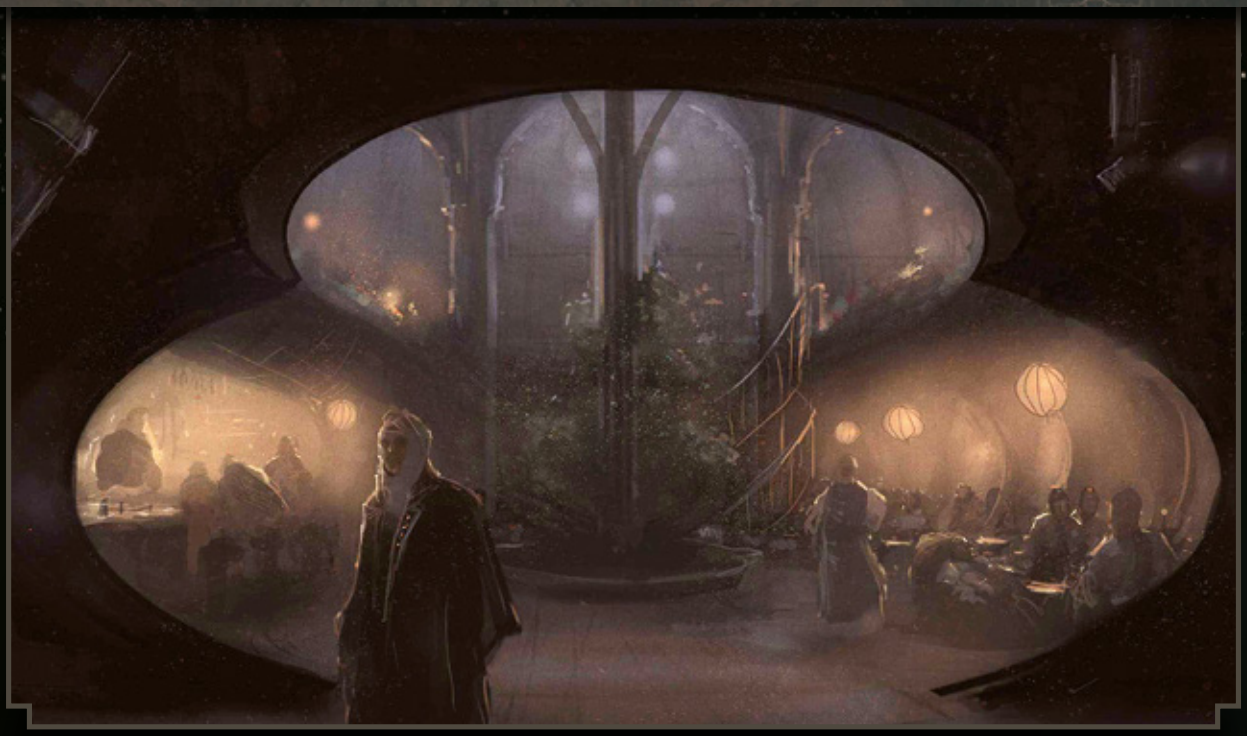


TABELLE 6.1 LEBENSHALTUNGSKOSTEN

LEBENSSTIL	PRIMITIVE UMGEBUNG	GEWÖHNLICHE UMGEBUNG	FORTSCHRITTLICHE UMGEBUNG
Spartanisch	50 Birr	500 Birr	500 Birr
Normal	100 Birr	1000 Birr	2500 Birr
Luxus	500 Birr	5000 Birr	10.000 Birr

⚙ KLEIDUNG (P/G/F)

Die Mode des Dritten Horizonts enthält viele verschiedene Kleidungsstücke: Djellabas, Dschallabijas, Kaftane, Dhotis, Kurtas, Kamizes, Casulas, Mäntel, Mützen, Uniformen, Schleier – und die Liste lässt sich endlos fortsetzen, mit jeder möglichen Machart, Qualität und Preis.

⚙ KOMMUNIKATOR (G)

Ein Kommunikator kann Ton und Video senden und empfangen. Er kann auch verwendet werden, um Bilder und kurze Filmaufnahmen zu machen. Wird manchmal auch Comlink genannt.

- **Persönlich (I):** Kommunikator für kurze Entfernungen, etwa 10 Kilometer. Kann für längere Entfernungen über andere Kommunikatoren verknüpft werden.
  Ein normaler persönlicher Kommunikator ist nicht größer als eine Armbanduhr, einige Modelle sind jedoch in Kleidungsstücke eingenäht oder in Schmuck und andere Ausrüstung eingesetzt. Diese Art von Mini-Kommunikator kostet doppelt so viel, hat aber die gleichen Eigenschaften.
- **Kurzstrecke (II):** Kommunikator für längere Entfernungen, etwa 50 Kilometer. Das Modell ist größer, wird aber normalerweise noch immer in der Hand gehalten. Die Bauart der Antenne variiert.
- **Langstrecke (III):** Kommunikator für lange Entfernungen, etwa 100 Kilometer. Normalerweise in der Hand zu halten.
- **Orbit (IV):** Leistungsstarker Kommunikator, der den Orbit eines Planeten erreichen kann. Dieses Modell ist so groß, dass es in einem Geschirr getragen werden muss und Brennstoffzellen benötigt.
- **System (V):** Der stärkste verfügbare Kommunikator, der jeden Ort im System erreichen kann, was natürlich zu Verzögerungen bei der Übertragung führt. Das Signal bewegt sich mit Lichtgeschwindigkeit. Der SL entscheidet, wie lange die Verzögerung dauert, normalerweise wenige Minuten zwischen Planeten bis maximal eine Stunde zwischen den Portalen am Stern und dem äußeren Rand des Systems.
- **Impulsfunktion (*):** Eine Aufwertung, die für alle Kommunikatoren verfügbar ist. Sie sammelt alle Daten in der Botschaft und überträgt sie in einem kurzen Impuls, was es schwerer macht, sie abzufangen, zu triangulieren und zu entschlüsseln (-2 auf Technologie). Impulsfunktion ist eingeschränkte Technologie.

TABELLE 6.2 ESSEN, TRINKEN UND UNTERHALTUNG

ESSEN	TRINKEN	DIENSTLEISTUNG
Schisch Kebab	Ayran	Besuch im Badehaus
Lamm-Köfte	Arrak	Ikonoskop oder Wahrsager
Auberginеneintopf	Chai	Kurtisan
Hühncheneintopf	Kawah	Poet
Falafel	Kohôl	Proxy
Moussaka	Honigwasser	Besuch im Stadium oder Theater
Gehackte Pilze	Wein	Tabak
Algenkuchen		Arrash
Baklava		Opor

TABELLE 6.3 GEGENSTÄNDE DES TÄGLICHEN LEBENS

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Arrash	-1	25	Winzig	P
Bibliotheksdatenbank	+1/+3	1.500/2.000	Winzig	F
Computer	-3/-1/+1	10.000/15.000/20.000	Normal	P/G/F
Holograph		1.500-7.300	Winzig-Schwer	F
Kambra	+1	250	Winzig	G
Kleidung		50-1.000	Winzig	P/G/F
Kommunikator				
– Persönlich (I)		200	Winzig	G
– Kurzstrecke (II)		500	Leicht	G
– Langstrecke (III)		1.000	Leicht	G
– Orbit (IV)		2.000	Schwer	G
– System (V)		5.000	Schwer	G
– Impulsfunktion		1.000	Winzig	G*
Modulator		12.000	Normal	F
Musikinstrument	+1	100-1.000	Leicht-Schwer	P
Opor	-2	50	Winzig	P
Proxy-Helm		500	Leicht	G
Proxy-Trip	-2	100	Winzig	G
Spracheinheit		10.000	Winzig	F
Stimmverstärker		400	Leicht	G
Tabak		25	Winzig	P
Tabula		2.000	Leicht	G
Tag		50	Winzig	G
Talisman		50	Winzig	P
Transaktor		100	Winzig	G
Zelle		50	Winzig	G



⚙ MODULATOR (F)

Ein Kommunikator, der auf Modulation aufbaut, der nanotechnischen Abbildung realer Gegenstände. Hat die Leistung eines persönlichen Kommunikators (10 Kilometer) und kann perfekte Kopien von Gegenständen und Personen übertragen und empfangen. Das modulierte Objekt ist an den tellerförmigen Modulator gebunden und kann nicht bewegt werden, man kann es aber berühren und drehen, solang es über der Einheit bleibt. Der kopierte Gegenstand hat nicht die Funktionen des Originals, doch Gewicht und Aussehen sind bis auf die molekulare Ebene perfekt.

⚙ MUSIKINSTRUMENT (P/G)

Im Dritten Horizont gibt es viele verschiedene Musikinstrumente, von primitiven Flöten und Trommeln bis hin zu gewöhnlichen Cirras, Harfen und Saiteninstrumente. Gibt +1 auf **Manipulation**, wenn die Fertigkeit zur Unterhaltung verwendet wird. Der SL hat das letzte Wort, ob dieser Bonus verwendet werden kann.

⚙ OPOR (P)

Synthetisches Arrash, stärker und macht schneller abhängig. Wird normalerweise in langen Pfeifen geraucht oder auf einem Teller verbrannt, woraufhin der Rauch unter einem Tuch eingeatmet wird. Kann auch injiziert werden. Macht den Anwender besonders high und gibt -2 auf alle Fertigkeiten.

⚙ PROXY-HELM (G)

Eine Kapuze, ein Helm oder eine andere Kopfbedeckung, die es dem Träger erlaubt, die aufgezeichnete Gehirnaktivität einer anderen Person zu erleben.

⚙ PROXY-TRIP (G)

Eine Proxy-Erfahrung von der Straße, selten moralisch einwandfrei, aber immer sehr stark. Längerfristige Verwendung kann zu einer starken Abhängigkeit führen. Der Anwender wird verwirrt und erleidet für die Dauer des Trips -2 auf **Beobachtung**. Benötigt einen Proxy-Helm zur Verwendung.

⚙ SPRACHEINHEIT (F)

Die Spracheinheit wird als schweres Medaillon um den Hals getragen. Wenn der Träger klar, deutlich und mit Pausen spricht, erstellt die Einheit eine Echtzeit-Übersetzung in eine andere Sprache. Die Einheit kann Software für bis zu drei verschiedene Sprachen aufnehmen. Tags mit Sprachsoftware kosten den halben Preis der Einheit.

⚙ STIMMVERSTÄRKER (G)

Der Verstärker sieht aus wie ein Röhrchen, in das man spricht. Die Stimme wird auf bis zu 100 Meter projiziert.

TABAK (P)
Leichtes Aufputschmittel mit süßem Geschmack. Wird gerollt, getrocknet oder zerstoßen und in einer Wasserpfeife geraucht. Manchmal werden ätherische Öle hinzugefügt, um den Geschmack zu verstärken. In bestimmten Teilen des Horizonts wird er getrocknet, gerollt und direkt geraucht oder verwendet, um einen bitteren und beruhigenden Tee zuzubereiten.

TABULA (G)
Ein Tablet, das mit der Hand oder einem reich verzierten Stift bedient werden kann. Diese Alltagsgegenstände werden verwendet, um Informationen zu sammeln, ein Tagebuch zu führen oder einfach die Nachrichten des Bulletins zu lesen.

TAG (G)
Ein kristalliner Memorystick für Informationen oder Birr. Kann an einem Terminal aufgeladen werden und ist nicht personalisiert, was ihn schwer verfolgbar macht, wenn man nicht die genaue Nummer kennt.

TALISMAN (P)
Ein Bild oder Symbol, das eine der Ikonen abbildet. Wird am Körper getragen oder irgendwo sichtbar in einem Fahrzeug, Raumschiff oder Laden platziert, um Glück zu bringen und vor dunklen Einflüssen zu schützen. Ein gesegneter Talisman bringt einen Modifikator von +1 auf einen Würfelwurf (siehe das Talent Talismanbauer).

TRANSAKTOR (G)
Eine personalisierte Identitätskarte, die Birr und Kredite sowie andere Informationen aufnehmen kann. Da er personalisiert ist, ist er leicht zu verfolgen (+1 auf **Datendschinn**, wenn der Verfolger Zugriff auf die korrekten persönlichen Informationen hat).

ZELLE (G)
Eine Wasserstoffzelle, normalerweise neu, man kann aber auch wiederaufgeladene Zellen verwenden. Aufladestationen finden sich hier und da auf Coriolis und an anderen zivilisierten Orten. Eine aufgeladene Zelle ist unberechenbar, und der SL kann sie für 1 FP entleeren.

ZELLEN UND ENERGIE

Eine Zelle ist letztlich eine kleine Batterie, die viele unterschiedliche technologische Gegenstände mit Energie versorgen kann. Eine Zelle mit Wasserstoff aufzuladen, ist in den meisten Regionen für eine kleine Gebühr möglich. In Waffen sind die Zellen normalerweise ins Magazin eingebaut. Schwere Waffen brauchen manchmal mehrere Zellen, die in einer Reihe oder parallel angeordnet sind.

COMPUTER IM DRITTEN HORIZONT

Jeder, der in einer gewöhnlichen Umgebung aufgewachsen ist, besitzt grundlegende Kenntnisse mit Computern und Datenbanken. Alle gewöhnlichen Computer sind stimmkontrolliert und selbstprogrammierend, was bedeutet, dass der Anwender ihnen Befehle gibt und sie nicht selbst programmiert. Es wird auf **Datendschinn** gewürfelt, damit ein Computer Aufgaben richtig durchführt. Gewöhnliche Computer sind schwerer zu befehligen (-1) als fortschrittliche (+1).

Die schwierigsten Computer sind die primitiven Denkmaschinen, die mit einer Tastatur bedient werden müssen und manuell in obskuren Codesprachen programmiert werden (-3). Es gibt sie noch immer in primitiven Teilen des Horizonts in der Form von Rechen- und Lochkartenmaschinen und anderen rudimentären Prozessoreinheiten.

KLEIDUNG IM DRITTEN HORIZONT

Die Leute des Horizonts kleiden sich sehr unterschiedlich. Die Erstsiedler ziehen locker sitzende Gewänder wie Djellabas oder Dschallabijas vor, während die Zenither Hemden wie den Kameez oder die Kurta sowie Westen und Schleier bevorzugen. Auf Raumstationen und unter Schiffsbesatzungen sind praktische Kleidung mit Taschen die Norm, zusammen mit engen Mänteln und Gürteln. Die Mode verändert sich im Lauf der Zeit, und verschiedene Gruppierungen werden von ausländischen Stilen und Schnitten beeinflusst, was beispielsweise auch wunderschön bestickte Djellabas oder Dschallabijas bei Zenithern und wohlhabenden Kaufleuten beliebt macht.

- Burra: Ein weiter, gerader Rock, der von Männern und Frauen über Hosen getragen wird. Üblich bei Tanzritualen, die von Predigern oder Asketen durchgeführt werden.
- Dhoti: Ein Stück Stoff, das als Lendenschutz getragen oder als Hose umgebunden wird. Wird oft zusammen mit einer Kurta oder einem Kameez getragen.
- Djellaba: Eine lange Robe, normalerweise aus Baumwolle oder Wolle. Bestimmte örtliche Varianten beinhalten auch eine Kapuze. Manchmal werden Gürtel dazu getragen, um die Taille zu betonen.
- Dschallabija: Eine weite, lange Robe ohne Kragen, manchmal auch ohne Knöpfe. Die Ärmel sind normalerweise sehr weit und enthalten manchmal kleine Taschen. Am üblichsten in heißen Klimazonen.
- Dupatta: Lange Schals, die auf viele verschiedene Arten getragen werden können. Normalerweise werden sie um den Kopf gebunden.
- Guttrah: Ein kleineres Stück Baumwolltuch, das als turbanartige Kopfbedeckung oder mit schwarzer Schnur, Agal genannt, befestigt wird.
- Kaftan: Ein langer Mantel mit weiten Ärmeln. Wird normalerweise nicht vorne zugeknüpft, sondern offen oder mit überlappenden Vorderteilen getragen. Manchmal wird ein Gürtel dazu getragen.
- Kameez: Ein langes, überziehbares Hemd, normalerweise mit Stickereien.
- Kurta: Hemd oder Jacke mit rundem Kragen, knielang und gerade.
- Thawb: Eine lange Robe mit geraden Ärmeln und ohne Kragen. Normalerweise wird eine Hose darunter getragen.



Söldner in Djellaba



Kurtisan mit Dschallabija und Guttrah-Kopfbedeckung



Händler in Kaftan und Dupatta



Hafenarbeiter mit Mantel



Pilotin in Kameez



Verbrecher in Kurta und Dhoti



Archäologin in Kameez



Soldat in Kaftan

TABELLE 6.4 MEDIKURGISCHE TECHNOLOGIE

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Ballistischer M-Injektor	+1	1.000	Leicht	G
Biomonitor		5.000	Leicht	G
Doktortasche	±0	300	Normal	P
Gift		300-3.000	Winzig	P
Heilkräuter	-1	50	Leicht	P
Leistungssteigernde Drogen	+1/-1	200	Winzig	G*
M-Dosis	+1	50	Leicht	G
Medizinisches Labor	+3	5.000	–	G
P-Dosis	+2/+3	1.000	Leicht	F*
Sanitätskasten	+2	700	Normal	G
Spinnendoktor (Verstand 5, Medikurgie 3)		5.000	Schwer	F*
Traumadosis	+2	200	Leicht	F
Traumakoffer	+3	2.000	Normal	F
Traumalabor	+4/+5	20.000	–	F*

MEDIKURGISCHE TECHNOLOGIE

⚙ BALLISTISCHER M-INJEKTOR (G)

Ein medikurgischer Injektor, der mit Vulkan-Waffen abgefeuert werden kann, um auf Entfernung medizinische Hilfe zu leisten (kurze Reichweite). Lege zunächst einen **Fernkampf**-Wurf ab, um das Ziel zu treffen. Wenn du erfolgreich bist, zählt der Injektor als M-Dosis.

⚙ BIOMONITOR (G)

Wird am Körper getragen. Überwacht und speichert Daten über die Gesundheit des Trägers. Enthält ein Comlink der Stufe II, das aktiviert werden kann, um die Daten an Medikurgen zu übertragen, die nicht vor Ort sind. Das erlaubt es, **Medikurgie** aus der Entfernung zu unterstützen (siehe Hilfe von anderen, Seite 58).

⚙ DOKTORTASCHE (P)

Enthält medikurgische Ausrüstung, Nadeln, Kauterisationseisen und Heilkräuter für 10 Behandlungen. Primitive medikurgische Ausrüstung verleiht bei der Behandlung von Wunden, Krankheiten oder Giften keinen Bonus. Hat keinen Effekt auf Strahlungsschaden.

⚙ GIFT (P)

Ein Gift, das auf eine Waffe aufgetragen, eingenommen oder injiziert wird. Übliche Gifte haben eine Stärke zwischen 1 und 5, starke Gifte könnten jedoch eine Stärke von bis zu 8 besitzen. Der Giftangriff ist ein vergleichender Wurf mit Giftstärke gegen Attribut (welches Attribut verwendet wird, hängt davon ab, was für eine Art von Gift es ist). Wenn das Opfer scheitert, erleidet es Schaden oder Stress gleich der Giftstärke. Wenn es den Wurf schafft, erleidet es nur vorübergehende Symptome (-1 auf das entsprechende Attribut für W6 Stunden).

⚙ HEILKRÄUTER (P)

Ein Umschlag, der am besten zusammen mit einer Doktortasche verwendet wird. Für sich genommen verleiht er -1 auf **Medikurgie**, um eine gebrochene Person zu behandeln. Kann nicht eingesetzt werden, um kritische oder tödliche Wunden zu behandeln.

⚙ LEISTUNGSSTÄRKENDE DROGEN (G*)

Diese Drogen gibt es in einer Vielzahl von Erscheinungsformen mit vielen unterschiedlichen Effekten. Sie können eingenommen, injiziert oder als selbstklebende Pflaster angewendet werden. Die Auswirkungen sind sehr stark: Ein Attribut steigt für W6 Stunden um 1. Die Droge führt aber

nach dem High zu beträchtlicher Erschöpfung. Wenn der SC runterkommt, erleidet er 2 Schadenspunkte und für einen halben Tag einen Abzug von -1 auf das betroffene Attribut.

⚙ M-DOSIS (G)
Ein einmal einsetzbarer Injektor zur Stabilisierung von Wunden oder zur Behandlung von Giften, Krankheiten oder Strahlungsschaden. Im Soldatenslang wird die M-Dosis „Lebensversicherung" oder „erste Hilfe" genannt, doch Legionäre sind der Überzeugung, dass der eigene Karabiner die erste Hilfe darstellt und nennen die M-Dosis stattdessen „Zündschnur" oder „letzte Hilfe". Eine M-Dosis sollte zusammen mit einem Sanitätskasten verwendet werden. Für sich genommen verleiht sie +1 auf **Medikurgie**.

⚙ MEDIZINISCHES LABOR (G)
Eine komplette Medeinheit. Verleiht +3 auf alle **Medikurgie**-Würfe, um Wunden, Krankheiten, Gift oder Strahlung zu behandeln. Das medizinische Labor muss nach 100 Behandlungen neu bestückt werden, was den halben Ursprungspreis kostet. Wenn die Vorräte des Labors entfernt und im Feld verwendet werden, zählen sie als M-Dosen. Ein medizinisches Labor nimmt Raum gleich einem Raumschiffmodul ein.

⚙ P-DOSIS (FRA*)
Die P-Dosis ist die Version der gewöhnlichen M-Dosis, die der Orden des Paria verwendet. Sie ist stärker, aber schwerer zu bekommen, selbst an Orten, wo sie nicht illegal ist. Sie wird wie eine M-Dosis verwendet, verleiht aber +2 auf den **Medikurgie**-Wurf zur Behandlung normaler Verletzungen und +3 bei kritischen Wunden.

⚙ SANITÄTSKASTEN (G)
Eine übliche Tasche medikurgischer Ausrüstung zur Behandlung von Wunden, Vergiftungen, Strahlungsschäden oder schweren Krankheiten. Enthält eine Diagnoseeinheit, eine Nahtpistole, pneumatische Nadeln, Verbände und andere grundlegende Ausrüstung sowie 10 M-Dosen. Der Sanitätskasten verleiht +2 auf **Medikurgie**. Boni durch medizinische Ausrüstung sind nicht kumulativ; verwende nur den höchsten Bonus.

⚙ SPINNENDOKTOR (F*)
Eine autonome medizinische Feldeinheit mit spinnenartigem Aussehen. Diagnostiziert den Patienten, beginnt die Behandlung und schickt bei Bedarf mit einem Kommunikator Stufe II Berichte an andere Einheiten. Einen Spinnendoktor auf eine verwundete Person zu setzen, ist eine langsame Aktion, danach geht er allerdings selbstständig vor, mit **Verstand** 5 und **Medikurgie** 3. Die Spinne hat einen vollen Traumakoffer (kein Bonus).

⚙ TRAUMADOSIS (F)
Eine weiterentwickelte Version der M-Dosis. Ein Einsatz. Wird im Idealfall mit einem Traumakoffer oder einem Traumalabor verwendet. Verleiht für sich genommen nur +2 auf **Medikurgie**.

⚙ TRAUMAKOFFER (F)
Eine weiterentwickelte Version des Sanitätskastens. Verleiht +3 auf alle **Medikurgie**-Würfe. Enthält 10 Traumadosen. Kann nicht ohne Traumadosis verwendet werden.

⚙ TRAUMALABOR (F*)
Eine hochmoderne medizinische Einheit, die +4 auf **Medikurgie**-Würfe verleiht, oder +5 bei der Behandlung kritischer Wunden. Das Traumalabor muss nach 100 Behandlungen neu bestückt werden, was 15.000 Birr kostet. Wenn die Vorräte des Labors entfernt und im Feld verwendet werden, zählen sie als Traumadosen. Ein Traumalabor nimmt Platz entsprechend eines Raumschiffmoduls ein.

WERKZEUGE UND REPARATUREN

⚙ ERSATZTEIL, PRIMITIV (P)
Ausreichend für eine Reparatur an primitiver Technologie. Wird es ohne Werkzeug verwendet, fällt ein Malus von -2 auf den **Technologie**-Wurf an.

⚙ ERSATZTEIL, GEWÖHNLICH (G)
Ausreichend für eine Reparatur an gewöhnlicher Technologie. Gewöhnliche oder bessere Werkzeuge sind für die Reparatur notwendig.

⚙ ERSATZTEIL, FORTSCHRITTLICH (F)
Ausreichend für eine Reparatur an fortschrittlicher Technologie. Fortschrittliche Werkzeuge sind für die Reparatur notwendig.

⚙ SCHNEIDBRENNER (G)
Mit Zellen betriebener Schneidbrenner. Kann in einigen Minuten durch einen Schiffsrumpf oder Panzertüren schneiden, wodurch ein Loch entsteht, das groß genug ist, dass sich eine Person ohne Exoanzug hindurchzwängen kann. Die Zelle muss ausgetauscht werden, ehe der Schneidbrenner wiederverwendet werden kann.

⚙ THERMALSCHNEIDER (F)
Ein Schneidbrenner mit einer Thermallanze, der innerhalb einer Minute durch einen Schiffsrumpf, Panzertüren oder ähnliches schneiden kann, wodurch ein Loch entsteht, das groß genug für eine Person in einem Exoanzug ist.

Wird mit drei Zellen betrieben, die nach jedem Einsatz ausgetauscht werden müssen.

TABELLE 6.5 WERKZEUGE UND REPARATUREN

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Ersatzteil, primitiv		50	Leicht	P
Ersatzteil, gewöhnlich		200	Leicht	G
Ersatzteil, fortschrittlich		1.000	Leicht	F
Schneidbrenner		800	Schwer	G
Thermalschneider		3.000	Schwer	F
Vakuumversiegler		500	Leicht	G
Werkstatt, primitiv	+1	400	-	P
Werkstatt, gewöhnlich	+1	2.000	-	G
Werkstatt, fortschrittlich	+2	15.000	-	F
Werkzeug, primitiv		100	Schwer	P
Werkzeug, gewöhnlich		500	Normal	G
Werkzeug, fortschrittlich	+1	1.500	Leicht	F

⚙ VAKUUMVERSIEGLER (G)
Der Versiegler sieht wie eine große Spritze aus. Er wird genutzt, um kleine Löcher in Exos und Rümpfen zu flicken. Fortschrittliche Exoanzüge haben eingebaute Versiegler, die doppelt so viel kosten wie ein regulärer Versiegler.

⚙ WERKSTATT, PRIMITIV (P)
Verleiht +1 auf alle **Technologie**-Würfe, wenn du primitive Technologie reparieren willst. Enthält Ersatzteile für zehn primitive Reparaturen. Die Werkstatt neu zu bestücken kostet 100 Birr.

⚙ WERKSTATT, GEWÖHNLICH (G)
Ermöglicht die Reparatur und den Bau grundlegender gewöhnlicher Gegenstände. Verleiht +1 auf **Technologie**. Enthält Ersatzteile für zehn gewöhnliche Reparaturen. Die Werkstatt neu zu bestücken kostet 500 Birr.

⚙ WERKSTATT, FORTSCHRITTLICH (F)
Verleiht +2 auf alle **Technologie**-Würfe. Enthält Ersatzteile für zehn fortschrittliche Reparaturen. Die Werkstatt neu zu bestücken kostet 2.000 Birr.

⚙ WERKZEUG, PRIMITIV (P)
Einfache Werkzeuge für Reparaturen. Erfordert Ersatzteile, um grundlegende Gegenstände zu reparieren oder zu bauen. Ersatzteile, die ohne Werkzeug verwendet werden, geben dem Anwender -2 auf **Technologie**.

⚙ WERKZEUG, GEWÖHNLICH (G)
Multiwerkzeug für alle Arten von gewöhnlichen Reparaturen, solange die richtigen Ersatzteile verfügbar sind. Verleiht keinen Bonus, ist aber notwendig für die Reparaturen.

⚙ WERKZEUG, FORTSCHRITTLICH (F)
Multiwerkzeug für alle Arten von fortschrittlichen Reparaturen, solange die richtigen Ersatzteile verfügbar sind. Verleiht einen Bonus von +1 auf **Technologie**.

ÜBERLEBEN UND KOLONISIERUNG

⚙ BALLISTISCHER KARTOGRAPH (F*)
Der Kartograph ist eine kleine Einheit, die mit einem Computer oder einer Tabula verbunden ist. Er wird mit einem Päckchen winziger Raketen ausgeliefert, die in Vulkanwaffen passen und eine Wolke von Mikrosensoren aussenden, wenn sie ein festes Ziel treffen. Die Sensoren übermitteln dann eine 3D-Karte von allem, was sich innerhalb von kurzer Entfernung zum Einschlagspunkt befindet, und übertragen die Daten an die Basisstation. Die Raketen können auch programmiert werden, so dass sie in der Luft explodieren und so einen Blick von oben in einem weiten Radius ermöglichen. Der Kartograph enthält fünf Ladungen, ihn nachzuladen kostet 2.000 Birr.

⚙ BOXZELT (F)
Ein kleines, rechteckiges Modul, dass sich bei Aktivierung zu einem Zelt für zwei Personen entfaltet. Solarpaneele auf dem

Dach betreiben Klimasysteme im Zelt, die für normale Temperaturen im Inneren sorgen. Ein Muss für alle Kolonisten.

⚙ CHEMISCHER FEUERLÖSCHER (G)
Neutralisiert Feuer und brennende oder ätzende Chemikalien innerhalb einer Runde. Der Feuerlöscher kann ein kleines Feuer löschen.

⚙ DRUCKZELT (G)
Ein Vierpersonenzelt, das Druck- und Gaspegel reguliert, damit die innere Atmosphäre für Menschen angenehm ist. Ist mit genug Sauerstoff ausgestattet, damit vier Leute in einer vollständig sauerstofffreien Atmosphäre einen Tag lang überleben können. In sauerstoffarmen Regionen hält der Sauerstoff entsprechend länger. Wenn das Zelt Sauerstoff aus der Umgebungsatmosphäre absorbiert, werden schädliche Substanzen herausgefiltert.

⚙ FERNGLAS (P)
Optische Unterstützung, die das Auskundschaften auf weite Entfernungen ermöglicht. Verleiht +1 auf **Beobachtung**.

⚙ FEUCHTIGKEITSKONDENSATOR (G)
Sammelt und kondensiert Feuchtigkeit aus der Umgebungsluft. Bei normalem Klima kann die Einheit pro Tag genug Wasser für zwei Leute erzeugen, bei feuchtem Klima reicht das Wasser für fünf Personen und bei trockenem Klima, wie einer Wüste oder Tundra, ist es nur genug für eine Person. Das Wasser wird automatisch aufbereitet. Der Kondensator wird von einer Zelle betrieben, die einmal pro Woche ausgetauscht werden muss.

⚙ FILTERMASKE (G)
Eine einfache Gummimaske mit Plastikvisier und Atemgerät, das vor Giften schützt, die die Atemwege angreifen. Der Filter hält für einen bis drei Tage, abhängig davon, wie giftig die Umgebung ist. Dann muss er gewechselt werden.

⚙ HYPERSEIL (G)
Ein dünnes und unglaublich starkes Seil von 50 Metern Länge. Kann an den meisten Materialien befestigt werden. Kann nicht erklommen werden, wenn man nicht über besondere Hand- und Fußgriffe verfügt, da das Seil schneidet wie ein Messer. Die Griffe sind enthalten. Verleiht einen Bonus von +1 auf **Beweglichkeit** beim Klettern.

⚙ KOMPASS (P)
Verleiht +1 auf **Überleben** bei der Orientierung in schwierigem Gelände – wenn das örtliche Magnetfeld es erlaubt. Der Kompass verfügt über einen eingebauten Höhenmesser, der hilft, wenn man durch Gebirge und Hügel reist.

⚙ KÜNSTLICHE KIEMEN (F)
Die Kiemen werden um den Hals getragen und ziehen Sauerstoff aus dem Wasser. Der Träger atmet den Sauerstoff durch eine Tauchermaske ein.

⚙ LEUCHTRAKETE (P)
Eine Leuchtrakete, die in den Himmel gefeuert wird, wo sie in einer hellen Farbe leuchtet. Es gibt verschiedene Farben, so dass man einfache Botschaften übermitteln kann. Brennt für eine Runde, während sie zu Boden fällt, wobei sie an einem kleinen Fallschirm hängt.



TABELLE 6.6 ÜBERLEBEN UND KOLONISIERUNG

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Ballistischer Kartograph		4.000	Winzig	F*
Boxzelt		2.000	Normal	F
Chemischer Feuerlöscher		300	Normal	G
Druckzelt		1.200	Schwer	G
Fernglas	+1	100	Leicht	P
Feuchtigkeitskondensator		2.000	Winzig	G
Filtermaske		300	Leicht	G
Hyperseil	+1	200	Winzig	G
Kompass	+1	100	Winzig	P
Künstliche Kiemen		2.500	Leicht	F
Leuchtrakete		50	Leicht	P
Nährstoffpillen		250	Winzig	F
Nährstoffrecycler		3.000	Winzig	F
Spinnenanzug	+3	4.000	Leicht	F*
Taucherausrüstung		1.000	Schwer	G
Thermostatischer Anzug	+1	1.100	Normal	G
Tragbares Labor	+2	2.000	Schwer	G
Überlebensmaske		500	Leicht	G
Überlebensrationen		100	Winzig	G
Umweltscanner	+2	400	Leicht	G
Wasseraufbereiter		1.000	Leicht	G

⚙ NÄHRSTOFFPILLE (F)

Der tägliche Bedarf an Energie und Nährstoffen, komprimiert in drei winzige Pillen, normalerweise mit Frucht- oder Beerengeschmack und so ausgelegt, dass sie dem Anwender das Gefühl gibt, satt zu sein. Muss mit mindestens einem halben Liter Wasser eingenommen werden, sonst führen sie zu enormen Magenschmerzen und massiver Verstopfung.

⚙ NÄHRSTOFFRECYCLER (F)

Biomolekulare De- oder Rekonstruktionstechnologie, die Abfallprodukte verarbeitet und in Nahrung verwandelt. Wird bei Expeditionen, auf Langstreckenfrachtern oder in Gefängnislagern verwendet, um alle organischen Abfälle in nahrhafte, wenn auch übel schmeckende Nahrung zu verwandeln. Sowohl aufgrund des Geschmacks als auch aufgrund der Assoziationen mögen nur sehr wenige das Endergebnis. Wird auf einem Schiff vom Reaktor oder in einem Lager oder Bodenfahrzeug von einer Fusionsbatterie angetrieben. Erzeugt pro Tag ausreichend ekelhafte Nahrung, um sechs Personen zu ernähren.

⚙ SPINNENANZUG (F*)

Der Anzug besteht aus Handschuhen, Stiefeln und Schonern für Ellbogen und Knie, die an den meisten Materialien haften. So kann der Träger an vollständig flachen Oberflächen klettern und kopfüber von der Decke hängen. Verleiht dem Träger +3 auf **Beweglichkeit**. Der Anzug kann an- und abgeschaltet werden.

⚙ TAUCHERAUSRÜSTUNG (G)

Helm oder Tauchermaske, die mit einem Sauerstofftank (ungefähr 50 x 25 x 10 Zentimeter) verbunden sind, der in einem Geschirr auf dem Rücken getragen wird. Der Sauerstoff hält für zwei Stunden.

⚙ THERMOSTATISCHER ANZUG (G)

Ein Anzug, der die Körpertemperatur des Trägers überwacht und chemisch korrigiert. Es ist keine zusätzliche Energiequelle erforderlich. Funktioniert zwischen +70 und -80 Grad Celsius. Sammelt den Schweiß und Urin des Trägers, bereitet

sie auf und füllt ein internes Fach mit sauberem Wasser. Verleiht +1 auf **Überleben** und erzeugt eine Ration sauberes Wasser pro Tag.

⚙ TRAGBARES LABOR (G)
Eine tragbare Laboreinheit, die für die meisten Analysen verwendet werden kann. Ist mit Bio-, Strahlungs-, Chemie- und Spektralsensoren ausgestattet. Verleiht +2 auf **Wissenschaft**, wenn du fremde Substanzen und Objekte analysieren willst.

⚙ ÜBERLEBENSMASKE (G)
Gesichtsmaske, die das ganze Gesicht bedeckt und mit einem Sauerstofftank verbunden ist. Verwertet ausgeatmete Luft und hält in einer vollständig sauerstofffreien Umgebung eine Stunde, in einer Umgebung mit niedrigem Sauerstoffgehalt hält sie einen Tag. Wenn die Maske Sauerstoff aus der Umgebungsatmosphäre absorbiert, werden schädliche Substanzen herausgefiltert.

⚙ ÜBERLEBENSRATIONEN (G)
Geschmacksarm, aber nahrhaft. Genug für eine Person für einen Tag harter Arbeit. Wenn man einen halben Liter Wasser pro Mahlzeit hinzufügt, kocht sie sich selbst. Warmes Wasser ergibt eine wohlschmeckendere Mahlzeit, aber kaltes Wasser ist auch in Ordnung.



⚙ UMWELTSCANNER (G)
Scannt die Umgebung und sucht nach Anzeichen von gefährlichen Chemikalien, biologischen Bedrohungen oder Strahlung. Verleiht +2 auf **Überleben**, wenn es um das Aufspüren von Umweltgefahren geht.

⚙ WASSERAUFBEREITER (G)
Reinigt Wasser und entfernt Giftstoffe und Chemikalien sowie biologische und radioaktive Bedrohungen. Kann genug Wasser für eine Person pro Tag erzeugen. Der Wasserreiniger wird von einer Zelle betrieben, die einmal pro Woche ausgetauscht werden muss.

EXOS UND FAHRZEUGE

⚙ BODENLADER (G)
Eine Grav-Plattform, die verwendet wird, um schwere Fracht zu bewegen. Wird mit einem Kontrollfeld an Bord gesteuert.

⚙ CRAWLER (G)
Fahrzeug mit Rädern oder Ketten, das für schwieriges Gelände und lebensfeindliches Klima ausgelegt ist. Eine übliche Version besitzt Ketten, eine Kabine, die sechs Passagiere aufnehmen kann, eine interne Frachtkapazität von 400 Kilogramm sowie eine externe Plattform auf der Rückseite für weitere 400 Kilogramm. Die Kabine ist thermostatisch und kann Temperaturen zwischen -20 und +70 Grad Celsius ausgleichen. Es gibt eine Luke in der Decke, die man hydraulisch öffnen kann, um beispielsweise während eines Sandsturms aus einem begrabenen Crawler zu krabbeln. Die Höchstgeschwindigkeit beträgt auf ebenem Gelände etwa 80 Kilometer pro Stunde, 50 Kilometer in hügeligem Gelände. Die meisten Crawler sind darauf ausgelegt oder so modifiziert, dass sie jeden Treibstoff verwenden, der vor Ort verfügbar ist, doch Fusionsbatterien sind die ideale Wahl, da sie auch die thermostatische Kabine besser am Laufen halten. Crawler verfügen über Kommunikationseinheiten der Stufe III und explosive Harpunen, um den Crawler während eines Sturms am Boden zu befestigen.

⚙ DROHNE (G)
Eine kleine Aufklärungsdrohne, die mit einem Computer oder einer Tabula gesteuert werden kann. Im Gegensatz zu kleineren Aufklärungssonden kann die Drohne mit ihren Werkzeugarmen mit der Umgebung interagieren. Es gibt viele verschiedene Modelle, die auf bestimmte Aufgaben und Situationen zugeschnitten sind.

TABELLE 6.7 EXOS UND FAHRZEUGE

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Bodenlader		10.000	–	G
Crawler		6.000	–	G
Drohne		4.000	–	G
Düsenrucksack	+1/+2	1.600	Schwer	G
Exoanzug	-2	2.000	–	G
Fernsteuermodul		2.000	Winzig	G
Gepanzertes Gravfahrzeug		40.000	–	G
Gravbike	+2	3.000	–	G
Gravfahrzeug	+1	15.000	–	G
Handdüse	+1	700	Schwer	G
Ladeexo	+2	3.000	–	G
Schienenlader		4.000	–	G
Schwerkraftgürtel		4.500	Schwer	F
Wasserdüsen	+1	1.100	Schwer	G

⚙ DÜSENRUCKSACK (G)
Ein Düsensystem, das als Rucksack getragen wird und Raketenflug für eine Person ermöglicht. Funktioniert am besten in Schwerelosigkeit (+2 auf **Beweglichkeit**), kann aber auch bei Schwerkraft verwendet werden, wenn auch mit niedrigerer Geschwindigkeit und geringerem Schub (+1 auf **Beweglichkeit**). Muss nach einer Stunde Flug aufgeladen werden.

⚙ EXOANZUG (G)
Ein Panzeranzug, der den Träger im Vakuum und anderen gefährlichen Situationen beschützen soll. Enthält Sauerstoff für acht Stunden und Vakuumsohlen, die an ebenen Oberflächen wie Schiffsrümpfen haften. Bietet ein wenig Schutz gegen externe Gewalt (Panzerung 2), es ist jedoch schwierig, sich damit zu bewegen (-2 auf **Beweglichkeit**).

⚙ FERNSTEUERMODUL (G)
Eine Kontrolleinheit für einen Computer oder eine Tabula, welche die Fernsteuerung eines Fahrzeugs innerhalb extremer Reichweite erlaubt, wenn ein Wurf auf **Datendschinn** gelingt.

⚙ GEPANZERTES GRAVFAHRZEUG (G)
Eine gepanzerte Version des Gravfahrzeugs mit mächtigeren Projektoren, einem schwereren Rumpf und keilförmiger Bauweise. Normalerweise zwischen fünf und zehn Meter lang. Kann eine Höhe von etwa zwanzig Meter erreichen.

⚙ GRAVBIKE (G)
Ein Fahrzeug für eine Person mit Graviton-Projektionsantrieb. Kann hohe Geschwindigkeiten und eine Höhe von 50 Metern erreichen. Wird von einer Fusionsbatterie angetrieben.

⚙ GRAVFAHRZEUG (G)
Graviton-Projektionsfahrzeuge, die entweder von einem kleinen Fusionsreaktor oder einer Fusionseinheit angetrieben werden. Sind normalerweise als Transportfahrzeuge ausgelegt, doch es gibt Passagierversionen, wenn man genug Birr besitzt. Sie schweben normalerweise ungefähr einen Meter über dem Boden, doch die Projektoren einiger Modelle können derart ausgereizt werden, dass sie Sprünge von ungefähr zehn Metern Höhe machen. Das Miran Dhol ist ein offenes Gravfahrzeug, normalerweise bootsförmig, das die gleiche Höhe wie ein Gravbike erreichen kann, wenn nicht sogar höher.

⚙ HANDDÜSE (G)
Eine in der Hand gehaltene Düseneinheit, die als Antrieb für eine Person in Schwerelosigkeit verwendet wird. Verleiht +1 auf **Beweglichkeit** in Schwerelosigkeit.

⚙ LADEEXO (G)
Ein Exo, der mit Hochleistungsservos ausgestattet ist, die zum schweren Heben und Beladen ausgelegt sind. Der Träger kann problemlos bis zu 500 Kilogramm anheben (+2 auf **Kraftakt**), aber der Exo ist so langsam zu manövrieren, dass er im Nahkampf unbrauchbar ist. Der Ladeexo wird ansonsten wie ein normaler Exoanzug behandelt.

⚙ SCHIENENLADER (G)
Eine Plattform mit Containergestell auf Schienen, zwischen 30 und 50 Meter lang. Es gibt eine kleine Fahrerkabine an der Vorderseite, von der aus der Bediener die Bewegungen der Plattform steuert. Funkbaken helfen dem Fahrer dabei, die gewaltigen Plattformen durch Raumhäfen oder Industriegebiete zu steuern, so dass das Fahrzeug Geschwindigkeiten zwischen 50 und 60 Kilometer pro Stunde erreichen kann. In Siedlungen ohne Funkbaken beträgt die Maximalgeschwindigkeit allerdings nur 15 Kilometer pro Stunde, da die manuelle Navigation der Plattform eine sehr schwierige Angelegenheit ist.

⚙ SCHWERKRAFTGÜRTEL (F)
Ein Geschirr aus Gürteln und Schnallen, gekrönt von einem schweren Rucksack. Der Gürtel normalisiert die Schwerkraft des Trägers auf 1 G. Wird von einer Fusionsbatterie angetrieben, die ebenfalls auf dem Rücken getragen wird und eine Stunde hält.

⚙ WASSERDÜSE (G)
Ein Wasserantriebssystem, das als Rucksack getragen wird. Verleiht dem Träger +1 auf **Beweglichkeit** unter Wasser. Wird von einer Zelle angetrieben, die zwei Stunden anhält.

AUFKLÄRUNG UND INFILTRATION

⚙ AUFKLÄRUNGSSONDE (G)
Eine Sonde, die verwendet wird, um die Umgebung zu erkunden. Sie schwebt mithilfe einer kleinen Graveinheit. Wird von einer Zelle angetrieben, die nach zwei Stunden ausgetauscht werden muss. Die Sonde kann bis auf extreme Entfernung ferngesteuert werden. Der Anwender macht einen Wurf auf **Beobachtung**, um zu bestimmen, wie detailliert die Beobachtungen sind, die die Sonde macht.

⚙ CHAMÄLEONANZUG (F)
Ein Anzug, der sowohl Sensoren wie auch das bloße Auge täuscht, indem er Signaturdifferenzen zwischen dem Träger und seiner Umgebung ausgleicht. Verleiht +2 auf **Infiltration**, um sich zu verstecken und versteckt zu bleiben.

NESTERAS GRAVGÜRTEL

Nesteras Gravgürtel ist ein sehr beliebtes Produkt mit einem sehr irreführenden Namen: Es handelt sich tatsächlich um Antischwerkrafttechnologie. Der Gürtel basiert auf den Abwurfrüstungen, die die Legion für die schnelle Aufstellung von Einsatzteams aus der Luft verwendet. Er ist besonders beliebt in den sogenannten fliegenden Theatern auf Mira, akrobatischen Darbietungen, die traditionell komplexe Systeme aus Seilen, Flaschenzügen und Kabeln verwenden und heutzutage auf Gravgürtel umgestiegen sind. Die Szene, in der die Tänzerin in „Jasmin in Trauer" in einem roten Kharonikel mit wehenden Schleiern über die Bühne fliegt, wurde von Theaterkritikern als magisch beschrieben und hat Nestera viel Publicity auf Mira eingebracht. Weniger romantische und künstlerische Einsatzgebiete für den Gürtel sind extreme Fettleibigkeit, Klettern an Wänden oder Besuche in Welten mit hoher Schwerkraft.





⚙ FIBERSKOP (F)
Ein Fiberoptik-Kabel, das mit einer kleinen Tabula verbunden ist, mit dem die Spitze des Kabels gesteuert werden kann. Das Kabel wird per Hand ausgefahren und ist fünf Meter lang. Kann verwendet werden, um ein Gebäude durch Luftschächte auszuspionieren oder um eine Ecke zu blicken.

⚙ LÜGENDETEKTOR (FA)
Eine kleine Schachtel mit Drähten, die einem Verhörer helfen können, festzustellen, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht, wenn sie mit ihm verbunden werden (+2 auf **Manipulation**).

⚙ MECHANISCHER DIETRICH (P)
Ein Dietrich für mechanische Schlösser. Verleiht keinen Bonus auf **Technologie**, aber mit improvisierten Werkzeugen anstelle von Dietrichen erleidet der Anwender einen Abzug von -1.

⚙ MODULATIONSMASKE (F)
Ein Halsband, das ein moduliertes Bild vor das Gesicht des Trägers projiziert. Das macht es leichter, sich zu verkleiden. Gegner erhalten -2 auf **Beobachtung**, um die Tarnung zu durchschauen.

⚙ SICHERHEITSTABLET (G)
Das Sicherheitstablet ist ein Codebrecher und elektronischer Dietrich, der elektronische und sensorbasierte Fallen umgeht. Ohne das Tablet sind die oben beschriebenen Dinge schwer zu bewältigen (-2 auf **Technologie**).

⚙ UMGEBUNGSSENSOR (G)
Der Umgebungssensor scannt verschiedene Spektren der Umgebung und zeigt detaillierte aktuelle Informationen über das Gelände, Fahrzeuge und sogar individuelle Personen in der Umgebung. Die Information ist nicht genau genug, um jemanden zu identifizieren oder mehr über ein Fahrzeug herauszufinden als Art und Modell. Der Sensor hat zwei Modi:

- **Aktiver Modus:** Dieser Modus deckt extreme Entfernungen in offenem Gelände und Wäldern ab. Es erfordert einen erfahrenen Sensorbediener, um verborgene Objekte und Bedrohungen aufzuspüren. Der Sensor erlaubt es dem Bediener, einen **Technologie**-Wurf zu machen, um damit verborgene Dinge in der Umgebung aufzuspüren. Wenn der Sensor im aktiven Modus ist, ist es leicht (+2), ihn zu entdecken, wenn man andere Sensortechnologie verwendet.
- **Passiver Modus:** Dieser Modus hat nur weite Reichweite, ist aber für den Anwender weniger riskant, weil er seine Position nicht verrät (kein Bonus auf **Technologie**, um den Sensoranwender zu entdecken).

WAFFEN- UND KAMPFAUSRÜSTUNG

⚙ FORTSCHRITTLICHES ZIELFERNROHR (F*)
Ein fortschrittliches, sensorbasiertes Zielfernrohr mit Dschinnprotokollen, das Rückstoß und die Bewegungen des Schützen und des Ziels berechnet, um exakte Feuerlösungen zu bieten. Das macht es leichter, auf kurze Entfernung und darüber mit Feuerwaffen zu treffen (+1 auf **Fernkampf**). Funktioniert nicht bei Schnellschüssen (siehe Seite 88).

⚙ FUSIONSBATTERIE (G)
Ein Miniatur-Fusionsreaktor, der beträchtliche Mengen an Energie erzeugt, solange er mit reinem Wasserstoff angetrieben wird. Wird mit einem Multiadapter ausgeliefert, der es ermöglicht, die Batterie an die meisten Maschinen und Thermalwaffen anzuschließen. Die Batterie zählt im Kampf als dreimal nachladen.

TABELLE 6.8 AUFKLÄRUNG UND INFILTRATION

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Aufklärungssonde	+3	2.000	Normal	G
Chamäleonanzug	+2	3.000	Leicht	F
Fiberskop		3.000	Winzig	F
Lügendetektor	+2	1.800	Leicht	F
Mechanischer Dietrich		50	Leicht	P
Modulationsmaske		5.000	Leicht	F
Sicherheitstablet		700	Leicht	G
Umgebungssensor		1.200	Normal	G

⚙ KOMMANDOEINHEIT (G*)
Die Kommandoeinheit erlaubt es einem Offizier, seinem Trupp auf Entfernung Befehle zu geben und die Aktionen von Kämpfern zu koordinieren. Die Einheit kann auch verwendet werden, wenn man gefährliche oder schwierige Umgebungen erkundet. Solange die Einheit aktiv ist, kann die Person mit den Steuerelementen die verknüpften Kämpfer auf Entfernung befehligen.

⚙ NACHLADEN (P)
Munition für primitive Waffen ist leicht herzustellen, kann aber normalerweise nicht zwischen Waffenarten gewechselt werden, da es sich um Magazine, Pfeile, Schleudersteine oder Schwarzpulverladungen handeln könnte. Eine primitive Ladung könnte alles von einem Magazin voller Patronen bis zu einer Handvoll Pfeile sein. Wenn die Waffe das Merkmal Einzelschuss hat (siehe unten), dann kostet jedes Nachladen eine Einheit Munition.

⚙ NACHLADEN (G)
Gewöhnliche Munition ist normalerweise ein Magazin oder einzelne Raketen oder Granaten. Wenn die Waffe eine Zelle benötigt, ist diese ins Magazin eingebaut. Bei allen Waffen, die Magazine verwenden, ist das Gewicht eines vollen Magazins in das Gewicht der Waffe eingerechnet. Spezielle Munitionsarten findest du unter Waffen weiter hinten.

⚙ NACHLADEN – VIBRO (G*)
Diese Patronen sind vibrierende Flechets, die durch das Ziel schneiden anstatt wie ein normales Vulkan-Geschoss zu explodieren. Sie werden vor allem von Jägern genutzt, die das Fell ihrer Beute nicht zerstören wollen, könnten aber auch für Attentate nützlich sein, da die Kugel kaum Geräusche macht, was der Waffe das Merkmal Lautlos (siehe Seite 133) verleiht. Vibro-Munition ist sehr effektiv gegen ungepanzerte Ziele, durchschlägt aber nicht gut Panzerung, was sie in einem Feuergefecht an Bord eines Raumschiffs oder einer Raumstation sicherer macht als normale Vulkan-Geschosse. Der Schütze erhält +1 auf **Fernkampf**, aber alle Ziele erhalten +2 Panzerungswert.

⚙ NACHLADEN (F)
Fortschrittliche Munition ist vollständig zellenbasiert. Ein fortschrittliches Magazin kann für 50 Birr an einer Nachladestation aufgeladen werden. Normale „zivile“ Zellen können nicht für Waffen verwendet werden, da diese spezielle Versionen erfordern.

⚙ NACHTSICHTGERÄT (G)
Ein lichtempfindliches Zielfernrohr, das es dem Schützen erlaubt, seine Waffe in absoluter Dunkelheit ohne Abzüge zu verwenden.

TABELLE 6.9 KAMPFAUSRÜSTUNG

NAME	BONUS	PREIS	GEWICHT	TECHGRAD
Fortschrittliches Zielfernrohr	+1	5.000	Winzig	F*
Fusionsbatterie		3.000	Schwer	G
Kommandoeinheit		2.300	Leicht	G*
Nachtsichtgerät		1.000	Winzig	G
Nachladen, primitiv		5	Leicht	P
Nachladen, gewöhnlich		50	Leicht	G
Nachladen, Vibro	+1	200	Leicht	G*
Nachladen, fortschrittlich		50	Leicht	F
Optisches Zielfernrohr	+1	200	Winzig	P
Sensorzielfernrohr	+1	2.000	Winzig	G
Signalstörsender		1.500	Leicht	G*



⚙ OPTISCHES ZIELFERNROHR (P)

Ein Zielfernrohr, das dem Schützen einen vergrößerten Blick auf das Ziel erlaubt und ein Zielkreuz für den Haltepunkt beinhaltet. Das macht es leichter, auf weite Entfernung und darüber mit Feuerwaffen zu treffen (+1 auf **Fernkampf**). Erfordert einen gezielten Schuss (siehe Seite 88). Kann beim Auskundschaften auch als Fernglas verwendet werden.

⚙ SENSORSKOP (G)

Ein passiver Sensor, der das Ziel ausliest und einen Haltepunkt für den Schützen sowie einen kleinen Lichtpunkt einblendet. Das Sensorskop passt den Kontrast an und gibt Informationen über Entfernung, Windabweichung und andere relevante Tatsachen. Das macht es leichter, auf kurze Entfernung und darüber mit Feuerwaffen zu treffen (+1 auf **Fernkampf**). Erfordert einen gezielten Schuss (Seite 88).

⚙ SIGNALSTÖRSENDER (G*)

Erzeugt eine Störung in einem bestimmten Spektrum von Kommunikations-Frequenzen oder allgemein auf allen Bändern. Betroffene Kommunikatoren erfordern einen erfolgreichen Technologiewurf, wenn man sie trotz der Signalstörung verwenden will. Der Störsender hat extreme Reichweite und wird von einer Fusionsbatterie angetrieben.

WAFFEN UND PANZERUNG

Der Dritte Horizont hat eine blutige Geschichte, und bei vielen Orten ist es immer noch gefährlich, sie aufzusuchen. Die Unruhen, die die Ankunft der Abgesandten ausgelöst hat, hat die Dinge nur noch schlimmer gemacht.

Waffen und Rüstungen sind im Horizont heiß begehrt, unabhängig davon, wer du bist oder wo du lebst.

WAFFENTECHNOLOGIE IM HORIZONT

Genau wie normale Ausrüstung sind Waffen und Rüstungen in Technologiegrade eingeordnet: Primitiv, Gewöhnlich, Fortschrittlich und Fraktion.





VULKANWAFFEN

Vulkanwaffen feuern winzige Raketen mit explosiven Sprengköpfen ab. Das Abfeuern und Nachladen der Waffe ist mechanisch, und die Waffe erfordert keine Zellen. Vulkanwaffen haben nur geringen Rückstoß. Das erlaubt beständiges automatisches Feuer. Da sie leicht kopiert werden können, sind sie überall im Horizont weit verbreitet, und das gilt auch für die Munition.



Partisanen, Rebellen und Entdecker verwenden allesamt Vulkanwaffen, die oft mit mythologischen oder traditionellen Mustern und Bildern verziert sind. Abgesehen von den Explosivgeschossen gibt es auch zielsuchende und vibrierende Munition, in deren speziellen Magazinen Zellen eingebaut sind.



SPEZIELLE VULKANWAFFEN

- **VULKANPISTOLE ARAX OMIR:** Eine große, schwere Pistole, die den unerfreulichen Ruf hat, Wunden zu verursachen, die nur langsam heilen.
- **VULKAN-SKORPION:** Eine Vulkanpistole, die automatisch abgefeuert werden kann. Sie ist beliebt unter Verbrechern, aber auch schwierig in der Handhabung.
- **VULKAN-PVW:** Ein Hybrid zwischen Karabiner und Pistole, der von Nestera als „persönliche Verteidigungswaffe" produziert und vertrieben wird. Wird von Leibwächtern verwendet, da sie diskreter ist als ein Karabiner.
- **LEGIONÄRSKARABINER DAYAL-3:** Ein Karabiner, den die Legion produziert und verwendet. Ist mit einem eingebauten Granatwerfer, fortschrittlichem Rückstoßdämpfern und einem extragroßen Trommelmagazin ausgestattet.



BESCHLEUNIGERWAFFEN

Beschleunigerwaffen nutzen die magnetische Beschleunigung winziger Projektile, daher stammt auch ihr Name. Sie sind fast rückstoßfrei, doch ihre geringe Feuergeschwindigkeit schränkt ihren militärischen Nutzen ein. Dank ihrer hervorragenden Präzision sind sie allerdings beliebt bei Kolonisten, Jägern und Scharfschützen.



Die Zenithische Hegemonie zieht Beschleunigerwaffen Vulkanwaffen vor, einfach, weil sie treffsicherer sind. Einige Beschleunigerwaffen haben einen „lautlosen" Modus, das schränkt jedoch ihre Fähigkeit ein, Panzerung zu durchschlagen. Beschleunigerwaffen sind im Gegensatz zu Vulkanwaffen schwer zu kopieren.



SPEZIELLE BESCHLEUNIGERWAFFEN

- **ZWILLINGSKARABINER:** Ein Beschleunigerkarabiner mit Doppellauf. Beide Läufe feuern gleichzeitig. Neigt dazu, schnell zu überhitzen, und der SL muss nur 2 FP aufwenden, um eine Ladehemmung zu verursachen.
- **BESCHLEUNIGERGEWEHR NESTERA PAROX:** Nesteras Flaggschiff unter den Scharfschützengewehren, das für seine gewaltige Durchschlagskraft bekannt ist. Kann sogar ein gepanzertes Gravfahrzeug aufhalten.



THERMALWAFFEN

Thermalwaffen feuern ein Projektil aus hocherhitztem Material auf das Ziel ab. Der Prozess erfordert gewaltige Mengen an Energie, so dass einige Thermalwaffen sogar Fusionsbatterien benötigen. Der Adapter zwischen der Batterie und der Waffe ist schwer und sperrig, und die Batterie selbst muss als Rucksack getragen werden.



Die Waffe erfordert noch ein Magazin, da Wasserstoff für den tatsächlichen Schuss benötigt wird. Schwere Waffen sind hier die Ausnahme, da sie stattdessen große Kassetten verwenden, die eine Kombination aus Magazin und Batterie darstellen.



BETÄUBUNGSWAFFEN

Betäubungswaffen, die allgemein als Zapper-Waffen bekannt sind, schicken starke elektrische Impulse durch einen Korridor ionisierter Luft, der von einem Laserstrahl erzeugt wird. Das ist über kurze Entfernungen sehr effektiv, wenn der Schütze das Ziel nicht ernsthaft verwunden will. Zapper-Technologie ist als Aufrüstung für alle Thermalwaffen verfügbar und wird auch als eigenständige Waffe verkauft.



PRIMITIVE FERNKAMPFWAFFEN

Blasrohre, Bögen und verschiedene Arten von Gewehren sind Beispiele für primitive Fernkampfwaffen. Die Hersteller von Gewehren folgen keinen allgemeinen Prinzipien, so dass die Munition für jede Art einzigartig ist.

SPRENGSTOFF

Sprengstoff im Horizont kann alles von einer primitiven Detonitkapsel bis zu fortschrittlichen thermobarischen Granaten sein. Detonit ist ein weit verbreiteter Sprengstoff, der in standardisierten Einheiten zu 0,25 kg verkauft wird, mit modularen Multifunktionszündern oder als Pioniersprengladung. Größere Sprengsätze, die als Durchbruchladungen bezeichnet werden, sind besonders darauf ausgelegt, Straßen, Brücken, Bauwerke oder langsame und geparkte Fahrzeuge zu zerstören. Mächtige Ladungen können viel Rauch erzeugen und den Staub vom Boden aufwirbeln, besonders in einer trockenen Umgebung. Der Rauch bedeckt für eine Szene den gleichen Bereich wie der Sprengradius der Ladung. Granaten sind Detonit- oder Thermanitladungen mit Zusätzen, die bestimmte Sprengeffekte erzeugen sollen.



RAKETEN- UND GRANATWERFER

Die üblichen Flugkörpersysteme im Horizont werden für militärische Gruppierungen und Fraktionen massenproduziert. Sie sind normalerweise raketenbasiert und haben explosive Gefechtsköpfe, die wie Granaten funktionieren oder panzerbrechend sind. Sogenannte Feuersturm-Systeme nutzen Brandgefechtsköpfe.

TABELLE 6.10 FERNKAMPFWAFFEN

PISTOLEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Vulkan-Grille	+1	+2	2	2	Kurz	Leicht	G	700
Vulkanpistole	+1	+1	2	2	Kurz	Verlässlich	G	500
Vulkanpistole Arax Omir	0	0	3	2	Kurz	+2 auf MANIPULATION beim Bedrohen	G	1.200
Vulkan-Skorpion	-1	+1	2	2	Kurz	Automatisches Feuer	G	1.000
Beschleunigerpistole	+1	0	2	1	Weit	Lautlos	G	700
Thermal-Grille	+1	+2	3	2	Kurz	Leicht	F	2.500
Thermalpistole	+1	+1	3	2	Weit		F	2.300
Betäubungspistole	+1	+1	2	Betäubung	Kurz	Betäubend	F	2.000

KARABINER	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Vulkankarabiner	+1	0	3	2	Kurz	Automatisches Feuer	G	2.000
Legionärskarabiner Dayal-3	+1	0	3	2	Weit	Automatisches Feuer, Hohe Kapazität, Eingebauter Granatwerfer	G*	3.000
Vulkan-PVW	+1	+1	3	2	Kurz	Automatisches Feuer	G	2.500
Beschleunigerkarabiner	+1	0	3	1	Weit	Automatisches Feuer, Panzerbrechend, Lautlos	G	3.000
Zwillingskarabiner	+1	0	4	2	Weit	Panzerbrechend, Lautlos	G	3.700
Thermalkarabiner	+1	0	4	2	Weit	Thermalstrahl	F	6.500

KARTÄTSCHENWAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Saladin-Kartätsche	+2	0	2	2	Kurz	Einzelschuss	P	200
Kartätsche	+2	0	2	2	Kurz		G	400
Abgesägte Kartätsche	+2	+1	2	3	Kurz		G	400
Kartätschenkarabiner	+2	+1	2	2	Kurz	Automatisches Feuer	G	600

GEWEHRE	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Langgewehr	0	0	2	2	Weit	Einzelschuss	P	100
Abgesägtes Langgewehr	0	+1	2	2	Kurz	Einzelschuss	P	100
Beschleunigergewehr	+1	0	3	1	Extrem	Panzerbrechend, Nachtsicht, Lautlos	G	2.000
Beschleunigergewehr Nestera Parox	0	0	4	1	Extrem	Schwer, Fahrzeugabwehr, Panzerbrechend, Nachtsicht, Lautlos	G	3.000
Thermalgewehr	0	0	5	2	Extrem	Panzerbrechend, Nachtsicht	F	6.000

SCHWERE WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Vulkanmaschinengewehr	+1	0	4	2	Kurz	Schwer, Sperrig, Automatisches Feuer, Hohe Kapazität	G*	6.500
Beschleuniger-maschinengewehr	+1	0	3	1	Weit	Schwer, Sperrig, Automatisches Feuer, Hohe Kapazität, Panzerbrechend, Lautlos	G*	10.000

TABELLE 6.10 FERNKAMPFWAFFEN

SCHWERE WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Beschleunigungswerfer	+1	0	Granate	1	Weit	Schwer	G*	8.000
Raketenwerfer	0	0	6	1	Extrem	Schwer, Einzelschuss, Fahrzeugabwehr	G*	900
Flammenwerfer	+1	0	3	1	Kurz	Schwer, Feuer 3	G*	1.800
Granatwerfer	0	0	Granate	Granate	Weit	Einzelschuss	G*	1.200
Thermal-maschinengewehr	+1	0	4	1	Weit	Schwer, Sperrig, Thermalstrahl, Hohe Kapazität	F*	22.000
WAFFENSYSTEME	**BONUS**	**INIT**	**SCHADEN**	**KRITISCH**	**REICHWEITE**	**MERKMALE**	**TECH**	**PREIS**
Flugkörpersystem	+2	0			Extrem	Fahrzeugabwehr	G*	10.000
– Panzerbrechend			5	1		Panzerbrechend		
– Explosiv			Granate	Granate				
Thermalprojektor	+2	0	4	1	Weit	Thermalstrahl, Feuer 5, Sperrig	F*	26.000
Feuersturmsystem	+1	0	5	1	Weit	Fahrzeugabwehr, Langsam, Feuer 6, Sprengkraft 5	G*	18.000
ANDERE	**BONUS**	**INIT**	**SCHADEN**	**KRITISCH**	**REICHWEITE**	**MERKMALE**	**TECH**	**PREIS**
Blasrohr	0	+2	1	4	Kurz	Leicht, Einzelschuss	P	50
Wurfmesser	0	+1	1	2	Kurz	Leicht	P	50
Wurfspeer	+1	+1	2	2	Kurz		P	150
Wurfbeil	0	0	2	2	Kurz		P	300
Speerwerfer	0	0	2	2	Kurz	Schwer, Einzelschuss	P	600
Harpune	+1	+1	2	3	Kurz	Schwer, Einzelschuss	P	200
Kampfbogen	+1	+1	3/Granate	2/Granate	Weit	Einzelschuss	G	2.000

GRANATEN

Die Spielwerte für verschiedene Arten von Granaten findest du in Tabelle 6.12, weiter unten. Eine Granate, die mit der Hand geworfen wird, hat kurze Reichweite.

- **BETÄUBUNG:** Die Granate detoniert mit einem lauten Knall und einem blendenden Blitz. Verursacht Stress anstelle von Schaden.
- **RAUCH:** Die Granate verbreitet dichten Rauch, der alles in kurzer Entfernung bedeckt.
- **SENSORRAUCH:** Wie oben, der Rauch blockiert jedoch auch Sensoren, so dass sie im Rauch nicht verwendet werden können.
- **SPLITTER:** Die Granate explodiert mit einer kleinen Explosion, verbreitet aber Schrapnell.
- **EXPLOSIV:** Die Granate explodiert mit einer mächtigen Explosion.
- **INFERNO:** Die Granate explodiert mit einer sehr mächtigen, aber konzentrierten Explosion.
- **THERMAL:** Die Granate breitet eine Wolke aus Flammen aus, die Personen und Ausrüstung im Bereich in Brand steckt.
- **THERMOBARISCH:** Die Granate explodiert mit einer mächtigen Explosion, und die Schockwelle breitet eine große Feuerwolke aus.

SALADIN-KARTÄTSCHE

Eine Version des Langgewehrs, aber die Kugel wird durch Schrot ersetzt, winzige Metallstücke, die sich in einer Wolke ausbreiten, wenn die Waffe abgefeuert wird. Das macht das Zielen weniger wichtig. Die große Ausbreitung des Schrots sowie der eindrucksvolle Schaden, den er im Nahkampf verursacht, machen diese Kartätsche zu einer sehr einschüchternden Waffe.

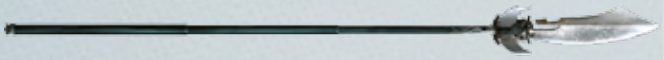
TABELLE 6.11 DURCHBRUCHLADUNGEN

TYP	GEWICHT	EFFEKT/ZIEL
Klein	Ungefähr 5 Kilogramm	Dünne Wände, normale Fahrzeuge
Mittel	Ungefähr 10 Kilogramm	Dicke Wände, schwere Fahrzeuge
Schwer	Ungefähr 100 Kilogramm	Ganze Häuser, Brücken
Massiv	Ungefähr 1 Tonne	Straßen, ganze Straßenzüge



NAHKAMPFWAFFEN

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Nahkampfwaffen im Horizont. Nur wenige der primitiven Varianten sind unten beschrieben. Gewöhnliche und fortschrittliche Nahkampfwaffen wurden für den Kampf an Bord von Raumstationen und Raumschiffen entwickelt, als Alternative zu Schusswaffen.



Gewöhnliche Nahkampfwaffen können bei den meisten Händlern mit flexibler Moral erstanden werden. Primitive Waffen sind alles von stumpfen Schlaginstrumenten und gebrochenen Flaschen bis hin zu Schwertern und Äxten.



Hydraulikwaffen verfügen über hydraulische Kolben, die beim Einschlag aktiviert werden, um den Schaden zu erhöhen. **Durawaffen** nutzen vibrierende Klingen aus Duralit, die über bessere Schneideigenschaften verfügen. Duralitklingen sind außerdem notwendig, da nur sie die Kraft der Vibrationen der Waffe auszuhalten imstande sind. Duraklauen sind an einem Handschuh befestigt, einige Modelle sind einziehbar. Die Klauen auszufahren, also sie zu „ziehen", ist eine schnelle Aktion. Sowohl Hydraulik- als auch Durawaffen sind mit Zellen betrieben und funktionieren wie ihre primitiven Gegenstücke, wenn die Zellen aufgebraucht sind.



Betäubungswaffen geben mächtige Stromschläge ab, zusätzlich zum Schaden des eigentlichen Hiebs (siehe Seite 133). Energiewaffen lösen eine thermische Entladung aus, die viel gefährlicher ist als der Treffer selbst. Eine bestimmte Kraftaufwendung ist erforderlich, um den thermischen Effekt aus-

TABELLE 6.12 SPRENGLADUNGEN UND GRANATEN

SPRENGLADUNG	BONUS	INIT	SPRENGKRAFT	SCHADEN	KRITISCH	RADIUS	MERKMALE	TECHGRAD	PREIS	GEWICHT
Durchbruchladung										
– Klein	0	0	6	1	1	Nah		G	500	Schwer
– Mittel	0	0	8	1	1	Kurz		G	2.000	Schwer
– Schwer	0	0	12	1	1	Kurz	-	G	10.000	-
– Massiv	0	0	16	1	1	Kurz	-	G	40.000	-

GRANATE	BONUS	INIT	SPRENGKRAFT	SCHADEN	KRITISCH	RADIUS	MERKMALE	TECHGRAD	PREIS	GEWICHT
Explosivgranate	0	0	6	2	2	Nah		G	600	Leicht
Splittergranate	0	0	6	2	1	Nah		G	500	Leicht
Infernogranate	0	0	9	2	1	Kurz		F*	1.500	Leicht
Sensorrauchgranate	0	0	0	0	-	Kurz	Blockiert Sicht und Sensoren	G	1.000	Leicht
Rauchgranate	0	0	0	0	-	Kurz	Blockiert Sicht	G	400	Leicht
Betäubungsgranate	0	0	6	1	-	Nah	Betäubung	G	800	Leicht
Thermalgranate	0	0	6	1	1	Kurz	Feuer 2	F*	2.000	Leicht
Thermobarische Granate	0	0	9	1	1	Kurz	Feuer 3	F*	4.000	Leicht

zulösen. Diese Funktion wurde hinzugefügt, um das Risiko einer Selbstverwundung zu minimieren. Einige Energiewaffen verfügen auch über einen Betäubungsmodus. Sowohl Betäubungs- als auch Energiewaffen benötigen Zellen. Wenn eine Zelle verbraucht ist, funktioniert die Waffe wie ihr primitives Gegenstück.



Merkuriumwaffen basieren auf fortschrittlicher Technologie, bei der flüssiges Metall im Griff der Waffe aktiviert wird, um eine Klinge zu bilden, die dann feststofflich wird. Eine Merkuriumwaffe zu ziehen und zu aktivieren ist eine schnelle Aktion. Eine Zelle ist notwendig, um die Waffe mit Energie zu versorgen. Wenn die Zelle verbraucht ist, wird die Klinge ausgefahren und bleibt in fester Form. Eine wieder aufgeladene Zelle in einer Nahkampfwaffe kann ihrer Energie beraubt werden, wenn der SL einen FP aufwendet.

PERSÖNLICHER SCHUTZ UND PANZERUNG

Die Bewohner des Horizonts haben schon immer Körperpanzerung für ihren Schutz verwendet, von einfachen Lederanzügen bis zu mechanisierten Kampfexos.

PRIMITIVE PANZERUNG

Primitive Körperpanzerung wird nur von den am wenigsten zivilisierten Stämmen und Nomaden verwendet. Sie besteht normalerweise aus organischen Fasern, Pelzen, Holz, Knochen oder Geweih. Jacken, Mäntel und Anzüge aus Leder sind unter Reisenden verbreitete Kleidungsstücke und werden als leichte primitive Panzerung gewertet.

Schwere primitive Panzerung besteht normalerweise aus Karbid- oder Metallplatten, die miteinander verbunden und entsprechend des Körpers des Trägers geformt sind, oder aus einem Armanit-Panzer, der auf bewegliche Overalls genietet wird.

GEWÖHNLICHE PANZERUNG

Gewöhnliche Panzerung soll vor den üblichen Waffenarten schützen und basiert auf flexiblem, aber zähem Armanitgewebe. Die schwereren Modelle verfügen über zusätzliche Karbidplatten und Duralitverstärkung an empfindlichen Körperstellen.

TABELLE 6.13 NAHKAMPFWAFFEN

MESSER UND SCHWERTER	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Messer	0	+1	2	2	Nah	Leicht	P	50
Schwert	+1	0	2	2	Nah		P	200
Duramesser	0	+1	2	1	Nah	Leicht, mit Zellen betrieben	G	500
Duraschwert	+1	0	2	1	Nah	Schwer, mit Zellen betrieben	G	1.600
Merkuriummesser	+1	+1	3	2	Nah	Leicht, Merkurium, mit Zellen betrieben	F	1.500
Merkuriumschwert	+2	0	3	2	Nah	Leicht, Merkurium, mit Zellen betrieben	F	3.000

ÄXTE	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Axt	0	0	3	2	Kurz	Schwer	P	150
Duraaxt	0	0	3	1	Nah	Schwer, mit Zellen betrieben	G	2.000
Hellebarde	0	+1	3	2	Kurz	Schwer, Lang	P	300
Durahellebarde	0	+1	3	1	Nah	Schwer, Lang, mit Zellen betrieben	G	2.500

STUMPFE HIEBWAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Schlagstock	+2	0	1	3	Nah		P	100
Schlagstock, einziehbar	+1	0	1	3	Nah	Leicht	P	200
Stab	+1	+2	1	3	Nah		P	50
Stab, einziehbar	+1	+2	1	3	Nah	Leicht	P	250
Streitkolben	0	0	3	3	Kurz	Schwer	P	100
Hydraulikhammer	0	0	4	3	Nah	Schwer, mit Zellen betrieben	G	1.000
Hydraulikhandschuh	+1	+1	2	3	Nah	Leicht, mit Zellen betrieben	G	1.500

BETÄUBUNGS- UND ENERGIEWAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Schockstab	+2	0	1	Betäubung	Nah	Betäubend, mit Zellen betrieben	G	500
Schockpeitsche	0	+2	1	Betäubung	Nah	Leicht, Flexibel, Betäubend, mit Zellen betrieben	G	800
Energiestab	+2	+2	2	3	Nah	Betäubend, Schwer, mit Zellen betrieben	F	1.000
Energiestock	+2	0	2	3	Nah	Betäubend, mit Zellen betrieben	F	1.200
Energiepeitsche	0	+2	2	3	Nah	Leicht, Flexibel, Betäubend, mit Zellen betrieben	F	1.800
Handfächer	+1	+2	2	1	Nah	Leicht, mit Zellen betrieben	F	2.500

ANDERE	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH	PREIS
Waffenlos	0	+2	1	3	Nah		P	-
Schlagring	0	+2	2	3	Nah	Leicht	P	50
Klauen	0	+2	1	2	Nah		P	-
Duraklauen	0	+2	1	1	Nah	Leicht	G	600
Speer	+1	+2	2	2	Nah	Lang	P	200
Peitsche	0	+2	1	4	Nah	Flexibel	P	50

Exoanzüge sind Raumanzüge, die vor dem Vakuum und anderen gefährlichen Umgebungen schützen sollen, aber sie bieten auch einigen Schutz vor Gewalt, besonders die schwereren Modelle. Exoanzüge haben einen Sauerstofftank, dessen Inhalt acht Stunden hält, und Vakuumsohlen, die an ebenen Oberflächen haften wie beispielsweise einem Schiffsrumpf.

Schutzkleidung besteht aus dünnem Armanitgewebe und ist als Overall, Mantel, Jacke oder Hose verfügbar. Leichte Rüstung besteht ebenfalls aus Armanitgewebe. Ein leichter Helm ist Teil der Rüstung, mit einem Visier, das die Augen schützt. Leichte Rüstungen sind die Standarduniformen der Coriolis-Garde und vieler freischaffender Leibwächter und Söldner.

Schwere Rüstung besteht aus dickem Armanitblech oder Platten aus Duralit und Karbid, die in speziellen Taschen an normaler leichter Rüstung befestigt werden. Der Helm bedeckt den ganzen Kopf und hat ein volles Gesichtsvisier. Die Streitkräfte der meisten Fraktionen tragen nur dann schwere Rüstung, wenn sie einen Kampfeinsatz erwarten.
Es dauert mehrere Minuten, die schweren Platten anzulegen, so dass dies im Kampf nicht möglich ist. Die Soldaten des Ordens des Paria haben besondere schwarze Armanitpanzer mit Verstärkungen aus Duralit, die auf Entfernung leicht zu erkennen sind und mit Unterdrückung und Stärke assoziiert werden.

⚙ FORTSCHRITTLICHE PANZERUNG

Fortschrittliche Rüstung ist darauf ausgelegt, vor thermalen Angriffen zu schützen, gegen welche andere Rüstungsarten nur schwachen Schutz bieten. Fortschrittliche Rüstungen sind teuer und schwer zu bekommen.

Ablative Polster sind Materialien, die Energie zerstreuen, wenn sie von starken Angriffen getroffen werden, damit weniger Energie sie durchdringt und den Träger trifft. Ablative Polster sind Ergänzungen für andere Rüstungen und müssen nach jedem Treffer erneuert werden. Das erfordert einen **Technologie**-Wurf und Ersatzteile (F).

Kampfexos sind gewaltige Anzüge, die nur für Sturmtruppen und Palastwachen entworfen sind. Sie basieren auf normaler schwerer Panzerung, die an einem Exoskelett mit verstärkten Servos angebracht ist. Da der Exo den Träger stärker und ausdauernder macht, kann die Panzerung sehr stark und schwer ausfallen. Ein superleitendes Gewebe unter der Oberfläche trägt dazu bei, thermale Angriffe über eine größere Fläche auszubreiten. Der Anzug ist vakuumgeschützt und verfügt über eingebaute Versiegelungstechnologie, die Löcher repariert, um den Druck des Anzugs zu bewahren.

AHLAMS HANDFÄCHER

Die Kurtisanen von Ahlams Tempel ziehen subtile Energiewaffen vor. Gerüchte besagen, sie würden Gift auf ihre Haarnadeln auftragen oder giftigen Lippenstift verwenden und ihre Opfer durch ihre Küsse töten, während sie selbst durch langsamen, allmählichen Kontakt immun geworden sind. Eine Waffe, die sich definitiv im Arsenal der Kurtisanen befindet, ist ein Handfächer, eine Waffe mit fortschrittlicher Energietechnologie. Die Spitzen des Fächers geben Energie in lautlosen Entladungen ab, wenn der Fächer geöffnet ist und ein Ziel schnell trifft. Die Energie brennt sich wie ein sehr scharfes Messer durch die meisten bekannten Materialien, solange sie vergleichsweise dünn sind. Den Fächer zu öffnen und zu schließen ist eine schnelle Aktion. Man kann ihn in der gleichen Aktion öffnen, mit der die Waffe gezogen wird. Der Fächer kann nur für Paraden verwendet werden, wenn er geschlossen ist.



XOAR JARNITSCHAR-KAMPFEXO

Der Janitschar-Exo wird als Xoars Version der belebten Rüstung des Ordens beworben. Seine schnellen Sprungservos, die Vakuumversiegelung, sein Düsenstellantrieb sowie die eingebauten Waffen machen ihn zu einem Monster auf dem Schlachtfeld. Die schiere Größe des Anzugs macht ihn für den Gebrauch an Bord von Schiffen oder in Bunkern untauglich. Der Janitschar ist mit einem Granatwerfer ausgerüstet, dem Beschleunigerkarabiner Xoar Impuls (Bonus +1, Waffenschaden 3, KRIT 1), und einer Duralit-Axtklinge (Waffenschaden 3, KRIT 1). Der Exo wird von den Janitschar-Einheiten der Hegemonie verwendet.

SCHILDE

Schilde gibt es in vielen Formen, von den einfachen Leder- und Holzschilden, die die Sogoi-Stämme nutzen, bis zu Armanitschilden. Fortschrittliche Schilde sind nur als Fraktionstechnologie verfügbar. Der taktische Einsatzschild besteht aus zum Teil transparentem Armanit und wird vor allem von Einheiten der Bereitschaftspolizei genutzt. Kampfschilde stellen ausziehbare Deckung für einen Soldaten dar, mit kleinen Löchern, durch die man eine Pistole abfeuern kann, und transparenten Armanitfenstern zum Auskundschaften.

LIZENZEN

Ohne die richtigen Lizenzen ist es in den zivilisierten Regionen des Horizonts verboten, Waffen zu erwerben, zu verwenden und zu produzieren. Ohne eine Lizenz (oder das Talent Lizenziert, Seite 73) kannst du Waffen und Rüstung nur auf illegalem Weg durch Kontakte zu den richtigen Stellen oder Fraktionen erwerben. Lizenzen, die auf Coriolis gekauft werden, sind auch an vielen verbündeten Orten gültig, mit einigen lokalen Abwandlungen. Die meisten Raumhäfen und Portalstationen verfügen über Sensorausrüstung, die Scans nach Waffen und Schmuggelware durchführen.

TABELLE 6.14 PANZERUNG UND SCHILDE

PANZERUNG	PANZERUNGSWERT	MERKMALE	ZUSÄTZLICHE MERKMALE	TECHGRAD	PREIS
Leichte primitive Rüstung	2	Sperrig	0	P	300
Schwere primitive Rüstung	3	Sperrig	0	P	600
Fluganzug	1	-	0	G	500
Schutzkleidung	3	-	0	G	1.000
Exoanzug	2	Sperrig, Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung	0	G	2.000
Verstärkter Exoanzug	3	Sperrig, Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung	1	G	3.000
Leichte Panzerung	4	-	1	G	5.500
Schwere Panzerung	6	-	1	G	10.000
Ablative Polster	-	Verringert Schaden durch einen Treffer um 3	0	F*	2.000
Gepanzerter Exo	9	Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung, Verstärkte Exo-Servos	2	F*	25.000
Kampfexo	10	Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung, Verstärkte Exo-Servos	5	F*	60.000

SCHILDE	PANZERUNGSWERT	MERKMALE	ZUSÄTZLICHE MERKMALE	TECHGRAD	PREIS
Schild	2	Schwer	-	P	100
Taktischer Einsatzschild	4	Schwer	-	G	500
Kampfschild	6	Schwer	-	G	800

ERKLÄRUNG DER WAFFEN- UND RÜSTUNGSMERKMALE

Waffen und Rüstungen können verschiedene Merkmale und Zusätze besitzen. Diese sind unten im Detail beschrieben. Besondere Regeln für bestimmte Modelle sind in den Beschreibungen weiter oben erklärt.

⚙ WAFFENMERKMALE

Die Liste unten beschreibt die verschiedenen Merkmale, die eine Waffe haben kann.

- **Automatisches Feuer** bedeutet, dass die Waffe vollautomatisches Feuer (siehe Seite 90) abgeben kann.
- **Betäubung** bedeutet, dass die Waffe Stress statt Schaden verursacht.
- **Einzelschuss-Waffen** haben kein Magazin und müssen zwischen den Schüssen nachgeladen werden.
- **Fahrzeugabwehr** bedeutet, dass die Waffe darauf ausgelegt ist, Fahrzeuge oder Wehranlagen auszuschalten. Die Waffe verursacht +2 Schaden gegen solche Ziele.
- **Feuer** sorgt dafür, dass Objekte und Ziele Feuer fangen, wenn sie von der Waffe getroffen werden (siehe Feuer in Kapitel 5). Die Zahl sagt dir, wie viele Würfel du jede Runde für das Feuer wirfst.
- **Flexible Waffen**, wie zum Beispiel Peitschen, können verwendet werden, um einen Gegner festzuhalten, ohne zusätzliche Sechsen zu würfeln (siehe Seite 87) – die erste gewürfelte Sechs kann verwendet werden, um einen Haltegriff aufzubauen.
- **Waffen mit Hoher Kapazität** haben ein extragroßes Magazin oder zusätzliche Zellen. Dadurch kann der Schütze die erste 1 ignorieren, wenn er vollautomatisches Feuer verwendet (siehe Seite 90).
- **Lange Waffen** geben +2 auf den Initiativebonus der Waffe, aber nur in der ersten Kampfrunde.
- **Langsame Waffen** können nur jede zweite Runde abgefeuert werden.
- **Lautlos** ist eine Funktion, die aktiviert werden kann (eine schnelle Aktion), damit die Waffe leiser und schwerer aufzuspüren ist, wenn sie abgefeuert wird (es erfordert einen Wurf auf **Beobachtung**). Eine Waffe im lautlosen Modus verursacht -1 Schaden.
- **Leichte Waffen** zählen im Inventar des Charakters nur als halbe Zeile (siehe Seite 27). Es ist leichter, sie verborgen zu tragen, was einen Wurf auf **Beobachtung** erfordert, um die Waffe zu bemerken.
- **Merkurium** bedeutet, dass die Klinge der Waffe im Griff verborgen ist. Dadurch ist ein Wurf auf **Beobachtung** mit einem Modifikator von -2 erforderlich, um sie bei einer Suche ausfindig zu machen.
- **Mit Zellen betriebene Waffen** erfordern eine Zelle, wenn sie funktionieren sollen. Ohne eine Zelle werden sie wie ihre primitiven Gegenstücke behandelt.
- **Panzerbrechende Waffen** feuern sehr schnelle oder besonders schwere Projektile ab, die Rüstung effektiver durchschlagen, doch fügen sie weichen Zielen weniger Schaden zu. Der Panzerungswert des Ziels sinkt um 2, aber der Schaden wird um 1 verringert, wenn das Ziel keine Panzerung trägt.
- **Schwere Waffen** zählen als zwei Gegenstände im Inventar des Charakters.
- **Sperrige Waffen** können nicht ohne Waffengeschirr verwendet werden, sonst erleidet der Schütze einen Abzug von -2 auf **Fernkampf**.
- **Thermalstrahl** bedeutet, dass die Waffe einen anhaltenden Thermalstrahl abfeuern kann, der über mehrere Gegner gezogen werden kann. Das funktioniert wie automatisches Feuer, siehe oben.
- **Verlässliche Waffen** sind einfach und robust und gehen so gut wie nie kaputt. Der Effekt Ladehemmung kostet den SL 4 FP, nicht nur 3.

⚙ RÜSTUNGSMERKMALE

Einige Rüstungen, die oben aufgeführt sind, haben ein oder mehrere zusätzliche Merkmale. Wähle die entsprechende Anzahl von zusätzlichen Merkmalen aus der Liste aus.

- **Eingebaute Waffe:** Die Rüstung verfügt über eine eingebaute Waffe – eine Pistole, einen Dolch oder ein Schwert. Die Waffe selbst muss einzeln erworben werden.
- **Hochverdichtetes Armanit:** +1 Panzerungswert.
- **Hydrostatisches Gel:** +2 auf Panzerung gegen Explosionen oder Stürze.
- **Magnetstiefel:** An den Stiefeln des Anzugs sind Elektromagneten angebracht, so dass man sie in Schwerelosigkeit nutzen kann, um an Schiffsrümpfen zu haften.
- **Mikroservos:** Verleiht +1 auf **Beweglichkeit** zum Springen und Rennen.
- **Sauerstoffversorgung:** Acht Stunden Sauerstoff in einem geschlossenen Helm.
- **Schwerelosigkeitsdüsen:** Winzige Schubdüsen verleihen erhöhte Manövrierfähigkeit in Schwerelosigkeit (+1 auf **Beweglichkeit**).
- **Sperrige** Rüstung sorgt dafür, dass der Träger einen Abzug von -2 auf **Beweglichkeit** erleidet.
- **Tarneinheit**: Wenn die Einheit aktiviert wird, erschafft sie ein Tarnfeld um den Anzug, das ihn fast unsichtbar und schwer aufzuspüren macht (-3 auf **Beobachtung**).
- **Thermostatischer Anzug:** Siehe Details unter Überleben und Kolonisierung auf Seite 117.
- **Vakuumanzug:** Schützt vor Vakuum und Strahlung.
- **Verstärkte Exo-Servos:** +2 auf **Kraftakt**-Würfe. Der Schaden von Wurfwaffen steigt um 1.



⚙ MUNITION, ZELLEN UND AUFLADUNGEN

Wenn du eine Waffe kaufst, ist eine Einheit Munition enthalten. Das könnte ein Magazin, eine Zelle oder nur eine Handvoll Pfeile oder Kugeln sein. In Coriolis verwaltest du Munition nicht Schuss für Schuss, sie könnte dir aber trotzdem ausgehen, so dass du nachladen musst. Der Preis für zusätzliche Munition, die als „Nachladen"-Einheiten abstrahiert wird, hängt davon ab, was für eine Waffe du verwendest. Wenn du drei zusätzliche Einheiten Munition erworben hast, würdest du „Nachladen x 3" in deiner Ausrüstungsliste aufschreiben.

KYBERNETIK UND BIONIK

Viele Kulturen im Dritten Horizont betrachten den Körper als heilig, als Gefäß, das die Ikonen mit einer Seele gesegnet haben. Das ist der Grund, warum viele kybernetische oder bionische Modifikationen als etwas Schlechtes oder sogar Blasphemisches ansehen. Zu den Extremisten hinsichtlich dieser Angelegenheit gehören die Zenithische Hegemonie, deren Mitglieder von der Reinheit des Blutes besessen sind, und bestimmte Ikonenkulte wie das Gesicht der Wahrheit auf Sadaal.

Für viele Kolonisten und Söldner hingegen könnten kybernetische Prothesen und Modifikationen oder bionische Umformungen den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Für die Legionäre ist es sogar ein Statussymbol, Prothesenglieder, kybernetische Modifikationen und Narben von Wundklammern zu haben. Es lässt sie außerdem bedrohlicher aussehen, was in ihrem Berufsfeld eine wichtige Eigenschaft ist.

Spezifische kybernetische Implantate und bionische Umformungen werden gleichzeitig als Ausrüstung und Talente behandelt und sind in Kapitel 4 beschrieben.

BIOUMFORMUNG

So wie Kybernetik bei bestimmten Gruppierungen des Horizonts einen Platz hat, so gilt das auch für bionische Umformungen – auch wenn die Spießer und die Kleingeister entschieden anderer Meinung sind. Tattoo Alley auf der Ozonplaza auf Coriolis ist der Standort mehrerer Bioformer-Läden. Die meisten Kunden kommen wegen kleinerer kosmetischer Umformungen, wie Lidschatten, längeren Wimpern oder betonteren Wangenknochen, aber manchmal auch wegen umstritteneren Dingen wie längeren Beine, Mikroherzen oder anderen exotischen Anpassungen.

Bioumformungen entwickeln sich auf der unabhängigen Station Ahalimm und unter den Nomaden offener, und sogar Umformungen, die so absurd sind wie Flügel, Schwänze

und Kiemen, kann man am Rande des Kua-Systems antreffen – Dinge, die im Kern zu Aufständen oder sogar Lynchmobs führen würden.

KYBERNETIK

Kybernetische Implantate werden gleichermaßen als Talente und Ausrüstung behandelt. Sie kosten EP und Birr, und nach der Prozedur ist eine Heilungsperiode erforderlich. Während der Heilungszeit erleidet der SC aufgrund der schmerzhaften Wunden einen Abzug von -2 auf alle Fertigkeitswürfe. Alle kybernetischen Anpassungen sind gewöhnliche Technologie.

SC mit kybernetischen Implantaten sehen vermutlich schwerer und größer aus als andere, bewegen sich etwas mechanisch oder stechen irgendwie anders hervor. Kybernetik ist schwer zu verstecken. Wenn die SC auf einen NSC mit Kybernetik treffen, ist es vermutlich ziemlich offenkundig, dass die Person irgendwie modifiziert ist. Einige Leute, etwa Legionäre, machen ihre Implantate absichtlich besonders sichtbar.

BIONIK

Bionische Umformungen werden gleichermaßen als Talente und Ausrüstung behandelt. Sie kosten EP und Birr, und nach der Prozedur ist eine Heilungsperiode erforderlich. Während der Heilungszeit erleidet der SC aufgrund der schmerzhaften Wunden einen Abzug von -2 auf alle Fertigkeitswürfe. Bionik stellt grundsätzlich eingeschränkte fortschrittliche Technologie dar.

Umformungen sind subtiler als Kybernetik. Es ist oft eine genauere Betrachtung einer Person über längere Zeit nötig, um die außergewöhnlichen Fähigkeiten zu bemerken. Es gibt im Horizont viele verschiedene Umformungen, die vielen verschiedenen Zwecken dienen. Die Umformungen, die hier beschrieben sind, geben sowohl den Talentnamen als auch einen kommerziellen Namen an, den sie von der Firma oder dem Entwickler erhalten haben.

TABLE 6.15 KYBERNETISCHE IMPLANTATE

TALENT	BEISPIEL EINES HANDELSNAMENS
AKTIVE SENSOREN	Nyala Sonarimplant Exxis
BESCHLEUNIGTE REFLEXE	Celer-Delekta Flexplant
EINGEBAUTE WAFFEN	Xoar Thermalhandgelenk Indigo
ENDOSKELETT	Tilides EndoX
HAUTELEKTRODEN	Xoar Schockhand
KOMLINK	Hyperion Head Link MK I
KÖRPERPANZERUNG	Nestera Bio-Rüstung MK II
KYBERNETISCHE MUSKELN	Celer-Delekta Sprintplant
LÜGENDETEKTOR	Hyperion Linguistik- & Sozioarithmetische Einheit
PASSIVE SENSOREN	Nyala Thermosensoren
SERVO-ARRETIERUNG	Tilides ServoX
SPRACHMODULATOR	Institut Linguist Basis
STIMMVERSTÄRKER	Hyperion Kehlkopfimplantat MK II
WASSERATMUNG	Nestra Aqualunge Dipridon
WETTERFEST	Celer-Delekta Endothermische Kapsel
ZIELFERNROHR	Nestera AccVision

TABELLE 6.16 BIONISCHE UMFORMUNGEN

TALENT	BEISPIEL EINES KOMMERZIELLEN NAMENS
EINGEBAUTE WAFFEN	Hamurbis Knochenklauen
FLINK	Djimads Feine Berührung
INTELLIGENZ	Doktor Zvijamins Logik
MORPH	Afrats Schwingenmorph
REGENERATION	Yahmins Versiegelnde Wunden
SCHNELL	Bionerven des Jaguars
WUNDERSCHÖN	Nefritis Anmut

DIE WUT DES PÖBELS

Der Horizont ist nicht immer ein Ort der erleuchteten Gespräche. An einigen Orten wird Andersartigkeit als verkommen betrachtet, als etwas, das nicht existieren sollte. Ein SC mit einem oder mehreren sichtbaren Implantaten oder Umformungen könnte bedroht und verbal misshandelt werden, manchmal kann es sogar zu Gewalt kommen. Der Technologiegrad einer Gesellschaft beeinflusst, was die Bevölkerung von Implantaten und Umformungen hält, und gleiches gilt für den Kontext der Situation – ob sie mit einem feurigen Weltuntergangspropheten oder einer milden Bettlermatrone sprechen, wird vermutlich einen drastischen Einfluss darauf haben, wie sie behandelt werden.



KAPITEL 7

RAUMSCHIFFE UND STERNENREISEN

Jede Kultur des Horizonts hat ihre eigene Tradition des Raumschiffbaus. Die Schiffsbauer der Erstsiedler, wie in den Cheleb-Werften auf Mira, erschaffen elegante Schiffe mit fließenden, weichen Silhouetten, während die Dargkos-Werft und andere zenithische Schiffsbauer Funktion über Form stellen. Ihre Schiffe bestehen gänzlich aus scharfen Winkeln und massigen Rümpfen.

DIE REISENDEN DER LEERE – Biez Tulsa

In Coriolis reisen eure SC in ihrem eigenen Schiff zwischen den Sternen. Dieses Kapitel beschreibt Sternenreisen im Dritten Horizont, wie man eigene Raumschiffe erschafft und wie Raumkampf funktioniert.

STERNENREISEN IM DRITTEN HORIZONT

Sternenreisen im Dritten Horizont erfordern sowohl ruhige Nerven als auch jede Menge Zeit. Wie lange Schiffsreisen dauern, unterliegt vielen Faktoren, von Korsarenangriffen und Asteroidenfeldern bis zu den gewaltigen Entfernungen von Binärstern- oder Trinärsternsystemen. Kein Kapitän sollte seinen Hafen verlassen, ohne die Route genau zu erforschen. Unterstützung findet man im Astrostradium des Bulletins. Dabei handelt es sich um eine gewaltige Datenbank, die viele Routen, Koordinaten und Raumstationen im ganzen Horizont beschreibt. Interplanetare Reisezeiten hängen auch stark von der Umlaufbahn des Planeten ab, zu dem man reist.

Kapitel 12 beschreibt die Mindestentfernungen von der Sonne zu den Planeten im Kua-System. Raumflüge sind selten länger als die kürzeste Entfernung zwischen zwei Himmelskörpern, da Piloten ihren Weg in Richtung der sich nähernden Umlaufbahn planen. Somit bewegen sich das Schiff und der Planet aufeinander zu. Berechne die Reisezeiten, indem du die kürzeste Entfernung zwischen den beiden Planeten nutzt.

REISEN ZWISCHEN SYSTEMEN

Reisen zwischen Systemen finden über Portale statt, geheimnisvolle Wurmlöcher, die die Portalbauer zurückgelassen haben (mehr dazu in Kapitel 13). Diese Portale findet man in der Nähe der Sonne jedes Systems, näher als jede planetare Umlaufbahn. Einige Sterne haben mehr als ein Portal, wobei jedes in ein anderes System führt. Das Zugangsfeld in ein Portal ist nicht dasselbe wie das Ausgangsfeld; sie führen zum und aus dem gleichen Zielort, sind aber unabhängig voneinander.

Reisen zwischen zwei Portalen in einem System dauern ungefähr einen Tag, und die Vorbereitungen vor dem Sprung dauern auch einen Tag. Normalerweise verbringt man ihn damit, auf den Konvoi zu warten, an den man sich anschließen kann, um die Gebühr zu teilen. Der Sprung selbst erfordert keine Zeit. In stark befahrenen Systemen wie Kua gibt es normalerweise einen bis zwei Konvois pro Woche, während Konvois in die äußeren Systeme ganze Segmente (siehe Seite 232) auseinander liegen könnten.

Großfrachter haben für die Portalstationen höchste Priorität und werden sofort zum Sprung freigegeben. Sie treffen normalerweise einmal pro Segment in Kua ein, entweder auf dem Weg nach Mira oder Dabaran oder zurück. Einer von fünf

DAS ASTROSTRADIUM DES BULLETINS

Der Teil des Konsortiums, der die Sammlung von Informationen über Sternensysteme übernommen hat, wird als Institut bezeichnet. Aber es ist das Bulletin, durch ihr Astrostradium, das Kapitänen Informationen über Routen, Portalstationen, Raumhäfen, astronomische Anomalien und andere nützliche Daten zukommen lässt.

Für eine kleine Gebühr kann jedes Schiff seine astronischen Daten an einer Portalstation aktualisieren. Unglücklicherweise sind die Daten nicht immer auf dem neuesten Stand, und eine Besatzung kann sich mit etwas Pech selbst auf einer „sicheren" Route in einem Ionensturm oder einem Korsarenüberfall wiederfinden.

REISEZEITEN BERECHNEN

Interplanetare Entfernungen werden in Astronomischen Einheiten (AE) gemessen. Die Entfernung zwischen zwei Planeten wird folgendermaßen berechnet:

- **Kürzeste Entfernung: Die Differenz zwischen den individuellen Entfernungen des Planeten von der Sonne.**
- **Weiteste Entfernung: Die Summe der individuellen Entfernungen des Planeten von der Sonne.**
- **Teile die Entfernung in AE durch die Geschwindigkeit des Raumschiffs, um die Reisezeit zu bestimmen (in Tagen).**

KOMMUNIKATIONSVERZÖGERUNGEN

Kommunikationswellen bewegen sich mit Lichtgeschwindigkeit, was ungefähr eine AE pro acht Minuten darstellt. Bis man eine Antwort auf eine Frage erhält, dauert es also mindestens 16 Minuten pro AE. Kommunikationswellen können nicht durch Portale dringen. Stattdessen muss ein Schiff oder eine Sonde den Sprung machen und dann auf der anderen Seite die Nachricht senden. Das führt zu großen Kommunikationsverzögerungen zwischen Systemen. Das Bulletin hat mehrere Sonden an jeder Portalstation bereitstehen, und jeder, der bezahlen kann, kann sie nutzen, um Informationen zu senden. Das ist sowohl teuer als auch nicht ganz ohne Risiko, da man niemals wissen kann, wer auf der anderen Seite zuhört.

PORTALSPRÜNGE

- **Gebühren und Konvois. Für eine Gebühr kann die Portalstation die Bewegungen des Portalfelds und seine aktuelle Größe berechnen, was den Sprung relativ sicher macht. Die Gebühren sind normalerweise recht hoch, zwischen 5.000 und 10.000 Birr, was bedeutet, dass die meisten Kapitäne lieber Konvois bilden und gemeinsam springen. Portalsprünge mit Koordinaten, die für einen Konvoi berechnet worden sind, verleihen +3 auf den Pilot-Wurf.**
- **Großfrachter. Eine weitere Möglichkeit für den Sprung ist es, auf einen Großfracher zu warten, um sich an ihn zu hängen. Die Großfrachter erhalten immer ihre Koordinaten und Zugangsvektoren, wenn sie sich einer Portalstation annähern. Sich in ihrem Schlepptau zu bewegen ist gratis, erfordert aber einen leichten (+1) Pilot-Wurf. Unglücklicherweise sind Großfrachtersprünge selten und unregelmäßig.**
- **Solosprung. Die letzte Möglichkeit eines Kapitäns, der kein Geld mehr hat, ist es, die Mannschaft des Schiffes alle Sprungberechnungen vornehmen zu lassen. Das erfordert ungefähr vier Stunden und einen erfolgreichen Wurf mit Wissenschaft. Jede zusätzliche Sechs verringert die Zeit um eine Stunde (bis zu einem Minimum von einer Stunde). Der Sprung selbst erfordert einen Pilot-Wurf mit -1.**
- **Blindsprünge. Wer wirklich verzweifelt ist, was oft für Korsaren auf der Flucht und andere Verbrecher gilt, kann auch blind springen, ohne jegliche astronische Berechnungen. Das erfordert einen Pilot-Wurf ohne Unterstützung mit -3.**

Großfrachtern hat Kua als Endziel, der Rest ist nur auf der Durchreise. Kleinere Schiffe docken an und laden einen Teil ihrer Fracht ab, während die Weltraumgiganten vorbeigleiten.

Die Kua-Portale liegen 3 AE auseinander, eine Reise, die die Großfrachter in drei Tagen schaffen, für die kleinere Schiffe aber viel weniger Zeit brauchen.

PORTALSPRÜNGE

Durch ein Portal zu springen bedeutet, in die Portalfelder nahe der Sonne des Systems zu reisen. Wie genau die Portalfelder funktionieren, ist nicht bekannt, aber ihre Nähe zu den Sternen lässt darauf schließen, dass sie von der Strahlung oder Schwerkraft der Sterne mit Energie versorgt werden. Die Portalfelder selbst sind in ständiger Bewegung und scheinbar mit den Phasen ihrer Sonnen verbunden. Fortgeschrittene Mathematik ist vor jedem Portalsprung notwendig, um die aktuelle Größe des Feldes und einen sicheren Zugangsvektor zu bestimmen.

Ohne solche Berechnungen besteht das große Risiko, das Feld nur zum Teil zu treffen. Für die unglückselige Mannschaft bedeutet das einen Augenblick hellen Lichts, nach dem das Schiff einfach verschwindet oder zumindest gewaltigen Schaden erleidet.

Kein Mensch kann durch ein Portalfeld reisen, solange er wach ist. Die Mannschaft muss in Stasis (Kälteschlaf) gelegt werden, sonst erleiden sie schreckliches geistiges und körperliches Trauma (was „schlechte Stasis“; „Hyperkrankheit“ oder „Frostbiss“ genannt wird). Auf Reisen durch mehrere Systeme wird der Großteil der Mannschaft für die gesamte Zeit in Stasis gelassen und erst am Endziel wieder erweckt. In gefährlichen Systemen wie Odacon wird die ganze Mannschaft nach Abschluss des Sprungs aufgeweckt.



TABELLE 7.1 SPRUNGMODIFIKATOREN

FAKTOR	MODIFIKATOR
Gebete und Opfer	+1 (dauert ungefähr 4 Stunden)
Kapelle an Bord	+1
Geweihter Priester an Bord	+2

TABELLE 7.2 MISSLUNGENE PORTALSPRÜNGE

Würfle auf der Tabelle, wenn ein Portalsprung scheitert. Alle Ergebnisse bis auf das letzte bedeuten, dass das Schiff in dem System bleibt, das es verlassen wollte. Wenn du scheiterst, wenn du blind springst, addiere +1 auf den Würfel mit der Zehnerstelle.

W66	ERGEBNIS
11-14	Das Schiff tritt in den Rand des Feldes ein, wodurch eine explosive Dekompression in einem zufälligen Modul entsteht.
15-22	Das Feld absorbiert die Energie des Schiffsreaktors. Das Schiff ist nicht mehr flugtauglich und braucht W6 Tage an Reparaturen.
23-26	Das Schiff dringt in das Portal ein, wird aber wieder hinausgeschleudert, wobei es W6 Schadenspunkte erleidet.
31-34	Das Schiff wird von mächtigen Entladungen des Portals getroffen und erleidet -1 auf Manövrierfähigkeit, bis es in einer Werft repariert wird.
35-44	Das Schiff kollidiert auf seinem Weg ins Portal mit einem anderen Schiff oder Schutt. Das hat die gleichen Auswirkungen wie Rammen (siehe Seite 169).
45-53	Das Schiff betritt das Portal und strandet dort für W6 Stunden. Dann kehrt es zurück, aber heimgesucht von etwas jenseits der Finsternis. Der SL entscheidet, was genau passiert.
54-61	Das Schiff verschwindet für W6 Tage ins Portal, wird dann aber ins System, aus dem es aufbrechen wollte, zurückgeschleudert. Ein SC an Bord erleidet eine Manie (siehe Seite 337).
62-66	Das Schiff verschwindet für W6 Monate ins Portal, wird dann aber ins System, das es verlassen wollte, zurückgeschleudert.
67-76	Das Schiff betritt das Portal, verlässt es aber in einem zufälligen System.

LANDUNG AUF PLANETEN

Eine Reise aus der Umlaufbahn auf die Oberfläche eines Planeten dauert normalerweise eine bis ein paar Stunden. Alle Schiffe müssen Vorbereitungen für das Eindringen in die Atmosphäre oder den Start treffen. Dazu gehören das Aufwärmen der Gravitonprojektoren, das Sichern der Fracht und die Anpassung der Hitzeschilde. Die meisten Frachter im Dritten Horizont sind zu groß, um sie vernünftig auf Planeten zu landen. Stattdessen docken sie an Raumstationen in der Umlaufbahn über dem Planeten an, wo sie ihre Fracht auf kleinere Schiffe laden. Orbitalhäfen findet man über den meisten Planeten, deren Bevölkerung groß genug ist, während Systeme mit weniger Einwohnern Raumhäfen an den Portalstationen nutzen.

In den Orbitalhäfen wird Fracht aus den Großfrachtern auf kleinere Raumschiffe verteilt und dann auf die Oberfläche gebracht. Ein Teil der Fracht wird versteigert (normalerweise in Suqs auf dem Planeten), wo Freihändler auf Verträge bieten, sie zu den Kolonien und Raumstationen weiter entfernt vom Knotenpunkt des Systems zu transportieren. Systeme an der Peripherie des Horizonts, außerhalb des Dabaran-Kreises und der Mira-Kette, werden gar nicht von Großfrachtern besucht.

RAUMSCHIFFE IM DRITTEN HORIZONT

Eine Vielzahl von verschiedenen Raumschiffen reist durch den Horizont. Die meisten wurden in jüngerer Zeit gebaut, wenn auch mit Plänen und Traditionen, die Jahrhunderte alt sind, doch einige Routen werden noch von alten Schiffen befahren, die aus der Zeit vor der Zenith stammen. Dank der schnellen Ausbreitung des Konsortiums erwachen die Schiffswerften des Horizonts wieder zum Leben. Neue Arten von einfachen, aber robusten Schiffen werden modular produziert und dann für die verschiedenen Zwecke angepasst. Kriegsschiffe werden nur in wenigen Werften gebaut, und die größeren sind normalerweise hunderte von Jahren alt und gehen sogar bis auf vor die Portalkriege zurück. Alle Schiffe im Dritten Horizont sind nach ihrer Größe in Klassen eingeteilt, wobei jede Klasse ihre eigenen Spielwerte hat. Details kannst du dem nebenstehenden Kasten entnehmen. Module werden ausgewählt, wenn das Schiff gebaut wird, aber sie können auch später eingebaut werden. Merkmale sind kleinere Anpassungen, die ein Schiff verbessern.

SCHIFFSWERTE

- **Klasse** misst die Größe eines Schiffs, von kleinen Kundschafterschiffen und Jägern (Klasse I) bis hin zu Großfrachtern (Klasse V). Die Klasse bestimmt, wie viel Energie notwendig ist, um das Schiff anzutreiben.
- **Module** bestimmt, wie viele optionale Module das Schiff aufnehmen kann, zusätzlich zu den drei notwendigen Modulen Brücke, Reaktor und Gravitonprojektor.
- **Leistungspunkte (LP)** misst die Stärke des Reaktors – wie viel Energie vorhanden ist, die auf die verschiedenen Funktionen des Schiffs aufgeteilt werden kann.
- **Rumpfpunkte (RP)** bestimmen, wie viel physischen Schaden das Schiff einstecken kann.
- **Manövrierfähigkeit** legt fest, wie wendig und leicht zu steuern das Schiff ist.
- **Signatur** bestimmt, wie schwer das Schiff von anderen aufzuspüren ist.
- **Panzerung** sagt dir, wie viele Würfel du bei Panzerungswürfen verwenden darfst.
- **Geschwindigkeit** wird verwendet, um die Reisegeschwindigkeit in Tagen zu bestimmen, indem du die Entfernung (in AE) durch die Geschwindigkeit des Schiffs teilst.
- **Preis** ist der Basispreis des Schiffs, ohne irgendwelche Merkmale oder zusätzliche Module.



TABELLE 7.3 SCHIFFSKLASSEN

Unten findest du die verschiedenen Schiffsklassen und einige Beispiele für entsprechende Raumschiffe. Raumschiffe der Klasse 0 sind so klein, dass sie die Fahrzeugregeln in Kapitel 5 verwenden.

KLASSE	BEISPIELE
(0)	Drohne, Raumscooter, Sonde, Torpedo, Gravbike
I	Durchbruchstorpedo, Jäger, Bodenlader, Gravfahrzeug
II	Torpedoschiff, gepanzertes Luftkissenfahrzeug, Shuttle
III	Leichter Frachter, Patrouillenschiff, Kanonenboot, Kurierschiff, Zerstörer
IV	Schwerer Frachter, Kreuzer, Bergungsschiff, Bergbauschiff
V	Schlachtenkreuzer, Großfrachter, Portalstation

TABELLE 7.4 SCHIFFSTYPEN

SCHIFFSTYP	KLASSE	PASSENDES GRUPPENKONZEPT
Systemshuttle	II	Agenten
Torpedoschiff	II	Söldner
Leichter Frachter	III	Agenten, Freihändler, Entdecker, Pilger
Mittelgroßer Frachter*	III	Freihändler, Entdecker
Kurierschiff*	III	Agenten, Freihändler, Entdecker
Expressfrachter*	III	Freihändler
Patrouillenschiff*	III	Agenten, Söldner, Pilger
Kanonenboot	III	Söldner
Angriffsschiff	II	Söldner
Blockadebrecher*	III	Söldner
Vergnügungsjacht*	III	Agenten
Fliegender Zirkus*	III	Pilger
Bergbauschiff*	IV	Entdecker
Zweckentfremdete Raumstation	IV	Entdecker
Passagierschiff*	IV	Pilger

*Fertige Schiffspläne verfügbar



EUER SCHIFF ERSCHAFFEN

Wenn ihr eure Gruppe von SC erschafft, dürft ihr euch auch ein Raumschiff aussuchen. Jedes Gruppenkonzept listet Optionen auf, die in der Tabelle links genauer beschrieben sind. Pläne, die den Grundriss einiger dieser Schiffe zeigen, findest du am Ende dieses Buchs. Wenn du dir keines davon aussuchen willst, kannst du dein eigenes Raumschiff mit den folgenden Schritten erschaffen:

ERSCHAFFT EUER EIGENES RAUMSCHIFF

1. Entscheidet, was für eine Art von Raumschiff ihr braucht.
2. Bestimmt die Klasse und die Schiffswerft.
3. Wählt ein Schiffsproblem aus.
4. Wählt Module aus.
5. Wählt drei Merkmale aus.
6. Modifiziert die Spielwerte des Schiffs entsprechend der Module und Merkmale, die ihr auswählt.
7. Berechnet die Schulden der Gruppe.

Ein Schiff braucht eine Mannschaft, und wie viele Mitglieder die Besatzung mindestens haben muss, wird durch die Klasse des Schiffs bestimmt. Bestimmte Positionen müssen ausgefüllt werden, entweder von echten Menschen oder fortschrittlichen Computern (siehe Merkmale, unten). Einige sehr kleine Schiffe haben nur einen Piloten als Mannschaft.

TYP UND KLASSE

Zunächst entscheidet ihr, was für einen Typ von Schiff ihr haben wollt – ein schnelles Kurierschiff, einen verlässlichen Frachter oder ein robustes Kanonenboot? Entscheidet, was ihr an Frachtraum braucht, an Torpedos, Verteidigungssystemen und so weiter. Verwendet die vorgefertigten Schiffe auf Seite 160 als Inspiration, wenn ihr möchtet. Klasse III passt normalerweise gut zu den meisten Spielergruppen. Tabelle 7.5 gibt die anfänglichen Spielwerte für die verschiedenen Klassen an. Diese Spielwerte können durch Module und Merkmale angepasst werden.

WERFTEN IM HORIZONT

- **Chelebs** – Mira: Wunderschöne, geschmeidige und schnelle Schiffe. +1 auf Manövrierfähigkeit, aber +1 auf Signatur. +5% auf die Grundkosten.
- **Harima** – Der Monolith: Schnelle Schiffe, die für Verfolgungsjagden oder Kuriermissionen ausgelegt sind. Luxuriös. +1 LP, aber -1 RP. +5% auf die Grundkosten.

- **Karrmerruk** – Zalos: Paria-Schiffe, Antimaterieantrieb. Ermöglicht den Erwerb des Merkmals Antimaterieraketen. Keine Erhöhung des Preises, außer du wählst dieses Merkmal.
- **Darkos** – Kua-Asteroidengürtel: Praktische, bewaffnete Frachter. +1 RP, aber -2 auf Panzerung. +5% auf die Grundkosten.
- **Halgria** – in der Umlaufbahn zwischen Coriolis und Kua: Billige Frachter von schlechter Qualität, außerdem Großfrachter. -1 auf Manövrierfähigkeit, aber +(Klasse) zusätzliche Module. -5% auf die Grundkosten.
- **Daharab** – Sadaal B (das Syndikat/Ferekam): Frachter und Kriegsschiffe mit illegaler Bewaffnung. +1 auf zusätzliche Module, aber +(Klasse) Module für Waffen reserviert. +5% auf die Grundkosten.

DAS PROBLEM DES SCHIFFS

Damit sich euer Schiff einzigartig anfühlt, solltet ihr ihm ein Problem geben. Das Problem wird nicht immer aktiv sein, vielmehr kann der SL es mit Finsternispunkten auslösen. Wähle ein Problem aus den Beispielen aus oder denke dir selbst etwas aus.

- **Fehlerhafte Schubdüsen:** Die Schubdüsen des Schiffs sind nicht verlässlich, besonders unter Belastung. Wenn das Problem aktiviert wird, erleidet das Schiff -1 auf Manövrierfähigkeit, was für eine Kampfbegegnung oder ein anderes Ereignis anhält, das Würfelwürfe erfordert, wie ein Andocken.
- **Fluch:** Die Ikonen haben ihren Blick von dem Schiff abgewandt, was Portalsprünge und längere Raumreisen gefährlich macht. Wenn das Problem aktiviert wird, erhaltet ihr -1, wenn ihr für einen Portalsprung würfelt, und Raumreisen erhöhen ihre Gefahrenstufe um eins (siehe Seite 140).

Beispiel

Sabahs Gruppe will ihr Raumschiff erstellen. Sie wollen etwas, das schnell ist und die Fähigkeit hat, auf Planeten zu landen. Sie finden ein kleines Kurierschiff, das ihnen gefällt, und nennen es Narzalus.

Beispiel

Das Schiff Narzalus wurde in der Chelebs-Werft auf Mira gebaut. Das heißt, dass es schlank und stromlinienförmig ist.
Seine Spielwerte werden modifiziert. Die Manövrierfähigkeit steigt um +1, das gilt allerdings auch für die Signatur. Die Narzalus ist ein Schiff der Klasse III, mit folgenden Anfangswerten: Manövrierfähigkeit +1, 5 LP, 6 RP, Signatur +1, Panzerung 5, Geschwindigkeit 2 und bis zu 10 zusätzliche Module.

TABELLE 7.5 SCHIFFSKLASSEN

KLASSE	MANÖVRIER-FÄHIGKEIT	MODULE	LP	RP	SIGNATUR	PANZERUNG	GESCHWINDIGKEIT	ARTEN
I	+2	3	3	2	-2	3	4	Jäger, Raumscooter
II	+1	6	4	4	-1	4	4	Shuttle, Torpedoschiff
III	0	10	5	6	0	5	2	Leichter Frachter, Kurierschiff, Kanonenboot, Patrouillenschiff, mittlerer Frachter
IV	-1	20	6	9	+2	7	1	Schwerer Frachter, Bergbauschiff, Passagierschiff
V	-2	40	7	12	+3	9	1	Schlachtenkreuzer, Großfrachter

TABELLE 7.6 KOSTEN

KLASSE	BIRR
I	100.000
II	200.000
III	1.000.000
IV	2.000.000
V	10.000.000

Beispiel

Die Gruppe ist der Ansicht, dass eine zänkische Schiffsintelligenz einigen Spaß verspricht, und entscheidet sich daher für „exzentrische Schiffsintelligenz" als Problem der Narzalus.

FINSTERNISPUNKTE BEI SCHIFFEN VERWENDEN

Finsternispunkte können auf Reisen und im Raumkampf verwendet werden. Unten findest du die Effekte, die der SL auslösen kann:

- **KAPUTTES SYSTEM: Ein Bordsystem hört auf zu funktionieren. Es könnte alles vom Waffensystem bis hin zum Lebenserhaltungssystem sein. Ein Wurf auf TECHNOLOGIE oder DATENDSCHINN ist notwendig, um es zu reparieren. Kostet 3 FP, oder 1 FP, wenn das System nicht gut gewartet wurde.**
- **SCHIFFSPROBLEM: Das Problem des Schiffs wird aktiviert. Details findest du bei der Liste von Schiffsproblemen, weiter oben . Kostet 2 FP.**
- **ÜBERLADUNG: Ein System wird überladen, entweder aufgrund vernachlässigter Wartung oder einer kurzfristigen Fehlfunktion. Das System hört für drei Runden auf zu funktionieren (siehe Wartung, unten). Kostet 1 FP.**

- **UNZUVERLÄSSIGE SENSOREN:** Die Sensoren des Schiffs sind von schlechter Qualität. Wenn das Problem aktiviert wird, erleiden alle **DATENDSCHINN**-Würfe einen Abzug von -1, was eine Kampfbegegnung oder ein anderes Ereignis anhält.
- **ABGENUTZTER SCHIFFSCOMPUTER:** Der Schiffscomputer hat bessere Zeiten gesehen. Wenn das Problem aktiviert wird, erleiden alle Pilotenwürfe einen Abzug von -1, was eine Kampfbegegnung oder ein anderes Ereignis anhält.
- **LANGSAMER BESCHLEUNIGER:** Die Beschleunigungseinheit des Gravprojektors ist langsam und reagiert schwerfällig. Wenn das Problem aktiviert wird, kostet es einen zusätzlichen LP, das Schiff im Kampf zu bewegen.
- **OFFENSICHTLICHE SIGNATUR:** Der Rumpf reflektiert Strahlung, was ihn auf Sensoren leicht aufzuspüren macht. Wenn das Problem aktiviert wird, erhalten alle Gegner +2 auf ihre **DATENDSCHINN**-Würfe, um das Schiff ausfindig zu machen.
- **EXZENTRISCHE SCHIFFSINTELLIGENZ:** Erfordert das Merkmal Schiffsintelligenz. Wenn das Problem aktiviert wird, weigert sich die Intelligenz, eine bestimmte Aufgabe auszuführen, und beginnt stattdessen, sich laut über das Intercom des Schiffs zu beschweren. Der Effekt hält eine Kampfbegegnung oder einige Stunden an.

MODULE

Ein Schiff hat mehrere Module, die jeweils eine wichtige Funktion erfüllen. Alle Raumschiffe im Dritten Horizont haben drei erforderliche Module:

- Brücke
- Reaktor
- Gravitonprojektor

Alle anderen Module werden optionale Module genannt. Wie viele davon in ein Schiff passen, hängt von der Klasse ab. Die anfängliche Anzahl von Modulen kann durch das Merkmal Zusätzliche Module (siehe unten) angepasst werden. Verschiedene Schiffe brauchen verschiedene Kombinationen der unten aufgeführten Module, um ihren Zwecken zu dienen. Kleine Schiffe können weniger Module aufnehmen, während größere Schiffe normalerweise viel Platz haben. Der Preis optionaler Module wird auf den Grundpreis des Schiffs addiert. Mehr dazu in der folgenden Liste.

ERFORDERLICHE MODULE

BRÜCKE (G)

Die Brücke ist das Gehirn des Schiffs, in dem sich die Stationen des Kapitäns, des Piloten und des Sensorbedieners befinden. Sensoren und Antrieb werden von der Brücke aus kontrolliert, und von hier aus kann man in die Finsternis zwischen den Sternen schauen. Auf kleinen Schiffen wird die Brücke Cockpit genannt.



TABELLE 7.7 MODULE

MODUL	BONUS	FUNKTION	BIRR
Andockstation		An andere Schiffe andocken	150.000
Bergbaustation		Abbau von Gas und Mineralien	75.000
Bergungsstation		Wracks und Schutt bergen	55.000
Frachtraum		Fracht lagern	5.000
Hangar		Aufnahme anderer Schiffe	10.000
Kabinen – Sarg		Beengte Schlafbereiche	15.000
Kabinen – Standard		Anständige Wohnbereiche	25.000
Kabinen–Suite		Luxuriöse Wohnbereiche	40.000
Kapelle	+1	Anbetung der Ikonen	10.000
Medizinisches Labor	+3	Versorgung von Verwundeten	10.000
Rettungskapsel		Das Schiff aufgeben	20.000
Schmuggellager		Verstecken von Schmuggelware	5.000
Stasiskammer		Für Portalsprünge notwendig	25.000
Torpedo- und Minensystem		Lagerung und Abfeuern von Torpedos/Minen	20.000
Waffensystem		Zerstörung gegnerischer Schiffe	verschieden
Wartungsstation		Schiffsreparaturen und Wartung	45.000
Werkstatt	+1	Reparatur beschädigter Ausrüstung und Systeme	75.000

TECHNOLOGIEGRAD

Wie normale Ausrüstung haben auch Schiffsmodule und Merkmale einen Technologiegrad (siehe Seite 104). Normalerweise haben Raumschiffe und ihre zugehörige Technologie den Grad Gewöhnlich (G), aber einige Module und Merkmale sind Fortschrittlich (F), einige seltene sogar Fraktionstechnologie (FRA). Einige Module sind eingeschränkt verfügbar (mit * markiert). Um sie zu erwerben, muss jemand in der Besatzung das Talent Lizenziert besitzen (siehe Seite 73).

DIE BEDEUTUNG VON ANDOCKSTATIONEN

Das Modul Andockstation ist zwar optional, aber für Schiffe über Klasse II fast ein Muss. Ohne Andockstation kann ein Schiff nicht an Raumstationen oder andere Schiffe andocken, und du musst somit in einem Hangar landen, um das Schiff zu betreten oder zu verlassen.

⚙ REAKTOR (G)

So gut wie alle Schiffe im Dritten Horizont verwenden auf Wasserstoff basierende Fusionsreaktoren, um ihre Triebwerke anzutreiben. Jede Schiffsklasse hat ihre eigene Reaktorgröße. Es gibt Merkmale, die die Reaktorleistung vergrößern.

⚙ GRAVITONPROJEKTOR (G)

Ein großer Generator und ein Abluftsystem, das Gravitonen abgibt, die gegen nahe Schwerkraftfelder stoßen und das Raumschiff dadurch nach vorne bewegen. Der Gravitonenfluss kann in verschiedene Richtungen gelenkt werden, so dass das Schiff manövrieren kann. Der Abluftstrom kann Schwerkraftphänomene erzeugen. Die Schwerkraft in der Nähe zur Projektorenabführung nimmt stark zu, gefolgt von gefährlichen heftigen Verschiebungen weiter weg. Der Bereich um ein Raumschiff, das abheben will, wird normalerweise im Vorfeld geräumt, und der Pilot fährt den Effekt des Projektors langsam hoch. Der Gravitonprojektor befindet sich normalerweise im Heck des Schiffs.

OPTIONALE MODULE

⚙ ANDOCKSTATION (G)

Das Schiff hat eine Andockluke und einen ausfahrbaren Tunnel, der es ermöglicht, an andere Schiffe anzudocken. Die Station beinhaltet eine Luftschleuse, die eine rudimentäre Dekontaminierung von Besuchern und Fremdobjekten durchführen kann. Ein Schiff ohne Andockstation muss in einem Hangar landen oder kleinere Schiffe in seinen eigenen Hangar einlassen, damit die Mannschaft das Schiff betreten oder verlassen kann.

⚙ BERGBAUSTATION (G)

Dieses Modul ist notwendig, wenn die Besatzung wertvolle Gase und Mineralien abbauen möchte. Es enthält Bohrer, Erznetze, einige kleinere Magnetschlepper und Ausrüstung für die Besatzung: Handbohrer, Vibro-Spitzhacken und Brecheisen für körperliche Arbeiten. Um die Funde zu lagern, ist ein Frachtraum notwendig.

⚙ BERGUNGSSTATION (G)

Um Wracks und Weltraumschrott zu bergen, brauchst du genug freien Platz, ein System von Lastkränen, einige mechanisierte Greifarme und einen guten Rumpfschneider. Das Bergungsmodul kann verwendet werden, um Schutt oder Schiffe bis zu einer Klasse unter der des Schiffs zu bergen.

⚙ FRACHTRAUM (G)

Der Bereich hat Atmosphäre und ein Klimakontrollsystem, damit die Fracht die Reise überlebt. Wie viel Fracht der Frachtraum aufnehmen kann, hängt von der Schiffsklasse ab. Siehe die Tabelle auf der nächsten Seite.

KLASSE	BELADUNG/MODUL
I	1 Tonne
II	5 Tonnen
III	50 Tonnen
IV	250 Tonnen
V	1000 Tonnen

HANGAR (G)

Kleinere Raumschiffe in das eigene Schiff einlassen zu können, hat viele Vorteile. Wie groß die Schiffe sein dürfen, die ein Hangar aufnehmen kann, hängt von der Schiffsklasse ab. Das Schiff, das in den Hangar einfliegen kann, muss mindestens zwei Klassen unter deiner Schiffsklasse liegen. Normalerweise kann sich nur ein Schiff auf einmal im Hangar befinden, doch für jeden zusätzlichen Schritt, den die Klassen auseinander liegen, wird die Zahl der Schiffe, die in den Hangar passt, mit vier multipliziert. Somit kann ein Schiffshangar der Klasse V ein Schiff der Klasse III aufnehmen, vier Schiffe der Klasse II oder 16 Schiffe der Klasse I. Du kannst mehr als einen Hangar in einem Schiff haben. Hangars sind sehr praktisch, wenn es um Reparaturen geht (siehe Seite 168).

KABINEN (G)

Kabinen für die Mannschaft oder Passagiere. Die Passagierkapazität hängt von der Art der Unterbringung ab, bedeutet aber auch verschiedene Maße an Bequemlichkeit – was wiederum bestimmt, welche Personen das Schiff als Transportmöglichkeit in Erwägung ziehen werden.

- **Särge**: Kleine, sargartige Abteile in Reihen und Schichten angeordnet. Eine gemeinsame Hygieneeinheit.
- **Standard:** Persönliche Kabinen mit 3 x 2 Metern. Jede Kabine hat ein Bett und eine Hygieneeinheit. Das Modul enthält einen kleinen gemeinsamen Aufenthaltsbereich mit Tisch und Stühlen.
- **Suite:** Eine große Suite mit einem enormen Bett und Platz für Hygiene und Freizeit, so groß wie es in einem Raumschiff im Horizont möglich ist.

Die Passagierkapazität pro Modul hängt von der Art der Unterbringung und der Klasse des Schiffs ab.

KLASSE	SÄRGE	STANDARD	SUITE
I	1	-	-
II	5	1	-
III	20	5	1
IV	80	20	5
V	320	80	20



⚙ KAPELLE (G)
Ein Bereich, der für die Anbetung der Ikonen reserviert ist, mit acht sichtbaren Ikonen und einer Asymmetrie in ihrer Anbringung (oder einem leeren Alkoven) für den Gesichtslosen. Gewährt +1 auf Wiederholungswürfe von Gebeten für die gesamte Besatzung (siehe Seite 55), sowie einen Bonus bei Portalsprüngen (siehe Seite 139).

⚙ MEDIZINISCHES LABOR (G)
Das medizinische Labor ist ein Modul, das bei der Behandlung von Wunden verwendet wird. Mehr dazu findest du in Kapitel 5.

⚙ RETTUNGSKAPSELN (G)
Diese „Rettungsboote" erlauben es der Besatzung eines dem Untergang geweihten Schiffs, dem sicheren Tod zu entkommen. Eine Kapsel zu aktivieren, ist eine normale Aktion. Die Kapseln enthalten Sauerstoff und Vorräte für eine Woche und sind manchmal mit Exoanzügen, Medizin und anderen nützlichen Gegenständen ausgestattet. In jeder Kapsel ist ein Notfallsender installiert, sie haben jedoch keinerlei Antrieb. Die Anzahl von Rettungskapseln pro Modul hängt von der Schiffsklasse ab. Schiffe der Klasse I sind zu klein, um Rettungskapseln aufnehmen zu können.

KLASSE	KAPSELN/MODUL
I	-
II	1 (4 Personen)
III	2 (8 Personen)
IV	4 (16 Personen)
V	16 (64 Personen)

⚙ SCHMUGGELLAGER (G)
Ein verborgenes Lager für sensible Fracht. Da das Lager verborgen sein muss, ist der Großteil des Moduls mit anderen Dingen gefüllt, vielleicht einer Entspannungseinheit oder einfach gewöhnlicher Fracht. Das verborgene Lager kann nur 20% des Gewichtes eines normalen Frachtraums aufnehmen. Um ein verborgenes Lager zu finden, ist ein erfolgreicher Wurf auf **Beobachtung** notwendig.

⚙ STASISKAMMER (F)
Die Stasiskammer enthält Betten für den Kryoschlaf. Ohne Stasis sind Portalsprünge letztlich Selbstmord, oder zumindest ein Ticket ohne Rückfahrschein in Richtung chronischem Hyperwahnsinn. Stasis wird auch manchmal während langer interplanetarer Reisen verwendet. Schiffe, deren Ziel mehrere Sprünge entfernt liegt, wecken die Passagiere und Besatzungsmitglieder, deren Anwesenheit nicht essentiell ist, normalerweise erst auf, wenn der letzte Sprung abgeschlossen ist. Die Anzahl von Stasisbetten pro Modul hängt von der Schiffsklasse ab.

KLASSE	STASISBETTEN
I	1
II	5
III	20
IV	80
V	320

⚙ TORPEDO- UND MINENSYSTEM
Ein Modul zur Lagerung und zum Abfeuern von Torpedos und Minen. Kann bis zu vier Torpedos oder acht Minen aufnehmen (eine Mine zählt wie ein halber Torpedo). Die tatsächlichen Torpedos und Minen müssen einzeln gekauft werden. Ein kritischer Treffer im Torpedoraum zerstört alle Torpedos und könnte eine Katastrophe für das ganze Schiff darstellen.

⚙ WAFFENSYSTEM (G/F/FRA*)
Waffensysteme werden nicht wie andere Module gekauft. Jedes Waffensystem ist ein eigenes Modul mit eigenen Birrkosten; siehe dazu Tabelle 7.9. Torpedos und Minen sind im eigentlichen Sinne keine Waffensysteme. Sie brauchen ein Torpedo- und Minensystem, und jeder Torpedo und jede Mine muss einzeln erworben werden.

⚙ WARTUNGSSTATION (G)
Die Wartungsstation ist eine nicht unter Druck stehende Frachteinheit, die mit allem beladen ist, was das Schiff für Reparaturen benötigen könnte. Das Modul unterstützt den Maschinisten bei Reparaturen während Raumreisen.

Besatzungen, die weit durch den Weltraum reisen, tun gut daran, immer eine gut ausgestattete Wartungsstation zu haben, um ihr Schiff instand zu halten. Lies mehr dazu in den Abschnitten Wartung und Instandhaltung (siehe Seite 155) und Schiffskampf (siehe Seite 162).

⚙ WERKSTATT (G)
Dieses Modul ist eine vollständige Werkstatt, um an Bord Reparaturen vorzunehmen. Das Modul gibt +1 auf **Technologie**-Würfe, auch auf Reparaturen am Schiff selbst. Die Werkstatt kann nur für Reparaturen bis zum gewöhnlichen Technologiegrad verwendet werden (siehe dazu aber das Merkmal Fortschrittliche Werkstatt).

TABELLE 7.8 BESCHREIBUNGEN DER WAFFENSYSTEME

Täuschkörperwerfer	**Eine mächtige Sensorboje, die vom Schiff abgefeuert wird, um nahende Torpedos wegzulocken. Ein „Treffer" beim Abfeuern dieser Waffe bedeutet, dass der Zieltorpedo sein Ziel verfehlt. Kann auch für Defensivfeuer verwendet werden (siehe Seite 170).**
Datenimpuls	**Ein Impuls schadhafter Daten, die die Systeme eines gegnerischen Schiffes beschädigen. Verursacht Systemschaden anstatt Rumpfschaden.**
Datenmem	**Ein Mem, ein selbst lernendes Programm, wird in die Systeme eines gegnerischen Schiffs gesendet. Ein Datenmem-Angriff hat zwei Phasen. Zunächst analysiert der Sensorbediener (siehe Seite 169) das Schiff. Das zählt im Raumkampf als Aktion, kostet 1 LP und erfordert einen Wurf auf Datendschinn, modifiziert durch die Signatur des gegnerischen Schiffs. Das Ziel muss nicht erfasst werden. Wenn der Wurf erfolgreich ist, erfährt der Sensorbediener, welche Module es im gegnerischen Schiff gibt. Der zweite Schritt ist das Aussenden des eigentlichen Mems. Nur ein Schiff, das analysiert worden ist, kann angegriffen werden. Das zählt im Raumkampf ebenfalls als Aktion, kostet 1 LP und erfordert einen Wurf auf Datendschinn, modifiziert durch die Signatur des gegnerischen Schiffs. Das Ziel muss nicht erfasst werden. Der Sensorbediener wählt aus, welches Modul des gegnerischen Schiffes er angreifen möchte. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wird das Zielmodul deaktiviert, als hätte es einen kritischen Treffer erlitten (siehe Seite 172). Die drei erforderlichen Module Brücke, Reaktor und Gravitonprojektor können nicht mit einem Datenmem angegriffen werden.**
Ionenrakete	**Eine Rakete, die beim Einschlag eine mächtige ionisierte Entladung abgibt. Verursacht gleichermaßen Schaden an Systemen und Rumpf.**
Beschleunigerkanone	**Eine mächtige, magnetische Schienenkanone, die metallische Projektile mit hoher Geschwindigkeit abfeuert.**
Mesonenkanone	**Eine Kanone, die Disruptorstrahlen abfeuert. Ignoriert den Effekt von Panzerung.**
Thermalkanone	**Eine Kanone, die Strahlen aus überhitztem Plasma abfeuert.**
Schwere Beschleunigerkanone	**Eine Kanone mit einem längeren und größeren Beschleuniger, der mehr Schaden verursacht.**
Autokanone	**Eine kleine Vulkan-Kanone, die verwendet wird, um Enterversuche oder nahende Torpedos abzuwehren. Kann auch für Defensivfeuer verwendet werden (siehe Seite 170).**
Ionenkanone	**Eine Kanone, die ionisierte Strahlung abfeuert. Verursacht Schaden gleichermaßen an Systemen und Rumpf.**
Nestera-Zerfleischer	**Eine Beschleunigerkanone mit hoher Feuergeschwindigkeit und explosiven Geschossen, die sehr hohen Schaden verursachen.**
Torpedo	**Ein konventioneller Torpedo.**
Plasmatorpedo	**Ein Torpedo mit einem Plasmagefechtskopf. Verringert den Panzerungswert des gegnerischen Schiffs um 1, bis Reparaturen vorgenommen werden.**
Ionentorpedo	**Ein Torpedo mit einem ionisierten Gefechtskopf. Verursacht Schaden gleichermaßen an Systemen und Rumpf.**
Antimaterietorpedo	**Ein Torpedo mit einem Antimateriegefechtskopf. Die Explosion verursacht bei allen Schiffen in kurzer Entfernung zur Explosion Schaden.**
Nukleartorpedo	**Ein Torpedo mit einem nuklearen Gefechtskopf. Die Explosion verursacht bei allen Schiffen in Kontaktreichweite zur Explosion Schaden.**
Mine	**Konventionelle Mine.**
Antimateriemine	**Eine Mine mit einem Antimateriegefechtskopf. Die Explosion verursacht bei allen Schiffen in kurzer Reichweite zur Explosion Schaden.**
Nuklearmine	**Eine Mine mit einem nuklearen Gefechtskopf. Die Explosion verursacht bei allen Schiffen in Kontaktreichweite zur Explosion Schaden.**

MERKMALE

Der letzte Schritt bei der Erschaffung eines Schiffes ist die Auswahl von Merkmalen. Ihr beginnt das Spiel mit drei Merkmalen, ihr könnt später aber weitere hinzufügen. Es gibt keine Obergrenze für Merkmale außer euren persönlichen finanziellen Grenzen. Der Preis von Merkmalen hängt von der Größe des Schiffs ab. Ein Merkmal gibt seinen Preis als Prozentsatz der anfänglichen Kosten des Schiffes an, normalerweise 10%. Zwei Merkmale erhöhen den Preis um 20% und so weiter, siehe Tabelle 7.10.

ABLATIVE PANZERUNG (F)

Verringert den Schaden eines Treffers um 3. Der Treffer zerstört die Panzerung, so dass sie von einem Maschinisten repariert werden muss.

ANTIMATERIEANTRIEB (F)

Das Schiff nutzt ein Antimaterieraketenschubsystem, eine Technologie, die fortschrittliche Antimateriekontrollsysteme benötigt, die bislang nur der Orden des Paria gemeistert hat. Die Antimaterieraketen benötigen weniger Raum

als andere Antriebssysteme. Da kein Reaktor notwendig ist und die Raketen nur den Raum einnehmen, der normalerweise für den Gravitonprojektor reserviert ist, kann das Schiff ein zusätzliches Modul aufnehmen. Die Jäger und Kanonenboote des Ordens sind im Vergleich zu anderen Fraktionen klein und blitzschnell, was ihnen +2 Manövrierfähigkeit verleiht, wenn es um Beschleunigung geht. Der Nachteil der Antimaterieraketen ist natürlich, dass sie mit reiner Antimaterie aufgetankt werden müssen, nicht nur mit Wasserstoff, und dass ein kritischer Treffer am Antriebsmodul als kritischer Reaktortreffer gewertet wird. Der Antrieb ist außerdem teurer als ein normaler Reaktor und Projektor zusammen.

⚙ ARBORETUM (G)
Ein Garten voller Grünpflanzen, ein kleines hydroponisches System und vielleicht sogar Tiere. Die Besatzung kann hier Stress doppelt so schnell wie normal abbauen (2 WP/Stunde), und das Arboretum erzeugt außerdem noch Notfallvorräte für einige Tage.

⚙ ATMOSPHÄRENEINTRITT (G)
Das Schiff ist stromlinienförmig und darauf ausgelegt, einem Eintritt in die Atmosphäre zu widerstehen. Daher kann es auf Planeten landen und abheben. Schiffe ohne dieses Merkmal müssen im Orbit bleiben und Shuttles verwenden, um zur Oberfläche zu kommen. Alle Schiffe können auf einem Planeten notlanden, aber ohne dieses Merkmal stecken sie dort fest, wo sie landen, da ihre Bauweise das Abheben unmöglich macht.

⚙ AUFGEBOHRTER BESCHLEUNIGER (G)
Der Beschleunigerkern, der den Gravitonprojektor antreibt, verfügt über verbesserte Ableitungskontrollen und Dschinnintelligenzen, um die Effizienz zu erhöhen. Verleiht einen Bonus von +2 auf **Pilot**-Würfe für die Aktion Vorrücken/Rückzug.

⚙ AUSWURFSYSTEM (G)
Das Merkmal bedeutet, dass die Arbeitsstationen auf der Brücke in Rettungskapseln eingebaut sind und automatisch aus dem Schiff ausgeworfen werden, wenn es zu einem katastrophalen Systemversagen kommt. Dieses Merkmal ist am häufigsten bei Schiffen anzutreffen, die für den Kampf ausgelegt ist, wie bei Jägern, kann aber auf jedem Schiff installiert werden. Die Größe des Auswurfsystems hängt von der Klasse des Schiffs ab, und es nimmt so viele Besatzungsmitglieder auf wie die Brücke.

⚙ BERGUNGSEINHEIT (G)
Dieses Merkmal erlaubt es, Schiffe zu bergen, die zwei Klassen kleiner als dein eigenes Schiff sind, indem du eine Bergbaustation verwendest.

⚙ BIBLIOTHEKSDATENBANK (F)
Eine Datenbank, die +3 auf **Kultur** oder **Wissenschaft** in einem definierten Bereich gibt, beispielsweise Astronik, Geisteswissenschaften oder Artefakte.

⚙ ED-FELDER (G)
ED-Felder sind Kraftfelder, die darauf ausgelegt sind, Hüllenrisse zu stopfen, was den Effekt von explosiver Dekompression (siehe Seite 99) verringert. ED-Generatoren werden überall im Schiff installiert und werden automatisch aktiviert, wenn der Rumpf durchbrochen wird. Schiffe ohne diese Technologie müssen alle Durchbrüche manuell reparieren, was bedeutet, dass das zusammengebrochene Modul nicht ohne Exoanzüge verwendet werden kann, bis der Schaden behoben ist.

⚙ EMPFINDLICHE SENSOREN (G)
Die Sensoren des Schiffs sind extrem fein abgestimmt. Jede Stufe dieses Merkmals bringt +1 auf alle Sensorwürfe. Kann bis zu drei Mal erworben werden.

⚙ EXTERNE FRACHT
Das Schiff ist so angepasst, dass es externe Fracht aufnehmen kann, indem es ein System von Greifarmen und magnetischen Haken verwendet. Du kannst bei jedem Frachtraum des Schiffs (siehe oben) festlegen, ob er intern oder extern sein soll. Externe Frachträume können die vierfache Tonnage von internen Frachträumen aufnehmen, haben aber keine Atmosphäre. Wenn du sie besuchen willst, musst du einen Exo anlegen.

⚙ FORSCHUNGSCOMPUTER (F)
Der Schiffscomputer wurde aufgerüstet und enthält nun Werkzeuge für Messungen. Verleiht +1 auf **Wissenschaft**, wenn du etwas messen und die Ergebnisse analysieren willst. Kann mit einer Bibliotheksdatenbank kombiniert werden.

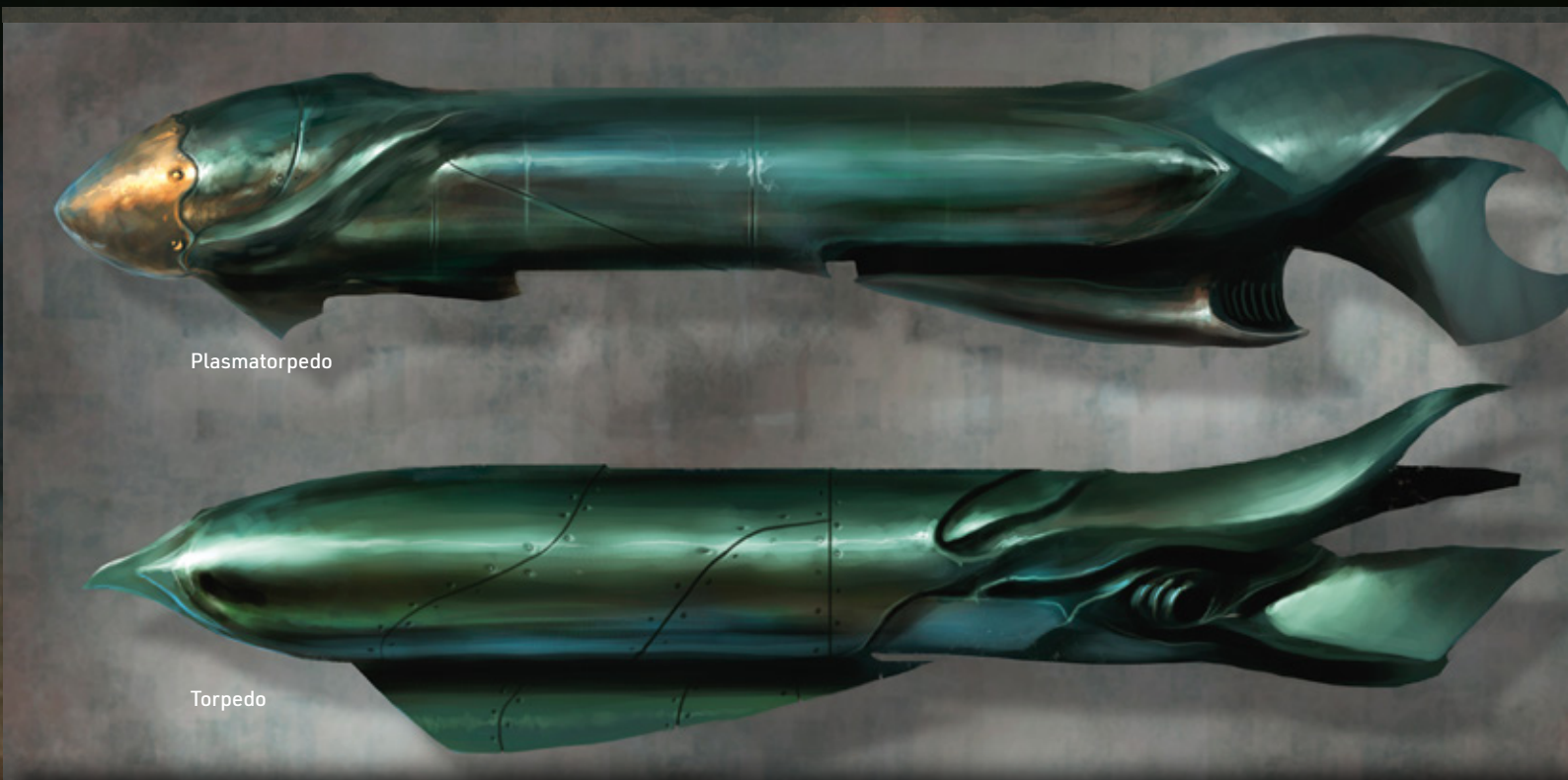
⚙ FORTSCHRITTLICHER FEUERLEITCOMPUTER (F)
Ein fortschrittlicher Computer mit spezialisierten Dschinnsystemen für aktive Zielerfassung. Bonus von +1 auf Zielerfassung.

⚙ FORTSCHRITTLICHE TÄUSCHKÖRPER (G)
Täuschkörperwerfer mit intelligenten Störsendern, Duralitschrapnell und Thermalkugeln. Verleiht +1 auf den Einsatz von Gegenmaßnahmen.

⚙ FORTSCHRITTLICHE TORPEDOS (G/F/FRA*)
Torpedos, die mit einer eigenen Dschinnintelligenz ausgestattet sind und für alle Fälle von den Hafenpriestern gesegnet werden. Der Gegner erleidet einen Abzug von -1 auf Gegenmaßnahmen.

TABELLE 7.9 WAFFENSYSTEM-DATEN

WAFFE	BONUS	REICHWEITE	SCHADEN	KRITISCH	TECH	PREIS	SPEZIELL
Täuschkörperwerfer	+2	Kurz	-	-	G	5.000	
Datenimpuls	0	Weit	1	-	G	50.000	Panzerung hat keinen Effekt.
Datenmem	0	Weit	-	-	F	75.000	Siehe Seite 149.
Ionenrakete	+1	Kurz	1	3	G	7.500	Verursacht sowohl System- als auch Rumpfschaden.
Beschleunigerkanone	+1	Mittel	1	2	G	25.000	
Mesonenkanone	0	Kurz	2	1	F*	N/A	Verursacht sowohl System- als auch Rumpfschaden. Panzerung hat keinen Effekt.
Thermalkanone	+1	Weit	1	1	F*	70.000	
Schwere Beschleunigerkanone	+1	Mittel	2	1	G	40.000	
Autokanone	+2	Kontakt	2	3	G	15.000	
Ionenkanone	+1	Mittel	1	2	G	40.000	Verursacht sowohl System- als auch Rumpfschaden.
Nestera-Zerfleischer	+2	Mittel	1	1	G	50.000	
Torpedo	+2	Weit	2	2	G	5.000	Bewegt sich 2 KE pro Runde. Angegebener Preis gilt für einen individuellen Torpedo.
Plasmatorpedo	+2	Weit	1	2	F*	10.000	Bewegt sich 2 KE pro Runde. Degradiert Panzerung.
Ionentorpedo	+2	Weit	1	2	G	8.000	Bewegt sich 2 KE pro Runde. Verursacht sowohl System- als auch Rumpfschaden.
Antimaterietorpedo	+2	Extrem	4	1	F*	400.000	Bewegt sich 2 KE pro Runde. Angegebener Preis gilt für einen einzelnen Torpedo.
Nukleartorpedo	+2	Weit	3	1	F*	30.000	Bewegt sich 2 KE pro Runde. Angegebener Preis gilt für einen einzelnen Torpedo.
Mine	0	Kontakt	2	2	G	3.000	Angegebener Preis gilt pro einzelner Mine.
Antimateriemine	0	Kontakt	4	1	F*	300.000	Angegebener Preis gilt pro einzelner Mine.
Nuklearmine	0	Kontakt	3	1	F*	20.000	Angegebener Preis gilt pro einzelner Mine.



Plasmatorpedo

Torpedo



Ionenrakete

TABELLE 7.10 MERKMALE

MERKMAL	EFFEKT	PREISSTEIGERUNG
Ablative Panzerung	Verringert Schaden für einen Angriff um 3	10%
Antimaterieantrieb	Manövrierfähigkeit +2	20%
Arboretum	Hilft der Besatzung dabei, Willenskraftpunkte aufzufrischen	5%
Atmosphäreneintritt	Kann auf Planeten landen/abheben.	10%
Aufgebohrter Beschleuniger	Verleiht +2 auf die Aktion Vorrücken/Rückzug	10%
Auswurfsystem	Rettungskapsel auf der Brücke	10%
Bergungseinheit	Ermöglicht Bergungen	10%
Bibliotheksdatenbank	Verleiht +3 auf Würfe mit KULTUR oder WISSENSCHAFT	5%
ED-Felder	Schützt vor explosiver Dekompression	20%
Empfindliche Sensoren	Verleiht +1 auf Sensorwürfe	10%
Externe Fracht	Fracht wird im Vakuum außen am Rumpf befestigt	10%
Forschungscomputer	Verleiht +1 auf WISSENSCHAFT für Analysen	5%
Fortschrittlicher Feuerleitcomputer	Verleiht +1 zur Zielerfassung.	10%
Fortschrittliche Täuschkörper	Verleiht +1 beim Einsatz von Gegenmaßnahmen	10%
Fortschrittliche Torpedos	Verleiht -1 auf die Gegenmaßnahmen des Zielschiffs	10%
Fortschrittliche Waffensysteme	Verleiht +1 beim Abfeuern eines bestimmten Waffensystems	20%
Fortschrittliche Werkstatt	Kann fortschrittliche Technologie reparieren	10%
Gesegnetes Schiff	Bonus von +1 auf Portalsprünge	5%
Präzise Schubdüsen	Bonus von +2 auf PILOT, wenn du andocken oder landen willst	10%
Reaktorschub	Verleiht +3 LP beim Überladen des Reaktors	10%
Robuster Rumpf	Verleiht +1 Rumpfpunkt	10%
Schiffsintelligenz	Vielseitige KI, alle Attributswerte 1, relevante Fertigkeitsstufen 3	30%
Schiffssystem	Ersetzt ein Besatzungsmitglied, Attribut 3, Fertigkeitsstufe 3	20%
Schwere Panzerung	Panzerungswert +1, Manövrierfähigkeit -1	10%
Supersensoren	Erhöht die Reichweite der Schiffssensoren auf Extrem	20%
Tarntechnologie	Verringert die Schiffssignatur um 1	20%
Traumalabor	Verleiht einen Bonus auf MEDIKURGIE-Würfe	10%
Turboprojektor	Verleiht +1 Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit	20%
Überladener Reaktor	Verleiht dem Schiff +1 Leistungspunkt	10%
Zusätzliche Module	Zusätzlicher Raum für weitere Module	20%

⚙ FORTSCHRITTLICHES WAFFENSYSTEM (G/F/FRA*)
Ein System mit intelligenten Zielerfassungsalgorithmen, modifizierten Kobaltgeschossen (Beschleunigerkanone) oder vielleicht größerer Lanzenkammer (Thermalkanone). Bonus von +1 auf das fragliche Waffensystem.

⚙ FORTSCHRITTLICHE WERKSTATT (F)
Eine hochmoderne Werkstatt mit all den neuesten Werkzeugen wie Nanitensägen, Quecksilberdüsen, intelligenten Werkzeugen und so weiter. Ermöglicht die Reparatur von Ausrüstung mit dem Technologiegrad Fortschrittlich.

⚙ GESEGNETES SCHIFF (P)
Ein Ereignis in der Vergangenheit hat dazu geführt, dass die Ikonen das Schiff gesegnet haben. +1 auf alle **Pilot**-Würfe bei Portalsprüngen oder bei Reisen über weite Entfernungen.

⚙ PRÄZISE SCHUBDÜSEN (G)
Die Schubdüsen wurden mit einem brandneuen Magnetfluxkern und Nanitenmembranen ausgestattet. Das Schiff ist wendig und leicht zu manövrieren, weshalb du beim Andocken, Landen und Ausweichen einen Bonus von +2 erhältst (siehe Raumkampf).

⚙ REAKTORSCHUB (G)
Der Reaktor kann an seine äußersten Grenzen gebracht werden, was dir automatisch 3 zusätzliche LP bringt, wenn du den Reaktor überlädst (siehe Seite 168), plus zusätzliche LP durch den Wurf. Das Schiff erleidet dadurch 2 Punkte Rumpfschaden, unabhängig davon, ob der Wurf erfolgreich war oder nicht.

⚙ ROBUSTER RUMPF (G)
Die Balken und Nähte des Rumpfs wurden durch Duralit und intelligente Naniten ersetzt. Verleiht +1 Rumpfpunkt.

⚙ SCHIFFSINTELLIGENZ (F)
Der Hauptcomputer des Schiffs ist sehr fähig und meldet sich auch zu Wort. Er kann jede Funktion im Schiff mit einer 1 im Attribut und einem Wert von 3 in der entsprechenden Fertigkeit ausführen. Er kann nur eine Funktion auf einmal ausführen, kann nicht mehr als ein Besatzungsmitglied auf



Beispiel
Die Gruppe rüstet ihr Schiff, die Narzalus, mit zusätzlichen Modulen aus (abgesehen von den festen Modulen Brücke, Reaktor und Gravitonprojektor) und wählt die folgenden aus: Kabinen (4 Standardkabinen), eine Kapelle, ein medizinisches Labor, eine Wartungsstation (da sie erwarten, auf primitive Planeten zu reisen), eine Stasiskammer (für Portalsprünge), eine Werkstatt (um Artefakte und andere Funde zu analysieren), einen Frachtraum, einen Täuschkörperwerfer und eine Beschleunigerkanone. Sie wählen außerdem die folgenden Merkmale aus: Atmosphäreneintritt, Schiffsintelligenz und Turboprojektor.
Der Turboprojektor verleiht der Narzalus Geschwindigkeit 3 und Manövrierfähigkeit +2.

ABNUTZUNG

Wenn das Schiff abgenutzt wird, werden viele essentielle Systeme Fehlfunktionen erleiden. Das führt zwar nicht unbedingt zu Abzügen im Spiel, doch kann es das Spiel atmosphärischer und dramatischer machen: Luftschleusen schließen sich ein bisschen zu langsam, die Lichter flackern, das Fahrwerk reagiert nicht, Türen wollen sich nicht öffnen und so weiter. Diese Probleme können mit FP aktiviert werden (siehe Seite 56).

einmal ersetzen und kann Besatzungsmitgliedern nicht bei ihren Würfen helfen (siehe Seite 58). Einige Schiffsintelligenzen werden im Lauf der Jahre exzentrisch, benehmen sich unvorhersehbar und weigern sich, bestimmte Befehle auszuführen.

⚙ SCHIFFSSYSTEM (F)
Eine Besatzungsposition des Schiffs wird durch ein spezialisiertes Computersystem ersetzt. Das System besitzt einen Wert von 3 im Attribut und der relevanten Fertigkeit für die Position. Es ist möglich, mehr als ein Schiffssystem zu installieren. Alle Besatzungspositionen mit Ausnahme des Kapitäns können automatisiert werden.

⚙ SCHWERE PANZERUNG (G)
Die Panzerung des Schiffs ist mit Duralitplatten und manchmal sogar Nanitenmustern verstärkt, die nach den Märtyrerrüstungen des Ordens gestaltet sind. Verleiht +1 Panzerungswert, verringert aber auch die Manövrierfähigkeit um 1. Dieses Merkmal kann dreimal erworben werden.

⚙ SUPERSENSOREN (F)
Sensorkerne mit höherer Leistung, verstärkte Sensorkammern und Nanitenmembranen. Erhöht die Sensorreichweite auf 8 Kampfeinheiten.

⚙ TARNTECHNOLOGIE (F)
Das Schiff ist mit topaktueller, stark absorbierender Durakeramik und Nullsignatur-Strahlungsschilden ausgestattet. Verleiht -1 auf Signatur. Das Schiff kann im Kampf verschwinden (siehe Seite 169).

⚙ TRAUMALABOR (F)
Das medizinische Labor wurde zu einem Traumalabor aufgerüstet (siehe Kapitel 6).

⚙ TURBOPROJEKTOR (G)
Die Gravitonspulen des Projektors wurden verstärkt. Verleiht +1 Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit. Kann zweimal erworben werden.

⚙ ÜBERLADENDER REAKTOR (G)
Die Brennstäbe im Reaktor nutzen Wasserstoffisotope mit höherer Energieleistung. Verleiht dem Schiff +1 Leistungspunkt.

⚙ ZUSÄTZLICHE MODULE (G)
Das Schiff verfügt über fünf zusätzliche Module. Das Merkmal kann bei größeren Schiffen mehr als einmal erworben werden:

KLASSE	MAXIMALE ZAHL
I	1
II	2
III	4
IV	8
V	16

WARTUNG UND INSTANDHALTUNG

Eure Abenteuer werden früher oder später beginnen, euer Raumschiff abzunutzen. Mikrometeoriten oder Frostschäden, ein ungeschicktes Andockmanöver oder eine unkontrollierte Landung, das kann auch den besten Besatzungen passieren. Das Schiff zu warten (ein **Technologie**-Wurf) füllt auch Nahrung, Wasser und andere Verbrauchsgüter wieder auf, sowie die Isotope oder Antimaterie für den Reaktor und so weiter.

Der Wartungswurf wird modifiziert, abhängig davon, wo ihr euch befindet. Wenn der Wurf misslingt, bezahlst du dennoch den angegebenen Preis (Tabelle 7.11). Ihr solltet euer Schiff nach jeder längeren Raumreise (10 AE oder mehr) warten, sowie nach kurzen Reisen, die einen Portalsprung umfassen, sowie nach jedem abgeschlossenen Szenario.

Wenn ihr eine Wartungsstation an Bord habt, erleidet ihr keinen Abzug, wenn der Wurf in primitiver Umgebung ausgeführt werden soll. Wenn ihr das Merkmal Antimaterieantrieb besitzt, werden die Wartungskosten verdoppelt. Wenn ihr euer Schiff nicht warten wollt, oder der Wurf misslingt, dann beginnt das Schiff zu versagen. Würfle auf der Tabelle rechts, um zu sehen, welche Systeme betroffen sind. Die Abzüge sind kumulativ für jede verpasste Wartung. Wenn du das gleiche System zweimal auf der Tabelle auswürfelst, wird es vollständig zerstört, und das Schiff ist bis zur nächsten Reparatur (siehe Seite 172) nicht mehr zu verwenden.

TABELLE 7.12 SCHIFFSABNUTZUNG

2W6	SYSTEM	EFFEKT
2-3	Sensoren	-1 auf Sensorwürfe
4-5	Reaktor	-1 LP
6-7	Schubdüsen	-1 auf **Pilot**-Würfe
8-9	Waffensystem	-1 auf **Fernkampf**-Würfe
10	Gravitonprojektor	Alle Aktionen im Raumkampf kosten 1 zusätzlichen LP
11-12	Zufälliges Modul	-1 auf Einsatz, wenn zutreffend, ansonsten eingeschränkte Funktionalität nach Wahl des SL

TABELLE 7.11 WARTUNGSKOSTEN

UMGEBUNG	MODIFIKATOR	KOSTEN
Kleinere Raumstation oder Raumhafen in primitiven Siedlungen, beispielsweise auf abgelegenen, unzivilisierten Planeten oder in den äußersten Ausläufern des Systems.	-3	1/500 des Schiffswerts
Normale Raumstation oder Raumhäfen in gewöhnlicher Umgebung, beispielsweise auf Portalstationen oder Systemen mit wenig Raumverkehr	0	1/1000 des Schiffswerts
Große Raumstationen oder fortschrittliche Raumhäfen, beispielsweise Coriolis	+1	1/2000 des Schiffswerts

LEICHTER FRACHTER, SKARABÄUS

FAKTEN

- **KLASSE:** III
- **SCHIFFSWERFT:** CHELEBS, CC 46
- **BESATZUNG:** 5
- **LÄNGE:** 49 M



Der käferähnliche Skarabäusfrachter mit seinen runden Formen ist ein häufiger Anblick im Horizont. Viele Kapitäne loben ihn für seine geräumige Bauweise, verlässlichen Projektoren und grundlegende Nützlichkeit. Das neueste Modell verfügt über einen wunderschönen und zugleich praktischen Bordgarten, was den Skarabäus in der Welt der Freihändler sogar noch beliebter macht.

STANDARDMODELL	PASSAGIERSCHIFF	BLOCKADEBRECHER
LEISTUNGSPUNKTE: 5	**LEISTUNGSPUNKTE:** 5	**LEISTUNGSPUNKTE:** 5
RUMPFPUNKTE: 6	**RUMPFPUNKTE:** 6	**RUMPFPUNKTE:** 6
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +1	**MANÖVRIERFÄHIGKEIT:** +1	**MANÖVRIERFÄHIGKEIT:** +2
SIGNATUR: +1	**SIGNATUR:** +1	**SIGNATUR:** 0
PANZERUNG: 5	**PANZERUNG:** 5	**PANZERUNG:** 5
GESCHWINDIGKEIT: 2	**GESCHWINDIGKEIT:** 2	**GESCHWINDIGKEIT:** 3
MODULE: Andockstation, Kabinen x 2, Stasiskammer, Kapelle, Frachtraum x 2, Medizinisches Labor, Beschleunigerkanone, Täuschkörperwerfer.	**MODULE:** Andockstation, Kabinen x 4, Stasiskammer, Kapelle, Frachtraum, Medizinisches Labor, Täuschkörperwerfer.	**MODULE:** Andockstation, Kabinen, Stasiskammer, Kapelle, Frachtraum, Medizinisches Labor, Beschleunigerkanone, Täuschkörperwerfer, Datenimpuls.
MERKMALE: Arboretum, Atmosphäreeintritt, Präzise Schubdüsen.	**MERKMALE:** Arboretum, Atmosphäreeintritt, Präzise Schubdüsen.	**MERKMALE:** Aufgebohrter Beschleuniger, Turboprojektor, Tarntechnologie.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Keine	**ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG:** Keine	**ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG:** Keine
PROBLEM: Abgenutzter Schiffscomputer	**PROBLEM:** Unzuverlässige Sensoren	**PROBLEM:** Fluch
PREIS: 1.450.000 Birr	**PREIS:** 1.420.000 Birr	**PREIS:** 1.720.000 Birr

KANONENBOOT, AZUK

FAKTEN

- **KLASSE:** III
- **SCHIFFSWERFT:** DAHARAB, CC 32
- **BESATZUNG:** 5
- **LÄNGE:** 48 M



Das Azuk gehört zu den wahren Arbeitstieren des Horizonts. Es wurde ursprünglich in der Daharab-Werft auf Sadaal B in CC 32 entworfen und gebaut und ist seitdem ein Liebling unter Söldnern und militärischen Abenteurern. Seine schweren Waffen, die dicke Panzerung, die leistungsstarken Berdal-Projektoren und schwenkbaren Antriebe schüchtern sogar die gefürchtetsten Korsaren ein.

STANDARDMODELL	PATROUILLENSCHIFF-MODELL	TORPEDOSCHIFF
LEISTUNGSPUNKTE: 5	**LEISTUNGSPUNKTE:** 5	**LEISTUNGSPUNKTE:** 5
RUMPFPUNKTE: 7	**RUMPFPUNKTE:** 6	**RUMPFPUNKTE:** 7
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: 0	**MANÖVRIERFÄHIGKEIT:** +1	**MANÖVRIERFÄHIGKEIT:** 0
SIGNATUR: 0	**SIGNATUR:** +1	**SIGNATUR:** +1
PANZERUNG: 6	**PANZERUNG:** 5	**PANZERUNG:** 5
GESCHWINDIGKEIT: 2	**GESCHWINDIGKEIT:** 4	**GESCHWINDIGKEIT:** 2
MODULE: Andockstation, Hangar, Kabinen, Medizinisches Labor, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone, Autokanone, Torpedoraum	**MODULE:** Andockstation, Hangar, Kabinen, Frachtraum, Medizinisches Labor, Stasiskammer, Beschleunigerkanone, Datenimpuls, Täuschkörperwerfer	**MODULE:** Andockstation, Hangar, Kabinen, Frachtraum, Medizinisches Labor, Stasiskammer, Beschleunigerkanone, Torpedoraum, Täuschkörperwerfer
MERKMALE: Atmosphäreeintritt, Robuster Rumpf, Schwere Panzerung	**MERKMALE:** Atmosphäreeintritt, Turboprojektor, Aufgebohrter Beschleuniger	**MERKMALE:** Atmosphäreeintritt, Fortschrittliche Torpedos, Aufgebohrter Beschleuniger
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Raumscooter	**ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG:** Raumscooter	**ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG:** Raumscooter
PROBLEM: Offensichtliche Signatur	**PROBLEM:** Offensichtliche Signatur	**PROBLEM:** Offensichtliche Signatur
PREIS: 1.500.000 Birr	**PREIS:** 1.620.000 Birr	**PREIS:** 1.490.000 Birr.

KURIERSCHIFF, ORYX

FAKTEN

- **KLASSE:** III
- **SCHIFFSWERFT:** CHELEBS, CC 33
- **BESATZUNG:** 5
- **LÄNGE:** 49 M



Das schlanke Oryx zieht die Blicke auf sich, wo immer es anlegt. Seine Eleganz und sein wunderschön gemusterter Rumpf sind typisch für die berühmtem Modelle, die Chelebs während seiner goldenen Dreißiger hervorgebracht hat. Das Oryx ist schnell, wendig und hervorragend für Flüge in der Atmosphäre geeignet. Das macht es zu einem wahren Klassiker.

STANDARDMODELL
LEISTUNGSPUNKTE: 6
RUMPFPUNKTE: 6
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +2
SIGNATUR: 0
PANZERUNG: 5
GESCHWINDIGKEIT: 3
MODULE: Andockstation, Kabinen x2, Kapelle, Medizinisches Labor, Frachtraum, Stasiskammer, Werkstatt, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone
MERKMALE: Atmosphäreeintritt, Turboprojektor, Überladener Reaktor
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Raumscooter
PROBLEM: Langsamer Beschleuniger
PREIS: 1.692.500 Birr

PATROUILLENSCHIFF-MODELL
LEISTUNGSPUNKTE: 5
RUMPFPUNKTE: 6
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +1
SIGNATUR: 0
PANZERUNG: 5
GESCHWINDIGKEIT: 2
MODULE: Andockstation, Kabinen, Kapelle, Medizinisches Labor, Stasiskammer, Werkstatt, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone, Torpedoraum
MERKMALE: Atmosphäreeintritt, Empfindliche Sensoren, Fortschrittliche Beschleunigerkanone
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Raumscooter
PROBLEM: Langsamer Beschleuniger
PREIS: 1.602.500 Birr

EXPRESSFRACHTER
LEISTUNGSPUNKTE: 5
RUMPFPUNKTE: 6
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +2
SIGNATUR: 0
PANZERUNG: 5
GESCHWINDIGKEIT: 3
MODULE: Andockstation, Kabinen, Kapelle, Medizinisches Labor, Frachtraum x2, Stasiskammer, Werkstatt, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone
MERKMALE: Atmosphäreeintritt, Empfindliche Sensoren, Turboprojektor
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Keine
PROBLEM: Fehlerhafte Schubdüsen
PREIS: 1.582.500 Birr

BERGUNGSSCHIFF, KAMRUK

FAKTEN

- **KLASSE:** IV
- **SCHIFFSWERFT:** DARKOS, KUA, CC 41
- **BESATZUNG:** 5
- **LÄNGE:** 75 M



Das lange und schwere Kamruk ist ein häufiger Anblick in den Asteroidengürteln und auf den Schiffsfriedhöfen des Horizonts. Auch wenn es als Bergungsschiff ausgelegt ist, wird das Kamruk ebenso oft von Bergbaumannschaften oder Schrottsuchern verwendet. Seine langen Greifarme, großen leeren Bereiche und robuste Bauweise machen es zum perfekten Schiff für schwierige Aufgaben weit weg von der Zivilisation. Komfort war für die Entwickler keine Priorität, und viele Kamruks sehen auch im Inneren aus wie ein Schrottplatz.

BERGBAUMODELL	BERGUNGSMODELL	FLIEGENDER ZIRKUS
LEISTUNGSPUNKTE: 6	**LEISTUNGSPUNKTE:** 6	**LEISTUNGSPUNKTE:** 6
RUMPFPUNKTE: 10	**RUMPFPUNKTE:** 10	**RUMPFPUNKTE:** 11
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: -1	**MANÖVRIERFÄHIGKEIT:** -1	**MANÖVRIERFÄHIGKEIT:** -1
SIGNATUR: +2	**SIGNATUR:** +2	**SIGNATUR:** +2
PANZERUNG: 7	**PANZERUNG:** 7	**PANZERUNG:** 7
GESCHWINDIGKEIT: 1	**GESCHWINDIGKEIT:** 1	**GESCHWINDIGKEIT:** 1
MODULE: Bergbaustation, Andockstation, Hangar, Kabinen x2, Frachtraum x3, Medizinisches Labor, Rettungskapseln, Stasiskammer, Wartungsstation, Werkstatt, Beschleunigerkanone	**MODULE:** Bergungsmodul, Andockstation, Hangar x2, Kabinen, Frachtraum, Medizinisches Labor, Rettungskapseln, Stasiskammer, Wartungsstation, Werkstatt, Beschleunigerkanone	**MODULE:** Andockstation, Hangar, Kabinen x4, Frachtraum x3, Medizinisches Labor, Rettungskapseln, Stasiskammer, Wartungsstation, Werkstatt, Beschleunigerkanone, Täuschkörperwerfer
MERKMALE: Forschungscomputer, Schiffsintelligenz, Empfindliche Sensoren	**MERKMALE:** Schiffssystem, Robuster Rumpf, Externe Fracht	**MERKMALE:** Gesegnetes Schiff, Robuster Rumpf
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Shuttle	**ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG:** Shuttle	**ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG:** Shuttle
PROBLEM: Fluch	**PROBLEM:** Offensichtliche Signatur	**PROBLEM:** Langsamer Beschleuniger
PREIS: 3.497.500 Birr	**PREIS:** 3.352.500 Birr	**PREIS:** 2.877.500 Birr

ANDERE SCHIFFE

RAUMSCOOTER

Ein kleines, schlankes Schiff für Reisen zwischen größeren Schiffen oder für längere Weltraumspaziergänge. Für zwei bis vier Personen.

KLASSE: I
LEISTUNGSPUNKTE: 3
RUMPFPUNKTE: 2
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +2
SIGNATUR: -2
PANZERUNG: 3
GESCHWINDIGKEIT: 4
MODULE: -
MERKMALE: -
PROBLEM: -
PREIS: 100.000 Birr

SHUTTLE

Ein Schiff, das für den Transport zur Planetenoberfläche verwendet wird. Die meisten Shuttles sind für sechs bis acht Leute ausgelegt.

KLASSE: II
LEISTUNGSPUNKTE: 4
RUMPFPUNKTE: 4
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +1
SIGNATUR: -1
PANZERUNG: 4
GESCHWINDIGKEIT: 4
MODULE: Andockstation, Frachtraum
MERKMALE: Atmosphäreeintritt
PROBLEM: -
PREIS: 240.000 Birr

JÄGER

Ein billiges Schiff, das seine geringe Größe und Geschwindigkeit nutzt, um Feinde auf kurze Entfernung in einen Kampf zu verwickeln. Existiert in vielen Modellen, von denen einige schwerere Waffen besitzen. Wird nur von einem Piloten bemannt.

KLASSE: I
LEISTUNGSPUNKTE: 3
RUMPFPUNKTE: 3
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +2
SIGNATUR: -2
PANZERUNG: 3
GESCHWINDIGKEIT: 4
MODULE: Autokanone
MERKMALE: Auswurfsystem, Aufgebohrter Beschleuniger, Robuster Rumpf
PROBLEM: -
PREIS: 145.000 Birr

KORSARENSCHIFF

Kein Korsarenschiff gleicht dem anderen, aber ihre Besatzungen ziehen normalerweise Geschwindigkeit gegenüber schweren Waffen und Rüstungen vor.

KLASSE: III
LEISTUNGSPUNKTE: 5
RUMPFPUNKTE: 6
MANÖVRIERFÄHIGKEIT: +1
SIGNATUR: 0
PANZERUNG: 6
GESCHWINDIGKEIT: 3
MODULE: Andockstation, Hangar, Kabinen, Medizinisches Labor, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone, Autokanone, Torpedoraum
MERKMALE: Schwere Panzerung, Turboprojektor
PROBLEM: -
PREIS: 1.450.000 Birr

DURCHSCHNITTLICHE KORSARENBESATZUNG

POSITION	ATTRIBUT	FERTIGKEIT
Kapitän	Empathie 4	Kommandieren 3
Pilot	Geschicklichkeit 3	Pilot 4
Sensorbediener	Verstand 3	Datendschinn 3
Bordschütze	Geschicklichkeit 4	Fernkampf 4
Maschinist	Verstand 3	Technologie 3

ZERSTÖRER

Ein furchterregender Anblick für Korsaren und Freihändler auf der Flucht. Eine fähige Zerstörerbesatzung ist ein beeindruckender Gegner für so gut wie jedes Schiff.

KLASSE: IV

LEISTUNGSPUNKTE: 6

RUMPFPUNKTE: 10

MANÖVRIERFÄHIGKEIT: -1

SIGNATUR: 2

PANZERUNG: 8

GESCHWINDIGKEIT: 2

MODULE: Andockstation, Hangar x 2, Kabinen, Medizinisches Labor, Stasiskammer, Täuschkörperwerfer, Beschleunigerkanone x 2, Torpedoraum, Rettungskapseln, Datenimpuls

MERKMALE: Schwere Panzerung, Turboprojektor, Empfindliche Sensoren, Robuster Rumpf, Supersensoren

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG: Shuttle

PREIS: 3.855.000 Birr

DURCHSCHNITTLICHE ZERSTÖRERBESATZUNG

POSITION	ATTRIBUT	FERTIGKEIT
Kapitän	Empathie 4	Kommandieren 5
Pilot	Geschicklichkeit 4	Pilot 4
Sensorbediener	Verstand 4	Datendschinn 4
Bordschütze	Geschicklichkeit 4	Fernkampf 4
Maschinist	Verstand 4	Technologie 4







RAUMKAMPF

Raumreisen im Dritten Horizont sind im Allgemeinen friedlich. Die langen Entfernungen in der Finsternis zwischen den Sternen sind normalerweise nur monoton und klaustrophobisch. Dennoch, es mag die Zeit kommen, wo man einander mit Feindseligkeit begegnet und sich selbst verteidigen muss. Dieser Abschnitt geht auf den Raumkampf ein und beschreibt, wie man eine gewalttätige Auseinandersetzung in der Leere ausspielt.

MASSSTAB

Das unten beschriebene System soll nur den Kampf zwischen einigen Schiffen pro Seite abdecken – die häufigste Kampfbegegnung ist das Duell Schiff gegen Schiff. Große Schlachten zwischen ganzen Armadas sind zwar Teil der Geschichte des Dritten Horizonts, heutzutage aber sehr selten.

MANNSCHAFTSPOSITIONEN

Alle Raumschiffe haben bestimmte Mannschaftspositionen, die besetzt sein müssen. Kleine Schiffe können so konstruiert werden, dass die gleiche Person mehrere Funktionen auf einmal ausführen kann, während große Schiffe manchmal sogar mehrere Mannschaftsmitglieder pro Position haben. Mehr dazu findest du weiter unten. Die fünf Mannschaftspositionen sind:

- Kapitän
- Maschinist
- Pilot
- Sensorbediener
- Bordschütze

Sobald ihr euer Raumschiff erworben habt, solltet ihr als Gruppe entscheiden, wer welche Aufgabe an Bord übernimmt. Wenn der Torpedoalarm vor einem bevorstehenden Angriff warnt, dann muss jeder genau wissen, was er zu tun hat. Bei den Ikonenkarten findet ihr für jede Mannschaftsposition eine Mannschaftskarte, die die Aktionen der Position beschreibt. Die Mannschaftskarten sind zum Spielen nicht erforderlich, aber sie sind auf jeden Fall hilfreich.

ENTFERNUNG UND SEGMENTE

Die Entfernungen im leeren Raum sind gewaltig, zu groß, als dass man irgendwie aussagekräftig genaue Entfernungen zwischen Schiffen bestimmen könnte. Stattdessen verwendet das Spiel den abstrakten Begriff Kampfeinheiten oder KE. Eine KE kann zehn- oder sogar hunderttausende von Meilen darstellen. Der Kampfbereich ist in Segmente eingeteilt. Auf der Raumkampfkarte (hinten im Buch, aber auch auf unserer Website zum Download verfügbar) ist der Raum zwischen jeder horizontalen Linie ein Segment. Die Entfernung zwischen jedem Segment ist eine KE. Jegliche Bewegung im Raumkampf wird abgehandelt, indem man sich zwischen den Segmenten auf der Karte bewegt. Die Regeln bilden die Bewegung im Raum nur in einer Dimension ab. Dies stellt eine Abstraktion der dreidimensionalen Bewegung dar, die tatsächlich stattfindet.

Bewegung: Im Raumkampf ist das „Gelände" zwischen den Kombattanten nicht von Bedeutung – die Finsternis zwischen den Sternen ist endlos. Was wichtig ist, ist die relative Entfernung zwischen den Schiffen. Um sich eine KE in Richtung eines gegnerischen Schiffs oder von ihm wegzubewegen, mache einen Wurf auf **Pilot** (mehr dazu unter Mannschaftspositionen, weiter unten). Der Bewegungswurf kann negativ modifiziert werden (-1 oder -2), wenn es Hindernisse im Segment gibt, das du erreichen willst, wie Asteroiden, Weltraumschrott oder Schwerkraftsenken.

REICHWEITE

Genau wie im Bodenkampf ist die Reichweite zwischen dir und deinem Gegner in vier Kategorien eingeteilt.

- **Kontakt:** 0 KE (das gleiche Segment). Rammen und Entern ist möglich.
- **Kurz:** 1 KE (angrenzendes Segment). Obergrenze für visuellen Kontakt.
- **Mittel:** 2 KE. Obergrenze der passiven Sensoren.
- **Weit:** bis zu 4 KE. Obergrenze der aktiven Sensoren.
- **Extrem:** bis zu 8 KE. Obergrenze der Extremsensoren.

SENSOREN UND SIGNATUR

Wenn du dich einem anderen Raumschiff näherst, ist die Frage, wer wen zuerst entdeckt. Manchmal kann das das Ergebnis der ganzen Schlacht entscheiden. Auf welche Entfernung du andere Raumschiffe entdecken kannst, hängt von deinen Sensoren ab und wie du sie nutzt.

Passive Sensoren: Das ist die Standardeinstellung für jeden Sensor. Die Sensorreichweite ist Mittel (2 KE), und deine Signatur ist nicht betroffen.

Aktive Sensoren: Die Sensoren sind auf maximale Leistung eingestellt. Die Sensorreichweite ist Weit (4 KE), aber du erleidest +2 Signatur. Der aktive Sensormodus kostet dich 1 LP pro Runde (siehe unten).

Extremsensoren: Wenn du das Merkmal Extremsensoren besitzt, steigt deine Sensorreichweite im aktiven Modus auf Extrem (8 KE). Ansonsten funktionieren sie wie normale aktive Sensoren.

⚙ TRANSPONDER

Alle Raumschiffe müssen mit aktiviertem Transponder reisen. Das ist sowohl gesetzlich vorgeschrieben als auch grundlegende Höflichkeit. Der Transponder überträgt Daten über Position, Name, Klasse, Heimathäfen und Ziel des Schiffs. Ein Schiff mit aktivem Transponder wird automatisch entdeckt, wenn es in Sensorreichweite kommt.

⚙ SCHLEICHFAHRT UND SIGNATUR

Wenn man mit abgeschaltetem Transponder reist, wird das mit extremem Misstrauen betrachtet. Normalerweise tun so etwas nur Schmuggler und militärische Schiffe. Wenn ein Schiff mit abgeschaltetem Transponder in deine Sensorreichweite kommt, wird es nicht automatisch entdeckt. Der SL wird von deinem Sensorbediener einen Wurf auf **Datendschinn** verlangen. Der Wurf wird entsprechend der Signatur des Ziels, der Entfernung zwischen den Schiffen und anderen Faktoren (siehe Tabelle 7.14) modifiziert. Einige Schiffsmerkmale haben hier ebenfalls einen Einfluss.

Dasselbe gilt, wenn ihr ohne aktiven Transponder unterwegs seid und in die Sensorreichweite eines anderen Schiffs kommt. Wenn sowohl ihr als auch euer Gegner ohne aktiven Transponder reist und ihr die gleiche Sensorreichweite habt, dann würfelt ihr beide gleichzeitig, um den anderen zu entdecken, wenn ihr nahe genug seid.

Funkstille: Wenn das gegnerische Schiff keine Funkstille hält, sprich, es benutzt in irgendeiner Form seine Kommunikation nach draußen, dann erhältst du +2 auf deinen Wurf zum Entdecken.

SPIELHILFEN

Raumkampf ist ein bisschen komplizierter als der Kampf auf einem Planeten. Um die Situation im Blick zu behalten, können die folgenden Spielhilfen nützlich sein:

- **Der Schiffsbogen** – Du findest ihn hinten im Buch und kannst ihn auf unserer Homepage herunterladen.
- **Die Mannschaftskarten** – Du findest sie bei den Ikonenkarten, die separat verkauft werden.
- **Die Raumkampfkarte** – Du findest sie hinten im Buch und kannst sie auf unserer Homepage herunterladen.

Wie du diese Hilfen benutzt, ist unten beschrieben.

DU UND SIE

Die Regeln in diesem Kapitel sind aus dem Blickwinkel eurer SC und ihres Schiffs geschrieben, aber sie gelten natürlich auch für NSC, außer, es ist anderweitig angegeben.

TABELLE 7.13 SENSOREN

SENSOR	REICHWEITE	LP	SIGNATUR
Passiv	Mittel	0	0
Aktiv	Weit	1	+2
Extrem	Extrem	1	+2

TABELLE 7.14 SCHIFFE ENTDECKEN

UMSTAND	MODIFIKATOR
Kontaktreichweite	+4
Kurze Entfernung	+2
Mittlere Entfernung	0
Weite Entfernung	-2
Extreme Entfernung	-4
Keine Funkstille	+2
Reaktorstilllegung	-3
Waffenfeuer	Automatische Entdeckung

RAUMKAMPFKARTE

Die Raumkampfkarte findest du hinten im Buch und kannst sie auf unserer Homepage herunterladen. Du kannst beliebige Marker verwenden, um die Schiffe abzubilden, die am Kampf beteiligt sind. Bitte vergiss nicht, dass die Raumkampfkarte nur verwendet wird, wenn sich zwei Schiffe entdeckt haben und der Kampf beginnt. Nur dann sind **Pilot**-Würfe notwendig, um sich auf das gegnerische Schiff zuzubewegen oder sich von ihm zu entfernen. Ehe beide Seiten einander entdeckt haben, muss der SL nur die Entfernung zwischen den Schiffen bestimmen.

Reaktorstilllegung: Ein Schiff, das wirklich nicht aufgespürt werden will, kann eine Notfall-Reaktorstilllegung durchführen. Das erfordert einen erfolgreichen **Technologie**-Wurf durch den Maschinisten des Schiffs. Um festzustellen, wie viele Minuten die Stilllegung erfordert, würfle so viele W6, wie die Klasse des Schiffs beträgt. Nur eine Person auf einmal kann die Stilllegung versuchen, es sind aber mehrere Versuche möglich.

Wenn der Reaktor stillgelegt ist, ist das Schiff „tot". Ihr verliert all eure Leistungspunkte und könnt nicht den Kurs wechseln sowie keine Waffensysteme oder aktiven Sensoren verwenden. Die künstliche Schwerkraft an Bord wird auch aufgehoben. Die Reservebatterien reichen für passive Sensoren, Notfallbeleuchtung und Lebenserhaltungssysteme aus, jedoch nur für eine Anzahl von Tagen gleich der Klasse des Schiffs. Den Reaktor neu zu starten, erfordert einen weiteren Wurf auf **Technologie**. Um zu ermitteln, wie viele Stunden der Neustart dauert, würfle so viele W6 wie die Klasse des Schiffs beträgt.

Erfolg: Wenn dein Sensorwurf erfolgreich ist, bemerkst du das gegnerische Schiff und kannst dich ins Gefecht begeben. Dein Erfolgsgrad bestimmt, wie viele Informationen du bekommst (Tabelle 7.15).

Du kannst natürlich das Schiff kontaktieren und nach mehr Details nachfragen, aber ob du eine Antwort bekommst, liegt am Kapitän dieses Schiffs. Du kannst nur dann einen weiteren Sensorwurf machen, wenn sich die Umstände ändern (siehe unten).

Fehlschlag: Wenn dein Sensorwurf misslingt, dann entdeckst du nichts. Der SL offenbart dir keine Informationen. Der Sensorbediener darf wieder würfeln, wenn sich die Umstände zu euren Gunsten verändern, beispielsweise, wenn sich das gegnerische Schiff einen Entfernungsschritt nähert, eine aktive Sensorabtastung vornimmt, seinen Funk verwendet und so weiter.

Kontakt vermeiden: Wenn du das gegnerische Schiff aufspürst, aber selbst unbemerkt bleibst, kannst du deinen Kurs wechseln und den Kontakt vermeiden. Wenn du dich dabei aber dem Schiff einen Schritt in der Reichweite näherst oder eine andere Aktion ausführst, die deine Signatur eher bemerkbar macht, kann sein Sensorbediener einen weiteren Wurf machen, um dich zu entdecken.

Konfrontation: Wenn du ein gegnerisches Raumschiff entdeckt hast, kannst du dich entscheiden, ob du angreifen willst oder nicht. Wenn du auch entdeckt worden bist, würfelst du auf Initiative und platzierst eure Schiffe auf der Schiffskampfkarte. Wenn der Gegner dich allerdings nicht entdeckt hat, dann erhältst du eine freie Runde. Mehr dazu kannst du weiter unten nachlesen.

Anstatt anzugreifen kannst du den Kapitän des anderen Schiffs mit deinem Funksystem kontaktieren. Das wird dich natürlich das Überraschungselement kosten, wenn die Situation später gewalttätig wird.

Verschwinden: Wenn du entdeckt worden bist, bleibst du im Radar des Gegners, solange du in seiner Sensorreichweite bleibst, es sei denn, dein Schiff ist mit Tarntechnologie ausgestattet (siehe unten). Wenn du über diese Technologie verfügst, kann der Sensorbediener euer Schiff von ihrem Radar verschwinden lassen.

RUNDEN UND INITIATIVE

Raumkampf ist genau wie Kampf auf dem Boden in Runden eingeteilt (Kapitel 5), allerdings ist eine Runde im Weltraum länger. Normalerweise dauert sie mehrere Minuten.

⚙ INITIATIVE

Initiativewerte werden wie beim Bodenkampf zu Beginn eines Kampfes ermittelt. Im Raumkampf würfeln aber nur die Kapitäne der beteiligten Schiffe. Beide Kapitäne legen einen Wurf auf **Kommandieren** ab. Der höchste Würfel, den jeder Kapitän gewürfelt hat, ist der Initiativewert seines Schiffs für den Rest des Kampfes. Die Werte können sich im Lauf des Kampfes ändern, genau wie im Bodenkampf.

TABELLE 7.15 SENSORWÜRFE

ERFOLGSGRAD	INFORMATION
Eingeschränkt (1–2 Erfolge)	Entfernung in KE, aktueller Kurs
Kritisch (3+ Erfolge)	Entfernung, Klasse, Kurs, Waffen

DIE IKONENKARTEN

Du kannst im Raumkampf nicht die Ikonenkarten (siehe Seite 83) verwenden, um die Initiative zu bestimmen. Du kannst die Karten aber nutzen, um die Initiativereihenfolge im Auge zu behalten.



Beispiel
Die Narzalus ist auf Kurs zur Djachroum-Station und muss am Korsarengürtel vorbei. Die Mannschaft entscheidet sich für eine Schleichfahrt, schaltet den Transponder ab und stellt ihre Sensoren auf den passiven Modus ein. Der SL hat entschieden, dass das Korsarenschiff Tigris, ebenfalls auf Schleichfahrt und mit passiven Sensoren, im Gürtel auf der Jagd ist, als die Narzalus vorbeikommt. Als die beiden Schiffe zwei KE voneinander entfernt sind, machen beide Sensorbediener einen Wurf auf **Datendschinn**, *um das andere Schiff zu bemerken. Der SL (der Sensorbediener auf der Tigris) erhält ± 0 wegen der mittleren Entfernung und +1, weil die Tigris empfindliche Sensoren besitzt. Der Wurf zeigt eine Sechs, und die Narzalus taucht auf seinem Bildschirm auf. Sahab, der Sensorbediener der Narzalus, macht einen unmodifizierten Sensorwurf, hat Erfolg und entdeckt die Tigris. Es ist nun an der Zeit, die Raumkampfkarte hervorzuholen und die beiden Schiffe zwei KE voneinander entfernt zu platzieren. Dieses Beispiel für einen Raumkampf geht auf Seite 174 weiter.*

ANFANGSPLATZIERUNG

Wenn zwei Schiffe in den Kampf gegeneinander eintreten, platziert ihr Schiffsmarker auf der Raumkampfkarte. Achte darauf, die Marker in der korrekten Entfernung zueinander aufzustellen. Welche Segmente auf der Karte du aussuchst, ist nicht wichtig. Du solltest nur versuchen, die Schiffe gleich nah an der Mitte der Karte zu platzieren.

Im Falle eines Gleichstands bestimmt die Anzahl der Würfel mit der höchsten Zahl, wer zuerst dran ist – zwei Fünfen sind beispielsweise besser als eine Fünf. Sollte das ebenfalls gleich sein, entscheidet die höchste Fertigkeitsstufe in **Kommandieren** unter den Kapitänen. Ist das immer noch ein Gleichstand, entscheidet der Zufall, wer zuerst an der Reihe ist.

⚙ PHASEN EINER RUNDE

Eine Raumkampfrunde besteht aus fünf Phasen, eine pro Mannschaftsposition. Alle Piloten agieren in der Pilotenphase, alle Maschinisten in der Maschinistenphase und so weiter. Die Reihenfolge innerhalb jeder Phase wird von den Initiativewerten der Kapitäne bestimmt. Die fünf Phasen sind unten beschrieben, aber hier folgt eine kurze Übersicht.

1. **Befehlsphase:** Alle Kapitäne wählen verdeckt ihre Befehle und würfeln auf **Kommandieren**.
2. **Maschinistenphase:** Die Maschinisten verteilen die LP ihres Schiffs und führen alle notwendigen Reparaturen durch.
3. **Pilotenphase:** Die Piloten machen ihre Manöver, um dem gegnerischen Schiff näher zu kommen oder sich zu entfernen.
4. **Sensorphase:** Die Sensorbediener erfassen Ziele, lösen sich aus der Zielerfassung von Gegnern und führen Datenangriffe aus.
5. **Angriffsphase:** Die Bordschützen feuern ihre Waffensysteme ab, darunter auch Täuschkörper.

In jedem Kampf können Besatzungsmitglieder in bestimmten Positionen eine Aktion ausführen. Die verfügbaren Aktionen sind unten beschrieben. Im Gegensatz zum normalen Kampf sind Aktionen im Raumkampf nicht in langsame, normale und schnelle Aktionen unterteilt. Es gibt nur eine Art von Aktion, und du bekommst eine Aktion pro Runde.

1. BEFEHLSPHASE

Während der ersten Phase einer Runde handeln die Kapitäne. Die Aktion des Kapitäns ist es, Befehle zu geben. Ein Kapitän kann Mannschaftsmitglieder nicht zwingen, ihm zu gehorchen, aber indem sie den erteilten Befehlen folgen, können die anderen Besatzungsmitglieder später in der Runde positive Modifikatoren erhalten.

- **Reparieren!** Gewährt einen Bonus aufs Schiffsreparaturen (Phase 2).
- **Ausweichen!** Gewährt einen Bonus auf Ausweichmanöver (Phase 3) und auf Versuche, sich aus gegnerischer Zielerfassung zu lösen (Phase 4).
- **Rückzug!** Gewährt einen Bonus auf Bewegung weg vom gegnerischen Schiff (Phase 3).
- **Angriff!** Gewährt einen Bonus auf Bewegung in Richtung des gegnerischen Schiffs (Phase 3) und auf alle Angriffe (Phase 5).

Befehle erteilen: Der Kapitän wählt seinen Befehl, ohne ihn dem anderen Kapitän zu zeigen (das ist normalerweise nur der SL). Schreibe deinen Befehl auf ein Blatt Papier, ohne ihn dem gegnerischen Kapitän zu zeigen. Die anderen Kapitäne tun dasselbe, und dann deckt ihr alle eure Befehle gleichzeitig auf.

Wenn du deinen Befehl aufgedeckt hast, und du an der Reihe bist, legst du einen Wurf auf **Kommandieren** ab. Wenn du den Wurf schaffst, verleiht dein Befehl einen positiven Modifikator gleich der Anzahl von Sechsen, die du erzielst. Wenn dein Schiff mehr als eine Aktion der gleichen Art ausführen kann (beispielsweise mehr als einen Angriff), dann gilt der Modifikator für alle entsprechenden Aktionen.

Deine Besatzung kann dem Befehl folgen (und den Modifikator nutzen) oder ihn ignorieren (und auf den Bonus verzichten).

Andere Anweisungen: Soweit es die Regeln betrifft, ist es deine Funktion als Kapitän nur, einen der vier oben beschriebenen Befehle zu geben, doch hindert dich nichts daran, auch andere Befehle zu geben – wie der Maschinist die LP verteilen soll, oder welches Ziel der Bordschütze angreifen soll, beispielsweise. Deine Besatzung kann dir dann gehorchen (oder nicht), wie sie es für angemessen halten.

2. MASCHINISTENPHASE

Die zweite Phase in der Runde gehört den Maschinisten. Ihre Aktionen werden nicht verdeckt ausgewählt. Ein Maschinist nach dem anderen führt seine Aktion aus, in der bestehenden Initiativereihenfolge.

Leistungsverteilung: Die wichtigste Aufgabe des Maschinisten ist es, die Energie des Reaktors zu verteilen. Die Energie, die erzeugt wird, reicht nicht aus, um alle Systeme gleichzeitig zu betreiben, also muss der Maschinist Prioritäten setzen. In diesem Spiel wird das durch Leistungspunkte (LP) abgebildet. Jedes Schiff hat einen Vorrat von LP, die es jede Runde ausgeben kann. Wenn dein Schiff Schaden erleidet, kann der LP-Vorrat sinken. Mehr dazu findest du unten unter Schiffsschaden. In jeder Runde verteilt der Maschinist den gesamten LP-Vorrat auf die anderen Besatzungsmitglieder. Um die LP zu verwalten, kannst du jeden beliebigen Marker verwenden und sie auf den entsprechenden Mannschaftskarten ablegen (wenn du die Ikonenkarten zur Verfügung hast). LP-Vorräte werden zu Beginn einer jeden Runde aufgefrischt. LP können nicht in die nächste Runde übertragen werden.

In der Regel kostet jede Aktion im Raumkampf durch ein Mannschaftsmitglied 1 LP, aber es gibt Ausnahmen:

- Befehle des Kapitäns (Phase 1) kosten keine LP.
- Den Reaktor zu überladen (Phase 2) kostet keine LP.
- Die Aktionen des Piloten (Phase 3) kosten LP gleich der Schiffsklasse.
- Einen Torpedo abzufeuern (Phase 5) kostet keine LP.

BODENKAMPF UND RAUMKAMPF

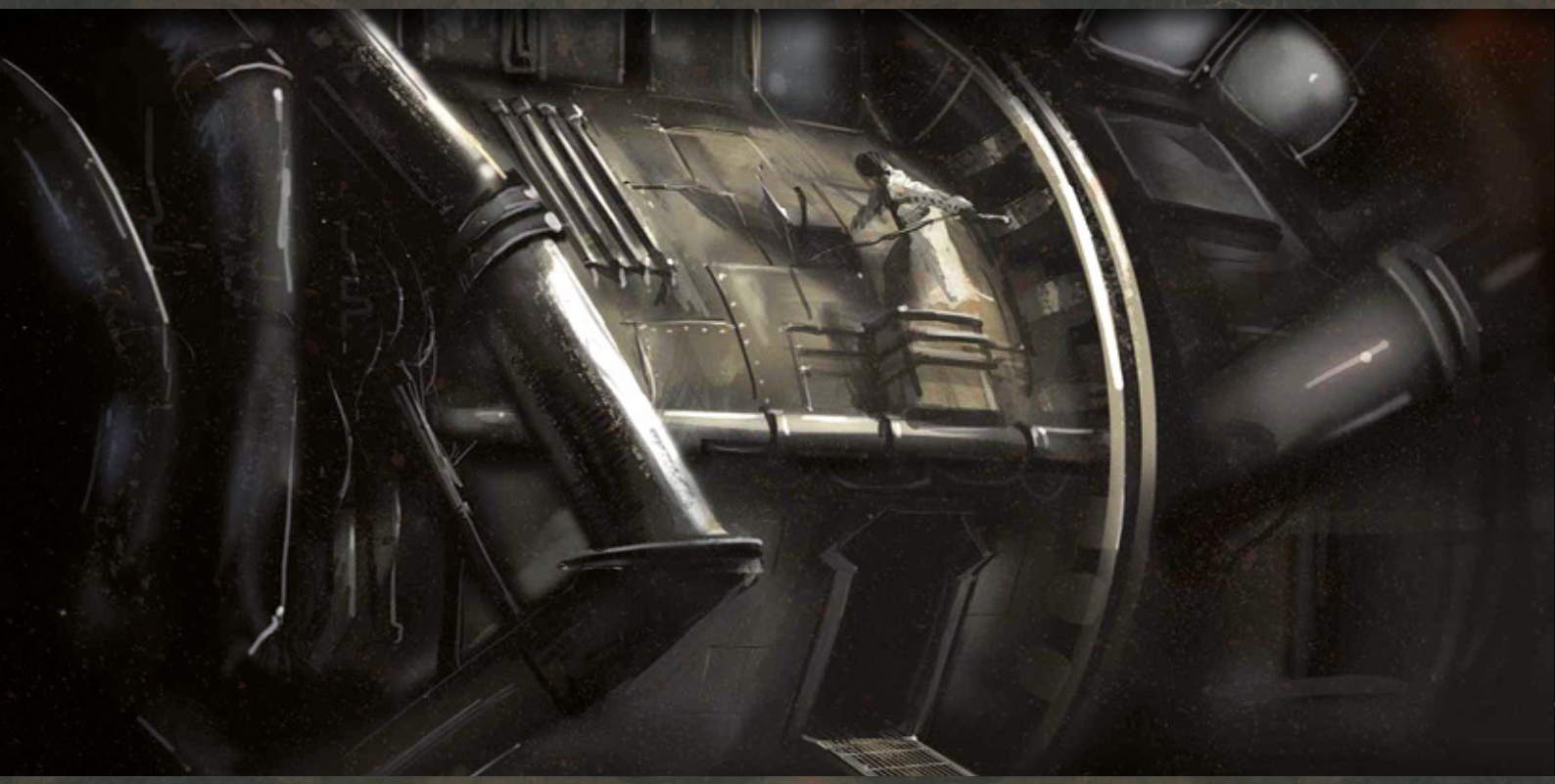
Bodenkampf und Raumkampf können gleichzeitig passieren. Vielleicht bricht ein Feuergefecht auf eurem Schiff aus, während es gleichzeitig in einen Raumkampf verwickelt ist. Der Einfachheit halber raten wir dazu, zwischen beidem abzuwechseln. Wickelt eine Runde Raumkampf ab, dann eine Runde Bodenkampf, Raumkampf, Bodenkampf und so weiter. Du kannst nicht in beiden Kämpfen als aktiver Kämpfer dienen. Wenn du in einer Runde in den Bodenkampf verwickelt bist, kannst du nicht am Raumkampf teilnehmen.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Wenn du ein gegnerisches Schiff angreifst, das dich noch nicht auf dem Schirm hat (siehe oben), dann zählt dein Angriff als Überraschungsangriff. In der ersten Kampfrunde kannst nur du handeln. Das wird freie Runde genannt. Nach dem ersten Angriff wirst du automatisch entdeckt, und alle Seiten machen einen Initiativewurf. Danach geht der Kampf ganz normal weiter.

NSC UND LP

Der SL verteilt seine LP für seine Positionen, genau wie die Spieler. Wenn du die Ikonenkarten hast, verwende die SL-Mannschaftskarte. Sie bietet Platz für bis zu vier Schiffe.



Überladen: Wenn ein Besatzungsmitglied zusätzliche LP für eine Aktion ausgibt, wird diese Aktion effektiver. Jeder zusätzliche LP über den Basiskosten der Aktion verleiht dir einen Bonus von +1 auf den Wurf. Drei zusätzliche LP bringen beispielsweise einen Modifikator von +3.

Die Aktionen des Maschinisten: LP zu verteilen ist keine Aktion und erfordert keinen Würfelwurf. Nachdem die LP verteilt worden sind, kann der Maschinist eine der folgenden Aktionen ausführen (sie verlangen alle einen **Technologie**-Wurf):

- **Den Reaktor überladen**: Ein erfolgreicher Wurf bringt dir zusätzliche LP gleich der Anzahl gewürfelter Sechsen. Verteile die zusätzlichen LP sofort. Das Schiff erleidet 1 Punkt Rumpfschaden pro zusätzlich erzeugtem LP. Ein misslungener Wurf fügt dem Schiff 1 Punkt Rumpfschaden zu.
  Kosten: 0 LP
- **Rumpfschaden reparieren:** Ein erfolgreicher Wurf stellt Rumpfpunkte gleich der Anzahl gewürfelter Sechsen wieder her. Ein misslungener Wurf hat keinen Effekt.
  Kosten: 1 LP. Erfordert ein gewöhnliches Ersatzteil (siehe Seite 113).
  Ohne eine Wartungsstation erleidet der Wurf einen Abzug von -2.
- **Systemschaden reparieren:** Ein erfolgreicher Wurf stellt verlorene LP gleich der Anzahl von Sechsen wieder her, was zu Beginn der nächsten Runde in Kraft tritt. Ein misslungener Wurf hat keinen Effekt.
  Kosten: 1 LP. Erfordert ein gewöhnliches Ersatzteil. Ohne eine Wartungsstation bekommt der Wurf einen Abzug von -2.
- **Kritischen Schaden reparieren:** Ein erfolgreicher Wurf repariert einen kritischen Schaden, vorausgesetzt, das Schiff ist noch nicht verdampft worden. Ein misslungener Wurf hat keinen Effekt.
  Kosten: 1 LP. Erfordert ein gewöhnliches Ersatzteil. Ohne eine Wartungsstation bekommt der Wurf einen Abzug von -2.
- **Modul reparieren:** Ein erfolgreicher Wurf stellt ein deaktiviertes Modul wieder her, damit es wieder funktioniert. Ein misslungener Wurf hat keinen Effekt.
  Kosten: 1 LP. Erfordert ein gewöhnliches Ersatzteil (siehe Seite 113). Ohne eine Wartungsstation bekommt der Wurf einen Abzug von -2.
- **Eine Luftschleuse öffnen** in ein feindliches Schiff, an das der Pilot in der vorigen Runde angedockt hat. Siehe Entern (Phase 3), unten.
  Kosten: 1 LP.

3. PILOTENPHASE

Die Piloten handeln alle in der dritten Phase. Diese Phase wird offen gespielt, so wie Phase 2. Die Piloten handeln einer nach dem anderen in der etablierten Initiativereihenfolge. Der Pilot kann eine Vielzahl von Manövern ausführen, die jeweils einen **Pilot**-Wurf erfordern. Jedes Manöver wird durch die Manövrierfähigkeit des Schiffs modifiziert (siehe Seite 141).

Ein misslungener Wurf bedeutet, dass das geplante Manöver nicht ausgeführt wird. Im Gegensatz zu anderen Besatzungsmitgliedern kann der Pilot mehrere Aktionen auf einmal ausführen, wenn ihm genug LP zugeteilt worden sind. Jede zusätzliche Aktion nach der ersten bringt einen Abzug von -2 auf alle Aktionen. Der Pilot wählt die Reihenfolge seiner Aktionen aus. Das sind die verfügbaren Aktionen:

- **Position**: Der Pilot versucht sich in eine bessere Position zu begeben. Jede Sechs auf dem Wurf hebt den Initiativewurf des Schiffes für kommende Runden um 1.
  Kosten: LP gleich der Schiffsklasse
- **Vorrücken/Rückzug:** Das Schiff bewegt sich ein Segment auf der Karte in eine Richtung deiner Wahl. Für jede zusätzliche Sechs beim Wurf kannst du dich ein zusätzliches Segment bewegen.
  Kosten: LP gleich der Schiffsklasse
- **Ausweichmanöver:** Ein unerwartetes Manöver, das für den Rest der Runde einen Abzug auf alle Angriffe gegen das Schiff bringt, und zwar gleich der Anzahl der gewürfelten Sechsen.
  Kosten: LP gleich der Schiffsklasse
- **Rammen**: Wenn sich das Schiff im gleichen Segment wie das gegnerische Schiff befindet (Kontakt), dann kann der Pilot den Gegner rammen. Das ist ein vergleichender **Pilot**-Wurf für die beiden Piloten. Dieser zählt als eine Aktion für den Angreifer, nicht jedoch für den Verteidiger. Beide Würfe werden mit der Manövrierfähigkeit des Schiffs modifiziert. Lies mehr zum Rammen auf Seite 171.
  Kosten: LP gleich der Schiffsklasse
- **Entern**: Wenn das Schiff mit einer Andockstation ausgestattet ist, kann der Pilot versuchen, an ein gegnerisches Schiff anzudocken, um einen Entertrupp hinüberzuschicken. Wie beim Rammen ist dies ein vergleichender Wurf auf **Pilot**, der durch die Manövrierfähigkeit modifiziert wird. Der angreifende Pilot erleidet jedoch einen Abzug von -2, da das Andocken im Kampf unglaublich schwierig ist. Wenn du den Wurf gewinnst, kann der Maschinist (in der nächsten Runde) einen **Technologie**-Wurf machen, um eine Luftschleuse ins gegnerische Schiff zu öffnen. Sobald das Andocken abgeschlossen ist, kann das Zielschiff sich nicht vom Angreifer zurückziehen.
  Kosten: LP gleich der Schiffsklasse

4. SENSORPHASE

Der Sensorbediener agiert in Phase 4, genauso offen wie in den Phasen 2 und 3. Ein Bediener nach dem anderen führt seine Aktion aus, in der etablierten Initiativereihenfolge. Der Sensorbediener kann eine von mehreren Schlüsselaktionen im Kampf ausführen, die allesamt Würfe auf **Datendschinn** erfordern.

- **Zielerfassung**: Um einen Gegner effektiv anzugreifen, sollte der Sensorbediener zunächst die Feuerleitcomputer auf das gegnerische Schiff einstellen. Der Wurf wird mit der Signatur des gegnerischen Schiffs modifiziert. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass das Ziel jetzt erfasst ist, was einen positiven Modifikator bei Angriffen gegen dieses Ziel gleich der Anzahl gewürfelter Sechsen bringt. Schreibe dir die Stärke der Zielerfassung auf oder verwende einen Würfel zur Anzeige. Torpedos können gar nicht verwendet werden, ohne das Ziel vorher zu erfassen. Andere Waffensysteme können verwendet werden, ohne zuvor das Ziel zu erfassen, bekommen jedoch einen Modifikator von -2. Nur ein Ziel auf einmal kann erfasst werden. Wenn du einen neuen Gegner erfasst, ist eine vorherige Zielerfassung aufgehoben.
  Kosten: 1 LP.
- **Zielerfassung brechen:** Um Angriffe zu vermeiden, kann der Sensorbediener versuchen, sich aus der gegnerischen Zielerfassung zu entfernen. Dies wird durch die Stärke der Zielerfassung des Gegners negativ modifiziert. Ein erfolgreicher Wurf bricht die Zielerfassung.
  Kosten: 1 LP.
- **Impuls- und Mem-Angriffe**: Der Bediener führt einen Datenimpuls- oder Mem-Angriff gegen den Gegner aus. Der Wurf wird anhand der Signatur des Gegners modifiziert. Impulsangriffe verursachen LP-Schaden (nicht RP-Schaden). Lies mehr zu Mem-Angriffen auf Seite 149.
  Kosten: 1 LP
- **Verschwinden:** Wenn das Schiff mit Tarntechnologie ausgestattet ist (siehe Seite 154), kann der Sensorbediener versuchen, von den Schirmen des Gegners zu verschwinden. Wenn der Gegner ihn erfasst hat, bekommt der Wurf einen negativen Modifikator gleich der Stärke der Zielerfassung (der höchste Wert, wenn du mehrfach erfasst worden bist). Ein erfolgreicher Wurf beendet den Kampf. Das gegnerische Schiff kann natürlich versuchen, dich wieder aufzuspüren.
  Kosten: 1 LP.

5. ANGRIFFSPHASE

In der letzten Phase können die Bordschützen angreifen. Ihre Aktionen werden offen angesagt, wie in den Phasen 2 bis 4. Ein Bordschütze nach dem anderen handelt, in der etablierten Initiativereihenfolge (mit wenigen Ausnahmen, siehe unten). Der Bordschütze feuert die Waffensysteme des Schiffs ab. Wenn mehr als ein Waffensystem an Bord ist, muss der Bordschütze entscheiden, welche Systeme er abfeuern möchte. Der Angriffswurf ist ein **Fernkampf**-Wurf.

- **Waffensystem abfeuern:** Der Angriff wird durch den Bonus des Waffensystems, bestimmte Merkmale (siehe oben) und die Stärke der Zielerfassung auf das gegnerische Schiff modifiziert. Wenn der Bordschütze feuert, ohne dass das

Ziel erfasst ist, bekommt er -2 auf den Wurf. Eingehende Torpedos können ebenfalls erfasst werden. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet das Ziel Schaden (siehe unten).
Kosten: 1 LP.

- **Torpedo abfeuern:** Wie die Aktion oben, ist aber nur möglich, wenn das Ziel erfasst ist. Torpedos treffen ihre Ziele nicht augenblicklich. Sie nähern sich mit einer Geschwindigkeit von 2 KE pro Runde, inklusive der Runde, in der sie abgefeuert worden sind. Verwende einen Marker, um den Torpedo auf der Kampfkarte abzubilden. Torpedos können vom Verteidiger beschossen und zerstört werden. Ein Schiff kann nur eine eingeschränkte Zahl an Torpedos an Bord haben.
  Kosten: Keine, aber zusätzliche LP können für einen Bonus aufgewendet werden.
- **Defensives Feuer:** Ein Schiff, das mit einer Autokanone oder einem Täuschkörperwerfer ausgerüstet ist, kann gegen einen näher kommenden Torpedo Defensivfeuer nutzen, selbst wenn der Torpedo innerhalb von 2 KE oder weniger abgefeuert wurde (und somit in der gleichen Runde einschlägt). Das Defensivfeuer wird ausgewürfelt, unmittelbar bevor der Torpedo einschlägt, und findet auf Kontaktentfernung statt. Das Defensivfeuer ersetzt das offensive Feuer des Bordschützen in der gleichen Runde. Somit muss ein Bordschütze auf einem Schiff, das früh in der Initiativereihenfolge an der Reihe ist, davon absehen, offensiv zu feuern, wenn er sich für später die Möglichkeit für defensives Feuer erhalten möchte.
  Wenn das Schiff mehrere Bordschützen (und Waffensysteme) besitzt, kann es in der gleichen Runde offensiv und defensiv feuern. Der Wurf auf defensives Feuer wird entsprechend der Stärke der gegnerischen Zielerfassung modifiziert. Ein erfolgreicher Wurf auf defensives Feuer bedeutet, dass der Torpedo zerstört wird oder sein Ziel verfehlt.
  Kosten: 1 LP
- **Mine abfeuern:** Platziert eine Mine in dem Segment, in dem sich das Schiff befindet. Würfle einen normalen Angriffswurf und merke dir das Ergebnis, es gibt an, wie gut die Mine platziert wurde. Es wird keine Zielerfassung benötigt, und es gibt hierfür keine Abzüge auf den Wurf. Platziere einen passenden Marker in dem Bereich, um zu markieren, wo die Mine sich befindet. Wenn ein anderes Schiff sich in das Segment bewegt, wird der Angriff der Mine augenblicklich ausgelöst, direkt in der Pilotenphase dieser Runde. Gegen die Mine können Täuschkörper eingesetzt werden, siehe Defensivfeuer (dies verbraucht jedoch die Aktion des Bordschützen in dieser Runde). Das Schiff, das die Mine abgefeuert hat, löst sie nicht aus, genau wie andere Schiffe, die sich bereits im Segment befinden. Nuklearminen beschädigen alle Schiffe im Segment, und Antimaterie-Minen treffen alle Schiffe in kurzer Reichweite.
  Kosten: Keine

KLEINE BESATZUNGEN

Auf kleineren Schiffen, die für weniger als fünf Besatzungsmitglieder ausgelegt sind, verändern sich die Mannschaftspositionen:

- Vier (Klasse II): Der Pilot übernimmt auch die Aufgabe des Kapitäns. In Phase 1 würfelt der Pilot den Initiativewert aus, doch kann er keine Befehle geben, die zu positiven Modifikatoren führen.
- Drei (Klasse II): Der Maschinist übernimmt auch die Aufgabe des Sensorbedieners. Er macht die normalen Würfe auf **Datendschinn** und **Technologie**. Der Maschinist erhält einfach zwei Aktionen pro Runde.
- Zwei (Klasse I und II): Der Pilot übernimmt auch die Aufgabe des Bordschützen. Die **Fernkampf**-Würfe werden nicht modifiziert. Der Pilot erhält einfach zwei Aktionen pro Runde.
- Einer (Klasse I): Der Pilot übernimmt alle Mannschaftspositionen und erhält vier Aktionen pro Runde.

Alle oben beschriebenen Effekte sind kumulativ. Wird ein Schiff von nur drei Person bemannt, agiert der Pilot als Kapitän und der Maschinist als Sensorbediener.

Verlorene Mannschaftsmitglieder: Der oben beschriebene Effekt gilt nur für Schiffe, die bewusst für die angegebene Anzahl von Besatzungsmitgliedern ausgelegt sind. Wenn das Schiff für größere Besatzungen ausgelegt ist, aber einige davon verliert, dann werden die Rollen wie oben kombiniert, aber jedes Besatzungsmitglied bekommt für jede zusätzliche Aktion einen Abzug von -2 auf alle Aktionen. Alle an Bord müssen zu Beginn der Runde ansagen, in welchen Phasen sie handeln wollen. Der Initiativewurf ist keine Aktion.

Eine einzelne Person könnte versuchen, ein Schiff zu steuern, das für eine Mannschaft von fünf Personen ausgelegt ist, aber wenn sie in jeder Phase handeln möchte, erleiden all ihre Aktionen einen Modifikator von -8.

Schiffssysteme: Ein Schiff mit dem Merkmal Schiffssysteme oder Schiffsintelligenz kann diese Merkmale einige Positionen übernehmen lassen. Lies mehr dazu auf Seite 154.

GROSSE BESATZUNGEN

Große Schiffe können mehr als fünf Besatzungsmitglieder haben. Es kann nur einen Kapitän geben, aber du kannst die anderen Positionen mit mehr als einer Person besetzen.

Pilot: Nur eine Person steuert das Schiff im Kampf, aber ein Copilot kann übernehmen, wenn es nötig ist.

Maschinist: Nur der leitende Maschinist kann die LP verteilen, aber alle Maschinisten agieren in Phase 2. Jede Aktion

kann aber nur einmal pro Runde versucht werden. Zusätzliche Maschinisten können einander bei einer Aktion auch helfen (siehe Seite 58).

Sensorbediener: Zusätzliche Bediener können eingesetzt werden, um mehr Aktionen in der Sensorphase zu erhalten. Jede Aktion kann aber nur einmal pro Runde versucht werden. Zusätzliche Sensorbediener können einander bei einer Aktion auch helfen (siehe Seite 58).

Bordschütze: In Schiffen, die mit mehreren Waffensystemen ausgerüstet sind, können mehrere Bordschützen Angriffe ausführen. Jeder Bordschütze erhält einen Angriff. Zwei Bordschützen können nicht dasselbe System verwenden.

Vergiss nicht, dass nur ein Ziel auf einmal erfasst werden kann. Wenn die Bordschützen also auf verschiedene Ziele feuern wollen, müssen alle bis auf einen dies ohne die Unterstützung der Zielerfassung tun (mit einem Abzug von -2).

SCHIFFSSCHADEN

Raumschiffe erleiden Schaden wie Personen, doch ist der Maßstab ein anderer. Schiffe können zwei Arten von Schaden erleiden: Rumpfschaden und Systemschaden. Rumpfschaden verringert die Rumpfpunkte (RP) des Schiffs, die abbilden, wie groß und robust das Schiff ist. Systemschaden verringert die Leistungspunkte (LP) des Schiffs, die die Energieleistung des Reaktors des Schiffes abbilden. LP werden verwendet, um verschiedene Schiffssysteme anzutreiben, wie oben beschrieben. Wenn ein Schiff LP-Schaden erleidet, wird es weniger effektiv.

Systemschaden eliminiert zuerst LP, die in der Runde noch nicht ausgegeben sind, und erst danach die LP, die bereits verwendet worden sind.

RUMPFSCHADEN

Wenn ein Schiff von einem gegnerischen Waffensystem getroffen wird, erleidet es Schaden wie Personen im Bodenkampf: Eine Sechs im Wurf verursacht Rumpfschaden gleich dem Waffenschaden der Waffe. Einige Waffen verursachen LP-Schaden anstelle von Rumpfschaden, und einige Systeme verursachen gleichermaßen LP- als auch RP-Schaden. Für jede zusätzliche Sechs nach der ersten beim Angriffswurf des Bordschützen kann er einen der folgenden Bonuseffekte auswählen:

- **Mehr Schaden**: Das Ziel erleidet einen zusätzlichen Schadenspunkt. Dieser Effekt kann mehrmals ausgewählt werden.
- **Kritischer Treffer:** Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer. Das kostet eine Anzahl von Sechsen nach der ersten gleich dem KRITISCH-Wert des Waffensystems (siehe Seite 151). Wenn noch weitere Sechsen gewürfelt werden, steigt die Schwere des kritischen Treffers. Mehr zu kritischem Schaden findest du unten.

SCHIFFE RAMMEN

Wenn ein Schiff ein anderes rammt (siehe Pilotenphase, oben), dann erleiden beide Schiffe Schaden. Jedes Schiff erleidet Schaden gleich der Klasse des gegnerischen Schiffs. Der Verteidiger erleidet dann zusätzlichen RP-Schaden gleich der Anzahl zusätzlicher Sechsen, die der Angreifer gewürfelt hat (nach den Sechsen, die notwendig waren, um den vergleichenden Wurf zu gewinnen).

SCHADEN FÜR DIE BESATZUNG

Wenn die Brücke oder ein anderes Modul, in dem sich Besatzungsmitglieder oder Passagiere befinden, zerstört wird, dann könnten die Leute dort schweren Schaden erleiden. Der Angreifer wirft sechs Würfel für jede Person im Modul. Der Wurf funktioniert wie ein normaler Fernkampfangriff, aber ohne Fertigkeitsstufe und Waffenbonus. Verwende den Waffenschaden des Waffensystems und seinen KRITISCH-Wert (natürlich bildet das den Maßstab des Schadens nicht richtig ab, aber die Person wird auch nicht voll erwischt).

Torpedos explodieren, wenn sie ihr Ziel treffen, was mehr Schrapnellschaden als bei anderen Waffen verursacht. Bei einem Torpedotreffer würfelst du also mit neun Würfeln gegen jede Person im Modul. Zusätzlich zum Risiko, in der Explosion getötet zu werden, erleidet das zerstörte Modul auch noch explosive Dekompression (siehe Seite 99).

⚙ PANZERUNG

Die Panzerung eines Raumschiffs funktioniert genau wie Körperpanzerung am Boden. Wenn du einen Treffer erleidest, würfelst du also eine Anzahl von Würfeln gleich deinem Panzerungswert. Jede gewürfelte Sechs verringert den Schaden um einen Punkt. Der Wurf ist keine Aktion für die Besatzungsmitglieder.

Kritischer Schaden: Wenn die Panzerung den Schaden auf 0 verringert, wird jeglicher kritischer Schaden ebenfalls aufgehoben. Der Angreifer muss ansagen, ob er kritische Treffer verursachen will oder nicht, ehe der Panzerungswurf ausgeführt wird.

⚙ KAMPFUNFÄHIGES SCHIFF

Wenn ein Schiff auf 0 RP oder LP fällt, ist es kampfunfähig.

Rumpfkollaps: Wenn die RP eines Schiffes auf 0 sinken, hören Reaktor und alle Waffensysteme auf zu funktionieren, und das Schiff erleidet zusätzlich explosive Dekompression. Es ist also an der Zeit, in die Rettungskapseln zu kommen oder einen Exoanzug anzulegen! Lies dazu mehr auf Seite 99. Ein kampfunfähiges Schiff wird jedoch nicht in Stücke gerissen – mit der richtigen Ausrüstung kann es repariert werden.

Systemkollaps: Sinken die LP eines Schiffs auf 0, hört der Reaktor auf zu funktionieren. Die Lebenserhaltungssysteme funktionieren noch, aber es ist nicht möglich, Systeme, die LP erfordern, zu verwenden. Das Schiff treibt tot durch den Raum und setzt seinen aktuellen Kurs mit seiner aktuellen Geschwindigkeit fort, und es wird in der Finsternis stranden, wenn es nicht in Sicherheit geschleppt oder repariert wird.

⚙ KRITISCHER SCHADEN

Kritischer Schaden hat schwerwiegende Effekte auf einige Kernfunktionen des Schiffs. Würfle 2W6, um den genauen Effekt zu bestimmen.

Schwere: Wenn du mehr Sechsen hast, als du brauchst, um den kritischen Treffer zu verursachen, kannst du sie verwenden, um den kritischen Treffer schwerwiegender zu machen. Für jede zusätzliche Sechs, die du ausgibst, um die Schwere des kritischen Treffers zu erhöhen, kannst du den Wurf mit den 2W6 einmal wiederholen. Du musst bestimmen, wie viele Sechsen du ausgeben willst, ehe du zu würfeln beginnst. Du kannst nach einem Wurf auch zu einem früheren Ergebnis zurückkehren.

Kumulative Effekte: Alle Effekte von kritischem Schaden, die zu Modifikatoren auf Fertigkeitswürfe führen, sind kumulativ. Wenn das Schiff den gleichen kritischen Treffer noch einmal erleidet, addiere die Modifikatoren.

Zerstörte Module: Module, die durch einen kritischen Treffer zerstört werden, können von einem Maschinisten repariert werden. Das Merkmal Schiffssystem kann ebenfalls zerstörte Module reparieren.

⚙ SCHIFFSREPARATUREN

Um ein beschädigtes Schiff zu reparieren, brauchst du **Technologie**-Würfe, Werkzeug und Ersatzteile. Lies mehr dazu in der Maschinistenphase auf Seite 168. Schiffe bestehen normalerweise aus gewöhnlicher Technologie, und sie können somit mit gewöhnlichen Ersatzteilen repariert werden (siehe Seite 113). Einige Module und Merkmale sind jedoch fortschrittliche Technologie, die fortschrittliche Teile erfordern. Reparaturen sind leichter durchzuführen, wenn man in einem Dock oder Raumhafen angelegt hat. Reparaturen auf Reisen oder im Kampf erhalten einen Abzug von -2 auf den Wurf, wenn das Schiff keine Wartungsstation hat.

Kampfunfähiges Schiff: Ein Schiff, das kampfunfähig ist, weil es 0 RP oder LP hat, erfordert komplexere und zeitaufwendigere Reparaturen. Für jeden RP oder LP, den du dem Schiff wiedergeben willst, musst du einen ganzen Tag auf Reparaturen verwenden.

TABELLE 7.16 KRITISCHER SCHIFFSSCHADEN

2W6	KRITISCHER SCHADEN
2	**Eingeschränkte Dekompression.** Die Integrität der Brücke oder anderer Module, in denen sich Menschen aufhalten, wird durchbrochen, so dass Sauerstoff in den Weltraum abgelassen wird. Würfle zu Beginn der Folgerunde einen Würfel. Bei einer Sechs erleidet das Modul vollständige explosive Dekompression (siehe Seite 99). Der Maschinist kann den Bruch in der Maschinistenphase reparieren.
3	**Struktureller Schaden.** Der Panzerungswert des Schiffs sinkt um 2 und die Signatur steigt um 2, bis der Schaden repariert wird.
4	**Beschädigte Sensoren.** Der Sensorbediener erleidet -2 auf all seine Würfe, bis der Schaden repariert wird.
5	**Beschädigte Schubdüsen.** Das Schiff wird schwieriger zu steuern. Seine Manövrierfähigkeit sinkt um 2.
6	**Beschädigte Energiekopplung.** Der Energiefluss vom Reaktor zum Rest des Schiffs wird verringert. Der LP-Vorrat des Schiffs sinkt um 2.
7	**Zerstörtes Modul.** Ein zufälliges Modul wird zerstört. Es kann nicht verwendet werden, bis der Schaden repariert wird. Verwende Würfel, um zufällig zu bestimmen, welches Modul betroffen wird. Die drei erforderlichen Module Brücke, Reaktor und Gravitonprojektor können nicht getroffen werden (sie haben ihre eigenen Regeln für kritischen Schaden). Wenn sich Personen im Modul aufhalten, könnten sie Schaden erleiden (siehe den Kasten auf Seite 171).
8	**Deaktiviertes Waffensystem.** Eines der Waffensysteme des Schiffs wird getroffen und funktioniert nicht mehr. Wenn du mehr als ein Waffensystem besitzt, bestimmst du zufällig, welches getroffen wird. Wenn das Schiff keine Waffen besitzt, wiederholst du den Wurf.
9	**Deaktivierter Gravitonprojektor.** Das Schiff verliert seinen Antrieb. Es bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit weiter vorwärts. Der Pilot kann keine Aktionen mehr ausführen.
10	**Zerstörte Brücke.** Das Schiff kann nicht mehr manövriert werden. Der Kapitän, der Pilot und der Sensorbediener können ihre Aktionen nicht mehr ausführen. Die Stationen für den Maschinisten und den Bordschützen sind normalerweise nicht auf der Brücke, also können sie weiterhin normal agieren. Alle Personen auf der Brücke könnten Schaden erleiden, und das Modul erleidet explosive Dekompression.
11	**Kettenreaktion.** Würfle zweimal auf der Tabelle.
12	**Reaktordetonation.** Ein kritischer Treffer am Reaktor ist das schlimmstmögliche Ergebnis. Reaktoren im dritten Horizont erzeugen gewaltige Mengen an Energie, und ein kritischer Treffer am Reaktor setzt all diese Energie auf einmal frei. Der Effekt ist katastrophal. Das Schiff bricht auseinander und ist für immer verloren. Alle Personen an Bord riskieren schweren Schaden (siehe den Kasten auf Seite 171) und erleiden natürlich eine sofortige explosive Dekompression.





BEISPIEL FÜR DEN RAUMKAMPF

Das Schiff der SC, die Narzalus, und das Korsarenschiff, die Tigris, haben einander entdeckt, und der Kampf beginnt. Die Entfernung zwischen den Schiffen beträgt zwei KE. Die Kapitäne machen ihren Initiativewurf, indem sie auf Kommandieren *würfeln. Sie erzielen beide eine Sechs. Beide haben einen Wert von 3 in* Kommandieren*, also bestimmt der Zufall, wer zuerst an der Reihe ist. Der SL würfelt höher. Die Tigris beginnt. Beide Schiffe haben einen Initiativewert von 6.*

RUNDE 1 – Befehlsphase
Der SL und Nikodema, die Kapitänin der Narzalus, wählen verdeckt ihre Befehle und decken sie dann auf. Sie haben sich beide für den Befehl Angriff! entschieden. Der SL macht einen Wurf auf Kommandieren *für den Kapitän der Tigris und ist mit einer Sechs erfolgreich. Die Tigris erhält einen Bonus von +1, wenn sie sich in Richtung der Narzalus bewegt, sowie für alle Angriffswürfe für den Rest der Runde. Nikodema macht ihren* Kommandieren*-Wurf, ist aber nicht erfolgreich. Sie möchte nicht zu den Ikonen beten, um den Wurf zu wiederholen, und somit erhalten die SC keinen Modifikator durch Nikodemas Befehl.*

RUNDE 1 – Maschinistenphase
Jetzt werden die LP beider Schiffe verteilt. Beide sind Klasse-III-Schiffe mit unmodifizierten Reaktoren. Das bedeutet, dass sie jeweils 5 LP zur Verfügung haben. Die Verteilung der LP findet offen statt. Der SL gibt 3 LP für den Piloten aus, 1 für den Sensorbediener und 1 für den Bordschützen. Die Maschinistin auf der Narzalus, Nima, gibt ihre LP genauso aus. Keiner der Maschinisten möchte Aktionen ausführen.

RUNDE 1 – Pilotenphase
Die Piloten sagen offen ihre Aktionen an. Der SL fängt an, weil er die Initiative hat. Der SL möchte in Richtung der Narzalus vorrücken und macht einen Pilot*-Wurf mit +1, weil der Pilot dem Angriff!-Befehl folgt, den der Kapitän in Phase 1 gegeben hat. Der SL erzielt eine*

Sechs und bewegt die Tigris ein Segment näher an die Narzalus. Die Schiffe sind jetzt nur noch eine KE auseinander. An Bord der Narzalus versucht die Pilotin Jovun ein Ausweichmanöver (ohne Bonus). Das kostet sie 3 LP. Sie erzielt zwei Sechsen bei ihrem Wurf, was bedeutet, dass alle Angriffe gegen die Narzalus in dieser Runde einen Abzug von -2 bekommen.

RUNDE 1 – Sensorphase
Nun ist es Zeit, dass die Sensorbediener handeln. Der SL ist zuerst an der Reihe und entscheidet sich für Zielerfassung (1 LP) auf die Narzalus. Der SL macht einen Wurf auf Datendschinn *und erhält eine Sechs. Die Narzalus unterliegt jetzt einer Zielerfassung mit Stärke 1. Die Sensorbedienerin auf der Narzalus, Sabah, versucht sofort, die Zielerfassung zu brechen (1 LP) und macht einen Wurf auf* Datendschinn *mit -1 (die Stärke der gegnerischen Zielerfassung). Sabah erzielt zwei Erfolge. Die Zielerfassung ist gebrochen.*

RUNDE 1 – Angriffsphase
Der SL beginnt und aktiviert den Bordschützen der Tigris. Er entscheidet sich, die fortschrittliche Beschleunigerkanone zu nutzen, die 1 LP kostet, und macht einen Fernkampf*-Wurf mit +2 durch die Waffe (+1 für die Kanone, +1 für das Merkmal „Fortschrittlich"), +1 für den Angriff!-Befehl, -2 für das Ausweichmanöver des Piloten der Narzalus und -2 für die fehlende Zielerfassung, was in einem Gesamtmodifikator von -1 resultiert. Er ist dennoch erfolgreich und erzielt drei Sechsen. Er gibt zwei davon für einen kritischen Treffer aus. Die SC machen einen Panzerungswurf für die Narzalus, erzielen aber keine Sechsen. Die Narzalus erleidet einen Punkt Rumpfschaden und den kritischen Schaden „Beschädigte Schubdüsen", was zu einem Abzug von -2 auf Manövrierfähigkeit führt. Jetzt ist es an der Zeit, das Feuer zu erwidern. Da weniger als fünf SC anwesend sind, haben sie die Narzalus mit dem Merkmal Schiffsintelligenz ausgerüstet. Diese agiert als Bordschütze und feuert die Beschleunigerkanone ab. Sie macht einen* Fernkampf*-Wurf mit -1 (+1 für den Waffenbonus, -2 für fehlende eigene Zielerfassung). Das kostet das Schiff 1 LP. Der Wurf ist erfolgreich und zeigt zwei Sechsen, und nachdem der SL seinen Panzerungstest nicht geschafft hat, erleidet die Tigris zwei Punkte Rumpfschaden.*

RUNDE 2 – Befehlsphase
Der SL und Kapitänin Nikodema wählen verdeckt ihre Befehle aus. Der SL hat sich wieder für „Angriff!" entschieden. Nikodema wählt „Rückzug!". Der SL würfelt Kommandieren *und erzielt zwei Sechsen. Die Tigris erhält +2 auf Bewegung in Richtung der Narzalus und auf alle Angriffswürfe. Nikodema würfelt* Kommandieren *und erzielt ebenfalls zwei Sechsen. Das bedeutet, dass die Narzalus +2 auf Bewegung weg von der Tigris erhält.*

RUNDE 2 – Maschinistenphase
In dieser Runde gibt der SL 3 LP für den Bordschützen aus, 1 für den Sensorbediener und 1 für den Maschinisten. Der Maschinist auf der Tigris verwendet seine LP für die Aktion „Strukturellen Schaden reparieren", schafft aber seinen Technologie*-Wurf nicht. Nima gibt 3 LP für den Piloten aus, 1 für den Maschinisten und 1 für den Bordschützen. Sie versucht dann die Aktion „Kritischen Schaden reparieren" und ist erfolgreich. Die Schubdüsen funktionieren wieder.*

RUNDE 2 – Pilotenphase
Der SL hat keine LP für seinen Piloten ausgegeben, so dass dieser keine Aktion ausführen kann. Pilotin Jovun auf der Narzalus entscheidet sich, Nikodemas „Rückzug!"-Befehl zu folgen, so dass sie +2 auf ihren Pilot*-Wurf erhält. Dennoch misslingt ihr Wurf, und die Entfernung zwischen den beiden Schiffen bleibt unverändert.*

RUNDE 2 – Sensorphase
Der SL versucht wieder, die Narzalus als Ziel zu erfassen. Er macht einen Wurf auf Datendschinn *und erhält eine Sechs. Auf der Narzalus liegt jetzt eine Zielerfassung mit Stärke 1, was den Bordschützen der Tigris in der nächsten Phase unterstützt.*

RUNDE 2 – Angriffsphase
Der SL hat einen gewaltigen Angriff für den Bordschützen der Tigris vorbereitet. Er will einen Torpedo abfeuern. Er erhält +7 auf seinen Fernkampf*-Wurf (+1 für den Torpedo, +2 für den „Angriff!"-Befehl, +1 für die Zielerfassung und +3 für die zusätzlichen LP, die dem Bordschützen zugeteilt worden sind). Der Torpedo wird auf das Ziel abgefeuert. Der SL würfelt zwei Sechsen, so dass drei Punkte Rumpfschaden verursacht werden. Die SC machen ihren Panzerungswurf und erzielen eine Sechs, erleiden aber dennoch zwei Punkte Rumpfschaden. Die Narzalus, die nur noch drei Rumpfpunkte übrig hat, feuert wieder ihre Beschleunigerkanone ab, mit einen* Fernkampf*-Wurf +1 durch den Waffenbonus, und erhält eine Sechs. Der SL macht einen Panzerungswurf für die Tigris und erzielt eine Sechs – der Angriff kann die dicke Duralithülle der Tigris nicht durchdringen. Der Kampf geht weiter!*



DER DRITTE HORIZONT







KAPITEL 8

DER DRITTE HORIZONT

Von Zalos bis nach Menkar steckt der Horizont voller Wunder. Der Kraterdom auf Algol, das Auge von Ekharan, die Ikonenstadt auf Mira – das sind nur einige Beispiele für heilige Orte, zu denen die Pilger in Scharen strömen. Doch Kua, der heiligste Ort, der Stern im Zentrum des Horizonts, strahlt am hellsten, als Leuchtfeuer der Zivilisation, der endlosen Schwärze trotzend.

DER DRITTE HORIZONT, EIN ASTROLOGISCHER ÜBERBLICK – Ältester Maehad

Der Dritte Horizont ist die Spielwelt von Coriolis, ein Sternhaufen von dreiundsechzig Sternensystemen, die durch uralte Portale verbunden sind. Vom Mittelpunkt aus, der kosmopolitischen Raumstation Coriolis, bis zu den abgelegenen Gebieten von Menkar und Eanu sind die Völker und Gesellschaften des Dritten Horizonts durch das Schicksal miteinander verbunden.

Dieses Buch präsentiert den Dritten Horizont in seiner vielschichtigen Pracht. Wir beginnen mit der Geschichte des Horizonts, dann fahren wir mit einer Beschreibung der aktuellen politischen Spannungen fort und werfen einen genaueren Blick auf die dominanten Fraktionen. Danach beschreibt das Buch die verschiedenen Kulturen und Völker des Horizonts, sowie die wichtigsten Sternensysteme. Die letzten Kapitel, die nur für den SL bestimmt sind, beschreiben die Kreaturen und Geheimnisse, die in der Finsternis zwischen den Sternen lauern, und enthalten ein Einstiegsabenteuer.

DIE GESCHICHTE DES HORIZONTS

Eure Geschichte in Coriolis findet in einem Netzwerk von Sternensystemen statt, das der Dritte Horizont genannt wird – oder einfach nur der Horizont. Durch die uralten Portalfelder verbinden interstellare Reisen die Völker des Horizonts durch Handel und kulturellen Austausch. Die Menschheit nennt den Horizont mittlerweile seit fünf Jahrhunderten ihr Zuhause, und seit dem Ende der Portalkriege vor gerade hundert Jahren ihr einziges Zuhause. Lieder, Gedichte und Bücher bergen aber noch immer die Erinnerungen an das, was zuvor war – der Dritte Horizont ist nicht der erste Ort, den die Menschheit kolonisiert hat.

DIE DREI HORIZONTE

Als die Menschheit Al-Ardha verließ und die ersten zaghaften Schritte ins Universum hinaus machte, machten sich hunderte über hunderte einfacher Schiffe zu einem unbekannten Ziel jenseits der großen Schwärze auf. Von den meisten hörte man niemals wieder, einige wenige berichteten, nur leere Sternensysteme oder unbewohnbare Planeten gefunden zu haben. Ihre Missionen waren gescheitert. Aber dann kehrte ein einzelnes Schiff mit der Kunde zurück, dass sie ein seltsames Artefakt unbekannter Bauweise gefunden hatten. Das Schicksal der Menschheit wurde für immer verändert. Die Expedition, auch wenn die Namen ihrer Besatzung längst im Nebel der Vergangenheit verschwunden sind, hatte ein Sternenportal gefunden.

Als die volle Bedeutung der Entdeckung klar wurde, lagen der Menschheit plötzlich neue Welten zu Füßen. Der Sternhaufen, der nur einen Portalsprung entfernt wartete, wurde der Erste Horizont genannt. Die Herrscher von Al-Ardha vergeudeten keine Zeit, einer nach dem anderen wurden die verfügbaren Sterne kolonisiert.

Erdartige Planeten wurden entdeckt. Die Menschheit etablierte sich ein für alle Mal als Raumfahrerzivilisation. Eine Weile später wurde der Zweite Horizont entdeckt. Eine neue Welle von Kolonisten eroberte ihn Welt für Welt. Jahrhunderte vergingen, und was als neues goldenes Zeitalter begonnen hatte, verwandelte sich langsam in etwas anderes. Wenige Details haben bis zum heutigen Tag überlebt, aber es ist klar, dass es ein Schisma zwischen den beiden Horizonten gegeben hat. Schließlich wurde ein Dritter Horizont entdeckt, was jenen, die den immer monolithischeren Kulturen der älteren Horizonte entkommen wollten, Hoffnung auf einen Zufluchtsort gab.

DIE ERSTSIEDLER

Die ersten, die im Dritten Horizont eintrafen, waren Glücksritter, religiöse Dissidenten und Rebellen. Keiner von ihnen hatte große Zuneigung für die Imperienbauer des Ersten Horizonts oder ein Interesse daran, im schnell überbevölkerten Zweiten Horizont um Ressourcen zu kämpfen. Einige von ihnen sollten dem Dritten Horizont dauerhaft ihren Stempel aufdrücken: die Gruppe, die schließlich der Orden des Paria wurde, die Kolonisten, die die wunderschönen Städte auf Mira errichteten, und die Odacon-Dynastie sind einige Beispiele.

Die Erstsiedler hatten das Fundament für den heutigen Dritten Horizont gelegt, die größeren Systeme kolonisiert, prachtvolle Städte erbaut und eine freie und tolerante neue Weltordnung erschaffen. Es waren die Erstsiedler, die die Ikonen und die Finsternis zwischen den Sternen in den Dritten Horizont einführten; heute ist dies die größte Religion der Region. Es war ein zivilisiertes Zeitalter. Es gab Frieden und Handel zwischen den Völkern, und Kulturen gediehen und entwickelten sich. Aber wie alle guten Dinge konnte der Frieden nicht ewig währen.

DIE PORTALKRIEGE

Wie und warum die Portalkriege begannen, weiß niemand mehr. Einige Historiker glauben, dass Rebellengruppen den Imperialismus des Ersten Horizonts beenden wollten, andere, dass die Kriege nur eine tragische Nebenwirkung eines Kon-

flikts zwischen den zwei älteren Horizonten waren. Es gibt jene, die behaupten, dass der Erste und Zweite Horizont die Kriege gemeinsam begonnen hatten, mit der Absicht, den Dritten Horizont zu isolieren und ihn dem Schicksal zu überlassen, in der Leere zu zerfallen. Als die Kriege begannen, waren die Armadas und Diener der anderen beiden Horizonte überall im Dritten Horizont verteilt, doch nach einer langen und blutigen Kampagne gelang es den Völkern des Dritten Horizonts, unter der Führung der Flotten des Ordens des Paria, die verbliebenen Feinde in das wohlhabende Odacon-System zu drängen.

Das letzte Gefecht über Odacon endete im Desaster. Ganze Flotten und schließlich das ganze System wurden zerstört. Der Orden und der Dritte Horizont waren die Sieger, doch bezahlten sie einen schrecklichen Preis: Die Portale zurück zu den älteren Horizonten brachen in sich zusammen, was die Kommunikation und den Handel für immer zum Erliegen brachte. Die Völker des Dritten Horizonts waren nun allein. Unmittelbar nach dem Krieg kam es zu einer Rezession. Da die Versorgung mit wichtigen Ressourcen aus den älteren Horizonten abgeschnitten worden war, sanken die allgemeinen Lebensstandards.

DIE LANGE NACHT

Es begann ein Zeitalter der Dunkelheit, der Isolation und des Verfalls. Die Portale, die die Systeme des Dritten Horizonts verbanden, funktionierten noch, doch der Handel nahm schnell ab. Viele Kulturen wurden auf ihre Planeten beschränkt. Der Traum von den Sternen, der für so kurze Zeit Wahrheit gewesen war, war wieder nur ein Traum. Die fortschrittliche Technologie, auf der so viele Wunder des Horizonts basierten, wurde vergessen. Städte und Außenposten fielen, und die Zivilisation zog sich zurück. Die Lange Nacht, wie diese Zeit heute genannt wird, war ein Zeitalter ohne Fortschritt und mit einer schwindenden Bevölkerung. Hier und dort gab es noch Lichter in der Dunkelheit, die sich zur Wehr setzten: die Universität in der Ikonenstadt, die niemals ihre Pforten schloss, die Tempelstadt von Lotus in ihrer ewigen Blüte, das Regime des Ordens auf Zalos, das sich der Dunkelheit durch Wachsamkeit und strenger Disziplin widersetzte. Aber das sind Ausnahmen – die Geschichte der Langen Nacht ist eine Geschichte des Hungers, der Seuchen und der Verzweiflung. Ganze Kulturen verschwanden im Sand der Zeit. Die Völker fürchteten, dass die Dunkelheit gekommen war, um zu bleiben – bis plötzlich ein seltsames Schiff im Dabaran-System auftauchte.

ZENITH UND NADIR

Vor über tausend Jahren blickten die verzweifelten Herrscher von Al-Ardha träumend zu den weit entfernten Sternen, und einer dieser Sterne war Dabaran. Zwei gewaltige Schiffe brachen auf, um den roten Riesen zu erreichen. Die beiden identischen Kolosse wurden Zenith und Nadir genannt, und sie trugen Ko-

DIE PORTALBAUER

Die Herkunft der Portale und ihrer Schöpfer sind unbekannt. Dass die Portale von hochintelligenten Wesen erschaffen wurden, steht außer Frage, doch keine anderen Überreste geben Hinweise darauf, wie die verborgenen Architekten aussehen oder auch nur wann sie lebten. Die Portalbauer, wie sie normalerweise genannt werden, sind ein Geheimnis. Es gibt natürlich zahlreiche Theorien, die im unterschiedlichen Ausmaß bewiesen sind. Einige Forscher glauben, dass es sich um eine uralte menschliche Zivilisation gehandelt hat, andere, dass sie die Gesandten einer allmächtigen Intelligenz waren.

ERINNERUNGEN AN DIE VERLORENEN HORIZONTE

Nur wenige, wenn überhaupt, erinnern sich heute noch an den Ersten und Zweiten Horizont. Gerüchte besagen, dass manche Asketen, wie das Gotteskind der Klippen von Garuda, alt genug sind, um Geschichten über die verlorenen Horizonte zu erzählen, aber die meisten Leute des heutigen Dritten Horizonts sind zu sehr damit beschäftigt, sich um aktuelle Angelegenheiten zu kümmern, als dass sie über die alte Zeit fantasieren könnten. Nicht einmal die Mannschaft der Zenith kann wirklich viel sagen. Die Portale waren noch nicht einmal entdeckt, als sie ihre sterbende Welt verließen. Die Lieder über Al-Ardha, die verlorene Heimat, sind wenig, aber farbenfroh. Sie erzählen von Städten, die ganze Kontinente bedeckten, von Türmen, die die Atmosphäre erreichten und von einem unmöglich blauen Himmel, schöner, als man mit Worten beschreiben kann.



lonisten, die das neue System, das jetzt Dabaran genannt wird, besiedeln sollten. Es gab mehrere hunderttausend Siedler pro Schiff, und sie waren in Kälteschlaf versetzt worden. Das Schicksal der Besatzung sah aber anders aus. Sie blieben über die Generationen hinweg wach, kümmerten sich um das Schiff und die schlafenden Passagiere in der lautlosen Sternennacht.

Manchmal gingen Besatzungsmitglieder für einige Jahre in Kälteschlaf, doch letztlich lebten und starben sie auf den Posten, für den ihre Familie auserkoren worden war. Die Kapitänsfamilie Quassar, die Steuerleute des Yriedes-Clans und viele andere Familien in entscheidenden Besatzungspositionen erlebten Geburten, Leben und Todesfälle auf der Brücke der Zenith. Die Reise dauert fast ein ganzes Jahrtausend, und irgendwann kurz vor dem Ende brach der Kontakt zur Nadir ab. Allein traf die Zenith endlich im Dabaran-System ein, um die Situation zur Kolonisierung einzuschätzen. Sie stellten fest, dass das System definitiv menschliches Leben erlaubte – und dies bereits tat. Die Menschheit hatte die Systeme um den roten Riesen mehr als fünfhundert Jahre zuvor kolonisiert!

DIE ZENITHER

Was die überraschte Besatzung der Zenith entdeckte, waren dreiundsechzig verbundene Sternensysteme, die die Heimat zahlloser verstreuter Außenposten und Kolonien waren. Die Kulte, Orden und Stämme, die im Horizont lebten, hatten weitgehend kein Interesse daran, miteinander zu kommunizieren, oder sie hatten nicht die notwendige Technologie. Der gelegentliche Kontakt, der möglich war, nahm vor allem die Gestalt von Unterdrückung oder offenem Krieg an. Die Besatzungsmitglieder der Zenith, die von den alten Kolonisten die „Spätsiedler“ genannt werden und sich selbst „Zenither“ nennen, reisten lange durch den Dritten Horizont und versuchten sich einig zu werden, was sie als nächstes tun sollte. Schließlich flogen sie mit ihrem Schiff in die Umlaufbahn um Kua, als die Diskussionen schärfer wurden.

Der Kern des Problems war, dass sie nicht wussten, was sie tun sollten, jetzt, wo ihre Mission der Kolonisierung zwecklos schien. Die Besatzungsmitglieder hielt die Kolonisten im Kälteschlaf, während sie ihre Zukunft besprachen. Die Kapitänsfamilie, die Quassar, schlug vor, die Mission trotz der neuen Situation auszuführen, während andere, die von der Familie Yriedes angeführt wurden, der Ansicht waren, dass jeder selbst entscheiden sollte. Die Anweisungen waren redundant, der Vertrag nichtig. Eine dritte Fraktion in der Besatzung verlor die Geduld, als sich die Diskussion hinzog, und sie erweckte die Kolonisten selbst aus dem Kälteschlaf. Die Verräter, jetzt bekannt als die Fraktion der Drakoniter, verließen das Schiff im Chaos des Erwachens.

DIE GRÜNDUNG DER CORIOLIS

Absolutes Chaos schien unausweichlich, und der Kapitän der Zenith, Abarren Quassar, reagierte auf die drohende Meuterei, indem er allen Besatzungsmitgliedern und Kolonisten die Entscheidung gab, dorthin zu gehen, wo sie wollten, und die Ressourcen mitzunehmen, die sie brauchten, um an ihrem Ziel zu überleben. Die Familie Quassar selbst landete auf dem Planeten unter ihnen und gründete dort eine Kolonie, auf und um den Monolithen. Die wieder erwachten Kolonisten bildeten schnell Banden und Gruppierungen und wählten Anführer, vor allem aus der Besatzung, die besser mit der Situation vertraut waren.

Einige Fraktionen brachen auf, um Kolonien in anderen Systemen zu gründen, doch viele blieben im Kua-System. Die Überreste der Zenith wurden die Grundlage für den Bau einer riesigen Raumstation, Coriolis, die von Anfang an vom Yriedes-Clan und dessen Fraktion, dem Konsortium, dominiert wurde.

DAS NEUE ZEITALTER

Nachdem die Expeditionen plötzlich zu Zielen überall im Horizont aufgebrochen waren, begann das Konsortium, die Handelswege wieder zu öffnen. Ihr stolzes Bollwerk, die Coriolis-Station, wurde ein Ort, wo die Gruppierungen der Erstsiedler, die lange voneinander isoliert gewesen waren, sich treffen und mit den neu eingetroffenen Zenithern interagieren konnten. Mächtige Gruppierungen, die bis dahin weder den Antrieb noch die Ressourcen gehabt hatten, außerhalb ihrer Welt zu kommunizieren, hatten nun plötzlich beides. Bald trieben die Höfe von Dabaran ebenso viel Handel mit den Theokraten von Sadaal wie miteinander, alles dank des Konsortiums, und Konvois aus Mira, die mit Vorräten von der reichen Heimatwelt beladen waren, wurden in beiden Systemen ein üblicher Anblick. Jetzt, wo Reisen plötzlich wieder möglich waren, begannen die traditionellen Pilgerfahrten wieder, und heilige Orte wie Lotus und Dabaran, die Ikonenstadt auf Mira und der Dom der Ikonen auf Coriolis waren schon bald von Gläubigen aus allen Systemen überlaufen. Der Monolith, die Heimat der Quassars, schloss sich schnell dem Handelsstrom an, durch ihre Dominanz über die florierende Wirtschaft auf dem primitiven Kua.

Güter von der Oberfläche des Planeten wurden zur Coriolis transportiert und entladen, um auf dem Netz verteilt zu werden, dem dürren Skelett der Zenith, das als Schwestersatellit der Raumstation Kua umkreist.

DAS KONZIL DER FRAKTIONEN

Als der Horizont geöffnet wurde, betraten andere Fraktionen, die weniger durch Orte, sondern mehr durch Ideologien definiert waren, wieder die Bühne. Viele Fraktionen und Kulte, die über seltsames Wissen und mythische Technologie verfügten, um ihre ideologische Stärke zu unterstützen, schickten aus ihren abgelegenen Hauptquartieren Vertreter zur Coriolis.

Mit wenigen Ausnahmen kauften sie alle Sitze im politischen Rat der Station, um den zerbrechlichen, wiedergeborenen Horizont zum Vorteil ihrer Fraktion zu beeinflussen. Das war die Gründung des Konzils der Fraktionen. Die Ankunft der Abgesandten vor Kurzem hat die Stabilität des Konzils in Frage gestellt, und nur die Zeit wird zeigen, wie viele der Fraktionsmitglieder weiter auf seine Fähigkeit vertrauen, den Frieden zu wahren.

DER HEUTIGE HORIZONT

In dem Moment, in dem Coriolis – der Dritte Horizont beginnt, hat eine Reihe destabilisierender Ereignisse den Dritten Horizont bis ins Mark erschüttert.

DIE ANKUNFT DER ABGESANDTEN

Mit dem neuen Zeitalter waren Gleichgewicht und die Gnade der Ikonen in den Horizont zurückgekehrt. Handel und die neue zenithische Lebensweise haben bewaffnete Konflikte und Isolationismus ersetzt. Uralte Traditionen wurden aufgegeben, was einige der Fraktionen verärgert hat. Glücklicherweise scheint das Konzil der Fraktionen seinem zivilisierten Ruf zu entsprechen, und vorsichtige Verhandlungen konnten Probleme lösen, die in der Vergangenheit zu Blutvergießen geführt hätten. Und dann trafen die Abgesandten ein. Es begann mit Berichten über schwache Sensorechos aus den Tiefen des Gasriesen Xene, und dann traten sie hervor: Gespenster aus einer anderen Welt. Sie trafen in der Forschungsstation des Instituts ein, die den Gasriesen überwachte. Sie waren fünf an der Zahl und ihre Mission war nicht bekannt. Einer von ihnen verblieb in der Station, drei brachen in den Horizont auf, und der letzte machte sich direkt auf den Weg nach Coriolis, um einen Sitz im Konzil zu fordern.

DIE GEBURT DER MYSTIKER

Als die Abgesandten eintrafen, geschah auch etwas anderes. Gewöhnliche Leute begannen, sich plötzlich zu verändern. Leute verloren den Verstand, Wahnsinn griff um sich, aber das Schlimmste waren die mystischen Kräfte, die bis dahin nur unter den Asketen des Zirkels der Sucher bekannt gewesen waren und die sich plötzlich zufällig manifestierten. Vom Fürsten zum Bettler, von Erstsiedlern bis zu Zenithern konnte jeder Opfer der Krankheit werden, die als Mystikerkrankheit oder einfach die Sieche bekannt wurde. Die Medikurgen des Instituts wetteiferten mit den Propheten des Ordens darum, die Phänomene zu erklären, entweder als Gedankenmem oder bösen Fluch von jenseits der Dunkelheit. Leute mit mystischen Kräften werden gejagt und getötet – selbst der Verdacht, die Krankheit zu haben, reicht aus, um jemanden in Todesgefahr zu bringen. Mystiker, die am Leben bleiben wollen, halten den Mund und verschwinden, solange Angst und Hass den Horizont im Würgegriff haben.

DER ZALOSIANISCHE KONFLIKT

Als der Abgesandte sich auf der Institutsstation bei Xene Inkarnation der Richterin, einer Ikone, vorstellte, waren die Fraktionen der Erstsiedler empört angesichts der offensichtlichen Häresie. Der Orden des Paria drohte, das Konzil zu verlassen, konnte aber zum Bleiben bewegt werden. Stattdessen riegelte der Orden sein Heimatsystem ab und blockierte jeden Verkehr durch das Zalos-System, was die Pilgerwege nach Mira abschnitt. Das bedrohte auch den Handelsfluss, der für das Konsortium so wichtig ist, und somit stellte es ein Ultimatum – sollten die Wege nicht geöffnet werden, würde die Legion ausgeschickt, um die Situation zu klären. Der Orden sagt, dass er das System abriegeln wird, bis der blasphemische Abgesandte nach Zalos ausgeliefert wird, um vor Gericht gestellt zu werden. Die anderen Fraktionen schauen zu und warten, das Konzil tut nichts. Ein geheimes Wettrüsten beginnt.

Häfen auf Kua und Sadaal steigern ihre Produktion. Das Konsortium entsendet Spione und Agenten in den ganzen Horizont, um Informationen zu sammeln. Zalos schweigt.

DER TAOANISCHE NOTRUF

Plötzlich geschah etwas. Ein verzerrtes Notsignal traf von einer der größten Siedlungen des Kolonialbüros, Tsubari auf Taoan, ein. Es war ein verzweifelter Hilferuf. Nur ein Bruchstück der ganzen Botschaft war durchgekommen, doch sprach es von einem Angriff: Die zenithischen Fraktionen trafen sich und stellten eine Rettungsmission zusammen. Die Flotte brach nach Taoan auf, fand aber nur Tod und Zerstörung – nur einige wenige Schiffe kehrten zurück. Die Stille senkt sich wieder einmal über den Horizont, doch etwas regt sich unter der Oberfläche. Die Propheten und Astroniker lesen schreckliche Omen in den Sternen oder in der Finsternis zwischen ihnen.



Klosterkreuzer Hamijara des Ordens des Paria





KAPITEL 9

FRAKTIONEN

Kua ist der Sitz der Macht, Coriolis ihr Brennpunkt und das Konsortium der ungekrönte Kaiser. Es kann kein Zweifel bestehen, dass die zenithische Fraktion die größte Organisation im Horizont ist. Aber es gibt auch viele, die diesen Thron rauben wollen. Die Entthronung wird kommen. Mögen die Ikonen gnädig sein.

IM SCHATTEN DES KONSORTIUMS – POLITISCHE LANDSCHAFTEN DES DRITTEN HORIZONTS – Zidaldin Zou

Der Horizont wird nicht von einer einzelnen Macht dominiert, sondern von einem breiten Spektrum an Gruppen, die diesen Titel beanspruchen wollen – den Fraktionen. Diese gigantischen Organisationen sind in zwei Gruppen eingeteilt, die wirtschaftliche, kulturelle und militärische Kriege untereinander führen, um ihre individuellen Pläne voranzutreiben.

Der Horizont ist voll mit großen Konzernen, Institutionen und Orden, doch nur wenige, deren Abstammung und politische Macht groß genug ist, werden Fraktionen genannt. Trotz einiger Meinungsverschiedenheiten ist es allgemeiner Konsens, dass es im heutigen Horizont zehn Fraktionen gibt, die in zwei Gruppen eingeteilt sind: Erstsiedler und Zenither. Die Trennlinie zwischen den ersten Kolonisten und den später eingetroffenen Zenithern ist der wichtigste kulturelle Konflikt des Dritten Horizonts, was im Spiel der Macht unter den Fraktionen auf die Spitze getrieben wird. Die Erstsiedler besitzen einen starken Glauben an die Ikonen, während die Zenither ihre Ideologie auf dem nüchternen Pragmatismus basieren, den die Ankunft des Archenschiffs, der Zenith, gebracht hat. Es gibt Ausnahmen: Die Kirche der Ikonen ist eine junge Fraktion, wird aber dank ihres ausgeprägten religiösen Ursprungs den Erstsiedlern zugeordnet. Die Legion ihrerseits hat eine gemeinsame Geschichte mit den Erstsiedlern, da sie mit dem Orden des Paria bei Odacon gekämpft hat, wird aber den Zenithern zugerechnet, weil sie im Moment mit dem Konsortium verbündet ist.

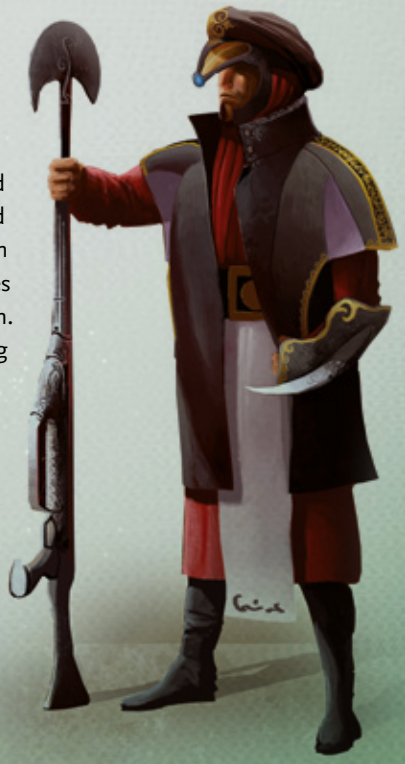
ZENITHISCHE FRAKTIONEN

Die zenithischen Fraktionen, die vom Konsortium angeführt werden, verkörpern alle die pragmatische zenithische Kultur und konzentrieren sich auf Funktion und Effektivität. Sie erkennen den Glauben an die Ikonen an, sehen Religion aber als etwas, das unabhängig von Politik ist, und weigern sich, die Ikonen ihre Ideologie beeinflussen zu lassen. Ihr gemeinsames Ziel ist es, ihre Macht im Horizont zu stärken und als Wächter und Hirten für das zenithische Volk zu dienen, da sie dies als den Weg in ein neues goldenes Zeitalter betrachten.

Die zenithischen Fraktionen haben im Konsortium einen selbstverständlichen Anführer, der durch seine zahllosen Tochterfirmen und Handelsnetzwerke Reichtümer und Ressourcen gesammelt hat, die ihresgleichen suchen. Dank seines Bündnisses mit der Legion verfügt das Konsortium auch über beträchtliche militärische Stärke, mit der es Coriolis dominiert und große Gebiete überall im Horizont kontrolliert. Nicht alle Zenither sind allerdings zufrieden mit seiner Führung. Die stolze Zenithische Hegemonie betrachtet sich als die wahren Herrscher der Zenither, und sie werden beständig stärker. Die kleinsten Fraktionen, die Freie Liga und das Syndikat, haben weniger direkte politische Macht, aber arbeiten mit Präzision im Verborgenen, oft sogar gemeinsam. Sie sind außerdem die ideologisch flexibelsten Fraktionen der Zenither, die Verhandlungen und Kompromissen mit den Fraktionen der Erstsiedler gegenüber offen sind, wenn es beiden Seiten Vorteile bringt.

ERSTSIEDLER-FRAKTIONEN

Im Gegensatz zu ihren zenithischen Gegenstücken glauben die Fraktionen der Erstsiedler sehr an religiöse Ideen über Schicksal und Moral. Dies lässt sich an den legendären Worten der Ikonenmutter Saresha erkennen: „Ohne die Ikonen würden die Sonnen erlöschen. Ohne Gebete würde der Horizont enden.“ Glaube und Moral können ebenso intensiv diskutiert werden, ehe man ein neues Handelsabkommen aufsetzt, wie wenn man debattiert, ob Humaniten eine Seele besitzen. Die Fraktionen der Erstsiedler sind bekannt für ihre Unfähigkeit, miteinander einig zu werden, was oft dazu führt, dass die Zenither zwischen ihnen vermitteln müssen. Nur bei einer Gelegenheit haben sich die Fraktionen der Erstsiedler verbündet, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen: als sie Nazareems Opfer zermalmt haben.



Es gibt keinen klaren Anführer unter den Fraktionen der Erstsiedler, aber wenn man nach Wohlstand und Größe geht, sind die Kirche der Ikonen und der Orden des Paria die Stärksten. Durch den Rückzug des Ordens vor Kurzem und die fehlende militärische Stärke der Kirche sind die Fraktionen der Erstsiedler stärker aufgespalten denn je.

ZENITHISCHE FRAKTIONEN

- Das Konsortium
- Die Freie Liga
- Die Legion
- Das Syndikat
- Die Zenithische Hegemonie

ERSTSIEDLER-FRAKTIONEN

- Ahlams Tempel
- Die Drakoniter
- Die Kirche der Ikonen
- Der Orden des Paria
- Die Nomadenföderation

NAZAREEMS OPFER

Fraktionen sind mächtig, aber nicht unverwundbar. Nazareems Opfer war eine kultartige Fraktion mit großer Macht, bis sie durch einen einzigen vernichtenden Schlag ausgelöscht und aus den Annalen des Horizonts gestrichen wurde. Es ist nicht viel über diese Fraktion der Erstsiedler bekannt, außer dass sie von ihren Brüdern und Schwestern im Orden des Paria und den Drakonitern gejagt wurde, mit der Unterstützung der anderen Fraktionen der Erstsiedler und der Legion. Die Geschichte der Nazareem ist mehr oder weniger ein Tabu, aber es gibt natürlich eine Vielzahl von Theorien. Die meisten sind sich einig, dass sich die Nazareem der Finsternis zwischen den Sternen zugewandt und somit ihr eigenes Todesurteil unterschrieben haben.



DAS KONSORTIUM



„Expansion ist Leben."

Das Konsortium ist die größte Fraktion im Dritten Horizont. Es besteht aus einer Gruppe großer Konzerne, die zusammen Handel, Produktion, Medien, Wissenschaft und Kolonisierung dominieren.

Das Konsortium und die Coriolis-Station sind eins. Sie sind so eng verbunden, dass die meisten Leute im Horizont den Unterschied nicht erkennen können. Coriolis wurde aus Materialien gebaut, die bei der Demontage der Zenith angefallen waren, auf Befehl der Familie Yriedes, den Stellvertretern der Kapitäne. Die Yriedes hatten eine Vision, die das Motto des Konsortiums werden würde: „Verkaufe alles an jeden." Der Yriedes-Clan gründete zusammen mit den Familien Parr, Nestera und Evgeni die Kerngruppe von Firmen, die jetzt, etwa sechzig Jahre später, zu einer riesigen Fraktion angewachsen ist. Das heutige Konsortium besteht aus etwa zwanzig größeren Firmen, denen Anlagen und Fabriken im ganzen Horizont gehören. Die meisten Fertigungsanlagen befinden sich auf Kua oder in den größeren Systemen, es werden aber ständig neue Kolonien gegründet. Die größeren Konzerne haben Vertreter im Vorstandsrat, dem Führungsgremium der Fraktion, und die drei größten – das Bulletin, das Institut und das Kolonialbüro – haben jeweils einen eigenen Sitz im Konzil der Fraktionen. Fraktionsdirektorin und Konzilsmitglied ist zurzeit Tiera Yriedes, die eng mit der militärisch-industriellen Dreieinigkeit Parr-Nestera, Tilides und Xoar verbunden und persönlich mit Legionsgeneralin Ekaterina Hierida befreundet ist. Die neue, aggressive Politik, der Tiera Vorschub leistet, hat begonnen, Konflikte im ganzen Horizont aufzuschaukeln. Ein Sturm zieht auf.

⚙ DIE FIRMEN DES KONSORTIUMS

Die Firmen des Konsortiums decken die meisten Produktionsbereiche ab, vielleicht mit Ausnahme der Lebensmittelindustrie, in der sie nur durch die Fertigmahlzeiten der Parr-Bioformer repräsentiert werden. Sie haben viele berühmte Produkte auf dem Waffenmarkt, die von Xoar, Dayal, Tilides oder Nestera im ganzen Horizont hergestellt werden. Um Unterhaltung und Information kümmern sich das Bulletin und Exeter, während Firmen wie das Institut, Celer-Delekta und Nyala so gut wie alle Formen der fortschrittlichen Produktion und Forschung dominieren. Die Industriekonzerne haben die größte Autonomie innerhalb der Fraktion und dienen oft als Gegengewicht für die drei größten Mitglieder. Sie sind auch die, die sich am weitesten über den Horizont ausgebreitet haben. Eindeutige Beispiele dafür sind Alkarras Daharab-Werft auf Sadaal und Xoars Forschungszentrum Mira auf Trigon. Um die äußere Sicherheit kümmert sich die Legion mit ihrer mächtigen Sternenflotte und ihren furchterregenden Legionären.

Die meisten großen Firmen haben allerdings private Konzernbrigaden, wie die Nestera-Brigade, die das Konglomerat von rebellischen Elementen befreit hat, oder die Aufklärer, die taktischen Teams des Büros. Um Polizeiangelegenheiten kümmert sich die Coriolis-Garde, mit der Unterstützung der Judikatoren, die von der Hegemonie angeworben werden. Man vertraut ihnen aber keine Fragen der inneren Sicherheit an, das fällt in den Zuständigkeitsbereich des Geheimdiensts, der streng geheimen Sonderabteilung.

Sehr wenige innerhalb des Konsortiums kennen Details über die Angelegenheiten der Sonderabteilung, sie soll aber Zugriff auf die neueste Forschung des Instituts und die fortschrittlichste Technologie der Konzerne haben.

DAS BULLETIN

Das Bulletin, ein Medienkonglomerat mit Hauptsitz auf Coriolis, ist die größte Nachrichtenagentur im Horizont. Ihr Motto ist „Berichtenswert und zugänglich“, etwas, was sowohl ihrer Nachrichtenberichterstattung als auch ihren anderen Programmen eine Färbung gibt. Da das Bulletin von Coriolis stammt, kommen die Nachrichten und anderen Programme vor allem von der Station selbst oder von anderen Portalstationen, da auf den meisten von ihnen das Bulletin bis zu einem gewissen Grad präsent ist. Sie schicken natürlich Korrespondenten in die abgelegenen Regionen des Horizonts, wenn etwas passiert, das sensationell genug ist, und zu den Orten und Planeten, die am häufigsten von Pilgern aufgesucht werden. Normalerweise werben sie Freischaffende für die Aufträge an, die am weitesten entfernt liegen. Das hält die Kosten und das Risiko möglichst gering.

Abgesehen von Nachrichten und Unterhaltung bietet das Bulletin auch einen Post- und Kurierdienst, der Ermes-Kurier genannt wird. Ermes-Schiffe transportieren vor allem die Nachrichten des Bulletins, aber auch andere Botschaften und Informationen sowie, in seltenen Fällen, richtige Post.

DIE GESICHTER DES BULLETINS

Ein sicheres Ticket zum Ruhm im Dritten Horizont ist es, ein bekanntes Gesicht in einer Bulletin-Ausstrahlung zu werden. Jalab Korihan, der Starmoderator, und die Moderatorin der Morningshow, Nana Elide, die ihre Sendung von ganz oben in der Spitze ausstrahlt, sind im ganzen Horizont bekannt, und ihre Einstellung zu aktuellen Angelegenheiten hat Gewicht. Jasmin Amliki, Star der beliebten Serie „Die Tochter des Plantagenbesitzers“, und Hija Tara Kono von der Modesendung „Vergoldete Schleier“ sind andere Beispiele für Bulletin-Berühmtheiten. Es gibt wenige Außensystem-Korrespondenten, dafür sind sie aber bekannt, wie Alandro Shanatar auf Mira oder der vor kurzem verhaftete Yvev Sakour im Zalos-System. Das Bulletin leitet die einzige wirkliche Medienschule im Horizont: das Lyzeum für Propaganda auf Coriolis. Hierher kommen Reporter und Moderatoren für ihre Ausbildung, die Schule hat im Lauf der Jahre aber auch Spione, Diplomaten und ein paar erfolgreiche Privatdetektive ausgebildet. In letzter Zeit hatte das Bulletin Probleme mit einem Zuwachs an unabhängigen Stimmen, die seine Mediendominanz in Frage stellen: die Rote Spinne in der Randwärtsregion, Zuraya im Sadaal-System und der Ruf zur Freiheit auf Algol. Die jüngste Inhaftierung des Bulletin-Korrespondenten auf Zalos hat zu einer diplomatischen Krise zwischen dem Konsortium und dem Orden geführt.

PRODUKTION

Die Produktionseinheiten des Konsortiums sind über den ganzen Horizont verteilt. Ihre genaue Vorgehensweise kann schwanken, von den einfachen Fabriken des Konglomerats bis zu den fortschrittlicheren Orbitalanlagen auf spezialisierten Raumstationen. Modulare Produktion von Dingen wie Vulkanwaffen, Tags und M-Dosen läuft ohne Unterlass, während größere und teurere Gegenstände nur auf Bestellung gefertigt werden. Dazu gehören Schiffe der schwereren Klassen, fortschrittliche Waffensysteme, Reaktoren und so weiter. Solche Dinge sind riesige Investitionen, und deshalb verfügt das Konsortium auch über ein großes Netzwerk von Banken zur Finanzierung und Risikodiversifizierung.

TABELLE 9.1 DIE GRÖSSTEN FIRMEN DES KONSORTIUMS

FIRMA	HAUPTINDUSTRIE
Alkarra	Große Schiffe
Das Bulletin	Information, Unterhaltung
Celer-Delekta	Kybernetische Prothesen, Bionik, Medikurgie
Exeter	Reaktoren, Kreuzfahrten, Tourismus
Hyperion	Großfrachter, Logistik, Fracht
Das Kolonialbüro	Mineralienabbau, Bergbau, Kolonisierung
Nestera	Spezielle Körperpanzerung, Bodenfahrzeuge
Nomo	Graviton-Generatoren, Trägheitsdämpfer
Nyala	Computer, Hardware, Software
Parr	Zwischengüter (Lebensmittel), Schiffspanzerung
Parr-Nestera	Beschleunigerwaffen, Körperpanzerung
Das Institut	Forschung, Bildung
Tilides	Exo-Anzüge, kleinere Schiffe, Sonden, Torpedos
Vulcanor	Vulkanwaffen
Xoar	Spezielle Körperpanzerung, Schockwaffen, Thermalwaffen

DAS INSTITUT

Das säkulare Institut ist der Teil des Konsortiums, der sich vor allem mit Forschung und Entwicklung befasst. Seine Mitglieder sind dafür bekannt, extrem rational und wissenschaftlich in ihrer Weltsicht zu sein – man könnte auch sagen, zenithisch. Für die Erstsiedler ist das Institut ein Bollwerk der Ungläubigen und eine Schande für den ganzen Horizont. Die Firma wird, wie der Name andeutet, als ein Institut geführt, das seine Entwicklungen an dritte Parteien verkauft und vermietet. Die meisten Fertigungsmethoden und Patente, die von Firmen des Konsortiums verwendet werden, wurden ursprünglich vom Institut entwickelt. Das Institut hat die Algorithmen wiederentdeckt, die für den Einsatz und das Verständnis der Portalfelder notwendig sind, und ist aus diesem Grund eine starke Macht im Konsortium. Das Wissen lag zu dieser Zeit nur in den Händen des Ordens und der Nazareem, und diese hielten es geheim.

Abgesehen von Portalfelder- und Astronikforschung – die in Forschungseinrichtungen überall im Horizont stattfinden, wie beispielsweise dem Kander-Mall in der Randwärtsregion – liegen die Hauptforschungsbereiche des Instituts bei Sozioarithmetik, Intelligenzforschung, Portalarchäologie und Bionik. Die Intelligenzforschung dreht sich vor allem um Schiffsintelligenzen und ist streng geheim. Sie wird nur in geheimen Einheiten mit Überwachung durch die Sonderabteilung durchgeführt. Die Bionikforschung hingegen kann offen geprüft werden, in der Bemühung, das Monopol des Ordens in Sachen Krankenhäusern und Sanatorien herauszufordern.

NEUE WISSENSCHAFTEN

Sozioarithmetik ist ein Studienfeld, in dem mathematische Algorithmen auf ganze Bevölkerungen angewendet werden, um makropolitische Vorhersagen zu treffen. Das Institut behauptet, dass seine Methoden akkurat sind. Um das Gegenteil zu beweisen, bringen seine Kritiker jedoch den Fakt an, dass es dem Institut nicht gelungen ist, die Ankunft der Abgesandten vorherzusagen. Die Professoren der Mathematischen Fakultät des Instituts entgegnen der Kritik, dass nicht jeder Einzelne in ihre Studien miteinbezogen werden kann. Das Bulletin hatte großartige Ergebnisse, als es diese Methoden verwendete, um Programme mehr auf die Vorlieben der Zuschauer zuzuschneiden.

Die Felder der Xeno- und Portalarchäologie werden vom Institut mit Nachdruck unterstützt. Mehrere Expeditionen werden jedes Jahr ausgeschickt, normalerweise in Zusammenarbeit mit dem Kolonialbüro, um Ruinen, die Überreste von Portalbauer-Technologie oder andere Artefakte zu erkunden. Die größte Stätte ist jedoch für Expeditionen gesperrt: Es handelt sich um das Innere des Monolithen, das vom Orden von Astûrban, der Geheimpolizei der Hegemonie, für gegnerische Fraktionen abgeriegelt wurde. Die Ingenieursakademie des Instituts auf Coriolis bietet die beste Ausbildung in den Naturwissenschaften im Horizont. Die großzügigen Stipendien, die vielversprechenden Wissenschaftlern und Schülern angeboten werden, haben seinen Ruf nur noch verbessert.



DAS KOLONIALBÜRO

Als der Horizont neu und den Zenithern noch unbekannt war, gründete die Familie Yriedes eine Agentur, die die Aufgabe hatte, neue Kolonien zu finanzieren, zu planen und zu errichten. Heutzutage gründen sie nur selten selbst neue Kolonien. Das Kolonialbüro hat durch seine Erweiterung, die Kolonialbank, seinen Hauptfokus auf die Finanzierung und Ausbildung von unabhängigen Unternehmern sowie die Vermietung von Technologie an jene verschoben, die planen, Bergbauunternehmen, Kolonien und Fabriken zu gründen. Das Büro leitet auch eine Schule auf Coriolis, das Zentrum der Höheren Bildung des Kolonialbüros, wo die besten Kundschafter, Entdecker und Kolonisten des Horizonts ausgebildet werden. Die besten Schüler werden für die Aufklärungstruppen rekrutiert – spezielle Einsatzteams, die eingesetzt werden, um empfindliche Investitionen zu sichern, wenn ein bisschen mehr Finesse als die grobschlächtige Faust der Legion erforderlich ist.

Durch Investitionen in die Schwerindustrie des Konsortiums hat das Büro Zugriff auf Staubschlepper, Bergbaudrohnen, mobile Schmelzanlagen und andere schwere Maschinen, die ein Unternehmer anmieten möchte. Shuttles und Großfrachter von Hyperion kümmern sich um den Transport.

Die Zenither und das Konsortium sind nicht die einzigen, die das Büro nutzen. Viele Herrscher und Kaufleute unter den Erstsiedlern, darunter vor kurzer Zeit der Ikonokrat von Sadaal, sind seine Kunden.

EINE VERHASSTE FRAKTION

Ein Agent des Kolonialbüros zu sein ist eine Verantwortung, die viele Vorteile, aber auch Risiken bringt. Viele sehen das Kolonialbüro als einen ausbeuterischen, parasitären Konzern, als Diebe/Räuber, die Ressourcen von Planeten schaffen und die Profite einstreichen. Das gilt besonders für Algol, wo es einflussreich ist, aber verachtet wird. Dem Büro wird vorgeworfen, eine schreckliche Naturkatastrophe ausgelöst zu haben, in der ein ganzer Ozean bei der Suche nach kostbaren Mineralien auf dem Meeresboden trockengelegt wurde.

Die bekanntesten Agenten sind Berühmtheiten, deren Rat vor jedem großen Projekt gesucht wird. Ares Kleon, der die Uharu-12-Diamanten gefunden hat, oder Minna Jifha, die die Seidenfelder auf Menkar entdeckt und den dortigen Monolithen kartographiert hat, sind Namen, die oft im Zusammenhang mit neuen Expeditionen und Bulletin-Berichten genannt werden. Verglichen mit ihnen ist das Konzilsmitglied des Büros, Desaron Kai, eine eher unbekannte Person.

Der eine Bereich, aus dem sich das Büro heraushält, sind archäologische Expeditionen. Nach dem katastrophalen Fehlschlag auf Menkar, wo der Monolith brüchig wurde und einstürzte, werden solche Projekte dem Institut überlassen, auch wenn gemeinsame Anstrengungen nicht ungewöhnlich sind.



DIE FREIE LIGA



„Einheit ist Stärke."

Die Freie Liga organisiert die kleineren Akteure auf dem ansonsten vom Konsortium dominierten Markt. Sie hat Zugriff auf erfahrene Arbeiter in Raumhäfen und Suqs und bietet verschiedene Dienste an, die das Konsortium nicht bieten kann.

Die Liga, wie sie gemeinhin genannt wird, wurde ursprünglich als Gegengewicht zum Konsortium erschaffen, hatte aber am Anfang keine Chance, ein wirklicher Konkurrent zu sein. Sie versuchte, die gleichen Funktionen wie das Konsortium zu erfüllen, doch im Lauf der Zeit änderte sich ihre Einstellung dahingehend, eine eher symbiotische Beziehung aufzubauen. Es ist Fakt, dass ohne die Deckarbeiter, Lotsen und Maschinisten der Liga alle Schiffe und Frachter des Konsortiums im Hafen liegen würden, mit ungelöschter Fracht. Ohne die Freihändler hätte der Handel des Konsortiums nicht die Reichweite in die abgelegenen Bereiche des Alls, wie es der Fall ist. In den Schatten versuchen beide Seiten jedoch weiterhin, einander auszumanövrieren.

Wenn es um die Freihändler und Märkte außerhalb der Kernsysteme geht, hat die Liga mehr oder weniger ein Monopol. Die Risiken im Vergleich zum erwarteten Profit sind zu groß, als dass sich die großen Firmen des Konsortiums einmischen würden. Die Liga verfügt über mehrere Auktionshäuser und Suqs in den äußeren Systemen, sowie einige wenige auf Kua und Coriolis.

Das aktuelle Ziel der Liga ist es, die Kontrolle über die äußeren Märkte zu behalten und die Lebensumstände ihrer Mitglieder zu verbessern. Keine andere Fraktion ist so offen wie die Liga, was ihre Mitgliedschaft angeht. Wenn man offizielle Mitglieder zählt, ist die Freie Liga die größte Fraktion des Horizonts.

⚙ DIE SCHMUTZIGE WÄSCHE DER LIGA

Das größte Problem der Liga sind die angeblichen Verbindungen zwischen ihr und dem Syndikat, etwas, was das Konsortium nur zu gerne behauptet. Das Konzilsmitglied der Liga, Jesibel Niales, hat die Anschuldigungen wieder und wieder in sehr farbenfroher Sprache zurückgewiesen. Um die Gerüchteküche zum Schweigen zu bringen, hat die Liga begonnen, Kopfgeldjäger anzuwerben, die Jagd auf Korsaren, Schmuggler und sogar algolanische Sklavenhändler machen.

Ein weiteres Haar in der Suppe sind die sogenannten Nachthände der Liga, der paramilitärische Flügel der Organisation. Er wurde zunächst vornehmlich dafür eingesetzt, sich um Unruhestifter und abtrünnige Mitglieder zu kümmern, doch scheint er jetzt autonomer zu werden.

Die Anführerin der Nachthände, die Hafenarbeiterin Zahria, ist oft in den zwielichtigen Gebieten der Ozonplaza anzutreffen und soll Gerüchten zufolge Geschäfte mit dem Syndikat machen.

Es ist natürlich nicht alles schlecht für die Liga. Die lebende Astrogatorenlegende Ehina Kuma beispielsweise schließt sich immer noch vor jeder Reise einer neuen Mannschaft an und bringt den Segen der Ikonen mit sich. Andere berühmte Mitglieder sind Baris Khan, der oberste Lotse auf dem Netz, und die schiffslose Kapitänin Fatma Boroudi, die Arbeit annimmt, wo immer ein Kapitän gebraucht wird. Einige betrachten es als schlechtes Omen, wenn sie auf der Suche nach einem Schiff durch einen Hafen zieht.

Die Liga rekrutiert aktiv unter den Plebejern im Konglomerat, auch wenn die örtlichen Eliten, die Fabrikbesitzer und das Konsortium nicht glücklich darüber sind. Einige sagen sogar, die Liga unterstützte manche der Aufstände im Konglomerat.

Die Königin des Elendsviertels, Yjala Baktou, war zuvor ein Mitglied der Liga, kämpft jetzt aber im Ara-Ara-Bezirk nahe des Monolithen gegen die Zenither.



DIE BEZIRKE DER LIGA

In den letzten paar Zyklen hat die Liga begonnen, sich in verschiedenen Umgebungen größerer Städte des Horizonts zu organisieren. In Großstädten wie Akhandar, Cimoran und Daharab haben sich neue Bezirke mit ihren eigenen Milizen, Krankenhäusern, Schulen und sogar Abwassersystemen und Kraftwerken gebildet. Die Liga scheint nach urbaner Kolonisierung quer durch den Dritten Horizont zu streben, etwas, das die anderen Fraktionen vermutlich nicht langfristig akzeptieren werden.

MITGLIEDSCHAFT

Die Fraktion basiert auf bezahlter Mitgliedschaft. Jedes Mitglied muss eine Lizenzgebühr von 100 Birr pro CZ zahlen. Dafür werden sie durch rechtliche Beratung, Versicherung und, was vielleicht am wichtigsten ist, das Recht, auf Auktionen zu bieten, geschützt. Durch bessere Arbeitsbedingungen, höhere Löhne und bessere Versicherungen macht die Liga das Leben für ihre Mitglieder jeden Tag besser. Sie leitet auch eine Schule auf Coriolis, die für Mitglieder kostenlos ist, da sie arbeiten müssen, solange sie studieren. Eine neue Akademie für Kapitäne und Astrogatoren wurde gerade erst auf Coriolis eröffnet, auch wenn das Institut laut protestiert hat, da es die alleinigen Rechte auf die Portalstationen und das Bemannen derselben beansprucht.

DIE LEGION



„Die Besten müssen sterben, damit der Rest leben kann.“

Die Legion besteht aus einer vielschichtigen Mischung aus Söldnern und bewaffneten Kapitänen, die sich um die Überreste eines Flottengeschwaders aus den Portalkriegen gebildet hat.

Die Legion ist die jüngste der Erstsiedler-Fraktionen – so jung, dass man sie üblicherweise als zenithisch betrachtet, auch wenn das vor allem ihrer engen Verbindung mit dem Konsortium geschuldet ist. Einige sagen, dass sie sich auch genauso gut dem Konsortium anschließen könnte, aber das wäre nicht im Interesse der Konzerne. Es würde nämlich eine Stimme weniger für die Zenither im Konzil bedeuten.

Die beiden Flaggschiffe Shahrazad und Dunyazad und ihre Eskorten, die einzigen Überlebenden von Shadussars 2. Flotte nach den Portalkriegen, sind die Gründer der Legion. Als die Flotten aus dem Ersten Horizont kurz davor waren, Mira anzugreifen, wurden einige von Shadussars Truppen umgelenkt, um dort einen Hinterhalt zu legen, doch als die Gegner die Odacon-Route einnahmen und dort zusammen mit dem Rest von Shadussars Flotte zerstört wurden, überlebten sie. Während der chaotischen Jahre, die auf das Ende des Krieges folgten, bereisten die Überlebenden als Kriegsherren und Korsaren den Horizont. Viele der Gräueltaten, die in dieser Zeit begangen wurden, können auf die Legion zurückgeführt werden. Natürlich würde sie das heute niemals zugeben.

Als die Zenith eintraf und das Konsortium gegründet wurde, bot dieser neue und mächtige Arbeitgeber plötzlich neue Möglichkeiten. Die heutige Legion war geboren. Sie wurde ursprünglich vom Konsortium angeworben, um die Flotten der Zenithischen Hegemonie auszulöschen, doch erlitt sie schreckliche Verluste und zog sich zurück. Stattdessen übernahm sie daraufhin die Aufgabe, Korsaren zu jagen, gierige Adlige oder andere, die die Interessen des Konsortiums bedrohten.

⚙ ORGANISATION DER LEGION

Den Mittelpunkt der heutigen Legion bilden immer noch die beiden Flaggschiffe, ansonsten ist sie jedoch in drei eigenständigen Abteilungen organisiert: die Flotte, die Kompanien und die Garde. Für viele stellt die Flotte die wahre Legion dar. Auch wenn eines der Flaggschiffe verschollen ist – oder unterwegs auf geheimer Mission –, wächst die Flotte weiter, neue Schiffe kommen von den Häfen auf Sadaal und vielen anderen Werften. Die genaue Größe der Flotte ist unbekannt. Angeblich hat die Legion noch immer Zugriff auf geheime Stützpunkte überall im Horizont, die seit den chaotischen Jahren geblieben sind, aber niemand weiß das genau. Das Konsortium ist die einzige Fraktion, die die Flotte heute einsetzt.

Die Kompanien sind das alltägliche Gesicht der Legion. Viele verschiedene Fraktionen setzen diese Abteilung für verschiedenste Missionen ein. Die Kompanien sind keine einheitliche Armee, sondern vielmehr ein wilder Haufen von Söldnergruppen, die durch ihre Mitgliedschaft in der Legion Zugriff auf lukrative Aufträge erhalten. Die Fraktion hat strenge Regeln, die beschreiben, wie eine Mission durchgeführt werden muss, und alle Mitgliedskompanien gehorchen den Regeln, weil sie ansonsten ausgestoßen und ihre Anführer gejagt und hingerichtet werden. Das sorgt dafür, dass für freie Kompanien auch jede Menge Aufträge übrigbleiben. Sie werden schlechter bezahlt, müssen sich aber an keine Regeln halten.

Die Coriolis-Garde ist die Abteilung mit dem schlechtesten Ruf. Sie ist direkt der Regierung von Coriolis unterstellt und verantwortlich dafür, den Frieden auf der Station zu wahren. Sie ist aber zu korrupt, um dieser Aufgabe effektiv

nachzukommen. Andere Legionäre betrachten sie als falsche Söldner oder Stellvertreter-Legionäre. Wehe dem unglückseligen Legionär, der so schwer verwundet wurde, dass er in die Garde degradiert wird.

HELDEN DER LEGION

Suhaima Taslim, die versehrte Legionärin, die die Fraktion im Konzil vertritt, ist nur eine von vielen Kriegshelden, die stolz die Schädeltätowierung der Legion tragen. Jasma „Kyber" Palu ist eine stark modifizierte Soldatin mit sichtbarer und verborgener Kybernetik, die die halb-verrückte Einheit der Stahlschädel anführt. Sie nimmt gerne gefährliche Aufträge an, die mit einem hohen Verletzungsrisiko einhergehen und damit auch mit neuen Modifikationen. Die Kapitänin Skalide dol-Gana in ihrem schnellen Jäger Xantus ist berühmt für ihre Fähigkeiten als Blockadebrecherin und Korsarenjägerin. Jeder könnte sich glücklich schätzen, sie draußen in den Sternenarmen als Eskorte zu haben. Gerüchte sagen, dass die Legion ihre neue Technologie von Konsortiumsfirmen wie Celer-Delekte, NimaBionics und Industrial Algebra erhält. Ob das nun stimmt oder nicht, viele Legionäre haben Implantate, die auf dem offenen Markt nicht verfügbar sind, manchmal sogar seltsame bionische Umformungen, die dafür sorgen, dass die Gläubigen das Zeichen gegen die Finsternis zwischen den Sternen machen, wenn die Soldaten vorbeilaufen.

DIE FLOTTE

Wenige wissen, wie groß die Flotte der Legion wirklich ist. Die größeren Schiffe sind sowohl durch die Sonderabteilung wie auch durch die anderen Fraktionen genau dokumentiert, aber das Verschwinden der Shahrazad und die Gerüchte über verborgene Stützpunkte werfen unangenehme Fragen auf, ob die Größe der Flotte nicht vielleicht unterschätzt worden ist. Nur zwei andere Fraktionen haben ihre eigenen Kriegsflotten: die Zenithische Hegemonie und der Orden des Paria.



DAS SYNDIKAT



„Sie haben, was du brauchst. Wir haben, was du willst.“

Das organisierte Verbrechen im Dritten Horizont wird von einigen Familien und ihren jeweiligen Straßenbanden kontrolliert. Die Fraktion hat ihren Hauptsitz auf Coriolis, besitzt aber keinen Sitz im Konzil, sehr zu ihrem Missfallen.

Das Syndikat wurde gleichzeitig mit Coriolis gegründet und wird von vielen als der illegale Schatten des Konsortiums betrachtet. Die Fraktion besteht aus einer Gruppe wohlhabender Familien aus der Besatzung der Zenith, die sich mit Verbrechergruppen unter den Erstsiedlern auf Algol, Sadaal und Zalos zusammengetan haben. Zusammen übernahmen sie die Kontrolle über die Straßenbanden, die sich auf Coriolis gebildet hatten.

Das Syndikat will, dass alle Geschäfte glatt laufen, und dazu ist ein gewisses Maß an Recht und Ordnung erforderlich. Sie arbeiten mit der Garde zusammen, um kleine Verbrechen zu bekämpfen, weil es ihre lukrativeren Geschäftsbereiche stört: Schutzgelderpressung, Glücksspiel, Zuhälterei, Drogen und Schmuggel. In den ersten Jahrzehnten nach seiner Entstehung wuchs das Syndikat so sehr, dass ihm durch Drohungen und Bestechung fast die ganze Garde gehörte.

Die Höfe und der Gouverneur brauchten eine rigorose Veränderung und baten die Zenithische Hegemonie um Hilfe. Die Hegemonie erschuf die Judikatoren. Dieses neue Werkzeug der Strafverfolgung dezimierte die unteren Ränge des Syndikats, insbesondere die Straßenbanden. Schon bald lernten die Verbrecherfamilien sich anzupassen, und Gleichgewicht kehrte wieder ein. Heute haben die Judikatoren weniger mit dem Syndikat zu tun und konzentrieren ihre Ressourcen auf andere Bereiche des Verbrechens.

Die Basis des Syndikats sind die Banden, die die verschiedenen Plazas auf Coriolis betreiben. Manchmal kommt es zu gewalttätigen Zwischenfällen, da die Methoden der Banden auch ein gewisses Maß an Gebietsstreitigkeiten und Vergeltung umfassen. Außerhalb der Station leiten die mittleren Ebenen der Organisation, die sogenannten Charpurs, die Operationen. Sie stehen im Rang über den Banden und organisieren Geschäfte wie Schmuggel und die Herstellung von Drogen. Die einzigen Bereiche, aus denen sich das Syndikat heraushält, sind Sklavenhandel und der Schmuggel von Fraktionstechnologie. Unglücklicherweise haben andere Gruppierungen da weniger Skrupel.

⚙ DIE FASSADE

Der Kontakt des Syndikats zur legalen Wirtschaft wird von Strohmännern in Konsortiumsfirmen, Bürokraten auf Sadaal, Drogenkartellen auf Algol und angeblich sogar von den Rebellen auf Zalos-B übernommen. Diese Kontakte werden zum Schmuggel, zur Herstellung von Drogen, von Proxy-Trips und für illegale Forschung verwendet, manchmal sogar mit menschlichen Testpersonen.

Das Syndikat soll keine eigene Fraktionstechnologie besitzen, mit der möglichen Ausnahme der Gerüchte über „Schwarze Schiffe“.

Die größte Sorge des heutigen Syndikats sind die Gerüchte, dass es sich mit algolanischen Sklavenhändlern eingelassen hätte, was zu einem erneuten Interesse auf Seiten der Judikatoren geführt hat. Sowohl die Kirche der Ikonen als auch Ahlams Tempel haben ohne Erfolg versucht, sich der Macht des Syndikats zu widersetzen.

⚙ DIE HERAUSFORDERER

Das Syndikat ist die größte kriminelle Organisation im Horizont, aber nicht die einzige. Es gibt drei aufstrebende Bedrohungen für ihre Macht im Horizont: die Schlange, die Sklavenhändler und Ferekam, kriminelle Gruppierungen, die ihr Geld mit Sklavenhandel und Waffenschmuggel verdienen.



TABELLE 9.2 FAMILIEN UND BANDEN

FAMILIE	HERKUNFT	BANDE	REVIER	AUFFÄLLIGE MERKMALE
Adibal	Sadaal	Faris	Mulukhad	Kleiden sich in grellen Farben
Afyana	Algol	Ganiya	Gewürzplaza	Geheimer Handschlag
Birbasi	Zenith	Lama	Ozonplaza	Schwarz tätowierte Lippen
Intisaar	Zalos	Izza	Frühlings-plaza	In die Haut geritzte Muster auf dem Rücken
Rafa	Algol	Wark	Marktplaza	Geheimer Handschlag

DIE SCHWARZEN SCHIFFE

In letzter Zeit kamen Gerüchte über seltsam geformte Schiffe auf, die Sensoren kaum entdecken können und die plötzlich in einer statischen Entladung verschwinden. Einige Besatzungen behaupten, die Schiffe in der Nähe von Schmuggelrouten entdeckt zu haben, vor allem um die Monde von Transsurha im Kua-System.

DIE ZENITHISCHE HEGEMONIE



„Wie es einst war, so soll es wieder sein.“

Die Aristokraten der Zenithischen Hegemonie sind die Elite des Monolithen auf dem Planeten Kua, und sehr deutlich darin, was ihre Absichten angeht: Ihren Einfluss auszuweiten, zunächst auf Coriolis und dann den gesamten Horizont.

Mitglieder der Kapitänsfamilie und andere hochrangige Offiziere der Besatzung der Zenith gründeten die Hegemonie nach dem Schisma an Bord. Kapitän Aberren Quassar regiert offiziell zusammen mit dem Kabinett der Tausenden vom Monolithen die Fraktion, doch gibt es in der Organisation eine zunehmende Spaltung. Tatsächlich gibt es zwei Fraktionen innerhalb der Hegemonie: die Hegemonisten und die Neo-Zenither, wobei erstere von der Familie Quassar und letztere von der Familie Arianites angeführt werden. Beide Gruppen teilen die Ansicht, dass die Hegemonie der rechtmäßige Herrscher des Dritten Horizonts ist und dass es ihr Schicksal ist, sein Volk zu Größe zu führen, aber sie sind sich nicht einig, wie sie zu diesem Ziel gelangen sollen. Die Hegemonisten sind elitär und gnadenlos, während die Neo-Zenither Zusammenarbeit vorziehen, besonders mit dem Konsortium, aber auch mit den anderen Fraktionen. Beide Gruppen agieren als Gönner für die zenithische Mittelschicht durch Stipendien sowie als Mentoren für Unternehmer, und sie investieren massiv in zenithische Projekte sowohl der Industrie als auch der Forschung.

Die beiden Gruppierungen kontrollieren einige Schlüsselinstitutionen innerhalb der Fraktion. Die Hegemonisten kontrollieren die berüchtigte Geheimpolizei, die Astûrban, während die Neo-Zenither die Judikatoren gründeten und eine Vormachtstellung in der mächtigen Flotte haben. Abgesehen von den beiden Polizeitruppen haben die verschiedenen Familien ihre eigenen Hausgarden.

DER STOLZ DER ZENITH

Die Flotte der Zenithischen Hegemonie ist weder die größte noch die mächtigste im Horizont, wenn es aber nach Qualität geht, könnte sie die beste sein. Die Zenith-Luftfahrtakademie im Monolithen wird allgemein als die beste im Horizont betrachtet, und eine lange Reihe beliebter Holodramen hat der Akademie einen legendären Ruf eingebracht. Die Himmelsstadt im Monolithen beherbergt auch Teile der Salakhad-Flottille, die als die besten Korsarenjäger im System bekannt sind, besonders mit ihrem Elitegeschwader, den Nachtfalken. Vor kurzem wurden die Patrouillenrouten der Flottille erweitert, und einige Schiffe wurden mit der Aufgabe betraut, Jagd auf die Schmuggler des Syndikats zu machen. Die Familie Arianites soll die Flotte kontrollieren, aber das ist nicht bewiesen.

Die Hegemonie hat viele berühmte Mitglieder im ganzen Horizont, abgesehen von Kapitän Quassar selbst und dem Konzilsmitglied der Fraktion, Johara Quassar. Die Duellantin Mehot at-Hrama, eine Hegemonistin, ist berüchtigt für ihr Können mit dem Merkurium-Schwert und dem rituellen Skafe-Dolch. Unter den Neo-Zenithern gehört Kommandant Ehene ar-Eusidia, ein Fliegerass des Nachtfalken-Geschwaders und persönlich verantwortlich für mehrere Korsarenabschüsse, zu den Bekanntesten.

Die Hegemonie betreibt zwei sehr bekannte Schulen, die Luftfahrtakademie im Monolithen und das Forensische Institut der Judikatoren auf Coriolis. Menschen aus dem ganzen Horizont kommen ins System, um sich zu bewerben, die Schulordnung erlaubt jedoch nur zenithische Schüler.

⚙ DER BLUTKULT

Die Blutlinien bedeuten in der Hegemonie alles. Die Herrscherklasse ist vor allem von einer Sache besessen: der Bewahrung der genetischen Einheit der Überlebenden von der Zenith. Ihre Weltsicht basiert auf der Besatzungsposition der Familie, und darauf, wie eng man mit der ursprünglichen Besatzung verwandt ist. Der große Philosoph Merkedsar Konstantinides sprach von der „Heiligkeit und Perfektion des zenithischen Blutes" und vertrat die Ansicht, dass die zenithische Zivilisation nur wahre Größe erreichen könne, wenn sie ihre Blutlinien vor den bösen Kräften bewahre, die den Dritten Horizont in die Dunkelheit fallen ließen. Bestimmte Positionen sind somit nur für die „Reinblütigen" reserviert, und wenn man seine Familie „verunreinigt", ist das ein Grund für den Ausstoß aus der Fraktion.

Die Vorstellung der zenithischen Überlegenheit hat zu einer hartnäckigen Forschung nach Beweisen für frühere zenithische Siedlungen im Horizont gesorgt. Einige patriotische Historiker glauben, dass das zweite Archenschiff, die Nadir, den Dritten Horizont noch vor den Portalkriegen erreichte und eine Kolonie gründete. Mehrere Expeditionen haben den Horizont nach Überresten dieser mythischen Siedlung abgesucht.

Die Hegemonie kontrolliert den Monolithen und die umgebende Metropole, das Konglomerat. Sie haben Investitionen in verschiedene Distrikte und Fabrikinseln getätigt, überlassen die meisten alltäglichen Angelegenheiten aber angeheuerten algolanischen Kolonisten, die wiederum die Plebejer und die Bewohner des Elendsviertels mit eiserner Faust regieren.

Diese Praxis hat dazu geführt, dass die Freie Liga mit Rekrutierungen in den Fabriken und Elendsvierteln begonnen hat, was wiederum zu Zusammenstößen zwischen den beiden Fraktionen geführt hat, bei denen manchmal sowohl Hausgarden als auch Söldner involviert waren.

ASTÛRBAN

Das Astûrban ist sowohl Geheimpolizei als auch Geheimdienst, der von seiner Festung im Monolithen aus über die Zenither wacht. Der Name bedeutet wörtlich „Auge von Astir" – die Familie Astir will, dass jeder die Macht kennt, die sie als Gründer und Überwacher der Organisation innehat. Was einst der Sicherheitsstab an Bord der Zenith war, hat sich jetzt zu einem der fähigsten und skrupellosesten Geheimdienste im Horizont entwickelt. Das Astûrban ist sehr in den alten Wegen verhaftet und sieht sich als Beschützer aller Zenither, egal, ob diese die Hegemonie unterstützen oder nicht. Astûrban-Agenten sind durchaus damit vertraut, Überfälle auf rivalisierende Fraktionen auszuführen, die sie „Selbstverteidigung" nennen. Das Konzil hat das wiederholt verurteilt.

DIE FAMILIEN

HEGEMONISTEN	NEO-ZENITHER
Quassar	Arianites
Din Hrama	Laskarid
Konstantinides	Vanna
Zenone	Din Eusidia
Astir	Aristides



DIE DRAKONITER



„Durch Konflikt zur Wahrheit."

Die Drakoniter verbergen ihre Egozentrik hinter ausgefeilten Ritualen und eindrucksvollen Roben – wenn man ihren Gegnern Glauben schenken darf.

Wenige Fraktionen umgeben sich mit einer derart geheimnisvollen Aura wie der Orden der Drakoniter. Sie sind für ihre Furchtlosigkeit sowohl im Kampf als auch in der Diplomatie bekannt und sollen keinen Unterschied zwischen den beiden machen. Die Fraktion entstammt dem Teil der Besatzung der Zenith, dem Entschlossenheit und Willenskraft wichtiger waren als alles andere. Sie betrachteten die regierenden Familien Quassar und Yriedes als zu sehr in ihre Diskussionen verstrickt, was mit den Kolonisten im Kälteschlaf zu tun sei, und weckten diese stattdessen einfach selbst auf. Sie gehörten nach dem Erwachen zu den ersten, die die Zenith verließen, und verschwanden in der Dunkelheit. Was sie im Schutt und den Ruinen auf verlassenen Welten gefunden haben, weiß niemand, sie wurden jedoch schnell zu Legenden, zu Geistern, die man nur selten sah, aber über die man häufig sprach.

Die Geschichten behaupten, dass ihre Reisen in der Finsternis zwischen den Sternen sie in etwas verwandelt hat, das kalt und absolut egoistisch ist. Als sie wieder in die Zivilisation zurückkehrten, taten sie dies als disziplinierte Fraktion von Kriegerphilosophen, die geheime Wahrheiten besaßen, von denen die anderen Fraktionen nur träumen konnten.

⚙ DIE GEHEIMNISSE DER DRAKONITER

Die Drakoniter verfügen über fortschrittliche Technologie mit offensichtlichen Elementen der verlorenen Weisheit der alten Horizonte. Wie sie diese Technologie erlangt haben, ist nicht bekannt, aber Gerüchte in den Schatten berichten von unaussprechlichen Pakten mit verborgenen Orden aus der Zeit vor den Portalkriegen, oder sogar von Bündnissen mit Kreaturen, die die Menschheit nicht begreifen kann. Die Drakoniter selbst sagen nichts.

Die Organisation des Ordens ist geheim, aber sie scheinen in Zellen zu operieren, die auf starke Anführer zentriert sind, mit minimalem Kontakt zwischen den individuellen Gruppen. Oder vielleicht zieht jemand oder etwas die Strippen im Verborgenen und lenkt die Fraktion in Richtung eines dunklen Ziels. Einzig sicher bekannt ist, dass sie ein System von Lehrlingen haben, in dem ein älteres Mitglied einen jüngeren Novizen anleitet und in den Geheimnissen des Ordens ausbildet. Einige Leute glauben, dass der Orden aus einer Reihe von Zirkeln besteht, wobei die Mitglieder alle versuchen, von Zirkel zu Zirkel aufzusteigen, bis sie das innere Sanktum in der Mitte erreichen. Die ausgewählten Außenstehenden, die die arkanen Rituale gesehen haben, in denen ein Drakoniter-Krieger zu einer höheren Form der Weisheit aufzusteigen scheint, unterstützen letztere Theorie.

Die Philosophie des Ordens ist Gegenstand zahlreicher Debatten und der seltsamsten Theorien. Dass sie Konflikt als metaphysisches Konzept betonen, ist allen klar. Sie betrachten ihn als Form des persönlichen und kollektiven Wachstums. Auch wenn die meisten das für eine sehr gewalttätige Herangehensweise an die Welt halten könnten, sagen manche, dass es mehr um einen inneren Konflikt geht, um den ewigen Kampf mit den unreinen Teilen des Selbst, und dass die Drakoniter ihre inneren Dämonen stellen und besiegen wollen, egal zu welchem Preis. Das spiegelt sich in vielerlei Hinsicht in der Anbetung der Herrin der Tränen in ihrer kalten und strengen Form, der Scharfrichterin, durch den Orden wider. Ihr Schwert ist scharf und immer bereit für jene, die die Traditionen



und Regeln des Ordens verletzen, aber auch für jene, deren Geist nicht stark genug ist. Die Scharfrichterin beschützt alle, die ihr eigenes Leben kontrollieren und ihren eigenen Tod auswählen.

⚙ WEDER HEIMAT NOCH HERD

Niemand weiß, wo das Hauptquartier der Drakoniter liegt. Es gibt den Orden an vielen Orten im ganzen Horizont, aber normalerweise nur mit einem oder einigen wenigen Mitgliedern.

Es gibt viele Spekulationen über die Größe und Verteilung des Ordens. Vor kurzem wurde ihnen ein Platz im Konzil der Fraktionen angeboten, vielleicht motiviert von der Logik des Konsortiums, die besagt, „halte deine Freunde nah, aber deine Feinde noch näher".

Es ist nur ein Drakoniter bekannt, der auf Coriolis lebt: das Konzilsmitglied Mandragor Ho, der trotz seines unscheinbaren Aussehens die erfahrensten Bulletin-Reporter in Angst und Schrecken versetzen kann. Die genaue Rolle des Sprechers für den Orden ist unbekannt.

DIE KIRCHE DER IKONEN



„Es gibt nur eine Erlösung, und neun Wege, die dich dorthin führen können.“

Die Bewegung, die die Kirche der Ikonen genannt wird, ist eine Fraktion, die sowohl alt als auch neu ist. Sie beruht auf der Basis uralter Kulte, wurde aber im modernen Zeitalter gegründet und predigt die modernen Wege des Glaubens.

Die genaue Herkunft des Glaubens an die Ikonen ist vergessen, aber alle wissen, dass er von Kultisten und Gläubigen aus dem Ersten Horizont im Dritten Horizont eingeführt wurde. Alle bis auf einen dieser Kulte, den Kreis der Sucher, gibt es heute nicht mehr, und ihre religiösen Praktiken wurden von der Bevölkerung weitestgehend aufgegeben. Stattdessen wurde die Kirche der Ikonen die vorherrschende religiöse Fraktion. Sie ist die jüngste Fraktion des Horizonts und wurde stark durch das Sammeln, Kanonisieren und Institutionalisieren des breit gefächerten, ausgedehnten Glaubens, der seit Jahrhunderten im Horizont existiert. Während einer Bulletin-Ausstrahlung in CZ 49 wurden die neun heiligen Riten in der Ikonenstadt auf Mira schriftlich festgelegt. Dort begann die Kirche ursprünglich zu einer Fraktion heranzuwachsen, während der Dunkelheit der Langen Nacht nach Ende des Krieges. Eine herrschende Matriarchin und ein Patriarch, die von der Versammlung des Klerus unterstützt werden, leiten die neue Fraktion. Heute sind die Sucher, deren Präsenz auf Mira stark war, an den Rand gedrängt worden. Man betrachtet sie als weise Asketen und Propheten, nicht als tatsächlich mächtige Personen innerhalb der Fraktion.

Der wichtigste Unterschied zwischen der Doktrin der Kirche und der Ikonenfolklore ist, dass die Fraktion die Dualität zwischen der Gesinnung der Ikonen und ihrer Rachsucht leugnet. Stattdessen predigt die Kirche, das Böse existiere in den Menschen selbst, und dass es freigelassen wird, wenn die Finsternis zwischen den Sternen in das Leben einer Person tritt.

⚙ DER KREIS DER SUCHER

Der Kreis der Sucher existiert noch, und er ist am stärksten auf Sadaal, auf Mira und seinen Schwestersystemen, sowie auf Dabaran, wo sie den Tempel des Kreises und eine Klosterschule in der heiligen Stadt Lotus besitzen. Der Titel des Suchers wird erst bei der Aufnahme in eines der Klöster verliehen, die immer kreisförmig sind. Man sagt, die Sucher verfügen über dieselben magischen Kräfte wie die, die von der Mystikerkrankheit befallen sind, dass sie jedoch die volle Kontrolle darüber haben.

Die Sucher haben den Ruf, geschickt im Verhandeln zu sein. Sie werden häufig gerufen, um erbitterte Konflikte zu beenden, wie die Geselem-Aufstände auf Algol und in den Nachwirkungen des blutigen Massakers auf dem Mond von Menkar. Abgesehen davon sind die Sucher normalerweise nicht auffällig. Auf Coriolis und an anderen Orten unterhalten sie meditative Steingärten, wo Gläubige und Sucher Frieden finden können.

⚙ DIE MISSIONARE

Es ist die Berufung der Kirche der Ikonen, die Völker des Horizonts unter einem wahren Glauben zu vereinen, und Mission ist somit der erste heilige Ritus. Missionarsexpeditionen brechen regelmäßig aus den Kernsystemen in die Sternenarme auf, oft sowohl mit Missionaren als auch mit Suchern an Bord.

Das berühmteste Mitglied der Kirche ist nicht die Matriarchin oder der Patriarch, wie man erwarten könnte, sondern das Konzilsmitglied Wasimah Umm, eine ehemalige Sucherin, die zur Erzherat geworden ist. Sie hat ihre Sicht zu vielen verschiedenen Fragen der Moral und On-

tologie öffentlich kundgetan. Die letzte davon war die intensive Debatte darüber, ob Humaniten eine Seele haben oder nicht. Abgesehen von Wasimah ist der Prophet Yesiel Marcos ein bekanntes Gesicht, da er oft in Morgensendungen des Bulletin erscheint, mit einer lautstarken Meinung über „die Sieche“ und ihren Einfluss auf den Horizont. Der Vater der Mission, Sharif Afta auf Coriolis, hat die meisten Missionarsexpeditionen ins Leben gerufen und ist erst vor Kurzem lebendig von der Katastrophe auf Taoan zurückgekehrt.

TALISMANE

Die Gläubigen führen oft einen Talisman bei sich, der ihre liebste Ikone darstellt, etwas, das die Kirche zu ändern versucht. Stattdessen ermutigt sie Gläubige, eine silberne, auf der Seite liegende Acht zu tragen, das Symbol der Kirche. Die auf der Seite liegende Acht symbolisiert die acht sichtbaren Ikonen, während die leeren Bereiche den Gesichtslosen repräsentieren. Sie ist aber auch das Symbol der Unendlichkeit in der dabaranischen Mathematik.

DIE HEILIGEN RITEN

- **Die Mission**
- **Das Lebensband**
- **Das Bekenntnis**
- **Die Segnung**
- **Das Fasten**
- **Die Beichte**
- **Die Pilgerfahrt**
- **Das Almosen**
- **Das Gebet**



AHLAMS TEMPEL



„Jeder Mensch ist eine eigene Welt.“

Die Fraktion Ahlams Tempel ist ein systematischer Erforscher der Mysterien der Erfahrungen und Sinne. In der Öffentlichkeit ist die Fraktion vor allem für ihre unnachahmlichen Kurtisanen bekannt.

Wie die Sucher ist Ahlams Tempel ein alter Kult, doch statt der religiösen Traditionen der Sucher oder der Kirche ist das Fundament des Tempels die unendliche Bedeutung der Gegenwart. Für den Tempel verkörpern die Ikonen die verschiedenen Positionen der menschlichen Seele, spirituell und körperlich.

Wie die Kirche der Ikonen will der Tempel seine Philosophien verbreiten. Das Wissen über die Reinheit der Gegenwart wird den Leuten des Horizonts dabei helfen, ein besseres Leben zu führen. Die Lehren von Ahlam werden auf alles angewendet, von Kunst und Tanz bis zu Rechtstheorie und Politik. Die Verhörmethoden der Judikatoren, die keine Folter umfassen, basieren auf ahlamitischen Theorien. Die Herkunft der Lehren entspringt miranischen Tempeltänzen und Gedichten aus der Zeit vor den Portalkriegen. Geschätzte Philosophen wie Haraman Hassam und Dichter wie Jasmine Sidat entwickelten dieses Erbe bis zum heutigen Tempel von Ahlam.

❁ DIE KURTISANEN

Der Tempel ist vor allem berühmt für die Kurtisanenakademien, die sie auf Coriolis und Mira leiten. Die Ausbildung dort konzentriert sich ausschließlich auf die Künste der Freude. Abgesehen von den Kurtisanen haben viele einflussreiche Rhetoriker, Propheten, Unterhaltungskünstler und Offiziere die Akademien besucht. Sowohl die Zenithische Hegemonie als auch das Bulletin schicken Angestellte und Aristokraten auf die Akademien, damit sie die Geheimnisse der Subjektivität und der Sinneseindrücke erlernen können.

Wahre Kurtisanen werden nur in den Akademien ausgebildet und beginnen ihre Ausbildung früh. Nur die besten Schüler schließen das Programm ab und erhalten ihren Titel. Auf Coriolis und in anderen Metropolen sind echte Kurtisanen sehr gefragt. An solchen Orten wäre es unvorstellbar, ohne eine Kurtisane oder einen Kurtisan an der Seite die politische Arena zu betreten. Wohlhabende Familien und in jüngster Zeit sogar die großen Konzerne stellen einen persönlichen Ästheten an, um ihren Status zu zeigen. Ein Teil des Tempels, von dem seltener gesprochen wird, sind die Schwarzen Lotusblüten, Kurtisanen, die in der neunten Kunst ausgebildet wurden, der Lust des Todes.

Die Assassinen spielten eine entscheidende Rolle bei der Zerstörung von Nazareems Opfer, aber wie aktiv sie heute wirklich sind, ist Außenstehenden nicht bekannt.

Abgesehen von Terminos Lete, dem Konzilsmitglied der Fraktion, findet man im Tempel viele berühmte Personen wie Hija Goua, die zweigeschlechtliche Kurtisane von Menele, die Kriegstänzerin Palmira Ferex von Mira und Darkes Lamann, den Dichter aus dem Elendsviertel, dessen Gedichte an den Wänden Herrscher und Plebejer gleichermaßen verspotten. Der Tempel verfügt über ein Stück uralte Technologie: die Proxy-Technologie. Sie wurde für Zwecke der Therapie und der Bildung konzipiert und erlaubt es, die Erfahrungen und das Wissen einer anderen Person zu teilen. Unglücklicherweise hat das Syndikat die Technologie gestohlen und verwendet sie, um sogenannte Proxy-Trips herzustellen. Diese sind normalerweise erotischer Natur, aber es gibt Gerüchte über „Moru-Trips“, die es erlauben, den Tod eines anderen mitzuerleben. Der Tempel kämpft darum, seine Technologie zurückzubekommen, doch bislang ohne Erfolg.



AHLAMS MEMATURGIE

Abgesehen von der Proxy-Technologie gibt es Gerüchte, die besagen, dass die Philosophen des Tempels ihre eigenen Mems erschaffen können. Indem sie Licht, Geräusche und Biosignale beeinflussen, können die sogenannten Mematurgen Leute glauben oder tun lassen, was nicht ihrem Wesen entspricht.

Für die Philosophen und Lehrer des Tempels ist der Einsatz von Mems nur ein Mittel zum Zweck, eine Möglichkeit, Erleuchtung zu erlangen, doch die gleichen Mems könnten auch genutzt werden, um Menschen zu kontrollieren. Man sagt nicht ohne Grund, dass das „Flüstern einer Kurtisane oder eines Kurtisans eine Bindung für jeden Mann und jede Frau" sei. Gerüchte sagen, dass die Schwarzen Lotusblüten der Fraktion darin ausgebildet sind, einfache Mems zu verwenden. Andere Beispiele für Mematurgen existieren, wie der berühmte Tyrann Dziban, der Teile des Dziban-Systems mit seinen Anhängern kontrolliert. Geschichten über Dschinn besagen auch, dass sie Gedanken in den Köpfen der Menschen säen können.

DER LOTUS-HANDEL

Ein „Lotus-Handel" ist eine verbreitete Redewendung im Horizont, die geheime Methoden zur Problemlösung oder fragwürdige Verhandlungsmethoden beschreibt. Sie kann auch verwendet werden, um anzudeuten, dass jemand mit jemandem ins Bett gestiegen ist, um eine Position oder einen Gefallen zu erhalten.

DER ORDEN DES PARIA



„Das Ende ist nah.“

Der Orden des Paria hat einen ambivalenten Ruf im Horizont. Einerseits wird seine Arbeit mit den Kranken und Armen auf Coriolis sehr gelobt, aber gleichzeitig sprechen die Leute von seinen blutigen Kriegsverbrechen während der Portalkriege und seinem Kreuzzeug gegen Dissidenten in seinem Heimatsystem Zalos.

Auf Coriolis sind Mitglieder des Ordens als Samariter bekannt. Sie betreiben ein Krankenhaus, ein Sanatorium für die Hyperkranken, ein Armenhaus, mehrere Suppenküchen und eine bekannte medizinische Schule. Die Medizinstudenten werden zu Novizen des Ordens, und ihre Ausbildung ist stark von den religiösen Ansichten der Fraktion beeinflusst, aber alle Schüler erhalten für die Dauer ihrer Ausbildung ein großzügiges Stipendium. Wenn sie ihren Abschluss machen, erhalten sie oft Stellen von Gruppen angeboten, die ansonsten dem Orden nicht gerade freundlich gesonnen sind. Das zeigt, wie gut die Schule tatsächlich ist.

Die Samariter scheinen perfekte Gläubige zu sein, die ihren Mitmenschen aus der Güte ihres Herzens heraus helfen. Dieser Ruf wird auf Coriolis durch den Samariter-Anteil ihrer Arbeit aufrechterhalten. Die Erinnerung an die Gräueltaten des Ordens während der Portalkriege ist bei der hauptsächlich zenithischen Bevölkerung der Station nicht unbedingt lebendig.

Die Vertreterin des Ordens des Paria im Konzil ist Schwester Almas, die Direktorin der medizinischen Akademie. Sie ist gerecht und entschlossen, sowohl als Lehrerin als auch als Politikerin. Ihre Schüler behaupten, dass sie niemals schläft, sondern ihre Nächte vor einer Statue des Märtyrers verbringt, ins Gebet versunken.

⚙ DIE MÄRTYRER

Außerhalb von Coriolis wird der Name Samariter eher mit Argwohn betrachtet. Hier ist der Orden als „Die Märtyrer“ bekannt und hat einen vollkommen anderen Ruf. Sein Symbol, die Märtyrerkrone, löst bei fast allen Unbehagen aus. Geschichten aus den Portalkriegen beschreiben Ordensmitglieder als fanatische Anhänger des Märtyrers, die gnadenlos im Kampf sind und sich um ihr eigenes Leben nicht scheren. Ihre gewaltigen Klosterkreuzer sollen sowohl Kreuzritter als auch Flagellanten in die Schlacht tragen, und dieses Gerücht geht noch heute um.

Der Orden des Paria ist unter den Erstsiedlern entstanden und verehrt den Märtyrer (die Ikone, die meistens die Richterin genannt wird). Sie waren eine aktive Gruppe in den Portalkriegen und riegelten ihr Heimatsystem Zalos am Ende des Krieges ab. Sie öffneten es erst viele Jahre später, als das Konsortium die Legion entsandte und Durchlass forderte. Dieses Muster wiederholt sich nun. Zalos wurde wieder abgeriegelt, als einer der Abgesandten sich zur Verkörperung der Richterin erklärte, was dem Orden zufolge ein Sakrileg ist. Es ist vermutlich nur die Tatsache, dass die Raumstation bei Xene dem Institut und somit dem Konsortium gehört, die dafür gesorgt hat, dass der Orden im Kua-System nicht auch seine aggressivere Seite gezeigt hat. Ein gewisses Ausmaß an Furcht entsteht immer, wenn seine Schiffe an der Coriolis andocken. Ihre Schiffsrümpfe zeigen kataklysmische Szenen des Krieges, und die Hafenarbeiter flüstern einander zu, dass es an Bord Beinhäuser gibt, die mit den heiligen Knochen von Kriegern gefüllt sind, die einen Märtyrertod gestorben sind.

⚙ DIE BIONIK UND FLOTTE DES ORDENS

Ein anderer Grund zur Sorge ist, dass der Orden über einzigartige Biotechnologie verfügt, die es unter anderem erlaubt, belebte Rüstungen zu erschaffen, die ihre heiligen Elitekrieger verwenden. Die ersten Berichte über diese Rüstungen kamen von Bulletin-Korrespondenten, die Informationen über die unerbittliche Jagd nach religiösen Dissidenten durch den Orden von Zalos schmuggelten. Die Technologie wurde wieder Diskussionsthema auf Coriolis, da mehr und mehr Leute erwarten, dass der Tag, an dem die Legion ihre Waffen gegen den Orden richtet, schnell näherkommt. Wie groß die Flotte ist, die der Orden kommandiert, ist nicht bekannt, aber wenn man bedenkt, dass das Konsortium der Legion noch nicht befohlen hat, die Route durch Zalos mit Gewalt zu öffnen, muss sie wohl von beträchtlicher Größe sein.

BELEBTE RÜSTUNG

Die heiligen Krieger des Ordens sind mit anpassungsfähiger Panzerung gerüstet, die ihre Körper stärker macht.

Die Rüstung „lernt" auch von eingesteckten Treffern und passt sich selbst an, um besseren Schutz zu bieten, was bedeutet, dass man normalerweise nur eine Chance hat, einen Märtyrer-Krieger auszuschalten. Dadurch ist die Redewendung „wie der erste Treffer gegen einen Märtyrer" entstanden, was eine Handlung beschreibt, die keinen Effekt hat.



DIE NOMADENFÖDERATION



„Wir kennen die Geheimnisse der Leere.“

Die Nomadenföderation ist ein Kollektiv von Nomadenflotten aus dem ganzen Horizont, die alle auf verschiedene Arten durch die aggressive Expansion der anderen Fraktionen unter Druck geraten sind.

Die Föderation ist eine Sammlung verschiedener Familien, Clans, Blutlinien, Bündnisse und Stämme, die alle ein nomadisches Erbe beanspruchen. Die meisten Nomaden in der Föderation stammen aus dem Säulen-Quadranten, der Randwärtsregion oder Nharmada, aber auch der Khyberschwarm aus Algol, die Bergungsnomaden aus Odacon und die Clans Jebel und Chambi aus Melik sind hier vertreten. Das Hauptziel der Fraktion ist es, die Nomaden gegen die anderen Fraktionen zu stärken, deren Ansprüche im Horizont beträchtlich gewachsen sind, besonders seit der Gründung von Coriolis. Das Sprachrohr für die Föderation auf Coriolis ist Abyeia Goharshûd, eine stolze Quadrantenmogulin, die housyanischer Abstammung ist. Sie war ursprünglich ein Mitglied der Freien Liga und versuchte dort Einfluss für die Sache der Nomaden auszuüben, aber nach einem Streit haben sie und ihre Nomadenverbündeten die Liga verlassen und arbeiteten für eine Weile selbstständig auf Coriolis. Die Nomaden brauchten immer dringender einen Vertreter im Konzil. Stück für Stück kamen rivalisierende Clans und Familien zusammen, um Goharshûd und die Kampagne, ihr einen Sitz im Konzil zu erkämpfen, zu unterstützen.

⚙ NEUE POLITIK

Welche Themen die Fraktion im Konzil zur Sprache bringen würde, ist unsicher, aber es ist wahrscheinlich, dass sie verlangen werden, dass die Nomadenkultur als den anderen Kulturen ebenbürtig behandelt wird, und dass sie als politische Opposition zu den zenithischen Fraktionen handeln. Schließlich sind sie es, nicht die Nomaden, die die Neuankömmlinge im Horizont darstellen. In der Volksversammlung auf Coriolis haben die Nomaden argumentiert, dass die Zenither beginnen müssen, die alten Gesetze und Dekrete zu respektieren, doch bis vor kurzem haben die zenithischen Fraktionen ohne Interesse reagiert, etwas, was sie jetzt zu bereuen beginnen. Die Nomaden sind plötzlich eine mächtige Kraft in der Volksversammlung und haben einen Sitz im Konzil der Fraktionen gefordert – und mit Konsequenzen gedroht. Ihre Drohungen umfassen unter anderem die Störung des Konsortiumhandels im Säulen-Quadranten und der Aktivitäten der Freien Liga im Nharmada-System, sowie einen kollektiven Schlag gegen die Prospektoren in der Randwärtsregion. Dank der eindrucksvollen Armada, die die Nomaden versammeln könnten, wenn sie wollten, werden die Drohungen sehr ernst genommen.

⚙ EINE FÖDERATION MIT PROBLEMEN

Die riesige Föderation hat ein gewaltiges internes Problem. Nicht nur können sie selten eine vereinigte Front präsentieren – dafür sorgt böses Blut, das streitende Clans über Generationen hinweg weitergereicht haben –, sie unterstützen auch alte Bräuche, die die Fraktion selbst in verschiedene soziale Schichten zerfallen lässt, die unterschiedlichen Interessen folgen. Diese Bündnisse und Streitigkeiten aus der Zeit vor den Kriegen machen es Goharshûd schwer, die Fraktion zu vereinen.

Die Nomaden aus dem Säulen-Quadranten, deren Vertreter Osman Naqsh-i-Jahan ist, haben sich als weniger interessiert erwiesen, sich mit Politik zu beschäftigen, die keinen direkten Einfluss auf die Miran-Route hat, sind aber mehr



als bereit, die Portale zwischen Kua und Altai für das Konsortium zu schließen, wenn ihre Souveränität nicht anerkannt wird. Die Randwärtsregion-Schwärme, die von Urcia Kabu vertreten werden, haben aus erster Hand erlebt, wie die Zenither des Konsortiums ganze Systeme mit ihren intriganten Machenschaften beeinflussen können. Sie sagen, dass die Zeit gekommen ist, die Flotte zu mobilisieren, wenn die Föderation nicht ins Konzil der Fraktionen aufgenommen wird. Der Gesandte der Housyan-Linie, Qur Farabi der Blinde, sucht die Unterstützung der Freien Liga, um Handelsabkommen mit dem Konsortium zu schließen. Außerdem vertritt er die Ansicht, dass die Nomaden sich den anderen Kulturen des Horizonts durch Bildung und Mitgefühl annähern sollten. Wessen Stimme in einem bestimmten Moment am lautesten ist, könnte für Außenstehende schwer zu bestimmen sein. Die Nomaden leiden außerdem unter Sprachverwirrung innerhalb der Fraktion.

UNTERSTÜTZUNG IM KONZIL

Die sogenannte „Nomadenfrage“ wird immer hitziger, vor allem, weil dem Abgesandten ein Sitz als Beobachter im Konzil der Fraktionen angeboten wurde, etwas, dem die Nomaden niemals auch nur nahe gewesen sind. Die Nomadenföderation hat viele Verbündete unter den Fraktionen der Erstsiedler, die der Ansicht sind, dass die Föderation seit der Gründung des Konzils hätte Mitglied sein sollen.

Ahlams Tempel und die Drakoniter unterstützen den Anspruch der Föderation. Diese beiden Fraktionen genießen schon seit langer Zeit gute Handelsbeziehungen mit den Nomaden. Nicht alle Fraktionen unter den Erstsiedlern haben allerdings dieselbe Meinung über die Nomaden. Der Orden des Paria und die Föderation sprechen nach dem Angriff auf den nomadischen Tanziamat-Clan auf Zalos-B offiziell nicht miteinander.

Die zenithischen Fraktionen sind nicht glücklich über die neuen Forderungen der Föderation. Das Konsortium und in gewissem Maße die Freie Liga, beides handelsorientierte Gruppen, misstrauen diesen potentiellen Konkurrenten, und die Legion fühlt sich nicht wohl mit der Schiffsstärke der Föderation. Die Zenithische Hegemonie muss sich erst noch eine Meinung über die Nomaden bilden. Politik ist schließlich ein Shah-Spiel.

DIE MÄCHTIGE FLOTTE

Die Nomadenföderation kontrolliert die bei weitem größte Flotte im Horizont, auch wenn ein großer Teil davon aus zivilen Schiffen besteht und über viele Systeme verteilt ist. Jüngste Berichte lassen darauf schließen, dass die Nomaden begonnen haben, größere bewaffnete Konvois zu formen. Suhaima Taslim sprach mit Nachdruck in einer Bulletin-Sendung und sagte, dass wenn die Militarisierung der Nomadenflotte fortgesetzt wird, die Legion antworten werden müsse. Goharshûd erwiderte, dass mehr Korsaren die Nomadenrouten heimsuchen als zuvor, weil die Großfrachter des Konsortiums begonnen haben, die ärmeren Systeme zu erreichen, wo sie die örtlichen Händler verdrängen und einfache Leute zur Piraterie zwingen. Die Beziehungen zwischen der Föderation und der Legion sind seitdem gelinde gesagt eisig.

TABELLE 9.3 FRAKTIONSMITGLIEDER

Bekannte Fraktionsmitglieder auf Coriolis und im Dritten Horizont.

W66	NAME	KARRIERE	MACKE	ZIEL	FRAKTION
11-12	Yasmin Yriedes	Diplomatin	Heisere Stimme	Verbessere den Ruf des ...	Konsortiums
13	Wali Nimatallah	Bionik	Migräne	Bionik sichern für ...	das Konsortium
14-15	Heroc Eliades	Reporter	Berühmte Verwandte	Eine Topgeschichte für ...	das Bulletin
16	Jira Hamura	Schauspieler	Eitel	Verbessere die Einschaltquoten für ...	das Bulletin
21	Ares Kleon	Prospektor	Hochmut	Neue Ressourcen sichern für ...	das Kolonialbüro
22-23	Minna Jifha	Kolonist	Düster	Einen neuen Sektor kartographieren für ...	das Kolonialbüro
24	Yusef Kander	Astronik	Vorsichtig	Mehr Finanzen erhalten vom ...	Institut
25-26	Ioanna Kouma	Maschinist	Praktisch	Neue Projekte beginnen für ...	das Institut
31	Niha Salumar	Hafenarbeiter	Hört niemals auf zu reden	Arbeitsbedingungen verbessern für ...	die Freie Liga
32-33	Abdelar Zula	Freihändler	Schielt	Bessere Freihändlerverträge für ...	die Freie Liga
34	Jasma Palu	Söldner	Kybernetik	Hochriskante Aufträge annehmen für ...	die Legion
35-36	Skalide dol-Gara	Korsarenjäger	Schnell	Mehr Schiffsabschüsse erzielen für ...	die Legion
41	Ghano Birbasil	Gang-Akbar	Misstrauisch	Einfluss ausweiten für ...	das Syndikat
42-43	Cyrus Izza	Gewürzhändler	Tätowiert	Neue Handelspartner finden für ...	das Syndikat
44	Ariana Quassar	Bürokrat	Flüsternde Stimme	Unterwandere die Feinde der ...	Zenithischen Hegemonie
45-46	Chemona Arianites	Ex-Judikator	Brandmale	Bekämpfe die Korruption in ...	der Zenithischen Hegemonie
51	Hija Goua	Kurtisane	Zweigeschlechtlich	Verträge unterzeichnen für ...	Ahlams Tempel
52	Darkes Lamann	Eldends-vierteldichter	Zerrissene Kleidung	Poesie verbreiten für ...	Ahlams Tempel
53	Zamira Algrides	Archäologe	Kybernetisches Auge	Gefährliche Artefakte sichern für ...	die Drakoniter
54	Jassar Gherdo	Medikurg	Beißt sich auf die Lippe	Verhindere die Ausbreitung gefährlicher Bionik für ...	die Drakoniter
55-56	Yesiel Marcos	Bulletin-Prophet	Laut	Die Mystikerkrankheit aufhalten für ...	die Kirche der Ikonen
61-62	Sharif Afta	Missionar	Lächelt immer	Den wahren Glauben verbreiten für ...	die Kirche der Ikonen
63	Balthuzar Mifti	Märtyrerprophet	Misanthrop	Den Abgesandten aufhalten für ...	den Orden des Paria
64	Hadassah Arias	Diplomat	Stimme wie Honig	Rivalisierende Fraktionen behindern für ...	den Orden des Paria
65	Yineve Siflak	Krieger	Stolz	Stärkt ...	die Nomaden-föderation
66	Herodes Gharifa	Mystiker	Kriegsbemalung	Die Kräfte offenbaren für ...	die Nomaden-föderation

DIE KLEINEN SPIELER

Die kleinen Spieler sind Gruppen und Organisationen, die eine Ebene unter den Fraktionen operieren. Die Fraktionen sind vielleicht die wahren Herrscher des Horizonts, aber sie können nicht alles selbst machen, und einige Geschäftsbereiche sollte man, zumindest offiziell, besser Spielern mit zweifelhafterem Ruf überlassen.

Die kleinen Spieler operieren auf einer Ebene zwischen dem Volk und den Fraktionen und kümmern sich um vielerlei Dinge, von Fernwelthandel und Randbasaren bis hin zu Geheimmissionen, Detektivarbeit und Sicherheitsfragen.

FREIHANDELSMÄRKTE

Märkte, auf denen sich Freihändler und andere Kaufleute treffen, um Geschäfte zu machen, gibt es überall im Horizont. Größere Firmen handeln direkt mit ihren Kunden und nutzen die Logistik der Fraktionen. Das ist jedoch keine Option für kleinere Gruppen und Besatzungen, die stattdessen Verträge in den Raumhäfen finden müssen, die sie besuchen. Traditionell sehen die Freihandelsmärkte alle gleich aus. Kaufleute und Freihändler versammeln sich an einem Platz oder anderen offenen Bereich und scharen sich um die oft lauten und charismatischen Vertragsmakler, die Khabaras. Der Khabara versteigert dann die verschiedenen Handelsmissionen. Tonnage, Preise, Zielorte und Lieferzeiten werden laut diskutiert, und die Kapitäne bieten den Kaufleuten ihre Schiffe an. Der Khabara erhält für jeden abgeschlossenen Vertrag eine kleine Maklergebühr. Die Kosten der Aufträge werden öffentlich auf dem Markt festgelegt, so dass keine Partei danach den Vertrag ändern kann, ohne ihren Ruf aufs Spiel zu setzen. Zwar kann der Wettkampf zwischen den Freihändlern brutal sein, doch einige Kapitäne und Schiffe sind berühmt genug, um höhere Preise zu fordern und den Auftrag zu bekommen. Dafür haben die Kaufleute eine bessere Chance auf eine sichere und schnelle Lieferung.

⚙ SUQ ALESH

Suq Alesh ist der Freihandelsmarkt auf Coriolis, der sich im Herz des Kerns befindet, und dient sowohl als Basar als auch als Auktionshaus. Die große Halle steht voller Buden, Podien, Kisten und allerlei Schutt, und überall verlesen Khabaras Auftragsangebote, einige von der Station selbst, andere vom Netz und andere aus Kua darunter. Das offene Geheimnis von Suq Alesh ist, dass Syndikatsbanden die Khabaras kontrollieren und dass die Garde dabei ein Auge zudrückt. Das hat manchmal dazu geführt, dass die Bandenfehden auf den Markt überschwappen und die Kapitäne von der Bande, die den Khabara kontrolliert, gezwungen werden, zusätzliche Fracht aufzunehmen. Die höherrangigen Syndikatsmitglieder versuchen zu verhindern, dass das allzu oft passiert. Man findet eine Entsprechung zu Suq Alesh in fast jedem Raumhafen und Karawanen-Serail, normalerweise unter dem Namen Suq Eswad.

⚙ MÄRKTE DER LETZTEN CHANCE

Weit draußen in den Sternenarmen, in den Randsystemen oder um abgelegene Schwestersterne, wo die Handelsrouten enden, findet man die sogenannten Märkte der Letzten Chance. Die Bekanntesten befinden sich auf Eanu und Menkar, und sie sind auch die Wildesten. Niemand begibt sich dorthin, ohne eine Vulkan oder einen Leibwächter mitzubringen. Handelsmissionen zum und vom Rand der Zivilisation können großen Profit einbringen, aber unglücklicherweise besuchen nicht nur verzweifelte Freihändler die Märkte der Letzten Chance. Korsaren, Kriegsherren, örtliche Tyrannen und ihresgleichen versammeln sich an diesen Märkten, um Vorräte oder neue Technologie aus den Kernsystemen zu erhalten, was manchmal dazu führt, dass Kapitäne oder ganze Besatzungen entführt werden. Der Markt der Letzten Chance auf Eanu befindet sich aus diesem Grund in einem offenen Olivenhain vor dem Yivem-Raumhafen, mit klarer Sicht auf alle, die kommen und gehen.

FREISCHAFFENDE AGENTUREN

Für Gruppen von Freischaffenden oder Agenten sind Aufträge nicht so leicht zu bekommen wie für Freihändler oder Söldner. Die gut bezahlten Aufträge werden meistens von den Geheimdiensten übernommen, und diese nehmen selten Hilfe von außen an. Detektivarbeit – alles von Vermisstenfällen bis zur Industriespionage – wird normalerweise privat und diskret ausgeführt, und viele Detektivagenturen findet man auf dem Infonet. Auf Coriolis ist die beste Art, eine Firma zu registrieren, durch das Bulletin auf dem Infonet. Dort findet man einige größere Agenturen für Freischaffende auf Coriolis, die manchmal Experten für bestimmte Aufgaben anwerben. Die größte Firma ist „Unter dem Lotus“, die trotz ihres Namens nichts mit dem Tempel zu tun haben. Sie sind auf vermisste Personen, mutmaßlichen Ehebruch und andere Indiskretionen spezialisiert und haben zahlreiche Anwälte und Bürokraten angestellt, die sich um die Konflikte kümmern, die als Folgen der Detektivarbeit auftreten.

DIE KLEINEN SPIELER UND DIE GRUPPE

Die kleineren Spieler sind darauf ausgelegt, potentielle Arbeitgeber für die SC zu sein. Sie kümmern sich um kleinere Missionen, haben Verbindungen zu örtlichen Patronen und sind manchmal Botschafter für Fraktionsmitglieder.

SPIONAGENESTER

Einige Orte im Dritten Horizont sind noch mehr von Lügen und Intrigen dominiert als andere. Es sind Orte, an denen sich die Geheimdienste versammeln, um Informationen und Geheimnisse zu sammeln. Die Welt der Geheimnisse ist natürlich immer in Bewegung, aber wenn man die inneren Konflikte der Konzilsfraktionen und die wachsenden politischen Spannungen im Horizont bedenkt, sind einige Orte sichere Anlaufstellen, beispielsweise Zalos, die Stadt der Fremden auf dem Mond von Karrmerruk. Spione, Kompaniesöldner, Korrespondenten und Freischaffende versammeln sich in der Stadt, in der Hoffnung, Geheimnisse, kostbare Fracht oder wertvolle Verträge zu finden. Ein neuer Nährboden für die Geheimdienstgemeinschaft ist die Asteroidenstation Djachroum in der Randwärtsregion, an der der Orden des Paria plötzlich großes Interesse entwickelt hat. Die Sonderabteilung des Konsortiums hat hier auch eine sichtbare Präsenz in Form eines Hochsicherheitsgefängnisses, einiger Institutsforschungseinrichtungen und einer Legionsbasis. Für das einfache Volk ist Dabaran die Hauptstadt der Intrigen, und seine Fürsten, Dars und Emire befinden sich in einem beständigen und sehr öffentlichen Tanz der Spionage, der Morde und der Verhandlungen. Freischaffende sind auf Dabaran sehr begehrt, da der Adel jedes Wissen über sie abstreiten kann, wenn man sie verhaftet.



GEHEIMDIENSTE

Die größeren Fraktionen haben ihre eigenen Geheimdienste, sowohl intern als auch extern, und die meisten größeren Konzerne haben ihre Abteilungen zur Spionageabwehr. Die größte und bekannteste ist dank einer Reihe von Bulletin-Filmen die Sonderabteilung des Konsortiums. Sie setzt oft Freischaffende ein, von denen viele später in die Organisation aufgenommen werden. Die Sonderabteilung hat sich fast über den gesamten Horizont ausgebreitet und ist zuständig für alles von Spionage, die Sicherung von Ressourcen sowie Attentate bis hin zu politischer Erpressung, Artefaktjagd und Sabotage. Den zweiten Platz nimmt vermutlich der Geheimdienst des Ordens ein, aber viel ist nicht über ihn bekannt, und die Schwarzen Lotusblüten haben Gerüchten zufolge auch ein Spionagenetzwerk.

Viele Fraktionen und Regimes verfügen auch über Geheimpolizeitruppen, beispielsweise auf Sadaal und Zalos, und die Zenithische Hegemonie hat das furchterregende Astûrban. Sie neigen eher nicht dazu, Freischaffende anzuwerben, aber es passiert, wenn auch inoffiziell. Die größten Firmen, zum Beispiel das Kolonialbüro, das Bulletin, Nestara, Nyala und Celer-Delekta, werben verschiedenste Freischaffende für unterschiedliche Ermittlungsmissionen an.

KURIERMISSIONEN

Botschaften und Nachrichten durch den Horizont zu schicken ist eine physische Angelegenheit, für die man ein Schiff braucht, da Signale nicht durch die Portale gesendet werden können. Der größte Spieler auf diesem Markt ist Ermes-Kurier, das vom Bulletin betrieben wird, aber Personen mit hohen Sicherheitsanforderungen wählen oft kleinere Firmen, so dass es einen großen Markt für unabhängige Kuriermannschaften gibt. Kuriermissionen sind in Freihandelssuqs weit verbreitet, da eine Besatzung einen guten Profit machen kann, indem sie eine Kuriermission zusätzlich zu normaler Fracht annimmt. Da die Suqs öffentliche Orte sind, werden empfindliche Informationen normalerweise von Söldnern begleitet, aber das ist nicht sehr anonym. Kapitänin Masomola Kifri sah hier einen Bedarf und gründete vor einigen Zyklen „Kifris Kurierbüro“, oder einfach „das Büro“. Das Büro funktioniert wie eine Söldneragentur und gewährt volle Kundenanonymität. Die Geschäfte laufen hervorragend, und ihre neuen Büros auf einer künstlichen Insel in der Spitze sind stark besucht. Das Büro stellt verschlüsselte Tags, Taschen oder andere große Behälter zur Verfügung, um die Geheimnisse der Klienten zu sichern.

TABELLE 9.4 KAUFLEUTE UND HANDELSFIRMEN

Verwende die Tabelle, um Handelspartner zu erstellen, mit denen die SC interagieren können.

W66	NAME UND FIRMA	HANDELSWARE	RUF
11-12	Aldair Jubal, Jubal Exporte & Importe	Gewürze, Drogen, Waffen	Skrupellos
13-15	Abdul Nasr, die Freie Liga	Technologische Artefakte	Gute Schmugglerkontakte
16-21	Lea Marhoun, Zenithisches Handelsbündnis	Antiquitäten und archäologische Funde	Gutes Kundennetzwerk
22-24	Mukthar Sawalla, Hyperion Logistik	Großfrachttransporte	Syndikatsvermittler
25-31	Jiamina Mafout, Kuanische Transporte	Bauholz, Halbintelligente, Vieh	Fairer Händler
32-34	Azura Behroz, Karrmerruk Gewürze	Gewürze, Getreide	Direkt
35-36	Darya din Kouf, Monolith Lux	Luxusgüter, Kunst	Versucht jeden übers Ohr zu hauen
41-43	Bahram Karebadja, Algol Exporte	Erz, Industrieprodukte	Angeblich Drogenschmuggler
44-45	Hashmari Nifara, Chelebs	Schwerkraftprojektoren, Hightech	Immer auf der Suche nach Fraktionstechnologie
46-52	Nikodreas Ferhad, Hazeram-Handelsgesellschaft	Edelgase, Schiffstechnologie	Immer maskiert
53-54	Amarata Yelizina, Dari Yeliz Exporte	Wein, Luxusgüter, Nahrung	Kultiviert
55-56	Heliotres din Nestera, Nestera Lebensmittel	Lebensmittel, Luxusgüter, Medikamente	Kontakte in der Waffenindustrie
61-62	Mustafar dol-Hrama, MustafarTrade	Erz, Chemikalien, Hightech	Mittelsmann für die Hegemonie
63-64	Hatima Shamaz, ShamazXport	Hightech	Artefaktschmuggler
65-66	Chelona Mirou, Xpress	Metalle, Mineralien, Kunst	Schnelle Schiffe

TABELLE 9.5 FREISCHAFFENDE AGENTEN

Die Tabelle listet einige Beispiele für freischaffende Agenturen auf, die Kurier-, Detektiv und Ermittlungsarbeit leisten. Würfle oder wähle einen passenden Arbeitgeber aus.

W66	AGENTUR	KONTAKT	AUFTRÄGE
11-12	Unter dem Lotus	Mira Jedres	Vermisste Personen, Ehebruch
13-14	Kifris Kurierbüro	Masomola Kifri	Sensible Informationen
15-16	Ermes-Kurier	Irfan Yriedes	Expresslieferungen
21-22	Zark-Detektei	Danyala Zark	Diskrete Ermittlung auf Coriolis
23-24	Mimosa-Problemlöser	Mara Mimosa	Industriespionage
25-26	Schwarzer Löwe	Aslan Ferred	Diskrete Kuriermissionen und Einbrüche
31-32	Algol Express	Marida par-Chouli	Expresstransport für Passagiere und Tiere
33-34	Die Yasara-Firma	Yasara Salmi	Verschiedene Arten von Ermittlungen
35-36	Parrah-Security	Memra Parrah-Kesbouli	Sicherheitsdienste und Verbrechensermittlung
41-42	Nevos-Überwachung	Alexindra Illudires	Patrouillenmissionen und persönliche Sicherheit auf Reisen
43-44	das Archäologiebüro	Sahab Bouri	Rechtsbeistand und Verleih von Ausrüstung
45-46	Tekne	Fihaz Nimatallah	Technische Überwachung/Spionage
51-52	Hexagon Express	Bel Djabir	Schnelle interstellare Kuriermissionen
53-54	Quiro	Amado Quiro	Hacking und Sicherheit
55-56	Farrukh-Kartographie	Farrukh Hasra	Kartographierung und Gebäudeinspektionen
61-62	Freie Astrogation	Ninive Kalistides	Reiseplanung, freischaffende Kapitäne und Piloten
63-64	Xuro-Sicherheit	Amra Xuro-Dhal	Frachtschutz und planetare Kuriermissionen
65-66	Letzte Chance	Harra Corena	Kuriermissionen in unsichere Systeme

SÖLDNERAGENTUREN

Der Söldnermarkt funktioniert ähnlich wie der Kuriermarkt. Auch wenn die Legion fast der einzige Spieler ist, gibt es bestimmte Aufträge, die sie nicht übernehmen kann, aufgrund der Risiken oder der Art der Missionen. Des Weiteren wird ihre Flotte nur für Missionen durch das Konsortium verwenden, was bedeutet, dass der Markt für Eskorten, Korsarenjagd oder Sabotage Söldnern oft vollständig offen steht. Knotenpunkte wie Coriolis, Akhandar-O-Sharif und Torgonum haben große Söldneragenturen, die privat geführt werden, aber auf Legionsverträgen basieren und vermutlich von mehreren Geheimdiensten überwacht werden. In solchen Büros können sich Söldnergruppen eintragen und ihre Schiffe, Ressourcen und Fähigkeiten auflisten – Scharfschützen, Sprengstoffe, Datendschinn, Infiltration oder was es auch sein mag – und die Kunden können anonym die Kompanie auswählen, die am besten zu ihrer Mission passt. Die Verträge und Treffen zur Verhandlung werden von der Agentur organisiert.

DER SCHWARZE SCHÄDEL

In direkter Nähe zur Ozonplaza auf Coriolis findet man in einem bescheidenen Gebäude, das mit schwarzen Lotusblüten und Schädeln bedeckt ist, den Schwarzen Schädel. Trotz des Namens und der Außenfassade ist das nicht die Lieblingsbar der Legion, das Cranium, sondern eine Söldneragentur. Das Haus ist dunkel, leise und laut einer kleinen Plakette über der Tür abhörsicher. Der Schwarze Schädel spezialisiert sich auf Missionen im Kua-System, doch hat er auch Kontakte auf Algol, Dabaran und Sadaal. Wenn es nötig ist, kann die Agentur auch Schiffs- und Shuttletransporte für Bodenkompanien organisieren.

ALKABARS UNTERSTÜTZUNG

Nahe des Zentrums von Akhandar-O-Sharif befindet sich die Firma Alkabars Unterstützung in einem strahlend neuen, ebenholzschwarzen und weißen Wolkenkratzer. Elegante Panoramafenster mit Aussicht auf die nördlichen Staubmeere stellen eine eindrucksvolle Kulisse für die Vertragsunterzeichnung von Kunden und Söldnern dar. Alkabars ist ein großer Name bei Bodeneinsätzen und Weltraumeskorten und kann viele verschiedene Kompanien und Schiffe zur Verfügung stellen, angeführt von speziellen unterstützenden Koordinatoren, wenn es nötig ist. Diese Koordinatoren sind oft ehemalige Legionäre oder Soldaten und Offiziere größerer Söldnerkompanien. Alkabars hat auch Büros auf Coriolis – in den besseren Teilen des Kerns – und auf Mira, Dabaran, Sadaal und Zalos.

REISENDE UND WELTRAUMKARAWANEN

Seit die Zenither den Horizont geöffnet haben, und besonders, seit die Kirche der Ikonen die Pilgerfahrt zum heiligen Ritus erklärt hat, hat die Zahl von Reisen um ein Vielfaches zugenommen. Sowohl einfache Menschen als auch Fürsten reisen, wenn auch unter verschiedenen Umständen. Die Reichen reisen an Bord von Exeter-Luxuskreuzfahrtschiffen oder ihren eigenen privaten Jachten. Die Armen können durch den Horizont reisen, indem sie auf Schiffen arbeiten, oder sie checken auf den billigen Kälteschlaffrachtern ein, die einige der größeren Schifffahrtsfirmen leiten – um einen Profit zu machen, sind die Kälteschlafbetten Teil der Fracht. Eine andere Möglichkeit ist es, eine Mitfahrgelegenheit bei Nomaden, Expeditionen oder Karawanen zu finden.

⚙ OFLIONAS KARAWANE

Seit fast zehn Zyklen bereist Kapitänin Ofliona von der Blume von Ibsalim die Tempelroute zwischen Mira und Dabaran über Aiwaz und Kua. Im Lauf der Zyklen haben andere Schiffe einen Konvoi um den riesigen Frachter gebildet, dessen Frachtraum in einen großen Basar mit ausgekleideten Wohnmodulen umgebaut worden ist. Im Heck des Schiffs gibt es endlose Korridore voller Kälteschlafbetten. Jeder ist willkommen, sich der Karawane anzuschließen, solange es ein freies Kälteschlafbett gibt. Kleinere Schiffe, die zusammen die Sternenblumen genannt werden, helfen bei der Logistik der Karawane und schützen sie, wenn es nötig ist, aber die Ikonen scheinen über die Karawane zu wachen, und Korsaren haben noch nie versucht, sie anzugreifen. Ähnliche Karawanen von verbündeten Kapitänen findet man überall im Horizont: die Randwärtsregion-Nomaden, das Birbadir-Trio und die Aiwaz-Sternensegler auf der Sadaalroute sind nur einige. Die Pilger ist ein umgewandelter schwerer Frachter, der der Kirche der Ikonen leihweise überlassen wurde, um ständig Pilger von Kua nach Mira und zurück zu bringen.

⚙ MARMARAS FLIEGENDER ZIRKUS

Mehrere Truppen von Unterhaltungskünstlern haben in den letzten Zyklen begonnen, durch den Horizont zu reisen. Es gibt Kurtisanenschiffe, Zirkusse, Theatertruppen und Künstler, und sie alle teilen die Routen zwischen den Kernsystemen und landen in Häfen, Märkten und Basaren, besonders während Feierlichkeiten. Marmaras Fliegender Zirkus ist eine solche Gruppe, die zwischen Coriolis, Kua, Lubau und den

TABELLE 9.6 KONFLIKTE

Aktuelle Konflikte im Dritten Horizont, die als Missionsziele für Söldner dienen könnten.

W66	KONFLIKT	BETEILIGTE	ORT
11-12	Die Elendsviertelrebellion	3. Volksbrigade und Nestera-Sicherheitstruppen	Das Konglomerat, Kua
13-14	Der Dschungelkrieg	Söldnergruppe Azza und die Legion	Kua
15-16	Die Uharu-Offensive	Söldner und die Legion	Die Waldmonde von Uharu
21-22	Haven	General Yihanna, die Alkarra-Armee und das Kolonialbüro	Algol
23-24	Der Marrab-Cluster	Die Nomadenschwärme und die Prospektorenclans	Grenzraum
25-26	Der Stille Krieg	Djachroum und das Konsortium/Legion	Grenzraum
31-32	Der Krieg gegen die Häresie	Der Orden des Paria und die Zalos-B-Häretiker	Zalos-B
33-34	Die Bahtrol-Revolte	Die Nomaden von Lubau und das Kolonialbüro	Lubau
35-36	Die Sklavenjägerjagd	Die Sklavenjäger und das Konsortium	Tanzim, Algol
41-42	Die Bokorplage	Die Bokor-Korsaren und Söldner	Anaspora
43-44	Der Hydra-Aufstand	Die Hydra-Flotille und die Legion	Der Kreis von Dabaran
45-46	Die Wasserkriege	Gräfin Evarides und der Pascha von Dar	Bhouti Dabaran
51-52	Der Eisenkonflikt	Das Tufsur-Emirat und das Konsortium	Algebar
53-54	Der Honigkrieg	Freie Sadaalian-Kapitäne und Dziban der Mematurg	Errais-Asteroidengürtel
55-56	Der Marschkonflikt	Die Sumpfnomaden und der Ikonokrat	Sadaal
61-62	Die Feuergräber	Söldner und die Legion	Pyre, Uharu
63-64	Die Ordana-Besatzung	Die Leoparden von Ayyutta und das Ayuin-Kartell	Säulen-Quadrant
65-66	Die Korsarenkrise	Die Altai-Korsaren und das Konsortium	Säulen-Quadrant

TABELLE 9.7 FREIZEITREISEN UND PILGERFAHRTEN

Es folgt eine Liste von empfohlenen Zielen und Ereignissen für Freizeitreisen und Pilgerfahrten. Zum Spaß zu reisen, ist aber vor allem für die sehr Reichen reserviert.

W66	ZIEL	BEKANNT FÜR
11-12	Das Sofia-Gora-Kloster, Grenzraum	Ein Glasmosaik, das ein mathematisches Wunder ist
13-14	Die Ikonenstadt auf Mira	Der Schwebende Ikonendom auf Hurabas Segen
15-16	Die Tempelstadt auf Dabaran	Die Oasengärten im heiligen Tempel von Baryla
21-22	Der Kraterdom auf Algol	Der Gebetsturm, entworfen von Yassa dol-Gardi
23-24	Der Dom der Ikonen auf Coriolis	Der Ghoasan-Lehmtempel unter dem Dom
25-26	Berg Arjjat auf Ordana B	Der schlummernde Prophet auf der Bergspitze
31-32	Die Treppen von Kensa auf Zanjire im Altai-System	Die blutigen Prediger von Darikos
33-34	Cala Duriha im Orbit über Jina	Spielhallen- und Theaterasteroid
35-36	Ahm-Salim auf Kua	Strandresort für Hegemonisten auf Urlaub
41-42	Die Oper von Quassar, der Monolith	Blutopern, von denen „Nadir" die berühmteste ist
43-44	Die Wolkenstadt auf Dabaran	Luftkissenfahrzeugrennen, Shah-Turniere und Glücksspiel
45-46	Der Weiße Inseltempel auf Amedo	Wanderungen und Bootspilgerfahrten mit erfrischenden Bädern
51-52	Der smaragdgrüne Korruvatsee auf Sadaal	Heilende heiße Quellen
53-54	Die Alburz-Ikone auf Sadaal	Maskierte Tänzer in langen Paraden
55-56	Der Basar von Akhandar auf Algol	Der Elefantenmarkt und das Feuerfest
61-62	Die Friedhöfe auf Lubau	Exosprünge, Gravsurfen und Injektorrennen
63-64	Das Nomadenfest auf Djachroum	Glücksspiel, Komiker und Darbieter in der Brückenhöhle
65-66	Der Yamra-Basar in Dar Sour	Wunderschöne Stoffe, Luxusgüter und fantastische Küche

äußeren Kolonien im System reist. Die Familie par-Noftim, deren Oberhaupt die Matriarchin Yevina Noftima ist, hat die Kontrolle über den Zirkus, der aus einem großen Frachter und einigen kleineren Shuttles besteht. Sie spezialisieren sich auf Akrobatik und exotische Tiere – ihre Stars sind die gezähmten Dirhad von Lubau. Der Frachter Marmara muss ständig repariert werden, und seine Zwischenstopps werden immer länger.

FORSCHUNGSINSTITUTE

Wissenschaftler und Entdecker schließen sich oft einer Akademie oder größeren Fakultät an, um ihre Arbeit zu finanzieren. Die Schulen, die das Institut leitet, sind am beliebtesten und haben die besten Ressourcen. Portal- und Xenoarchäologie sind die neuesten Trends, angetrieben von der Pseudodokumentation „Die Spur des Skarabäus" über einen gewitzten Archäologen, der in der kalten Wüste von Dabaran nach Ruinen der Portalbauer sucht. Das Institut und die größeren Universitäten finanzieren nur noch ungern Expeditionen, und nicht einmal das Kolonialbüro betreibt noch Sponsoring für Erkundungsreisen. Kleinere Institute müssen Finanzierung durch wohlhabende Gönner oder örtliche Fürsten finden. Unabhängige Kapitäne mit kleinen Schiffen werden für Expeditionen angeworben, plus einige Söldner, wenn der Auftrag riskant werden könnte. In der Hegemonie und an den Höfen von Dabaran ist es sehr beliebt, Expeditionen zu finanzieren, da dies als edle Tat gilt.

⚙ FERMAL-GAROUDS MATHEMATISCHES INSTITUT

Trotz des Namens arbeitet Fermal-Garouds in Daddah, Dabaran, nicht nur mit Mathematik, sondern hat auch Fakultäten für angewandte Wissenschaften wie Astronik, Portalmathematik, Xenobiologie und Xenoarchäologie. Jedes Jahr organisieren sie Expeditionen zu berühmten Portalbauer-Ruinen im Horizont und untersuchen die Stätten mit der jüngsten passiven Sensortechnologie. Der Hauptsponsor des Instituts, Pascha Nouli-dol-Arahin, finanziert auch unabhängige Archäologen und Wissenschaftler mit interessanten Ideen. Institute wie Fermal-Garouds gibt es an vielen Orten, und sie finanzieren die unterschiedlichsten Stipendien und Expeditionen. Einige Beispiele hierfür sind die Nestera-Schule der Archäologie, Konstantinides' Astronikakademie, die sich auf Phänomene im tiefen Weltraum und Raumarchäologie konzentriert, und das Geschichtskolleg in Tirggonum, Mira.

KONZERNEXPEDITIONEN

Einige der größeren Konzerne sind immer auf der Suche nach vergessener Technologie. Das wird auf verschiedene Weisen umgesetzt. Historische Forschung mithilfe alter Folianten und Datenbanken kann Gerüchte über verborgene Anlagen offenbaren. Expeditionen aus Freischaffenden und Söldnern in den äußeren Systemen sind eine andere Methode. Um die Risiken für die Firma zu verringern, werden die Expeditionen von Freischaffenden durchgeführt, aber ein Konzernwissenschaftler begleitet sie, um Funde zu sichern. Sowohl Nestera als auch Nyala sind sehr an alter Technologie und Portalartefakten interessiert. Celer-Delekta finanziert Expeditionen auf der Suche nach pharmazeutischen und medizinischen Kräutern, wie erst vor kurzer Zeit auf den Uharu-Waldmonden.

TABELLE 9.8 AUSGRABUNGEN UND EXPEDITIONEN

W66	AUSGRABUNG ODER EXPEDITION	JÜNGSTE EREIGNISSE
11-12	Die Forschungsexpedition des Instituts auf Z-29, Zhau	Professor Gifti hat etwas im Bereich Xertes gefunden. Die Stätte wurde abgeriegelt.
13-14	Die Kheram-Ausgrabung, angeführt von Leserin Seccra von der Archäologischen Einrichtung des Instituts	Korsaren haben die Stätte überfallen. Die Überlebenden warten auf Rettung.
15-16	Die Expedition im Harballa-Massiv auf Surha	Die Expedition ist in einem Eissturm verschollen.
21-22	Der zweite Versuch des Instituts einer astroarchäologischen Expedition zum Menkar-Monolithen	Eingeborene Kolonisten haben das Basislager der Expedition sabotiert, um sie aufzuhalten.
23-24	ARRCA finanzierte die Untersuchung des Awadhi Sunfan	Freischaffende mit mächtigen Sensoren haben mehrere Male die Flugverbotszone verletzt.
25-26	Die Vermessung der Fusionssphären in Anaspora durch das Quassar-Institut	Eine Sphäre ist gerade explodiert, was viel Elend auf den nahen Asteroidenstationen verursacht hat.
31-32	Sensormessungen im Netzschleier, der Izar im Erequ-System umgibt, durch das Forschungsschiff Doktor Zvijamin	Örtliche Fanatiker blockieren die Sensoren, mit Unterstützung durch den Orden des Paria durch Faysals Schleier.
33-34	Die Expedition des Darba-Instituts zu den Amedo-B-Steinfiguren	Eine der Figuren scheint nach einem Experiment vor Ort einzustürzen.
35-36	Markadus' Ausgrabung im Merkabra-Graben auf Dabaran	Die örtlichen Nomaden haben die nahen Dar angefleht, die Ausgrabung aufzuhalten.
41-42	Die Ausgrabung des Monolithen durch die Zenithische Hegemonie	Das Projekt wurde dauerhaft aufgegeben, seit eine Expeditionsmannschaft verschwunden ist.
43-44	Die Ausgrabungen des Instituts und des Kolonialbüros in der Ruinenstadt Kah im Kua-Dschungel	Ausgrabungsleiter N'issa Khaba ist im Dschungel verschwunden.
45-46	Die Ausgrabungen in den Lavafeldern von Ghoasa durch die Kirche der Ikonen.	Das Lager wurde sabotiert. Die Kirche beschuldigt den Orden des Paria.
51-52	Spektrosensorische Messungen der Wunde durch die Madaba-Forschungskuppel auf Dabaran	Eine unbekannte Gruppe hat Vermessungsleiter Janos Mediz entführt.
53-54	Die Expedition zum Nordpol von Kua, um die Energiesphäre zu erforschen, finanziert durch die Astronikeinrichtung des Instituts	Die Finanzierung der Expedition wurde zurückgezogen. Gerüchte sagen, dies geschah auf Befehl des Konsortiums.
55-56	Die Erkundung des runden Tempels auf Ahm-Salim durch Industrial Algebra.	Die Hegemonisten und das Astûrban stören die Expedition.
61-62	Die Ausgrabung des perfekten Labyrinths im Heera-Krater auf Kua durch Fermal-Garouds Mathematisches Institut aus Dabaran	Drei Archäologen sind im Labyrinth verschwunden und haben ein seltsames Artefakt zurückgelassen.
63-64	Die Ausgrabungen in den Sandfeldern in der Umgebung der Mahanji-Oasa auf Lubau	Prospektoren haben ein Petroleumfeld direkt neben der Ausgrabungsstätte gefunden.
65-66	Astroarchäologische Erforschung der Armada der Erstsiedler im Grenzraum	Die Legion hat eine Blockade um den ganzen Schiffsfriedhof errichtet.





KAPITEL 10

DIE VÖLKER DES HORIZONTS

Die Sogoi von Kua leben in fast vollkommener Harmonie mit dem Regenwald in einem primitiven Fruchtbarkeitskult. Auch wenn die Sogoi jegliche Zivilisation verloren haben, hat ihre Kultur modernen Zenithern viel zu bieten: exotische Küche, Heilkräuter und natürlich farbenfrohe Kleidung.

ISOGOI – BARBAREN ODER BESTIEN? – Dahamin dol-Quassar

Die Völker des Horizonts werden oft in Erstsiedler und Zenither eingeteilt, aber die Realität ist natürlich viel nuancierter. Knallharte Kolonisten, Nomaden, biogeformte Humaniten und, zumindest in der Ansicht mancher, sogar Halbintelligenzen bilden die vielseitige Mischung von Leuten, die den Sternenhaufen bewohnen.

Vor langer Zeit war der Dritte Horizont lautlos. In den Ruinen, die die Portalbauer zurückgelassen hatten, lebten nur Halbintelligenzen, die mehr Tiere als Menschen sind. Schließlich trafen die ursprünglichen Siedler aus dem Ersten Horizont durch die Portale ein, als selbst erwähltes Exil oder durch Vertreibung. Sie siedelten auf Algol und breiteten sich später auf Mira, Zalos, Kua, Sadaal und Dabaran aus. Raumstationen wurden erbaut, große Paläste errichtet, neue Kolonien gegründet. Die frühen Kolonisten breiteten sich im Dritten Horizont aus wie Samenkörner im Wind. Sie trugen viele Namen, aber die meisten wurden vergessen. Heute erinnert man sich an sie nur als die Erstsiedler.

DIE ERSTSIEDLER

Die Erstsiedler sind eine heterogene Gruppe von Menschen, die vor zahllosen Jahren in vielen Wellen in großen Kolonisierungsschiffen zum Dritten Horizont ausgewandert sind. Die Reihenfolge ihrer Ankunft ist in Vergessenheit geraten, aber die Überlieferung besagt, dass Algol der erste Planet war, den sie besiedelt haben. Sie begannen als eher homogene Gruppe, was Sprache und Kultur angeht, doch haben sie sich im Lauf der Jahrhunderte auseinanderentwickelt. Heute hat so gut wie jedes System seine eigene Sprache, auch wenn Migranten und Kolonisten die Sprachen im ganzen Horizont verbreiten. Beispielsweise besitzt das Konglomerat auf Kua eine große Minderheit, die Algolanisch spricht. Der Ikonenglauben ist die eine Konstante unter allen Völkern der Erstsiedler, obwohl es zahlreiche Unterschiede in der Ausübung gibt. Die Gesellschaften der Erstsiedler neigen dazu, die erweiterte Familie oder den Clan in den Mittelpunkt zu stellen, das ändert sich jedoch langsam.

Die Erstsiedler lebten lange nur in den Kernsystemen, aber als die Kolonisten sich mit der Zeit in Eingeborene verwandelten, kolonisierten neue Wellen von Pionieren die weiter draußen liegenden Systeme. Der Krieg gegen den Ersten und Zweiten Horizont hielt diese Ausbreitung jedoch auf und verwüstete weite Gebiete, und die Bevölkerung ging während der Langen Nacht zurück. Heute expandieren die Erstsiedler wieder, als Reaktion auf die Ankunft der Zenither und ihres Handels.

DIE STERNENREISENDEN

Die Weltraumnomaden bereisen den Horizont in uralten Schiffen, die oft stark modifiziert und notdürftig gewartet sind, mit allen Ersatzteilen, die ihre Maschinisten in die Finger bekommen können. Wie andere Erstsiedler sind auch die Nomaden clanorientiert und haben große Familien, in denen Berufe durch die Generationen weitergereicht werden. Von frühester Kindheit an ist man ein Pilotenlehrling, ein hydroponischer Bauer, ein Lebenserhaltungssystem-Techniker, ein Sicherheitsmann oder vielleicht ein Exokrieger. Der Clan organisiert alle Funktionen der Gesellschaft.

Seit der Ankunft der Zenither nimmt die Zahl der Nomaden zu, wahrscheinlich, weil Schiffe leichter zu bekommen sind und die besten Planeten schnell an Überbevölkerung leiden. Viele Leute stehen vor der Wahl, wegzuziehen und Kolonisten zu werden oder die Sterne als Heimat zu erwählen, und viele entscheiden sich für letzteres. Die Nomaden fürchten nichts. Sie wissen, dass der Tod auf der anderen Seite der Hülle wartet und dass der kleinste Fehler sie töten könnte. Andererseits sind sie freier als alle anderen Leute. Sie können überall hin, springen, wohin sie wollen und führen ein abenteuerliches



Leben. Die Redewendung „ein Tropfen Nomadenblut in deinen Adern“ wird verwendet, um wilde oder impulsive Leute zu beschreiben. Die meisten nomadischen Gruppierungen bleiben bei einer Route oder einem Revier, normalerweise in einem System. Es gibt Berichte, die andeuten, dass mehr Mystiker unter den Nomaden aufgetaucht sind als anderswo, was die Theorie unterstützen könnte, dass die Finsternis zwischen den Sternen der Auslöser der „Sieche“ ist.



DIE HUMANITEN

Die Humaniten sind eine verachtete und verabscheute Gruppe. Sie sind modifizierte Menschen, die erschaffen wurden, um besser bestimmte Funktionen zu erfüllen oder Entbehrungen zu ertragen als gewöhnliche Menschen. Selbst die Plebejer, deren Arbeit der der Humaniten sehr ähnelt, blicken auf sie herab.

Die Humaniten leben oft isoliert in abgelegenen Kolonien auf lebensfeindlichen Welten oder abgelegenen Raumstationen, wie beispielsweise die Sirb. Einige Humaniten leben als Nomaden, nachdem ihre Arbeitgeber und Meister verschwunden sind, wie die Xinghur auf Lubau. Es kann schwierig sein, einen Humaniten ohne fortschrittliche Sensoren und biometrische Scanner zu erkennen. Winzige Umformungen wie ein echsenartiges zusätzliches Augenlid, für extreme Umstände ausgelegte Herzen oder modifizierte Drüsen sind unsichtbar für das bloße Auge, während größere Modifikatio-

SPRACHE

Die Sprache der Zenither, Zeni, ist heute zu einer Lingua Franca des Horizonts geworden, da Handel und Wirtschaft von den Zenithern dominiert werden. Die meisten Reisenden (und SC) sprechen Zeni neben ihrer Muttersprache.

SPRACHE	WO WIRD SIE GESPROCHEN?
Zeni	Coriolis und der ganze Horizont
Dabari	Dabaran und in vielen Systemen entlang des Dabaran-Kreises
Miri	Mira und Aiwaz
Kuanisch	Kua und Coriolis
Algolanisch	Algol, Kua und in vielen Systemen entlang der algolanischen Route
Zalosi	Zalos

Die meisten Erstsiedler leben heute als Planetenkolonisten, Plebejer oder Elendsviertelbewohner, doch ein beträchtlicher Teil der Bevölkerung besteht aus Raumnomaden und Stationsbewohnern, die in Flotten und Schwärmen oder auf einsamen Raumstationen leben.

DIE BERI-NOMADEN

Die Beri-Nomaden leben in der relativ gemäßigten Wüstenregion von Lubaus nördlicher Halbkugel und reiten auf ihren Dromedonen zwischen den Oasen hin und her, die den See Mnembau umgeben. Die Beri misstrauen neuen Dingen, und nur wenige Mitglieder sprechen Zeni oder besitzen Technologie, die fortschrittlicher ist als ein Langgewehr. Sie führen dennoch ein gutes Leben als Meister der Wüste in schwarzen Kaftanen. Außerhalb von Lubau sind sie vor allem für ihren scharfen Chili-Eintopf mit Huhn und Ei bekannt.

DIE VÖLKER DER RANDWÄRTSREGION

Die drei Nomadenschwärme in der Randwärtsregion sind ein bunt zusammengewürfelter Haufen ohne klare gemeinsame Agenda. Sie sind letztendlich Selbstversorger, treiben aber Handel, wenn es nötig ist, und betreiben einige rudimentäre Bergbauunternehmungen. Sie kontrollieren zahlreiche Schiffe, sind aber über die ganze Randwärtsregion aufgeteilt, da die neuen Kolonisten erfolgreicher als sie waren, wenn es um den Aufbau dauerhafter Siedlungen geht. „Schwarm" ist der nomadische Begriff für eine Gruppe von Raumschiffen mit gemeinsamer Abstammung. Ein Schwarm ist normalerweise über mehrere AE aufgeteilt. Einzelne Schiffe können den Schwarm kurzfristig verlassen, aber es ist selten, dass ein Schiff den Schwarm wechselt. Die drei Schwärme von heute sind die kriegstreiberischen Methar, die geheimnistuerischen Badjao und die Yahin-Kabu, die Händler. Ein vierter Schwarm, Ahilar, ging zu Beginn des Marrab-Konflikts verloren. Dieses Schisma beeinflusste die ganze Randwärtsregion.

BEKANNTE HUMANITEN IM HORIZONT

Auch wenn der Biocode-Zensus des Instituts andeutet, dass 10 Prozent der Bevölkerung des Horizonts Humaniten-Biocode in sich tragen, sind nur wenige Humaniten öffentlich bekannt. Eine bekannte Gruppe sind die Sirb, die man normalerweise auf abgelegenen Raumstationen oder Bergbauschiffen findet. Die Sirb haben die Fähigkeit, als Gruppe zu leben, ohne dass es zu Konflikten kommt, und sie können Duftsignale abgeben, die Gefühle und Verhaltensweisen beeinflussen. Es ist nicht bekannt, wo die technisch versierten Xinghur herkommen, aber sie sind auf verschiedene Weise an ein heißes Wüstenklima angepasst und scheinen Verwandte in der algolanischen Wüste zu haben. Die Ichtar, die am kuanischen Nordkap leben, sind extrem kälteresistent. Die Neriden in den Ozeanen von Sadaal können unter Wasser atmen und werden von der Ikonokratie als Arbeiter in der Schwerindustrie in den Meeren und Marschen des Planeten eingesetzt.

nen die Folge von kosmetischen Umformungen auf Coriolis, der unabhängigen Station Ahalimm oder dem algolanischen Fleischdistrikt sind. Wenn man einigen Geschichten der primitiveren Völker glaubt, gibt es Humaniten, die ihre gesamte Menschlichkeit verloren haben und mehr wie Tiere sind. Gerüchte sagen, dass die Nekatra tatsächlich die Ergebnisse von Experimenten der Legion mit dem Biocode von Wölfen sind.

DIE ZENITHER

Das beliebte Sprichwort „Jeder ist Zenither, und jeder ist keiner" beschreibt, wie viele das zenithische Volk oder sich selbst betrachten. Niemand im Horizont, vielleicht mit Ausnahme der Hemographen in der Hegemonie, weiß genau, wie viele Zenither es wirklich gibt. Es ist aber eindeutig, dass sich viel mehr Leute Zenither nennen, als die Zenith mitgebracht hat. Daten des Mathematischen Instituts in Daddah zeigen, dass es mehr Zenither im Horizont gibt, als es eigentlich sein können, wenn man die Größe des Archenschiffs bedenkt. Das liegt daran, dass sich viele Zenither nennen, ohne wirklich welche zu sein.

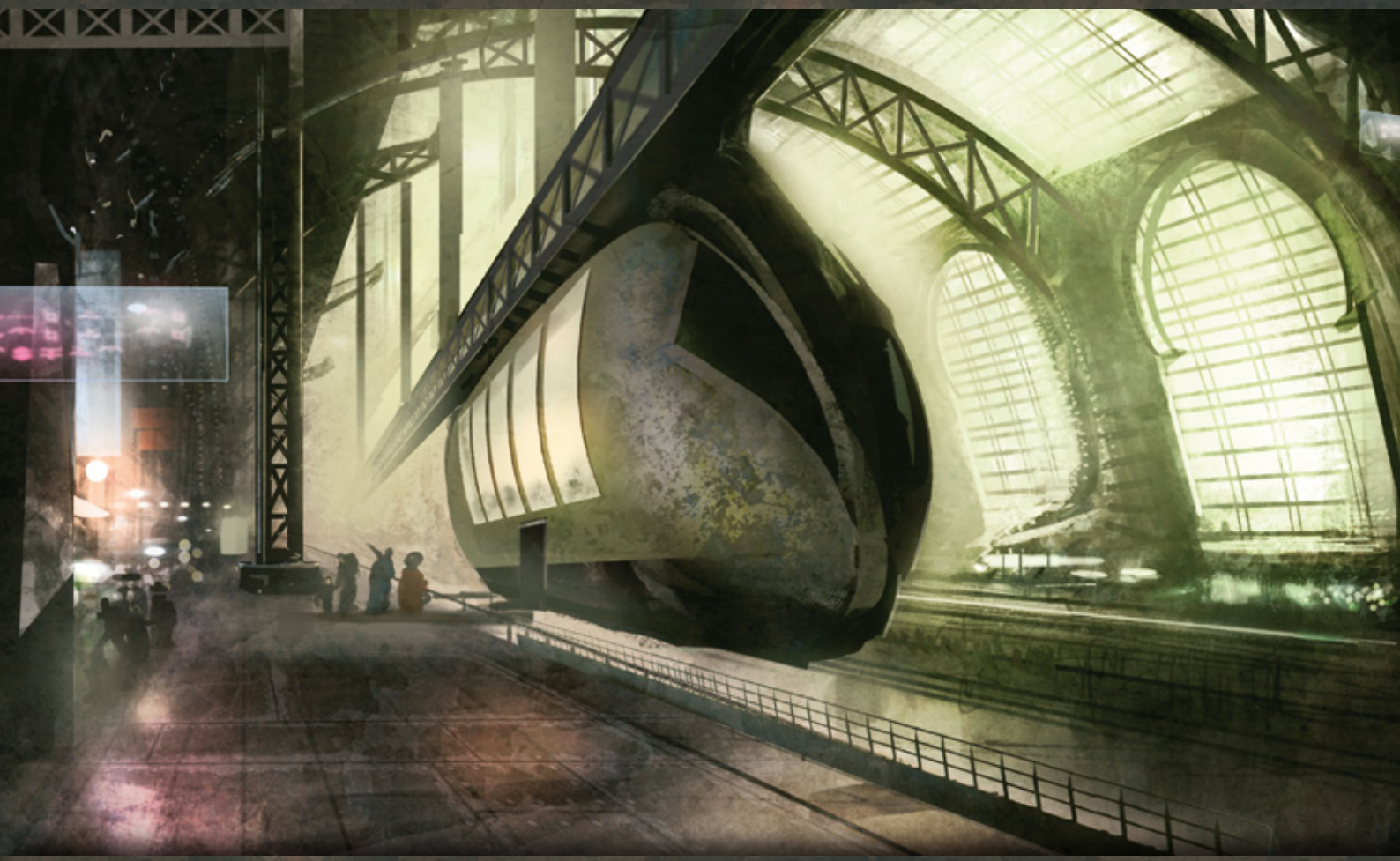
Zwei Generationen sind vergangen, seit die Zenith eingetroffen ist, etwas über 60 Zyklen der Eheschließungen und Verbindungen zwischen Erstsiedlern und Zenithern, die einen Horizont erschaffen haben, der weitaus weniger geteilt ist als es im Konzil der Fraktionen den Anschein macht.



Die Zenithische Hegemonie behauptet, für alle Zenither zu sprechen, und bietet Unterstützung, wenn es im Interesse der Fraktion ist, egal, ob diese Hilfe gern gesehen wird oder nicht. Das bekannteste Beispiel dieser Unterstützung ist der Sturm auf den Herbstpalast auf Dabaran, wo ein zenithischer Adliger den Emir um Asyl ersucht hatte. Der Pressekundgebung des Bulletins nach wurde er „von anti-zenithischen Parteien gehirngewaschen". Während des Sturms, der von einem Astûrban-Einsatzteam angeführt wurde, wurden der Emir und seine ganze Familie getötet, und der flüchtige Adlige wurde zurück zum Monolithen gebracht. Wer sich Zenither nennt, fühlt sich normalerweise moderner als die Erstsiedler, doch glauben sie immer noch an die Ikonen. Zenither in anderen Systemen als Kua sind oft mit Kolonien aus Coriolis oder Kua oder einem Konzern des Konsortiums verbunden. Einige Städte verfügen über ganze Distrikte, die von zenithischen Auswanderern bewohnt werden, wie Klein-Zenith auf Alburz, Sadaal oder der runde Par-Coriolis-Block in Tirgonum, Mira. Die Zenither sind im Allgemeinen pragmatischer als die Erstsiedler und haben Familienbindungen durch Bindungen an Konzerne, Fraktionen und Birr ersetzt.

DIE EXPATRIATEN

Auf Amedo, weit entfernt vom Mittelpunkt des Horizonts, liegt auf den bewaldeten Hängen der Alantiden die Kuppelstadt Xhi, die Heimat der Expatriaten. Die Expatriaten sind ein Kult, der behauptet, direkt von jenen mächtigen Familien abzustammen, die von den Zenithern auf Al-Ardha zurückgelassen wurden und die sich später den Kolonisten angeschlossen haben, aus denen die Erstsiedler wurden. Xhi wird von der Hegemonie finanziert und wurde von der Fraktion als zenithische Kolonie anerkannt. Die Expatriaten folgen der Hegemonie mit sklavischer Disziplin, und viele der unteren Ränge der Astûrban-Truppen werden in Xhi rekrutiert.



DER ALLTAG IM HORIZONT

Das Leben für die Bewohner des Dritten Horizonts wird ebenso vom Glauben an die Ikonen wie von Ort und Situation bestimmt. Die meisten Leute teilen ungefähr die gleiche Tagesroutine sowie die Aufteilung des Tages in vier Wachen: Morgenwache, Tagwache, Abendwache und Nachtwache. Die Morgen- und Tagwache werden mit Arbeit verbracht, die Abendwache verbringt man mit seiner Familie, den Ikonen oder Freizeitaktivitäten. Während der Nachtwache schlafen anständige Leute, doch für die Privilegierten, Studenten und Verbrecher geht die Party noch weiter. Wahre Gläubige beginnen jede Wache mit einem Gebet, Besuche in einer Kapelle oder einem Schrein finden aber normalerweise am Ende der Tagwache oder während der Abendwache statt. In den größeren Städten und auf Coriolis ist das Leben relativ einfach, wenn es um Vorräte, Nahrung, Unterhaltung und Information geht, doch das Leben von Kolonisten, Stationsbewohnern und den Bewohnern der Elendsviertel ist härter, da eine oder mehrere dieser Ressourcen knapp sein könnten.

EIN TAG IN DER KOLONIE

Kolonisten auf einem Planeten mühen sich tagtäglich ab. Damit die Kolonie sicher ist, müssen sie ständig an den Kuppeln, Überlebenszelten oder Langhäusern arbeiten. Ressourcen müssen gesammelt und gelagert werden, egal, ob es sich um Bauholz, Xenotiere, Mineralien oder Artefakte handelt. Der Tag beginnt normalerweise mit einem gemeinsamen Frühstück und Gebet, ehe die anstrengende Arbeit beginnt. Es gibt fast keine Unterhaltungsmöglichkeiten, abgesehen von den Dingen, die von Freihändlern importiert werden können – Hologeschichten, Nachrichten oder bestenfalls Makro-Tags mit einigen Bulletin-Sendungen. Die Nacht wird damit verbracht, die Kolonie vor Gefahren von außen zu beschützen.

EIN TAG AUF DER RAUMSTATION

Ein Tag im Leben eines Stationsbewohners ähnelt dem eines Kolonisten, dreht sich aber um den endlosen Kreislauf von Andocken, Aufladen, Reparaturen und Wartung der Station. Die Kälte des Weltraums, das Vakuum, Strahlungsstürme und viele andere Gefahren zwingen die Stationsbewohner, während aller Wachen in Schichten zu leben und zu arbeiten. Wenn eine Gruppe ihre Morgenwache beginnt, kriecht eine andere in ihre Betten. Der wenige Platz an Bord bedeutet, dass Nahrung und Vorräte rationiert werden müssen. Verderbliche Güter, abgesehen von dem, was man in hydroponischen Gewächshäusern an Bord züchten kann, sind Luxusgüter. Die Versorgung mit Nachrichten und Unterhaltung wie Holo-Dramen ist normalerweise gut, wenn die Station nicht sehr abgelegen ist.

EIN TAG IM SCHWARM

Für den Nomaden ist jeder Tag eine Reise, zumindest dem Sprichwort nach. Die Nomaden arbeiten genauso hart wie die Kolonisten und Stationsbewohner, genießen aber die Freiheit, zu neuen Tälern, Oasen, Monden oder Systemen aufzubrechen, abhängig davon, wie die Gruppe reist. Der Tag ist nicht um Wachen aufgebaut wie bei anderen Leuten, auch wenn die Wartung der Lebenserhaltungssysteme, der hydroponischen Anlagen und der Reaktoren sehr streng durchgeführt wird. Die verfügbare Unterhaltung ist oft typisch für den Schwarm, wie zum Beispiel Lederball, Geschichtenerzählen, Tänze oder Tarrab-Darbietungen. Nachrichten und Informationen bekommt man an Haltestellen auf dem Weg, und „was man nicht weiß, das weiß man eben nicht“, wie der lächelnde Ifrit sagen würde.

EIN TAG IN DER STADT

In den Städten wird alles vom Status bestimmt, von den Leuten im Elendsviertel ganz unten auf der Leiter bis zu den Privilegierten an der Spitze. Dazwischen stehen die Plebejer, die Unternehmer und Bürokraten. Ein Tag im Elendsviertel ist ein nackter Kampf ums Überleben. Egal, ob man Nahrung, ein Dach über dem Kopf oder einen sicheren Schlafplatz sucht, es hört einfach nicht auf. Almosen von den Gläubigen machen es einfacher, aber niemals leicht.

Das genaue Gegenteil der Leute im Elendsviertel sind die Privilegierten: reiche Geschäftsleute, Fraktionsmitglieder und hochrangige Beamte, die von ihren Ersparnissen leben. Sie verbringen ihren Tag normalerweise damit, zu versuchen, ihren persönlichen Wohlstand, ihre Macht oder ihren Einfluss auszuweiten. Die Privilegierten sind die einzigen im Horizont, die wirkliche Freizeit haben, in der sie jagen, Rennen fahren oder einfach Parties feiern. Einige der Privilegierten beschäftigen sich mit Studien, Forschung oder Erkundung, doch normalerweise als Patrone für jene, die nicht so gut aufgestellt sind wie sie.

Zwischen den beiden Extremen findet man die „Plebejer“, die Tagelöhner, die dafür sorgen, dass sich die Räder weiterdrehen. Vom einfachsten Fabrikarbeiter, den Trägern in Dschungeln und Gebirgen und Palastreinigern zu den Plantagenarbeitern, Lichtkugeltauchern und Hafenarbeitern sind sie die einfachen Leute der Städte des Horizonts. Ihre Tage sind vom Morgen bis zum Abend mit harter Arbeit gefüllt, unterbrochen nur von kurzen Pausen und stillen Gebeten. Schlaf ist das liebste Hobby von allen, wobei Holo-Dramen und Drogen den zweiten Platz einnehmen.

TECHNOLOGIE IM HORIZONT

Der Dritte Horizont ist voll von technologischen Wundern, von den primitiven Hirtenflöten auf Zamusa bis zu den fortschrittlichen Gravgürteln, die die miranischen Tänzer verwenden. Die grundlegendste Technologie wird als primitiv bezeichnet. Man findet sie normalerweise am Rand des zivilisierten Raums, in den verlorenen Kolonien und bei bestimmten Nomaden auf Planeten. Die Technologie, die mit der Zenith gekommen ist, wird gewöhnlich genannt, und dasselbe gilt für die Technologie der Erstsiedler. Raumschiffe, Exo-Anzüge und Gravfahrzeuge sind gewöhnliche Technologie. Die Technologie, die für Portalsprünge erforderlich ist, wie Kälteschlafbetten und komplexe Schiffscomputer, wird als fortschrittliche Technologie bezeichnet. Zu diesem Technologiegrad gehören auch die verschiedenen Formen lebensverlängernder Erfindungen, wie Bioumformungen, Körperteilklone und bestimmte kybernetische Implantate.



Tag

ALLTÄGLICHE TECHNOLOGIE

Bewohner des Dritten Horizonts interagieren jeden Tag mit gewöhnlicher Technologie. Sie verwenden Gerätschaften wie Tags, Transaktoren, Kommunikatoren und Tabulas. Nur primitive Stämme und hinterwäldlerische Kolonien haben keinen Zugriff auf solche Technologie.

REISEN UND RAUMSCHIFFE

Reisen war einst nur wenigen Auserwählten möglich, aber jetzt nimmt es überall in den Systemen zu. Transportmöglichkeiten auf den Planeten unterscheiden sich von Welt zu Welt: Auf Kua verwendet man beispielsweise Flusskähne, auf Dabaran Shuttles und auf Sadaal Züge. Ehe die Zenither den Horizont wieder geöffnet haben, gab es nur wenige Raumschiffe, die wirklich funktionstüchtig waren, und sie gehörten größeren Mächten wie dem Orden, königlichen Höfen in den Randsystemen oder ruchlosen Korsaren. Interplanetarer Handel war selten, und es gab ihn nur in wenigen Systemen. Das neue Zeitalter ist voll mit zahllosen Freihändlern.

DINGE, DIE JEDER BESITZT

Einige Gegenstände findet man überall in den zivilisierten Teilen des Horizonts. Abgesehen von Bettlern und den Leuten im Elendsviertel haben die meisten Leute einen Platz, wo sie wohnen und schlafen können, und etwas zu essen auf dem Teller, sowie verbreitete Gegenstände wie Tags, Transaktoren und was sie sonst noch für ihren Beruf brauchen. Transaktoren und Tags sind verbreitete Zahlungsmethoden auf Coriolis, auf Raumstationen und in größeren Städten. Der Unterschied zwischen den beiden ist, dass ein Transaktor mit dem Biocode des Besitzers verknüpft ist, ein Tag hingegen anonym und nur mit einem Zahlencode geschützt ist. Direkttransfers zwischen Bankkonten sind an zentralen Orten wie Coriolis natürlich auch verfügbar, doch auf Reisen sind andere Methoden notwendig. Wenn sogar noch mehr Anonymität erforderlich ist, kann man physische Birr verwenden, die von den Firmenbanken, den Fraktionen und einigen Königshöfen gedruckt werden. Birr werden für kleine Einkäufe verwendet – große Summen Bargeld zu benutzen, ist verdächtig, und einige Systeme haben es sogar vollkommen verboten. Um Informationen zu sammeln, Notizen zu machen oder einfach die Nachrichten auf dem Bulletin zu lesen, nutzen Kaufleute und andere Wohlhabende Tabulas anstelle von echtem Papier. Eine Tabula ist ein Tablet aus mimetischem Glas, das mit der Hand oder einem schicken Stylus bedient werden kann.

BIRR UND BIRR

Birr ist die Währung des Horizonts, doch tatsächlich handelt es sich um mehrere kombinierte Währungen. Elektronische Transaktionen sind überall gleich, doch physisches Geld – Banknoten, miranische Ikonenmünzen, algolanische Juwelenkugeln – schwanken im Wert, abhängig davon, wo man sich aufhält. Lokal entspricht das Bargeld normalerweise den tagbasierten Birr, doch das muss nicht unbedingt stimmen, wenn man in ein anderes System reist. Der Händler Erbulas erfuhr dies auf die harte Tour, als er versuchte, kuanisches Bauholz mit algolanischen Juwelenkugeln zu kaufen. Am Ende verlor er sein Schiff, und die Kugeln wurden Ballast auf einem Flusskahn.



Der Frachter Zarileh hat im Hafen Neoptra angelegt

ARRCA STELLAR A&W-DIVISION

Die Arrca Stellar Archäologie- und Waffendivision – die meistens nur als „Arrca" bezeichnet wird – ist ein Ableger der normalen Wissenschaftsabteilungen des Instituts. Die Wurzeln des Arrca-Instituts sind ein wenig geheimnisumwoben, was möglicherweise darauf hindeutet, dass die Sonderabteilung bei seiner Gründung beteiligt gewesen sein könnte. Welche Forschung sie genau durchführt und wer ihre Kunden sind, ist ebenfalls nicht klar, doch der Konzernemir Davo par-Allalti wird oft in der Gesellschaft von Fraktionsmitgliedern des Konsortiums gesehen, und die neue Arrca-Basis in Awadhi steht unter dem Schutz der Legionsflotte. Arrca wird insgesamt als Ausgangspunkt weiter Teile der fortschrittlichen Technologie des Horizonts betrachtet.

Die Fraktionstechnologie ist sogar noch komplexer und wird normalerweise geheimgehalten. Beispiele dieser Technologie sind die Antimaterieraketen des Ordens des Paria, die Mesonenwaffen der Drakoniter und die experimentellen Riesen-Exos, die das Konsortium entwickelt. Der letzte Technologiegrad sind die Glyphen und Artefakte, die die Portalbauer zurückgelassen haben – alles von Zuckerkugeln und Heilskarabäen bis zum Soletta in Menkar oder den Fusionssphären von Anaspora. Manche Teile der Portalbauertechnologie sind vollkommen unverständlich und lassen auf eine fremdartige Physiognomie schließen.

Die am meisten befahrene Route liegt zwischen Mira und Dabaran, eine Reise, die Großfrachter regelmäßig in jedem Segment machen. Große Kreuzfahrtschiffe mit tausenden von Kälteschlafbetten folgen derselben Route, aber nicht so häufig, vielleicht einmal pro Triade. Jachten, Vergnügungsschaluppen und die Kreuzer von Emiren transportieren reiche Passagiere zu Safaris und exotischen Einkaufsmöglichkeiten auf weit entfernten Welten, die Massen reisen allerdings aus geschäftlichen und religiösen Gründen. Pilger stellen einen großen Prozentsatz der Reisenden des Horizonts dar.

KOMMUNIKATION

Zur Kommunikation innerhalb einer Stadt oder Station nutzen die meisten Leute Boten oder, wenn sie sie sich leisten können, Kommunikatoren. Raumstationen haben Relaistransmitter an Bord, die dafür sorgen, dass alle Kommunikatoren einander erreichen können, solange ihre Verwender die Identifizierungscodes haben, die notwendig sind, um den Empfänger zu finden. Neuere Städte haben genügend Relais, um die Kommunikation ziemlich zuverlässig zu machen, die Unterschiede zwischen Städten oder Systemen können aber sehr ausgeprägt sein. Angeblich musste Fürst Yionid pas-Dasmaku drei ganze Tage warten, um eine Audienz bei der Matriarchin von Mira zu erhalten, weil sein Kommunikator die Wachtürme in der Ikonenstadt nicht erreichen konnte.

TERMINALS UND DAS NETZ

Auf Coriolis und in Städten mit starker Präsenz des Konsortiums findet man die Terminals des Bulletins, die durch das verschlüsselte Infonet verbunden sind. Ausnahmen sind Karrmerruk auf Zalus, die Stadt der Propheten in Alburz und

einige der konservativeren Dars auf Dabaran. Das Infonet kann auch von Computern, Tabulas und fortschrittlichen Transaktoren zum Teilen von Information, zur Datenspeicherung und für Birr-Transaktionen verwendet werden. Das Syndikat beginnt gerade zu verstehen, dass das Infonet ein neues Feld ist, in dem es Geld machen kann. Abgesehen vom Infonet gibt es in modernen Distrikten von Algol, Mira und Dabaran sowie auf größeren Raumstationen wie Djachroum kleinere Netzwerke, die Energieleitungen oder Relaistürme verwenden. Diese Netzwerke sind normalerweise weniger verlässlich als das Infonet des Bulletins. Die Algolanische Zou-Bank wurde vor einigen Zyklen für bankrott erklärt, nachdem eine Überladung des AYM-Netzwerks die Intelligenz zerstörte, die sich um alle Transaktionen der Bank kümmerte.

NACHRICHTEN UND KURIERE

Nachrichten wurden im Horizont schon immer mündlich verbreitet. Nomaden, Kaufleute oder Tarrabs verbreiten die Neuigkeiten bei ihren Reisen, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen. Die größeren Städte haben Zeitungen, entweder in gedruckter Form oder auf Tabulas. Als die Systeme wieder zu kommunizieren begannen, waren die Freihändler die ersten, die wieder Nachrichten und Gerüchte zwischen den Systemen transportierten, aber es war das Bulletin, das wirklich die interstellare Kommunikation organisierte, als es begann, die Portalstationen mit seinen Sonden zu versorgen.

Der Besitz der Sonden bedeutet auch, dass das Bulletin bestimmt, welche Nachrichten verbreitet werden. Die Sonden gehen durch das Portal, Relais auf der anderen Seite übertragen die Daten zu neuen Sonden am nächsten Portal und so weiter. Auf diese Weise verbreiten sich Neuigkeiten mit einer Geschwindigkeit von ungefähr einem System pro Tag, zumindest auf der Route zwischen Mira und Dabaran. Weiter draußen, wo Portalstationen weniger sicher sind, werden Informationen normalerweise auf Tags gespeichert und von Freihändlern oder Ermes-Kurier, dem eigenen Kurierservice des Bulletins, transportiert. Post zu schicken ist normalerweise eine langsame Angelegenheit. Da eine Kette von Freihändlern sie normalerweise vom Sender zum Empfänger transportiert, benötigt ein Paket normalerweise eine Woche, oft ein ganzes Segment, um sein Ziel zu erreichen. Für schnellere Lieferungen muss man ein Kurierschiff anwerben, vielleicht ein Ermes-Schiff oder einen der vielen anderen Spieler auf dem Kuriermarkt. Kuriere sind teuer, aber schnell. Normalerweise schaffen sie es in zwei Tagen durch ein System.

INTELLIGENZEN UND DAS NETZ

Wissenschaftler des Instituts, das Daddah-Institut und andere Eliteakademien haben fortschrittliche Intelligenzen entwickelt, die Schiffe, Drohnen und andere komplexe Systeme kontrollieren können. Ihre Erfindungen basieren auf den alten Schiffsintelligenzen von den Schiffen der Erstsiedler und der Zenith. Wenn man den Hypothesen des Mathematikers Ibrahim Hadrogas glaubt, werden sich diese Intelligenzen spontan in wahre Intelligenzen verwandeln, die Menschen und Humaniten ebenbürtig sind. Sie werden dadurch laut Hadrogas einen Geist oder eine Seele erhalten, was laut der Kirche der Ikonen die Essenz des menschlichen Wesens ist. Netzwerke wie das Infonet werden als Katalysator für die Intelligenzen dienen, sagt Hadrogas. Dies macht einigen orthodoxen Gläubigen Sorgen, und einige Infoterminals auf Algol und anderen Welten wurden Opfer von Vandalismus.

DIE KOMMUNIKATIONSBASIS DES BULLETINS

Wie funktioniert nun also ein Kommunikator? Persönliche Kommunikatoren haben bestimmte Codes, die ein Anrufer kennen muss, um ihn zu erreichen. Einige Kommunikatoren sind mit den Biocodes ihrer Besitzer verknüpft, und neuere Modelle können sogar wie Computer mit der Stimme bedient werden. Kom-Codes werden normalerweise persönlich oder durch Kuriere auf Tags überbracht. Auf Coriolis verfügt das Bulletin über ein Nummernverzeichnis auf dem Infonet. Dort kann man über jedes Terminal einen Com-Code speichern. Ähnliche Codes findet man in den meisten größeren Städten oder Stationen, wo das Bulletin über ein Netzwerk von Terminals verfügt, wie AYM, die Hauptdistrikte des Konglomerats, die Ikonenstadt, Dar Bahri und Alburz, um nur einige zu nennen. Die Reichen verfügen über persönliche Kuriere, um Nachrichten in Städten oder auf Stationen zu überbringen, sogar manchmal von der Welt weg. Für diese Art von Kurierdienst können üblicherweise auch Freischaffende angeworben werden. Würdenträger und sehr Reiche können sich auch leistungsstarke Planeten- oder Systemkommunikatoren leisten, wobei letztere sogar in Systemen ohne Satellitenrelais funktionieren.

KULTUR IM DRITTEN HORIZONT

Die Ikonen und nichts sonst sind es, was den Horizont zusammenhält, zumindest sagt das das Sprichwort der Erstsiedler, gefolgt von Kultur und Familie. Yesef Megnolim, der berühmte Aufwiegler, fasste es gut zusammen, als er sagte: „Die Ikonen zuerst, die Familie als zweites, und Spiele für das Volk“. Die verschiedenen Systeme teilen einige kulturelle Bezüge, aber was als gut oder beliebt gilt, unterscheidet sich von System zu System oder sogar von Fraktion zu Fraktion. Die Blutopern werden fast nur von der Zenithischen Hegemonie geschätzt, während konservative Fraktionen wie der Orden Chöre mit kultischen Gesängen sehr schätzen.

MUSIK UND LIEDER

Die Cirra ist ein Saiteninstrument, das überall im Horizont gespielt wird. Ihre hohen Klänge erheben Baria-Balladen ebenso wie algolanische Rundtänze. Abgesehen von der Cirra gibt es im Horizont unzählige Instrumente mit zahllosen lokalen Varianten, von Holzflöten auf Mira und Algol bis hin zu mechanischen Musikmaschinen auf Dabaran. Die neunsaitige Charou-Laute ist ein legendäres Instrument, das fast nur Ahlams Kurtisanen meistern und die damit den Hörer sowohl mit Ekstase als auch mit Qual erfüllen können. Es gibt zwei Hauptgesangsstile: die Baria, die melancholisch und unheilvoll klingt, und die Kabbah, die mehr zum Tanzen geeignet ist und mit einer Computerorgel unterstützt wird. Die Kabbah ist in den Clubs im Kern von Coriolis und in den Dars von Dabaran sehr beliebt, wo berühmte Musiker wie die Gouri-Brüder, die Cirras von Dartarlides und Hala-hal sie darbieten. Die Stars der Barria umfassen Honna Ibrim, Aicha und die moderne Legende Sani Sowal. Einen obskureren Gesangsstil stellen die Prophetenlieder dar, die auf und um Mira und Zalos beliebt sind. Es handelt sich um Strophen mit sechs Takten über die Worte der Ikonen, Visionen über die Zukunft oder Abschnitte aus den heiligen Schriften. Eine zalosische Version der Prophetenlieder sind die Chöre mit kultischen Gesängen, auch wenn diese oft mit Selbstgeißelung enden. Die Blutopern der Zenithischen Hegemonie sind das komplette Gegenteil. Es handelt sich um extravagante Kompositionen mit riesigem Orchester, die die zenithische Ordnung und Vernunft mehr preisen als die Ikonen.

LITERATUR UND GESCHICHTENERZÄHLEN

Das Erzählen von Geschichten hat im Horizont eine ebenso starke Tradition wie Gesang. Häufig sind die Helden der Kunst die Tarrab, eine Art reisende Dichter oder Barden. Literatur ist ebenfalls beliebt, und Lesen gilt als edle Beschäftigung, da es ein Zeichen ist, dass man Freizeit hat. Die Privilegierten sorgen dafür, dass sie immer Bücher im Haus haben, und manche haben sogar besondere Lesezimmer oder Balkone mit besonderen lichtreflektierenden Feldern. Die sehr Reichen stellen Kurtisanen oder Vorleser an, die die Geschichten für sie darbieten. Auf Coriolis kommen die Wohlhabenden oft zum „Kawah-Lesen“ zusammen, was bedeutet, dass sie einem Erzähler zuhören, während sie Kawah, Chai, Datteln und süße Früchte genießen. Der berühmteste Schriftsteller im Horizont ist ohne Frage der geheimnistuerische Mazelman, der angeblich irgendwo in der Randwärtsregion lebt, um für sein nächstes Buch zu recherchieren. Seine früheren Werke Der Sirenenruf, Die Nachtigall und Geschichten aus einem verlorenen Zeitalter sind in der Oberschicht ein Muss. Die sogenannten Tag-Geschichten sind sehr beliebt unter Plebejern und Armen. Es handelt sich um kurze, abenteuerliche Geschichten, die sich oft um tapfere Helden und Kapitäne drehen, die sich bösen Fraktionsmitgliedern, Bürokraten und Reichen stellen. Die Reihe über Kapitänin Imsalima von der Lotusblatt ist ein Bestseller und besteht aus bisher über zwanzig Teilen, wobei viele anonyme Schriftsteller am Projekt arbeiten.

HOLOS, PROXYS UND BILDMEDIEN

Die Technologie, die verwendet wird, um Nachrichten im Horizont zu verbreiten, wird auch von der Unterhaltungsindustrie verwendet. Durch das Studio Sieben Sterne ist das Bulletin ebenfalls Marktführer, und Leute überall folgen ihren beliebten Holodramen Die Tochter des Plantagenbesitzers, Gasthaus Brahima und der komischen Serie Der Avant-Kuarde, die von den Streichen und Eskapaden der Studenten im Mulukhad-Distrikt handelt. Es gibt auch andere Gruppen, die Holo-Filme produzieren und vermarkten, die Ikonokraten auf Sadaal und einige algolanische Handelshäuser beispielsweise, aber sie entsprechen selten den Standards des Bulletins. Das Theater ist im ganzen Horizont weit verbreitet, von den Straßenecken-Marionettenaufführungen auf Algol bis zum akrobatischen miranischen Theater. Proxy-Medien haben sich dank der illegalen erotischen Proxy-Trips des Syndikats in der Allgemeinheit verbreitet, aber auch mehr und mehr Proxy-Novellen sind mittlerweile im Umlauf. Sie sind oft von beeindruckender Qualität, was darauf hindeutet, dass ein großer Konzern oder eine Fraktion sie finanziert.

FEIERTAGE UND FESTE

Die meisten Feiertage im Horizont sind religiös und feiern auf die eine oder andere Art die Pracht der Ikonen. Seit der Gründung von Coriolis und der Verkündung der Heiligen Riten durch die Kirche der Ikonen haben sich die dominanten Ikonenfeiertage fast im ganzen Horizont verbreitet. Regionale Traditionen werden natürlich weiter gepflegt, wie das

Elefantenfest auf Algol und der Tag der Blumen auf Mira. Die drei großen Feiertage im Horizont sind die Zyklade, die Gründung und die Pilgrimaria. Die Zyklade findet am letzten Tag des aktuellen Jahrs oder Zyklus statt. Es werden große Feste veranstaltet und Vorsätze für die Zukunft getroffen. Viele entscheiden sich dafür, an diesem Tag ihren Lebensbund zu schließen oder wichtige Handelsabkommen zu unterzeichnen. Während der Zyklade geboren zu werden gilt als Zeichen großen Glücks im Leben. Die Gründung ist der Tag, den die Gläubigen im Gebet verbringen und an dem sie Freunde und Wohltäter preisen, aber auch Lügner und Verräter verurteilen. Fehden zwischen Familien, Clans oder geschäftlichen Rivalen sollten an diesem Tag beigelegt werden. Nach Sonnenuntergang tragen Prozessionen Statuen der Richterin und des Spielers durch Städte, Dörfer und Stationen. Die Gläubigen beenden den Tag in stiller Einkehr.

Die Pilgrimaria ist der richtige Tag, um eine Pilgerfahrt zu beginnen. Für jene, die ihre Pilgerfahrt bereits abgeschlossen haben oder nicht reisen können, wird der Tag verwendet, um der Toten zu gedenken. In den letzten Jahren hat sich die algolanische Tradition, Totenköpfe aus Früchten, Zucker oder buntem Lehm zu formen, im Rest des Horizonts verbreitet, und was einst eine sehr ernsthafte Feierlichkeit war, ist heute festlicher. Tänzer, die Totenschädel auf den Körper gemalt haben, tanzen im Kern zu den Klängen und Blitzen von Knallfröschen. Große Feuerwerksdarbietungen sind in Städten auf Planeten beliebt.

MIRANISCHE AKROBATIK

Solange man sich erinnern kann, waren Akrobatik, Tanz und Kampfkunst ein Teil der miranischen Kultur. Die fliegenden Theater, akrobatischen Darbietungen, die aufwendige Systeme von Seilen und Flaschenzügen nutzen, erzählen die Geschichten von König Makake, Sah Mahib, der Inkarnation des Tänzers und viele andere oft humorvolle Abenteuer. Die Theater nutzen heutzutage Gravgürtel anstelle von Seilen, was die Kunstform auf eine neue ästhetische Ebene gehoben hat. Die Szene, in der der Tänzer in „Jasmin in Trauer" in einem roten Kharonikel mit wehenden Schleiern über die Bühne fliegt, wurde von Theaterkritikern als magisch beschrieben und hat Nestera, dem Hersteller der Gravgürtel, viel Publicity auf Mira eingebracht.



Der Proxy-Star Zhila Zaandian, weithin berühmt für Der Algolanische Schmetterling

IKONENGLAUBE

Die Existenz der Menschheit in verstreuten Oasen in der endlosen Dunkelheit ist ein fast unergründliches Geheimnis. Die Ikonen füllen diese Leere und bieten Trost in der Absurdität des Lebens in der Dunkelheit.

DIE NEUN IKONEN

Es ist nicht ganz klar, wo die Ikonen herkommen; dieses Wissen ging während des Exils von Al-Ardha verloren. Die Zenither können nichts dazu sagen, aber das ist für die Gläubigen nicht von Bedeutung. Der Umstand, dass die Ikonen existieren, ist ausreichend. Die Ikonen verbinden das alltägliche Leben auf viele Arten mit Spiritualität. Die Figürchen auf den Altären in den Häusern der Menschen, die Talismane auf Armaturenbrettern und Brücken, die Tempel und Kapellen an den Handelsrouten, in Dörfern und auf Raumstationen – all das sind Verbindungen zwischen dem Individuum und der Ewigkeit. Die neun Ikonen werden unterschiedlich verehrt, abhängig von Beruf, Fraktion und persönlichen Überzeugungen. An einigen Orten werden sie sogar unter anderen Namen gepriesen, aber der Kirche der Ikonen nach sind sie dennoch dieselben Ikonen. Die neun Ikonen und ihre Anhänger sind weiter unten beschrieben.

KALENDER

Im Dritten Horizont und auf Coriolis wird Zeit normalerweise in Zyklen gemessen – oder Coriolis-Zyklen (CZ) – und nicht in Jahren, da die Länge eines Jahres von System zu System schwankt. Ein CZ ist so lang wie ein kuanisches Jahr und ist in drei Triaden zu jeweils drei Segmenten eingeteilt. Jedes Segment ist einer Ikone geweiht. Es gibt zwischen den Triaden jeweils einen überzähligen Tag. Diese Tage sind besondere Feiertage und werden auf eine Weise gefeiert, die der Triade der kommenden Ikonen entspricht.



DIE IKONEN

IKONE	SYMBOL
Der Bote	Schriftrolle
Der Tänzer	Wehender Schal
Der Spieler	Würfel
Der Deckarbeiter	Schlüssel
Der Händler	Kelch
Die Richterin	Schwert
Der Reisende	Schiff
Die Herrin der Tränen	Tränen
Der Gesichtslose	Kein Symbol

DER BOTE

Der leichtfüßige Bote bringt Neuigkeiten, Gebete und Omen zu den Gläubigen, egal wo sie sein mögen. Der Bote wird als blasser Junge mit ernstem Gesicht und lodernden Augen dargestellt. Auf Abbildungen hält er manchmal einen geflügelten Botenstab, und an einigen Orten wird er mit Flügeln dargestellt, wie beispielsweise in der Hafra-Kapelle auf Algol. Er wird manchmal der Flüsterer genannt, der all deine Geheimnisse kennt, oder der Verführer, der die Leute wahnsinnig macht. Viele sehen den Boten als die Ikone, die deinen Geist ins Jenseits bringt, wenn dein Körper stirbt, oft als Schwarm von Spatzen oder anderen kleinen Vögeln. Opfergaben an den Boten werden oft gemacht, wenn eine Botschaft überbracht oder Fracht gesichert werden muss, oder zusammen mit einem vermittelnden Gebet, um jemandem Glück zu bringen. Ein übliches Opfer ist das Verbrennen eines Gebets auf einem Stück Papier oder ein kleines Schiff, das aus Zucker geschnitzt ist und in die Tempelnische des Boten gestellt wird. Wehe all jenen, die den temperamentvollen Boten vernachlässigen.

DER TÄNZER

Der Tänzer ist die Ikone der Inspiration und des Durchhaltevermögens. Manchmal ist er eine Frau, manchmal ein Mann, aber meistens androgyn und geschlechtslos wie die Hjiras. Der Tänzer stellt das Band dar, dass in der Lebensverbindung zwischen zwei Liebenden geknüpft wird, aber auch ungezügelte Lust, wenn er als der Musiker erscheint und eine neunsaitige Laute oder Cirra spielt. Dunklere Sagen sprechen von der Bestie, die das wahre Wesen der Menschheit und, so sagen manche, das ihr innewohnende Böse verkörpert. Die Bestie hat keinen Platz in den Tempeln, doch einige von Miras Waldnomaden verehren sie als die Ikone der Stärke und stellen sie als drachenartige Kreatur mit Pelz und neun Augen dar. Opfer für den Tänzer sind kleine, aber hervorragende Mahlzeiten, ein Tanz oder ein schönes Lied, bevorzugt aber alles drei zusammen.

DAR SALUBS TRAUER

Legenden besagen, dass der Sultan Dar Salub auf Dabaran seinen Sohn während der Wasserkriege auf eine wichtige diplomatische Mission schickte, aber dem Boten keinen Tribut erwies. Der Sohn sollte bei seiner Rückkehr weiße Segel hissen, doch vergaß er es, und wurde von den Beschleunigerbatterien des Sultans abgeschossen. Der trauernde Herrscher befahl den Bau eines riesigen segelnden Palastes, in dem er sich selbst als Opfer einmauern ließ, in der Hoffnung, seinem Sohn im Jenseits Glück zu bringen.



Der Bote

DAS JENSEITS

Philosophen, Priester und Propheten überall diskutieren über das Leben jenseits des Körperlichen. Für das einfache Volk ist das Jenseits ein himmlischer Ort, der an Al-Ardha erinnert, ehe es von Industrie und Fortschritt zerstört wurde. Asketen im Kreis der Sucher bestreiten die Existenz eines Jenseits völlig und glauben stattdessen, dass der Geist mit den Ikonen im ewigen Aoum vereint wird. Die Kirche der Ikonen hat keine offizielle Meinung über das Jenseits, doch hat sie alle Behauptungen geleugnet, dass der Geist oder die Seele eines Verstorbenen in der Finsternis zwischen den Sternen gefangen und in einen Dybbuk, einen Sarcofagoi oder andere mythische Kreaturen verwandelt werden könnte.



Der Tänzer

DER SPIELER

Für die Abenteuerlustigen, die Intelligenten und die Begabten ist der Spieler die perfekte Ikone. Neugierige Kinder, die die Wahrheit sagen, wie sie sie sehen, und schnell denken, sind die Schützlinge der Ikone. Die Ikone wird oft als junger Mann abgebildet, der seine Hand in Richtung des Betrachters streckt, um ihn aufzufordern, ein Risiko einzugehen oder die Würfel zu werfen. Mythen und Folklore im ganzen Horizont beschrieben den Spieler als Trickser, wie in der Gestalt der Lachenden Hyäne auf Algol, König Makakes auf Mira oder eines jonglierender Tarrabs. Der dunklere Aspekt der Ikone ist von Geschichten über Monster und die Finsternis zwischen den Sternen umgeben. Auf Mira ist eine Inkarnation des Spielers der Verstricker, der die Feigen und Schwachen holt, die sich nicht trauen, Risiken einzugehen. Der Spieler zieht einfache Opfer vor, wie Würfel, Spielkarten aus einem Ikonenspiel, einen Becher Wein oder anderen Kohôl. Erinnerungen an die Lange Nacht sprechen von Opfern aus Ziegenblut und Dingen, die noch finsterer sind.

OPFER

Ein passendes Opfer kann so ziemlich alles sein, was man zur Hand hat, solange der Akt des Glaubens rein ist, aber der Handel mit Opfern ist dennoch sehr lukrativ. Vor großen Domen, Kapellen oder Tempeln gibt es normalerweise eine Reihe von Händlern, die Myrrhe, Tabak oder Olibanumräucherstäbchen, winzige Zuckerskulpturen, die Schalen voll Essig halten, Knochenfragmente, Würfel, Karten, dekorative Knüpfarbeiten, algolanische Papierskulpturen und vieles mehr verkaufen, letztendlich alles, was auch nur vage mit dem Glauben verbunden ist. Die Kirche der Ikonen hat noch nichts deswegen unternommen, doch wurden bereits Sorgen über die Kommerzialisierung des Glaubens geäußert, über den „Zenithismus" der ganzen Sache.

DER DECKARBEITER

Der Deckarbeiter wird normalerweise als müder Junge abgebildet, der einen Besen oder einen Schalterschlüssel in Händen hält. Der Deckarbeiter kann Häuser, Schiffe und Geschäfte segnen, wenn sie gut gewartet werden und die richtigen Opfer dargebracht wurden. Der Deckarbeiter beschützt die Unglückseligen, da die Überlieferung immer zeigt, wie die Ikone ihr Unglück teilt: Sie wird um ihre verdiente Belohnung geprellt. Einige Geschichten beschreiben den Deckarbeiter ein bisschen anders, als Strolch, der den Handel

stört, Elektronik auf Schiffen zerstört oder dafür sorgt, dass die Regale in einem Geschäft staubig und schief sind. Dieser Aspekt des Deckarbeiters wird als der Waba oder der Fuchs bezeichnet. Das beste Opfer für den Deckarbeiter ist ein gut gepflegter Laden, ein gedecktes Konto und vollendete Wartung des Schiffs. In der Kapelle ist es ein verbreitetes Opfer, den Altar der Ikone zu waschen und dem müden Knaben ein Märchen vorzulesen.

DER HÄNDLER

Der kräftige Händler, ein älterer Mann, der in bestickte Seidenroben gekleidet ist, ist die Ikone des Wohlstands, der Vorausplanung und des Erfolgs. Die gütige und großzügige Seite der Ikone wird oft als ältliche, lächelnde Frau gezeigt, die den Armen Almosen gibt. Sie wird von Kolonisten verehrt, die vom Land leben, und von Plantagenbesitzern, die für eine gute Ernte beten. Die dunklere Seite des Händlers ist der Knauserer, den man als Karikatur in vielen Theaterstücken und Holodramen finden kann. Der Knauserer hat eine unersättliche Gier nach Birr, Edelsteinen und Macht und achtet nicht auf die Folgen. Normalerweise wird ein Opfer an den Händler in der Form von Birr dargebracht (manchmal auch mit Blattgold überzogene Zuckerbirr) oder mit kostbaren Roh-Materialien, Delikatessen oder geschliffenem Kristall.

DIE RICHTERIN

Eine alte Matriarchin mit strengem Gesicht und dem Schwert an ihrer Seite ist eine beliebte Art, die Richterin abzubilden. Die Domäne der Richterin ist Gerechtigkeit und Bestrafung, daher auch ihr Name. Frühere Ikonenmythen nennen die Ikone entweder die Blinde oder die Wärterin, und viele glauben, dass es die Richterin ist, die das Jenseits regiert, mit dem Spieler an der Seite und mit einer Waage in Händen. Die berühmten Mosaike im Sarras-Tempel auf Menau bilden die Richterin zusammen mit dem hyänenköpfigen Spieler ab, der versucht, die Geister der Toten in die Irre zu führen.

Der Märtyrer ist ein weiterer Aspekt der Richterin und die wichtigste Ikone des Ordens des Paria. Der Märtyrer nimmt ungerechte Bestrafungen auf sich, wie in der Geschichte „Die Leiden von Chigas“, in der der Märtyrer Chigas’ Platz einnimmt, als Kahaz, das Monster der Tiefe, sie verschlingen will. Das einzige Opfer, das die Richterin will, ist die Beichte der eigenen Schwächen und Lügen und reuevolle Buße. Selbstgeißelung im Namen des Märtyrers kann unter bestimmten Umständen angemessen sein, wird aber fast ausschließlich vom Orden betrieben.



Der Spieler



Der Deckarbeiter



Der Händler



Die Richterin

DER REISENDE

Für Freihändler, Karawanenmitglieder, Entdecker oder Kolonisten steht der Reisende für Schutz. Er ist oft ein Mann, der die Augen auf den Horizont gerichtet hat und einen Gehstock, einen Kompass oder vielleicht einen Astrographen hält. Eine Version des Reisenden unter den Erstsiedlern ist der Sternensänger, der Weisheit verbreitet und die Realität mit Liedern und Geschichten verankert. Ein weiterer Aspekt ist der Demiurg, der auf Menkar verehrt wird und der der ursprüngliche Erschaffer der Portale sein soll. In dieser Ursprungsgeschichte haben die Portalbauer nie existiert, und es waren die Ikonen selbst, die das Netzwerk aus Toren zwischen den Horizonten gewoben haben. Die bösartige Seite des Reisenden ist die Spinne, die das Netz der Sternenwege kontrolliert und unvorsichtige Schiffsbesatzungen in der Finsternis zwischen den Sternen abfängt. Opfer an den Reisenden sind normalerweise geknotete Hanfseile oder grobe Schnur, eine Statuette eines Schiffs, ein Dromedon, ein Pferd oder ein anderes Transportmittel.

DIE HERRIN DER TRÄNEN

Auf ihrem Weg zur Gerechtigkeit der Richterin werden die Toten von der Herrin der Tränen begleitet. Sie tröstet auch jene, die noch leben. Die Herrin der Tränen ist eine Frau, die in die weiße Farbe der Trauer gekleidet ist, mit Spuren von Tränen auf den Wangen, aber auch einem geheimnisvollen Lächeln. Ihr Element ist das Feuer, das reinigende Feuer, das den Körper zerstört, um den Geist freizusetzen. Ein dunkler Aspekt der Herrin ist die Metzgerin oder die Scharfrichterin, die Körperteile abschneidet oder abhackt, bis nichts übrig ist, aber den Geist noch gefangen hält. Eine weniger grimmige Inkarnation ist die Herrin des Teers, die den Scheiterhaufen und den Leichnam mit Pech bedeckt, um das Feuer zu beschleunigen und zu stärken. Die Herrin der Tränen wird mit Opfern brennender Myrrhe, weißer Kerzen oder kleiner Feuer gelobt – allerdings nicht in der Kapelle.

KLAGEWEIBER UND SCHEITERHAUFEN

Es ist im Horizont Brauch, Klageweiber für Beerdigungen geliebter Menschen anzuwerben. Bevorzugt sollte man versuchen, als Kurtisanen ausgebildete Klageweiber zu bekommen, mit ihren edlen weißen Seidenkleidern, Palmblättern in Händen und Blumen aus Licht. Klageweib ist ein Beruf von hohem Ansehen, und viele glauben, dass sie durch ihre Kunst eine mystische Bindung zu den Ikonen haben. Ikonoskope, die von einem Klageweib geschrieben werden, scheinen immer wahr zu werden. Scheiterhaufen oder Einäscherung sind die wichtigsten Beerdigungsriten im Horizont. Wenn man nach den Historikern des Instituts geht, hat dies wahrscheinlich mit den praktischen Vorzügen zu tun, die diese Methoden

für das Leben auf einem Raumschiff oder einer Raumstation bieten, doch die Erstsiedler rümpfen die Nase über derartig heidnische Vorstellungen: Feuer ist das einzige, das den Geist aus dem Körper befreien kann, daher die Tradition. Nur die heiligsten Knochen werden vom Feuer verschont, da dies ihre heiligen Geister im Horizont halten wird, so dass sie ihr rechtschaffenes Wirken fortsetzen können.
Mythen über Sarcofagoi, die Leichen fressen, oder, was noch schlimmer ist, über Bokore oder Nekrographen, die die Toten als Sklaven wiedererwecken, sind vermutlich auch Teil der Erklärung. Nur einige Asteroidengemeinschaften oder sehr abgelegene Raumstationen verbrennen ihre Toten nicht und lassen die Recyclingsysteme der Station die Toten verarbeiten, aber dieser Brauch hat einen schlechten, fast unheiligen Ruf.

DER GESICHTSLOSE

Der Sucher unter den Ikonen wird niemals abgebildet. In Tempeln und auf Ikonenwänden gibt es stattdessen einen leeren Platz oder eine leere Nische oder eine Asymmetrie in der Platzierung der anderen Ikonen. Vor nicht allzu langer Zeit wussten viele nicht einmal von der Existenz des Gesichtslosen, doch der Aufstieg der Kirche der Ikonen änderte dies. Auf der Bühne wird der Gesichtslose als maskierte Gestalt in Schwarz dargestellt, die durch die Kulissen schleicht, Requisiten neu anordnet und den Schauspielern Gegenstände wegnimmt oder gibt. Der weitverbreitetste Aspekt der Ikone ist der Schatten, auch wenn er lange Zeit für einen bösen Geist und nicht für eine Ikone gehalten wurde. Der Schatten bringt Wahnsinn, indem er die Seele in die Finsternis zwischen den Sternen lockt. Die Anonymität des Gesichtslosen sorgt dafür, dass ihm zu Ehren wenige Opfer dargebracht werden, außer von jenen, die die Ikone schon lange kennen und verehren, wie die Schwarzen Lotusblüten von Ahlams Tempel oder die Karvor-Nomaden in Aigi, Uharu. Ein angemessenes Opfer ist oft eine Maske, schwarze oder weiße Steine oder ein Tropfen Blut des Gläubigen. Unbestätigte, aber anhaltende Gerüchte behaupten, dass bestimmte widerwärtige Kulte auf Mira und Dabaran einen pervertierten Aspekt des Gesichtslosen mit Menschenopfern verehren, um den Durst der Ikone nach Seelen zu stillen.


Der Reisende


DIE HERRIN DER TRÄNEN

DIE KIRCHE DER IKONEN

Der Aufstieg der Kirche der Ikonen hat die Art verändert, wie die Ikonen im Horizont verehrt werden. Durch die Kanonisierung der heiligen Schriften und die Verkündung der Heiligen Riten wurde der Glaube auf eine Weise formalisiert, wie es niemals zuvor der Fall gewesen war. Die dunklen Aspekte der Ikonen wurden offiziell verdrängt, sind aber in der Bevölkerung noch immer verbreitet. Von Mira, Coriolis und Dabaran aus regieren die Matriarchinnen und Patriarchen die Kirche. Sie leben in Lebensbanden miteinander, aber ohne Kinder, da sie nur den Ikonen verschrieben sind. Die Krone des Glaubens sind die heiligen Riten, und sie sind gleichermaßen wichtig für alle Gläubigen, wenn auch örtliche Bräuche abhängig von System, Kultur und Clan zur Geltung kommen können.

DIE HEILIGEN RITEN

Es gibt neun heilige Riten, so wie es neun Ikonen gibt, aber viele sehen das Gebet und die Segnung als die wichtigsten. Der Orden hat seine eigene Version der Segnung, die Elemente von Selbstgeißelung und Märtyrertum enthält.

DIE MISSION

Die Mission ist, was den neuen Glauben von den alten Wegen unterscheidet, die man auf Mira, Zalos und Sadaal findet. Der Ritus der Mission macht es erforderlich, dass ein Gläubiger sein Zuhause verlässt und für ein Segment durch den Horizont reist, um den Glauben zu verbreiten. Prediger oder Propheten niederen Ranges werden oft in die Randbereiche der Zivilisation geschickt, um dort in einer Kapelle oder einem Kloster zu dienen, manchmal eine ganze Triade lang.

DAS LEBENSBAND

Irgendwann im Laufe des Lebens sollte man ein Lebensband mit jemandem des gleichen oder anderen Geschlechts schließen. Orthodoxe Gläubige waren der Ansicht, der Zweck des Lebensbands sei die Fortpflanzung, aber das ist im Dritten Horizont unabhängig vom Geschlecht möglich, dank fortschrittlicher Technologie wie Multi-Gebärmuttern und Klonen. Scheidung ist verboten. Witwen und Witwer sollen den Rest ihres Lebens in Trauer verbringen.

DAS BEKENNTNIS

Einmal im Jahr während der Zyklade soll ein Gläubiger offen seinen Glauben verkünden, indem er das Bekenntnis mit anderen in einem Tempel rezitiert.

DIE SEGNUNG

Alle Gläubigen segnen ihr Heim, ihr Schiff, ihren Laden oder andere Geschäfte. Die Segnung ist besonders wichtig, ehe man auf Reisen geht oder zu Beginn eines neuen Jahres oder Zyklus.

DAS FASTEN

Während des Segments des Händlers müssen sich die Gläubigen zwischen Morgendämmerung und Abenddämmerung – während der Morgen- und Tagwache – des Essens und Trinkens enthalten. Kinder und Kranke werden vom Fasten ausgenommen. Der Sinn des Fastens ist es, Körper und Seele zu reinigen, es ist aber auch eine Erinnerung an materielle Bedürfnisse.

DIE BEICHTE

Um den Geist zu reinigen, sollten die Gläubigen einmal pro Segment ihre Sünden beichten, bevorzugt einem geweihten Priester oder einer Priesterin, doch ein Missionar, Prediger oder Pilger tut es auch. Kein Gläubiger ist frei von Fehlern und Lügen, was die Beichte zu einem sehr wichtigen Sakrament macht.

DIE PILGERFAHRT

Es gibt zwei heilige Orte, die die Gläubigen mindestens einmal im Leben besuchen sollten: den Dom der Ikonen auf Coriolis und die Ikonenstadt auf Mira. Viele betrachten die Tempelstadt Lotus auf Dabaran sogar als noch heiligeren Ort, und die Kirche ist unter Druck, Lotus in die Pilgerfahrt aufzunehmen.

DAS ALMOSEN

Den Armen Almosen zu geben, erfreut die Ikonen und sollte einmal pro Segment passieren. Ein Neuntel des Einkommens sollte weggegeben werden. Das Almosen gilt als einer der wichtigsten heiligen Riten auf Mira.

DAS GEBET

Die Gläubigen sollten zweimal beten, am Morgen und am Abend. Die Regel kann gebrochen werden, wenn das Leben des Gläubigen in Gefahr ist, oder unter anderen besonderen Umständen. Es ist im Horizont üblich, dass sich die Leute an Gebetsplazas versammeln, um gemeinsam zu beten. Die betende Person sollte knien, im Idealfall auf einem Gebetsteppich.

KAPELLEN UND HEILIGE STÄTTEN

Der Horizont ist voller Kapellen, Tempel, Ikonenmauern und Skulpturen. Ein großer Teil der Anbetung findet an diesen Orten statt, zu Hause oder an spirituellen Fokuspunkten wie dem Lotusfelsen auf Dabaran und dem Heiligen Hain in Alchai. Pilger strömen zu den drei großen heiligen Stätten: dem Dom der Ikonen auf Coriolis, der Ikonenstadt auf Mira und Lotus auf Dabaran. Der Kraterdom auf Algol ist kleiner und wird vor allem von örtlichen Pilgern besucht, doch die Kunde über seine Heiligkeit verbreitet sich.

DIE IKONENKAPELLE

Eine typische Kapelle ist ein offenes, achteckiges Bauwerk mit acht oder neun Nischen in einem großen Raum. In den Nischen findet man Statuen aller Ikonen außer dem Gesichtslosen. Die Kapellen haben normalerweise hohe Decken, die von einer Säule in jeder Nische gestützt werden, und es ist üblich, dass sie eine Öffnung in der Decke haben, durch die man die Sonne oder die Sterne sehen kann. Der örtliche Priester oder Prediger lebt normalerweise in einem Gebäude, das an die Kapelle angrenzt, um sehr abgelegene Stätten kümmern sich jedoch nur Missionare oder Pilger. Egal, wie klein der Dom, die Kapelle oder der Tempel ist, sie enthalten immer einen Gemeinschaftsraum, in dem sich die Gläubigen entspannen und gemeinsam Zeit verbringen können, mit Essen, Chai, Wasserpfeifen oder einfach ein paar Stühlen. Viele Kapellen haben außerdem Brunnen oder nach algolanischer Art geharkte Steingärten. Es gibt besondere Kurtisanentempel auf Mira, wo intimere Akte erlaubt werden, etwas, das die modernen Teile der Kirche verbieten wollen.

IKONENWÄNDE UND RELIQUIENSCHREINE

An Orten, wo aus irgendwelchen Gründen keine Kapelle gebaut werden kann, findet man normalerweise stattdessen eine Ikonenwand. Es handelt sich um einfache Ziegelmauern mit Nischen für die Ikonenstatuen. Ikonenmauern werden oft an heiligen Orten gebaut, wie über Überresten oder Katakomben eines früheren Tempels. Unter einigen der älteren Tempel liegen große Netzwerke aus Katakomben, in denen heilige Knochen begraben sind. Diese Katakomben können auch verborgene Reliquienschreine enthalten, wo kostbare Gaben oder Opfer aufbewahrt werden, normalerweise beschützt von Predigern, Kriegermönchen oder einfach den wachsamen Augen der Ikonen. Auf Schiffen und Raumstationen ist vielleicht nicht immer Platz für eine richtige Kapelle, es gibt aber fast immer einen Gebetsraum oder eine Ikonenmauer. Viele Gläubige setzen keinen Fuß in ein Schiff, das nicht über einen den Ikonen gewidmeten Bereich verfügt, was solche Schiffe selten macht. Im fünften L-Punkt über Melik liegt der Tempel Horizontsend, dessen Betreiber behaupten, im ganzen Horizont einzigartig zu sein: Die besuchenden Pilger können hier meditieren und beten, nur mit einem Energiefeld zwischen sich und dem leeren Raum, unter den Flammen der Sonne von Melik.

SPIRITUALITÄT UND SCHISMEN

Trotz der Anstrengungen der Kirche ist der Ikonenglaube keine einheitliche Religion, sondern voller Variationen, Abweichungen und Schismen. Einfache Leute betrachten die Ikonen als vielseitig und unvorhersehbar, sie können sowohl segnen als auch verwünschen. Die Kirche der Ikonen leugnet dies mit Nachdruck durch alle Lehren ihrer Missionare,

TABELLE 10.1 HEILIGE RITEN NACH DER KIRCHE DER IKONEN

HEILIGER RITUS	IKONE	HÄUFIGKEIT
Die Mission	Der Bote	Einmal im Leben, während mindestens eines Segments
Das Lebensband	Der Tänzer	Einmal im Leben
Das Bekenntnis	Der Spieler	Jedes Jahr während der Zyklade
Die Segnung	Der Deckarbeiter	Jedes Jahr während der Zyklade
Das Fasten	Der Händler	Von der Morgen- bis zur Abenddämmerung während des Segments des Händlers
Die Beichte	Die Richterin	Jedes Segment
Die Pilgerfahrt	Der Reisende	Einmal im Leben
Das Almosen	Die Herrin der Tränen	Jedes Segment
Das Gebet	Der Gesichtslose	Zweimal täglich



DIE KATAKOMBEN VON ZARANDJI

Die Zarandji-Katakomben auf Dabaran sollen große Reichtümer der wohlhabenden benachbarten Dars enthalten, aus der Zeit, ehe der Tempel in den Portalkriegen zerstört wurde. Viele Archäologen und Grabräuber haben sich auf die Suche nach diesen berühmten Reichtümern gemacht, sind aber mit leeren Händen herausgekommen – wenn sie das Glück hatten, überhaupt wieder herauszukommen.

Prediger und Propheten. Nichts Böses kann von den Ikonen kommen, die Menschheit selbst und die Finsternis zwischen den Sternen seien die Wurzel allen Übels. Im Augenblick gibt es zwei große Schismen, die den Glauben entzweien: der Abgesandte von Xene und Oikoumene as Nadjim.

⚙ DER PROBLEMATISCHE ABGESANDTE

Die Geister aus dem Gasriesen Xene, die oft entweder als Geistwesen oder Spektralphänomene beschrieben werden, haben sich vor kurzer Zeit zu den „Abgesandten“ von Xene erklärt. Es gibt offiziell fünf von ihnen, aber Gerüchte besagen, dass es in Wahrheit neun sind und dass das Institut und das Konsortium die Wahrheit verbergen. Einer der Abgesandten hat sich zur Verkörperung der Richterin ausgerufen, was der Orden des Paria als Häresie betrachtet, da die Richterin in ihrem Aspekt als Märtyrer die einzige Ikone ist, die sie verehren. Der Orden hat Druck auf das Institut und das Konsortium ausgeübt, den Abgesandten auszuliefern, und droht, ansonsten seine mit Antimaterie bewaffneten Kriegsschiffe ins Kua-System zu schicken.



OIKOUMENE AS NADJIM

In den letzten Zyklen hat ein neues Thema für Debatten unter Philosophen und Priestern gesorgt, besonders in der Randwärtsregion im Kua-System. Die Frage ist aufgekommen, ob Humaniten Basismenschen spirituell ebenbürtig sind. Die Frage wurde aufgebracht, als neue Kolonisten die religiöse Rhetorik der Nomaden hinterfragten. Die Prophetin Ndina sprach das Thema in einer Predigt an, und die fünf obersten Prediger der Randwärtsregion haben schnell neue Lehren für die Nadjim, die Humaniten, formuliert. Eine ökumenische Versammlung, Oikoumene as Nadjim, wurde organisiert, um festzustellen, dass es keinen spirituellen Unterschied zwischen Humaniten und Basismenschen gibt.

Einladungen zu der Versammlung wurden an gebildete Prediger und Propheten im ganzen Horizont geschickt, sowie an die Matriarchin und den Patriarchen von Mira. Bislang gibt es keinen Konsens bezüglich des Problems.

DER GLAUBE DER FRAKTIONEN

Die religiösen Praktiken der Fraktionen unterscheiden sich stark voneinander. Die Fraktionen der Erstsiedler werden alle von religiösen und mystischen Ideen dominiert, aber in unterschiedlicher Form. Zwei Fraktionen preisen nur eine Ikone: Die Drakoniter, die die Henkerin verehren, und den Orden des Paria, die sich nur vor dem Märtyrer verbeugen. Es gibt sogar einige unterschiedliche Praktiken in der Kirche der Ikonen, wo der an den Rand gedrängte Kreis der Sucher den Ikonenglauben als grobe, aber praktische Vereinfachung der großen Geheimnisse des Lebens betrachtet, in der jede Ikone ein eigener Weg zur Erleuchtung ist. Die Zenithischen Fraktionen distanzieren sich von den Ikonen, aus strategischen Gründen jedoch nicht offen. Eine Ausnahme ist hierbei das Institut, das sich im direkten Kontrast zu einer Weltsicht befindet, in der die Ikonen überhaupt irgendeine Macht besitzen. Ihre radikalen wissenschaftlichen Überzeugungen haben sie auf Kollisionskurs mit dem Orden des Paria gebracht.

DER GLAUBE DES VOLKES

Für die meisten Bewohner des Horizonts sind die Ikonen eine echte Macht, die man verehren und besänftigen muss, damit das Leben funktioniert. Viele Leute haben eine Lieblingsikone, die ihnen durch harte Zeiten geholfen oder Glück gebracht hat. Man kann vor einem wichtigen Ereignis der favorisierten Ikone ein Opfer darbringen, auch wenn das Ereignis eigentlich nicht in den Einflussbereich der fraglichen Ikone gehört. Es soll Pech bringen und die Finsternis zwischen den Sternen nähren, wenn man zu zu vielen Ikonen betet. Die einfachen Leute glauben, dass die Ikonen, im Gegensatz zu dem, was die Kirche sagt, mehr als ein Gesicht haben und ebenso zu Wut wie zu Großzügigkeit neigen. Manchmal ist es weise, eine Ikone mit Opfern zu ehren, um ihren Blick abzuwenden. Man sollte jedoch niemals die Richterin so behandeln: Sie ist eine Ikone, die falsche Anbetung nicht so einfach hinnimmt.

DER HÄSSLICHE

Es gibt eine alte Geschichte über einen Händler, der versuchte, den Händler zu überlisten, um größeren Profit herauszuschlagen. Mit Opfern und klagenden Gebeten gab er vor, am Rande des finanziellen Ruins zu stehen. Das war eine Lüge, in Wahrheit verdiente er große Summen, indem er Fracht verkaufte, die ihm anvertraut wurde. Der Händler fand dies schließlich heraus und war sehr zornig. Ein Feuer brach auf dem Schiff des Händlers aus und zerstörte sein halbes Gesicht. Bis zum heutigen Tag soll „der Hässliche" als Prophet durch den Horizont reisen und vor dem rechtschaffenen Zorn der Ikonen warnen.

TABUS

Es gibt im Horizont viele Tabus, die mit den rachsüchtigen Tendenzen der Ikonen zu tun haben. Bestimmte Dinge dürfen nicht getan oder auch nur angesprochen werden – von der Finsternis zwischen den Sternen zu sprechen, gehört beispielsweise zu den schlimmsten Dingen, die man tun kann. Stattdessen verwenden die Leute Metaphern oder Euphemismen. Andere Tabus sind bestimmte Nahrungsmittel, keine Großzügigkeit oder Gastfreundschaft zu zeigen, die Verweigerung, Geschenke anzunehmen, und schlecht von den Ikonen zu sprechen.

TALISMANE

Gläubige tragen oft Talismane mit sich, die ihre favorisierte Ikone oder das Symbol der Kirche der Ikonen. Talismane sind heilige Gegenstände, oft handelt es sich um kleine Skulpturen oder Portraits der Ikonen oder ihres Symbols. Genau wie Opfer kann man auch Talismane auf Straßenmärkten vor den meisten Tempeln und Kapellen kaufen. Der Talismanmarkt in der Ikonenstadt ist bekannt für die vielen verschiedenen exotischen Interpretationen der Ikonen. Viele Pilger wollen mit einem Talisman, der im Dom der Ikonen gesegnet wurde, von ihrer Pilgerfahrt zurückkehren. Damit ein Talisman heilige Macht erhält, muss er in einem Tempel der richtigen Ikone gesegnet worden sein, begleitet von den richtigen Opfergaben. Die Talismane werden normalerweise für einen ganzen Tag im Tempel gelassen, und einen Talisman während dieser Zeit mitzunehmen ist eines der stärksten Tabus im Horizont. Es ist üblich, dass Leute ihre Talismane während religiöser Feste zurück auf den Altar legen, um ihre heilige Macht aufzuladen.

IKONOSKOPE UND PROPHEZEIUNGEN

Für jede Ikone gibt es ein Segment im Kalender und am Himmel. Die Konstellationen einer Ikone können von System zu System schwanken, da einige von ihnen so weit auseinander liegen, dass der Nachthimmel andere Sterne zeigt. Es ist allgemein anerkannt, dass Ikonoskope, Beschreibungen, wie die Sterne im Segment einer Ikone mit anderen Sternen entlang der Ekliptik interagieren, die Zukunft einer Person vorhersagen können. Ikonoskope sind persönlich und drehen sich um die wichtigste Ikone im Leben einer Person. Ein Ikonoskop ist ein komplexer Prozess mit mehr Ausnahmen als Regeln. Die Techniken unterscheiden sich zwischen Systemen und Kulturen, und eine Seherin oder ein Orakel aus einem anderen System kann Schwierigkeiten haben, die Sterne in einem anderen System zu lesen. Ein Ikonoskop für jemanden zu erstellen, der nicht darum gebeten hat, ist ein Tabu, ebenso der Versuch, die eigene Zukunft zu lesen. Es gibt auch Methoden der Weissagung, die sich nicht um die Sterne drehen. Man kann Ikonenkarten verwenden und die Zukunft aus den gezogenen Karten lesen, während auf Dabaran Arithmetik eine beliebte Methode ist. Arithmetik ist die Kunst, überweltliche Zahlen und Algorithmen zu nehmen, um die Zukunft vorherzusehen. Die wahren Mathematiker von Dabaran betrachten Arithmetik mit Verachtung, doch ist die Praxis auf dem Planeten weit verbreitet.

ÖRTLICHE IKONEN

Beinahe überall, wo man hingeht, wird man örtliche Varianten der Ikonen finden, die die Kirche oder orthodoxe Gläubige nicht anerkennen. In einigen Systemen ist eine Ikone wichtiger als alle anderen, wie der Märtyrer auf Zalos, und an anderen Orten wurden wichtige Gestalten der Gesell-

schaft zu einer fast gottgleichen Position erhoben, wie der Ikonokrat Aremerat auf Sadaal. Bestimmte primitive Stämme unter den Erstsiedlern interpretieren elementare Wesen, seltsame Phänomene oder wilde Geister als Ikonen. Beispiele sind die Azaäleaner im Dschungel von Kua, Ba-yinn, die Sternenschlange oder der Ouroboros. Die Kandah-Wolke in der Randwärtsregion und der blinzelnde Pulsar vor Algebar werden von Nomaden als heilig betrachtet. Unabhängig von den örtlichen Bräuchen gibt es die neun Ikonen in allen Systemen, wenn auch unter anderen Namen. Nur in wenigen Fälle hat eine lokale Ikone eine der ursprünglichen neun ersetzt. Dabei kann es sich um einen wichtigen Ahnen, eine niedere Gottheit oder sogar um einen Geist oder Dschinn handeln. Im Yastapol-System hat Ekaterina, eine tote Malika, die Richterin ersetzt. Ekaterina verkörpert Gerechtigkeit, aber auch Fruchtbarkeit.

GEISTER UND MYTHEN

Aberglaube ist überall im Horizont weit verbreitet. Mit der möglichen Ausnahme der überzeugtesten Ungläubigen im Institut macht die Finsternis zwischen den Sternen so gut wie jedem Angst. Geschichten über schwarze Magie, Nekromantie und dunkle Bünde voller Rituale, die das Blut gefrieren lassen, oder mechanische Kadaveruhren sind unter den Erstsiedlern weit verbreitet. Einige wissenschaftliche Studien haben Zeichen einer ähnlichen Mythologie unter den halbintelligenten Spezies wie den Ekilbri und den Skavara gefunden. Das Universum soll auch viele andere Dinge beherbergen, die die Sensoren und Tomographen des Instituts nicht erklären können. Schwarze Birr, Hadra-Wolken, Dschinn und Maajib sind allesamt Zeichen, dass die Welt nicht einfach oder leicht zu verstehen ist.

DSCHINN

Die Dschinn tauchen in fast allen Märchen und Mythen der Erstsiedler auf, manchmal jedoch als Yin, Jinni, Janna oder Bokor. Dschinn werden als unvorhersehbare Geister voller List gesehen. In volkstümlichen Überlieferungen werden die Dschinn von den Ikonen geschickt, um Helden zu unterstützen oder Tyrannen und Lügner zu bestrafen. Sie tauchen oft als Trugbilder, Wirbelwinde oder einfach Schimmern in der Luft auf, sollen aber menschliche Gestalt annehmen können, oder sogar die Form von Schlangen und geflügelten Kreaturen, die nur im Augenwinkel sichtbar sind, wenn sie vorbeihuschen. Die Dschinn sollen Besitz von Menschen ergreifen



DER LÄCHELNDE IFRIT

Es gibt eine Ausnahme zum verbreiteten Mythos der bösen Ifrit: die Geschichte, wie der lächelnde Ifrit die Erzählerin Salimede traf. Der Ifrit war so von ihren Geschichten und dem Umstand, dass sie ihm ihren kleinen Finger schenkte, bezaubert, dass er versprach, von diesem Tag an den Menschen nur noch zu helfen, wenn sie ihm eine gute Geschichte erzählten. Der lächelnde Ifrit soll auf Feiern und Zirkusbesuchen auftauchen, aber man kann ihn auch in einer leisen Cantina sitzen sehen, wo er auf eine Geschichte wartet. Dafür macht der Ifrit die Reisen des Erzählers einfacher.

SYMPTOME EINER BESESSENHEIT

Wenn ein böser Dschinn die Kontrolle über einen Menschen ergreift, gibt es nur sehr wenig Zeit, einen Priester zu rufen, der einen Exorzismus durchführen kann. Es gibt vielfältige Zeichen für eine Besessenheit, in manchen Fällen ist es aber nur ein hohes Fieber.

SYMPTOME:

- **Hartnäckiger Schmerz in verschiedenen Körperteilen, obwohl die Medikurgen nichts finden können.**
- **Halluzinationen.**
- **Depressionen.**
- **Kann es nicht ertragen, wenn heilige Schriften oder das Bekenntnis rezitiert werden.**
- **Anhaltende Albträume, beispielsweise über schwarze Hunde, Katzen, Schlangen und so weiter.**
- **Stimmungsschwankungen.**
- **Hohes Fieber und Desorientierung .**

und ihr Handeln kontrollieren können. Man glaubt, dass böswillige Dschinn den Wahnsinn des Propheten Maluk ausgelöst haben, in dem er seine ganze Gemeinde abschlachtete. Die gefährlichsten Dschinn sind laut Prophet Hauram die Ifrit, die Katakomben oder Raumstationen aufsuchen, wo die Toten nicht verbrannt werden, um ihre Bewohner zu übernehmen, egal, ob sie lebend oder tot sind.

Wie erwähnt, sind nicht alle Dschinn böse – einige von ihnen können sehr hilfreich sein. Die Neun Musen, Meister aller Künste der Freude, sind Geister, die oft von Kurtisanen verehrt werden, die um Erfolg in ihrem Beruf beten. Die Marids oder Maajib sind arrogante Dschinn mit fast ikonengleicher Macht, die Wünsche gewähren sollen, wenn man den Preis begleichen kann. Der Silberfuchs ist ein Trickstergeist, den viele für einen Aspekt des Deckarbeiters halten. Man sagt, dass er auf bewaldeten Hügeln lebt, wo er die Gestalt eines schönen Mannes oder einer schönen Frau annimmt, um arglose Reisende in seinen Bau zu locken. Er bietet den Gästen einen Becher Chai oder Kawah an, um sie dann zu verhexen oder von ihnen Besitz zu ergreifen. Judikator Ahmedi bezeugte, die Leichen mehrerer Kinder in einem Loch im Boden direkt außerhalb des Konglomerats gefunden zu haben, als der Serienmörder Atali über den Planeten zog. Das Loch enthielt auch Fuchskot. Ahmedi war von der ganzen Angelegenheit so aufgewühlt, dass er seine Marke abgab und fortan ein Asketenleben im Dschungel führte.

HEXER

Abgesehen von Geistern und Dschinn gibt es viele andere Geschichten über die dunklen Künste im Horizont. Eltern auf Kua und Coriolis machen ihren Kindern Angst mit Geschichten über menschenfressende Geister, die von den primitiven Erstsiedlern Sarcofagoi genannt werden. In anderen Versionen sind die Sarcofagoi Geister, die auf langen Reisen in Raumschiffe eindringen, die Mannschaft gegeneinander aufbringen und Wahnsinn säen. Wenn die Besatzung einander schließlich im Wahn getötet hat, laben sich die Sarcofagoi an den Leichen. Andere Hexerfiguren in der volkstümlichen Überlieferung sind die Bokor, die Leichen wiedererwecken können. Sie sollen sich in Elendsvierteln und Zeltstädten herumtreiben, wie beispielsweise dem Akhander-O-Sharif und dem Konglomerat. Wenn es um die jetzt zerstörte Fraktion Nazareems Opfer geht, vermischen sich die schlimmsten vorstellbaren Übeltaten mit einer gewissen Menge Wahrheit. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass sie Menschenopfer dargebracht, dunkle Rituale durchgeführt und unheilige Bündnisse mit bösen Geistern und Dschinn eingegangen sind.



BAIJAMS FALSCHES GESICHT

Baijams falsches Gesicht ist ein bekannter Mythos im Dritten Horizont. Es ist eine Geschichte über die Fähigkeit, das Gesicht zu verändern, etwas, das die meisten Gläubigen für zutiefst verkommen und ketzerisch halten würden. Einige religiöse Vorstellungen verankern den Geist oder die Seele einer Person in den Gesichtszügen, oder, wie Haurams drittes Buch verkündet: „Ohne deine Augen und dein Lächeln stehst du allein vor den Ikonen." Einige sagen, Baijam sei ein Dunkelmorph, ein Daimon, Dschinn oder Diyub, und dass er die Seele einer Person, von der er Besitz ergriffen hat, stehlen kann, indem er ihr Gesicht verändert. Andere glauben, Baijam sei tatsächlich eine der erfolgreichsten Bioumformungen des schwarzen Sektors, ausgelegt für Infiltration und Attentate. Der Umstand, dass Bajiam ein Anagramm von Maajib ist, was sowohl „Schatten" als auch „Meister" bedeutet und der Name der Biocode-Magistra aus Ahalimm ist, die vor kurzer Zeit verschwunden ist, befeuert die geflüsterten Spekulationen nur noch. Es gibt Gerüchte, dass Maajib die Umformung für einen reisenden Tarrab erschaffen hat, als Meisterstück, um ihre Ausbildung unter Meister Herodes Afrat abzuschließen.





KAPITEL 11

CORIOLIS

Coriolis! Juwel und schlagendes Herz des Horizonts, Wiege und heiliger Schrein der zenithischen Zivilisation. Nur die Ikonen selbst können heller strahlen als dieses prachtvollste Wunder unter den Sternen. Oh, Coriolis, deine Paläste sind gewaltig, deine Hallen königlich – du bist meine größte Liebe!

ODE AN CORIOLIS – Galbarul

Die Coriolis-Raumstation ist der Mittelpunkt des Dritten Horizonts, auf mehr als eine Weise: Von diesem Ort aus haben die Zenither den Horizont wieder zum Leben erweckt. Die Station liegt am Kreuzungspunkt aller wichtigen Handelsrouten, und man findet hier sowohl das Konzil der Fraktionen als auch viele andere Herrscher.

Als die Zenither ihr Archenschiff auschlachteten und den Koloss erschufen, der die Coriolis-Station werden sollte, hatten sie keine Ahnung, was das für den Horizont bedeuten würde. Während der ersten Zyklen der Existenz der Station waren viele Bereiche leer und unbewohnt. Im Lauf der Zeit wurde die Station immer aktiver und durchlebte eine kulturelle Blüte, während sie gleichzeitig verkam. Von den Tiefen des Kellers bis zu den Decks der Spitze, die unter einem blauen Holo-Himmel die Natur eines echten Planeten nachahmen, ist das heutige Coriolis ein Schmelztiegel algolanischer Flüchtlinge, maskierter sadaalischer Bürokraten und wohlhabender Paschas aus Sivas und Dabaran.

FAKTEN ÜBER DIE STATION

- **Bevölkerung:** Nach der Volkszählung von CZ61 hat Coriolis 521.465 dauerhafte Bewohner. Die Zahl der Bewohner mit temporärer Wohnerlaubnis betrug zur Zeit der Volkszählung 189.453. Halbintelligenzen und Elendsviertelbewohner wurden bei der Volkszählung nicht erfasst, doch wird ihre Zahl durch die Säuberungsaktionen der Coriolis-Garde gering gehalten.
- **Physische Daten:** Die Station misst vom Keller bis zum höchsten Punkt der Spitze 6136 Meter. Der Durchmesser des Rings beträgt 3540 Meter, der des Kerns 1500 Meter am breitesten Punkt. Die vier großen Plazas haben 604 Meter Durchmesser.
- **Kalender:** Ein Coriolis-Zyklus ist in 336 Tage eingeteilt. Jeder Tag ist in Wachen zu jeweils sechs Stunden eingeteilt: Morgen-, Tag-, Abend- und Nachtwache. Der Zyklus ist in neun Segmente zu jeweils 37 Tagen geteilt, die jeweils einer Ikone verschrieben sind. Jedes Segment endet mit einer erweiterten Ruheperiode, und nach jeder Triade, also drei Segmenten, wird ein besonderer Feiertag begangen. Die drei Feiertage sind die Gründung, die Zyklade (oder Neujahr) und die Pilgrimaria.
- **Recht und Ordnung:** Die Coriolis-Garde wahrt den Frieden sowohl auf der Station als auch im umliegenden Raum und untersteht direkt dem Gouverneur. Die Judikatoren, die die Autorität besitzen, um zu ermitteln, Verhaftungen vorzunehmen und in einigen Fällen Schuldige direkt am Tatort zu bestrafen, kümmern sich um Schwerverbrechen. Die Judikatoren unterstehen den Gerichten, die unabhängig von Gouverneur und Konzil sind, aber im Einklang mit den Gesetzen der Station handeln.
- **Regierung:** Der Gouverneur regiert die Station mithilfe des Konzils der Fraktionen und dem Willen der Steuerzahler durch die 2001 Sitze der Volksversammlung. Steuern sind optional und werden normalerweise gemeinschaftlich von einer Firma, einem Clan oder einer anderen Gruppe bezahlt, um so eine Stimme in der Versammlung zu erhalten, doch einige wohlhabende Personen haben auch Sitze inne – 732 Personen in CZ61. Der Preis für eine Stimme in der Versammlung war CZ61 9000 Birr. Die Volksversammlung stimmt bezüglich Themen ab, in denen der Gouverneur und das Konzil die Unterstützung des Volks benötigen. Die Versammlung stimmt immer bei Fragen der Gesetzgebung ab.

GESCHICHTE

Die Coriolis-Station wurde aus den Überresten des Archenschiffs Zenith konstruiert, das vor etwa 60 Zyklen im Dritten Horizont eintraf. Teile der Komponenten und Ausrüstung der Zenith wurden von der Familie Quassar zum Monolithen auf Kua gebracht, und einiges verschwand mit den Drakonitern, als diese die Befehlskette an Bord brachen und in der Leere verschwanden. In den Überresten blieben die stellvertretenden Befehlshaber, der Yriedes-Clan, zurück, und die wieder erwachten Kolonisten, die das Konsortium gründeten. Coriolis wurde als Signal für den ganzen Horizont errichtet, dass ein neues Zeitalter anbrach, und weil es eine praktische Verwendung des Kadavers der Zenith darstellte. Die Überreste wurden das Netz, der Wiederbeladehafen, der um die Station schwebt. In einer Zurschaustellung zenithischer Verbrüderung wurde Coriolis in einer geostationären Umlaufbahn über dem Monolithen geparkt, wobei die Spitze in Richtung des oberen Endes der schwarzen Säule darunter deutet. Und so fing alles an.

ZEITLINIE

SZ	EREIGNIS
-5	Die Zenither treffen im Dabaran-System ein.
0	Das Konsortium beginnt die Konstruktion der Coriolis. Desmond Yriedes wird der erste Gouverneur der Station.
5	Die Flotten der Legion und der Zenithischen Hegemonie kämpfen im Hamura-System, wobei keine Seite die Oberhand gewinnen kann. Tere Mezzina wird der zweite Gouverneur von Coriolis.
7	Die Legion und das Konsortium schließen einen Verteidigungspakt.
8	Die Legion und die Zenithische Hegemonie unterzeichnen einen Nichtangriffspakt.
10	Der Bau der Coriolis-Station ist abgeschlossen.

14	Die Fraktion der Freien Liga wird als Partner für das Konsortium gegründet.
17	Moratio Ischara wird der dritte Gouverneur von Coriolis.
21	Alle anderen Fraktionen werden eingeladen, Vertreter für das Konzil der Fraktionen zu schicken.
26	Absina Lekteli wird der vierte Gouverneur von Coriolis.
34	Die Haupthandelsrouten durch den Horizont werden von der Legion gesichert. Der Gouverneur von Coriolis unterzeichnet das Freihandelsabkommen, das jedem das Recht gewährt, die Sternenportale zu verwenden, und verbietet, dass eine Gruppierung die Kontrolle über ein Portal ergreift.
36	Xander Korrida wird der fünfte Gouverneur von Coriolis.
41	Der Orden des Paria blockiert Portale in seinem Heimatsystem Zalos, doch durch den Druck der anderen Konzilsmitglieder gibt er nach und garantiert, dass das Freihandelsabkommen respektiert werden wird. Schiffe können wieder durch Zalos reisen, sie werden aber eskortiert und dürfen nicht andocken. Berichte über schreckliche Ereignisse auf Zalos dringen aus dem System nach außen, der Orden äußert sich jedoch nicht, da es sich um eine innere Angelegenheit handele. Das Konzil muss die Situation akzeptieren, da der Orden die Blockade aufgehoben hat.
42	Nihara Korinth wird der sechste Gouverneur von Coriolis.
51	Der Orden des Paria eröffnet die Medizinische Samariterakademie auf Coriolis und startet ein Programm zur Bekämpfung von Armut sowie ein Sanatorium für die Hyperkranken neben der Schule.
52	Jalaman Ho wird der siebte Gouverneur von Coriolis.
58	Es gibt Aufstände auf den Straßen, losgetreten von unpatriotischen Gruppen, die von anti-republikanischen Interessen getrieben werden. Die Garde sorgt wieder für Ordnung, kann aber die wahren Rädelsführer nicht verhaften.
59	Mithilfe der Zenithischen Hegemonie werden die Judikatoren gegründet und machen sich mit der Unterstützung einer neuen Gesetzgebung an die Arbeit gegen das organisierte Verbrechen und antipatriotische Aktivitäten. Die Volkversammlung setzt Jalaman Ho durch ein Misstrauensvotum als Gouverneur ab. Ira Shuliamaran wird der achte Gouverneur von Coriolis.
60	Die Gespenster von Xene werden entdeckt, und das Institut stellt den ersten formellen Kontakt mit den Geistern aus den Tiefen des Gasriesen her. Der Gouverneur befiehlt der Garde, eine Reihe von Säuberungsaktionen im Keller vorzunehmen, da dieser ein Versteck für Elendsviertelbewohner und Halbintelligenzen geworden ist, die die neuen Gesetze der Station nicht anerkennen wollen. Kemal Dargosian wird der neunte Gouverneur von Coriolis.
61	Abgesandter Alam von Xene trifft in Coriolis ein und erhält Beobachterstatus im Konzil. Der Kontakt zu den Kolonien im Taoan-System bricht ab, und das Konsortium, das Kolonialbüro und das Institut organisieren eine Rettungsmission.

CORIOLIS-STATION

Coriolis ist in drei Teile eingeteilt, den Keller nicht mitgerechnet. Von oben sind dies die Spitze, der Kern und der Ring. Jeder Teil hat seinen ganz eigenen Stil und seine Atmosphäre, doch die freundlichen und einladenden Coriolis-Bewohner sind überall. Die drei Teile sind unten beschrieben, aus dem Blickwinkel eines frisch eingetroffenen Besuchers.

DER RING

Der Ring der Station ist riesig, und entlang seiner vollständigen Länge verläuft die Promenade, eine Straße voller Leben mit Boutiquen und Läden, die Coriolis ausmachen. Man erreicht die Promenade am besten über eine der vier Plazas, die an den Verbindungsstellen der vier Speichen zum Ring liegen. Ein Taxi oder einen Gravstuhl zu benutzen, ist ein ausgezeichneter Weg, dorthin zu kommen, wenn man es sich leisten kann. Die Promenade ist normalerweise sehr überfüllt, was Gravstühle, Rikschas oder Zufußgehen zu den besten Transportmitteln macht.

NEOPTRA-RAUMHAFEN

Der größte der vier kommerziellen Raumhäfen auf Coriolis ist Neoptra, der sich auf dem Ring direkt unter der Gewürzplaza befindet. Jede der Plazas ist mit einem der vier größeren Raumhäfen verbunden, aber es gibt auch viele private Häfen, besonders in der Spitze. Der Neoptra ist normalerweise der erste Eindruck, den Besucher von Coriolis bekommen. Der aktuelle Gouverneur hat ihn modernisiert und renoviert, mit strahlenden Böden aus weißem kuanischen Marmor und wunderschönen Basreliefs auf den stabilen Säulen, die die vielen Balkone stützen, welche die verschiedenen Ebenen des Raumhafens ausmachen. Die äußeren Teile werden selbstredend praktisch gehalten und bestehen aus Armanitschotts und vernieteten Platten. Auf den halbmondförmigen Balkonen, die der Krümmung des Außenrumpfs folgen, befindet sich ein großer Terminal voller kleiner Cantinas, Läden, Marktbuden und Wägen. Er ist praktisch eine kleine Version der großen Plazas. Der Terminal hat mehrere große Ausgänge mit Sicherheitscheckpoints und drei Zollstationen. Zollbeamte und Mitglieder der Garde überwachen jeden genau, der die Station betritt oder verlässt. Reisepapiere werden mit Tabulas gescannt und das Gepäck wird inspiziert. An den Zollstationen bezahlt man für Waffenlizenzen und begleicht Imporgebühren für Vieh und Halbintelligenzen. Außerdem werden sie zur Seuchenkontrolle als Quarantänestation verwendet. Es gibt verstärkte Schotts zwischen den Zollstationen und dem Rest der Station, die im Fall einer Bedrohung geschlossen werden können, aber bislang wurden sie noch nicht verwendet.

Viele Bewohner von Coriolis arbeiten im Neoptra-Hafen, und einige leben sogar hier: Bettler, Kurtisanen und ein oder zwei Propheten. Der Hafen wird auch von mehreren Chambalas frequentiert, Trickbetrügern, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, gutgläubige Reisende zu belästigen. Der Balkon am höchsten Punkt des Hafens wird die Balustrade genannt. Extravagante Schiffe, die sich keine privaten Docks leisten können, nutzen diese Ebene, auf der man auch einen Spazierweg findet, von dem man durch ein saphirgrünes Glasfenster einen hervorragenden Ausblick auf Kua hat, wie eine üppige, grüne Sonne in der Leere.

⚙ HAFENARBEITERZENTRALE

Unter der Bodenebene des Raumhafens verläuft ein Irrgarten aus Korridoren und Ladebuchten, der zur Lagerung und Verteilung importierter Waren verwendet wird. Dieser Bereich wird meistens die Hafenarbeiterzentrale genannt. Die etwas größeren Buchten, die die Lader verwenden, die auf dem Netz arbeiten, befinden sich ebenfalls hier. Die Hafenarbeiterzentrale ist durchzogen von Kriechgängen, Leitern und Belüftungsschächten, die wie Ameisenstraßen unter dem Raumhafen verlaufen. Die Hafen-

arbeiter, die hier arbeiten, können sich in diesen geheimen Durchgängen orientieren und zwischen die Ladebuchten und den Hafen darüber gelangen, doch ein Außenstehender wäre beinahe augenblicklich verloren.

DIE PROMENADE

Die Promenade ist ein Gehweg, der den gesamten Ring entlangläuft und voll mit Wohnmodulen und Geschäften ist. Man findet hier viele Läden in Familienbetrieb, und viele Leute leben, wo sie arbeiten, oder ganz in der Nähe. Die Promenade selbst ist breit, mit einer hohen Decke, die fast die Oberseite des Rings erreicht. Brücken, Kabel und ab und zu Gravstühle verlaufen zwischen den Wänden über den Menschenmassen, da einige der höheren Ebenen über Balkone mit kleineren Laufwegen, Läden und Cafés verfügen. Das öffentliche Verkehrsmittel im Ring ist die sogenannte Ringbahn, ein schneller Schwebebahn-Dienst. Es gibt eine Bahnstation an jeder der vier Plazas sowie eine im Kern. Die Tickets, mit denen man durch den Kern reisen kann, sind teuer, also ziehen es die meisten Leute vor, eine halbe Runde um den Ring zu drehen, wenn sie auf die andere Seite wollen.

Die Wohnmodule auf dem Ring sind klein, selten größer als zwei Zimmer, in denen eine große Familie schichtweise schlafen muss. Die Wohnmodule bilden ein Mosaik aus hin- und herführenden Treppen, Balkonen, Balustraden und Seilbrücken über der Promenade, voll von Leuten, die ihrer täglichen Arbeit nachgehen, von spielenden Kindern, Hunden und Affen, die herumspringen. Wäscheleinen teilen sich den Luftraum mit wunderschönen Tuchdächern über Balkonen, und der Lärm von der Promenade weiter unten ist die ganze Zeit über zu hören.

DIE GEWÜRZPLAZA

Wie der Name schon sagt, ist die Gewürzplaza der Ort auf Coriolis, wo mit allen Arten von Gewürzen gehandelt wird. Der Marktplatz beherbergt aber auch eine Vielzahl von Obst- und Gemüsehändlern. Die Gewürzplaza bietet exotische Aromen von allen Ecken des Horizonts, aber besonders von Kua: frische Bananen, glänzend grüne Melonen, Mangos, Burs, Hevonfrüchte, getrocknete Feigen und Datteln, Kokosnüsse, frischer, feuchter Zimt, Nüsse und Mandeln. Die winzigen Buden präsentieren wunderschöne Schalen voller dunkelrotem Paprika, hellgelbem Safran, Pfeffer in jeder Farbe, Chilipulver und Kreuzkümmelsamen. Über die Gewürzplaza wurden fremdländische Gewürzmischungen von nah und fern in die kuanische Küche eingeführt: Algolanisches Kurrah, die Berberitzen-Mischung von Lubau, geräucherter Paprika von Sadaal und viele andere. Bäckereien, Konditoreien, Baklavawägen und Honigserviertische umgeben den Plaza auf allen Seiten. Baklava und Gebäck aus Filoteig sind hier die beliebtesten Produkte, und Leute aus der wohlhabenden

FEHLENDE FRACHT

Während der letzten Segmente ist Fracht aus den Lagerhäusern unter der Hafenarbeiterzentrale verschwunden, normalerweise kleine Mengen von Luxusgütern wie frische Lebensmittel oder Delikatessen. Niemand weiß, wer der Dieb ist, aber eine der Aqbars der Hafenarbeiter, Xiu XiCharma aus Lubau, wurde damit beauftragt, es herauszufinden. Sie war bislang erfolglos und denkt darüber nach, sich Hilfe von außen zu suchen. Der Skavara Rauw, Maskottchen und Glücksbringer der Hafenarbeiter, ist auch verschwunden. Ist das alles irgendwie verbunden?

ÖRTLICHKEITEN UND DIENSTLEISTUNGEN IM RAUMHAFEN

- **Das Krankenhaus des Medikurgen Leio**
- **Die Cantina „Ende der Reise“, berühmt für ihr Schisch Kebap**
- **Die Wechselstube und Bank der Freien Liga, wo man Birr und Reisewährungen kaufen kann**
- **Der Kurtisanen- und Massagesalon „Oase“ im Besitz der Madrigga Ahia**
- **Eine Ikonenkapelle**
- **Die Frachtblöcke, Lagereinheiten für leichte Fracht, die noch eine Zollinspektion benötigt**
- **Gardenwachpunkt 13, wo sich Hauptmann Karou um die Sicherheit des Raumhafens kümmert**
- **Giakovos Kawah-Wagen, mit frisch geriebenem Kawah**
- **Zollstation 1, wo man Waffenlizenzen kaufen kann**
- **Der Shuttledienst Monolith-Rundreisen, der schnelle, aber teure Transporte von der Balustrade aus anbietet**



Auf der Promenade kann man mit Birr alles kaufen

TABELLE 11.1 BEGEGNUNGEN IM RAUMHAFEN

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Rawa	Hafenarbeiter	Schwitzig	Sucht	Liebe
2	Dafor	Gardist	Kratzt sich an der Nase	Hat einen Job zu erledigen	Süße, süße Birr
3	Ibramir	Straßenhändler	Rollt mit den Augen	Hat es eilig	Ein Geheimnis
4	Mirah	Reisende	Nervös	Sucht nach einem Schnäppchen	Schulden
5	Zarah	Straßenprediger	Zornig	Predigt lautstark	Erlösung
6	Absalem	Händler	Riecht nach Arrash	Sucht nach einer Gelegenheit	Wahrhaftig leben

Spitze kommen hierher, um Saba Khouris meisterliche Backwaren zu kosten. Jedes Jahr gibt es einen Backwettbewerb auf der Plaza, die Baklava-Meisterschaft, zu der Bäcker aus ganz Kua und anderen Systemen kommen, um sich miteinander zu messen. Gewürze, Sirup und die richtige Menge an Gewürznelken, Säure oder exotischere Zutaten wie Steinlakritze, geräucherte Kas-Myrrhe oder Ingwerblumen sind hier Thema lebendiger Diskussionen und hitziger Debatten.

⚙ VIEH UND HAUSTIERE

An der Seite der Plaza findet man einige große Gebäude, fast wie Hangars, die voll mit Käfigen und Zwingern sind.

Das ist der berühmte Viehmarkt von Coriolis, wo einmal pro Woche große Viehauktionen abgehalten werden. Ein kleinerer Markt für Halbintelligenzen befindet sich auf den unteren Ebenen, die mit dem Kasitra-Frachterhafen verbunden sind. Nekatra und Ekilbri sind hier am häufigsten zu erstehen, aber es werden auch seltene Lieferungen von Skavara durchgeschleust. Yasmians Haustiere ist eine kleine Tierhandlung, die an den Viehmarkt angrenzt. Yasmian vertreibt so gut wie alle Haustiere und tierische Gefährten, die es gibt, von tersinianischen Kuschelmäusen, Federschlangen und algolanischen Hunden und Papageien bis hin zu Singfinken, weißen Drosseln, Soi-Fischen und Korallenkarpfen. Hier bekommt man auch Tiernahrung und wunderschön verzierte Käfige und Aquarien. Ein direkter Transport vom Laden kann arrangiert werden.

⚙ SUQ ALESH

Der Suq Alesh, der offizielle Freihändlermarkt der Station, befindet sich in der Nähe der Gewürzplaza in den äußeren Blocks des Rings. Die Lagerhäuser und Docks des Suqs nehmen mehrere Stockwerke ein, doch das öffentliche Gesicht der Unternehmung sieht aus wie ein großer Basar, voller Makler, den sogenannten Khabara, die laut ihre Frachten und Missionen anpreisen.

DIE FRÜHLINGSPLAZA

Das Kronjuwel der Frühlingsplaza ist der wunderschöne Springbrunnen in ihrer Mitte. Der Springbrunnen war ein Geschenk von dar Bahari an die Bevölkerung von Coriolis, und sein sanftes Plätschern verleiht den umstehenden Cantinas, Kawah-Geschäften und Tavernen eine beruhigende Atmosphäre. Die Frühlingsplaza ist nicht nur ein Marktplatz für exotische Waren, sondern auch für Ideen. Poeten, Propheten, Tarrabs, Schriftsteller und viele andere Vertreter der Welt der Künste versammeln sich hier. Cafés wie Osmanos, Levertes und Buthros sind die wichtigsten Orte für die Diskussion über Politik, Gerüchte über die Fraktionen oder die neuesten Holodramen des Bulletins. Die Diskussionen vermischen sich mit der offenen Aufwiegelung durch Meinungsmacher und dem Gesang der Propheten und Prediger sowie mit den neusten Shows und Darbietungen von Akrobaten, Feuerschluckern oder Malern. Wenn die Abendwache beginnt und der Holohimmel über der Plaza dunkel wird, werden Laternen entzündet, Zuckerkugeln in Behälter voller buntem Sirup versenkt und die Grills für die Abendmahlzeit vorbereitet. Die Waren, die auf der Frühlingsplaza vermarktet werden, sind vor allem künstlerischer Natur: Gemälde, Skulpturen, algolanische Papiervögel, Lehmhydren aus Sadaal, mechanische Vögel aus Dabaran und autonome Abakusse von den Polytechnikern auf Aiwaz stehen neben kleinen algolanischen Gebetstürmen, Ikonenmosaiken vom weit entfernten Eanu, Gebetsperlen, die von den ewig geduldigen Mönchen in den staubigen Tempeln auf Amedo geschnitzt werden, und Reliquienschreinen, die von Zalos geschmuggelt wurden und vielleicht sogar die Knochen eines berühmten heiligen Kriegers enthalten, der den Märtyrertod gestorben ist.

⚙ ARCHÄOLOGENGASSE

Die Archäologengasse ist eine bogenförmige Gasse, die an die Frühlingsplaza angrenzt und voller seltsamer und kurioser Funde ist, die man kaufen kann. Das meiste sind Repliken, aber man findet auch echte Zuckerkugeln und

TABELLE 11.2 BEGEGNUNGEN AUF DER GEWÜRZPLAZA

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Yosoufa	Khabara (Maklerin)	Auf Profit aus	Hat einen schlechten Tag	Ein Vertrag
2	Melkar	Tierhändler	Faltig	Sucht nach einem flüchtigen Tier	Einen verlorenen Schützling finden
3	Simah	Konditorin	Stolz	Auf einem Botengang	Berühmtheit
4	Nastassia	Bäckerin	Schnalzt mit der Zunge	Backt etwas	Ein Preis
5	Hewul	Diener	Aufgesprungene Lippen	Trägt ein wichtiges Paket	Gehorsam
6	Weißauge	Ekilibri	Anhänglich	Sucht nach Essen	Das Rudel

manchmal sogar Heilskarabäen oder Infinito-Würfel. Es ist illegal, mit unregistrierten Funden Handel zu treiben, doch gibt es Gerüchte über Grabräuber, die die Gasse verwenden, um ihre unrechtmäßig erworbenen Gegenstände abzustoßen. Portalbauergegenstände und unidentifizierte Objekte sind in der Gasse streng verboten, und oft kommen Judikatoren vorbei, um ein Auge darauf zu haben, was hier vor sich geht. Die vielen Antiquitätenhändler, Buchläden und Kuriositätengeschäfte der Gasse schließen, wenn die Abendwache beginnt. Ihre Besitzer und Kunden führen ihre Diskussionen und ihr Feilschen in Cafés wie Burhans oder Farids auf der Frühlingsplaza fort, begleitet vom beruhigenden Schnurren der Wasserpfeifen.

❁ DAS TREPPENREICH

Der Block zwischen der Frühlingsplaza und der inneren Krümmung des Rings gehört den Künstlern und Poeten. Es ist ein hoch aufragender Komplex voller Wohnmodule, die in hellen Farben bemalt sind, mit weißen Spritzern hier und da in der Art der getünchten Zufluchten auf Amedo. Zwischen den geneigten Dächern, Verandas, Balkonen und Simsen verläuft ein verschlungenes Netzwerk aus Treppen und Leitern. Wenn man einen Poeten oder vielleicht einen Künstler braucht, kommt man hierher, aber man sollte aufpassen, sich nicht zu verlaufen.

DIE MARKTPLAZA

Die einfachen Leute von Coriolis besuchen die Marktplaza, um ihre täglichen Einkäufe zu machen oder sich einfach mit Freunden zu treffen. Ab der Tagwache öffnen die vielen Cantinas und Tavernen ihre Türen. Grills werden entzündet, die Schisch Kebabs rotieren und die besseren Restaurants bereiten Lamm, Kaninchen oder Byrro vor, um sie an Spießen zu braten. Tavernen wie Ilas, Samiras und Rayhans sind bereits zur Mittagszeit überfüllt, man muss also schnell sein, um einen Tisch zu bekommen. Lächelnde alte Männer, runzlige Damen und bärtige Wabas kommen früh in die Tavernen, um Tavli, Shah oder andere Würfel- und Brettspiele zu spielen. Man findet auf der Plaza auch viele Räuchereien, und der Geruch von geräuchertem Fleisch, Fisch, Würstchen, Gemüse und Gewürzen erfüllt die Luft. Die Weinhäuser Fidon, Hemerra und Qui-Nestera haben auf der Plaza mehrere Weincantinas, wo sanfter Rosé oder heißer Chamba serviert wird, abhängig von der Jahreszeit. Fudailas Cantina in der Jasminallee gehört zu den beliebtesten, und ihr kleiner Balkon, der von dichten Jasminranken umgeben ist, ist immer voll. Die Tabakinsel auf der Plaza ist der Ort, wo man alles bekommt, was mit Tabak, Zigarren oder Wasserpfeifen zu tun hat. Für den Kenner ist dol-Hassans Tabakerie der beste Platz, vor allem dank seiner göttlichen Kirschmischungen.

TABELLE 11.3 BEGEGNUNGEN AUF DER FRÜHLINGSPLAZA

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Loma	Akrobatin	Ganzkörpertätowierungen	Eine Show aufführen	Ruhm
2	Samrat	Historiker	Kratzt seinen Bart	Zweifelt	Akademische Ehrlichkeit
3	Koanah	Schriftstellerin	Riecht nach Myrrhe	Recherche	Ihr nächstes Buch
4	Almaki	Poet	Eindringlicher Blick	Rezitiert Gedichte	Rache
5	Hamsha	Sängerin	von Glocken bedeckt	Flirtet	Birr
6	Mouno	Archäologe	Gestresst	Auf der Suche	Ein Artefakt

DIE OZONPLAZA

Der Markt auf der Ozonplaza ist technologischen Gerätschaften und Apparaturen gewidmet, egal ob groß oder klein. Lautes Feilschen aus den vielen Zelten und Buden vermischt sich mit dem rauen Gelächter von Legionären, die außer Dienst sind, den schnurrenden Wasserpfeifen und dem rhythmischen Klirren der Paillettenkleider der Bauchtänzerinnen. Viele Besucher auf der Plaza sind mehr oder weniger offen bewaffnet, was überall sonst auf der Station ungewöhnlich ist. Die Garde meidet die Ozonplaza, und stattdessen sieht man Patrouillen der Lama-Bande, die hier erhobenen Hauptes umherstolzieren. Man erkennt sie gut an ihren schwarztätowierten Lippen. Ab und zu kommt der eine oder andere Judikator vorbei, um die Lage im Auge zu behalten.

Die Ozonplaza ist der Ort, wo man technologische Bedürfnisse erfüllt, und trotz des Namens ist die Luft auf der Plaza eigentlich recht angenehm. Die Werkstätten hier können Reparaturen an allen Arten von Ausrüstung durchführen und Modifikationen vornehmen. Die besten Handwerker der Station findet man auf der Ozonplaza, besonders, wenn es um den Bau von Waffen geht. Wenn man die richtigen Kontakte hat, kann man sogar einen Termin bei einem echten gerichtlich eingesetzten Büchsenmacher erhalten. Waffen, die hier gekauft werden, können nicht immer sofort mitgenommen werden. Schwerere Waffen und Munition werden an den Raumhäfen eingelagert. Der Käufer erhält einen Tag mit den Codes, die ein Lagermodul öffnen, und kann seine Einkäufe abholen, wenn er die Station verlässt.

In den Gassen um die Plaza gibt es mehrere Söldneragenturen, wobei der Schwarze Schädel die berühmteste ist. Diese Agenturen versorgen Klienten, die Personal für kleinere Sicherheits- oder Kampfmissionen brauchen, mit Söldnern. Einige Detekteien und freischaffende Ermittler haben hier ebenfalls ihre Büros, wie die Firma Unter dem Lotus, die auf außereheliche Affären und andere Indiskretionen spezialisiert ist.

REVIERKÄMPFE

Eine Reihe von Bränden hat in letzter Zeit die Marktplaza und die nahe Promenade heimgesucht. Die Garde muss fast jeden Tag ihre Feuerdrohnen ausschicken. Das Belüftungssystem ist voll aufgedreht, aber alle Leute husten und der Rauchgeruch hängt immer noch in der Luft. Das Sprachrohr für die Plazaverkäufer, Hasman Erbul, hat einen Brief an den Gouverneur geschrieben und verlangt, dem Revierkampf der Banden ein Ende zu setzen, da allgemein angenommen wird, dass diese die Ursache für das Feuer sind. Jeder weiß, dass die Arhama- und Goro-Banden die Wark herausfordern und ihnen die Kontrolle über die Marktplaza abnehmen wollen, aber alle drei Gruppierungen leugnen, mit den Feuern zu tun zu haben. Gibt es einen Pyromanen auf der Station?

TABELLE 11.4 BEGEGNUNGEN AUF DER MARKTPLAZA

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Uwana	Händlerin	Faltig	Glattes Lächeln	Überleben
2	Ithane	Bedienung	Angenehm parfümiert	Arbeit	Ihre Kinder
3	Lippo	Waba	Nervös	Ladendiebstahl	Nervenkitzel
4	Poharo	Geschichtenerzähler	Zahnloses Grinsen	Raucht eine Wasserpfeife	Will unterhalten
5	Kam-kam	Tourist	Staunend	Einkaufen	Will den Horizont sehen
6	Grrrah	Skavara	Zornig	Auf der Flucht	Freiheit!

TABELLE 11.5 BEGEGNUNGEN AUF DER OZONPLAZA

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Shamzad	Schläger	Weiße Schminke	Finsterer Blick	Status
2	Ewanje	Tätowiererin	Fluoreszierende Tätowierungen	Trinkt	Schulden
3	Okane	Vollstrecker	Riesig	Bei der Arbeit	Stolz
4	Kamriza	Legionärin	Kybernetisches Auge	Wachsam	Die Kameraden in der Legion
5	Chikchik	Makake	Plappert	Taschendiebstahl	Beute
6	Yala	Schmugglerin	Weite Kleidung	Auf der Suche	Birr

⚙ GABRILS MUNITION

Der betagte einäugige Legionär Gabril ist einer der besten Waffenhändler auf der Plaza. Zusammen mit seinem Freund und Techniker Irin und ihrem nicht ganz so stubenreinen Makaken Knall handelt Gabril mit allem von Spezialmunition bis zu maßgeschneiderten Schusswaffen. Seine bekannteste Kreation ist der Legionskarabiner Inferno, der den eingebauten Granatwerfer durch einen kompakten Flammenwerfer ersetzt.

⚙ DER BIOFORMERBLOCK

Einer der Blocks, die an die Ozonplaza angrenzen, enthält mehrere berühmte Bioformer-Studios, oder „Metzgereien“, wie sie oft genannt werden. Bionik und Kybernetik sind hier für jene verfügbar, die genug Birr und Mut haben. Alles von kosmetischen Anpassungen bis zu Prothesen und subtilerem Codesplicing wie Mikrodrüsen, verborgenen Taschen, Nachtsicht oder Doppelherzen kann man hier arrangieren. Das größte Studio ist CharibaTechne, ein großes Bauwerk mit vielen Operationssälen, T-Suiten und Verjüngungsbottichen, sowie einer Aufwachstation für komplexere Prozeduren. Kasma Kosmetik ist das schickste Studio am Platz, immer auf dem neusten Stand, was die Mode angeht – manche sagen sogar, dass es Madame Kasma selbst ist, die die Mode macht.

⚙ TATTOOGASSE

Eine Gasse neben dem Bioformer-Block wurde „Tattoogasse“ genannt – nicht, weil es der einzige Platz auf der Station ist, wo man sich tätowieren lassen könnte, sondern weil sie der bekannteste Ort dafür ist. Die Studios in der Gasse bieten Tintentätowierungen an, Schmucknarben, Hennabemalung oder moderne Dinge wie Moto-Tätowierungen, die sich bewegen oder leuchten. Die Tätowiererin Ameda von Amedo ist die vielleicht beliebteste Künstlerin der Gasse. Sie ist weit gereist, spricht mehrere Sprachen und hat die Kunst der Mikrotätowierungen gemeistert, die nicht größer sind als der Rand einer Fingerspitze.

DER KERN

Der Ring ist offensichtlich vor allen Dingen ein Ort des Handels, doch der Kern beherbergt sowohl einige Verwaltungsgebäude als auch viel Kultur und Unterhaltung. Der Kern ist auch im Vergleich zu den engen, überfüllten Bereichen der restlichen Station relativ offen und luftig. Die Kernplaza befindet sich im Herzen der Station und ist offen bis zu den unteren Ebenen der Spitze.

DIE KERNPLAZA

Die Kernplaza liegt in der Mitte von Coriolis. Sie wird von einem großen Gebäude beherrscht, das viele der Verwaltungsaufgaben der Station sowie eine Reihe von Vertikalstraßen und Grav-Schächten beherbergt, die den Kern mit der Spitze verbinden. Die kleineren Geschäfte der Kernplaza sind Cantinas, Tavernen, Cafés und Kurtisanenhäuser, und die Kund-



Die Ozonplaza

schaft besteht vor allem aus Bürokraten und Kaufleuten. Die wenigen leeren Bereiche auf der Plaza sind nicht wie auf den anderen Plazas mit Marktbuden bedeckt, sondern werden für den sich langsam bewegenden Strom aus Leibern freigehalten, der auf dem Weg zur oder von der Arbeit ist. Es gibt in den Straßen um die Plaza viele Schneider und Herrenausstatter. Hierher kommt man für die neueste Mode, sogar die Vertreter der Oberschicht in der Spitze, doch die sehr Reichen machen nur mit Schneidern Geschäfte, die Hausbesuche machen. Die berühmtesten Herrenausstatter hier sind Fermahat & Söhne, Ysimis Stoffe und Paschas Fliegender Palast, der teuerste Laden von allen, der für eine zusätzliche Gebühr auch Hausbesuche macht. Viele Kurieragenturen haben ihre Büros auch auf der Kernplaza; sowohl Ermes, das dem Bulletin gehört, als auch private Firmen wie Kifris Kurierbüro kann man hier finden.

MULUKHAD

Der Unterhaltungsdistrikt der Coriolis wird das Mulukhad genannt. Hier findet man eine bunte Sammlung zwielichtiger Gassen und alter Gebäude voller Restaurants, Cantinas, Bars und Spielhallen. Das Mulukhad hat alles, was ein Anwohner oder Besucher auf der Suche nach Nervenkitzel wollen könnte. Glücksspiel ist hier eindeutig das vorherrschende Laster und findet in Bars, Spielhallen und im großen Stadion direkt neben dem Distrikt statt. Hervorstechende Restaurants sind Al-Quadr mit seiner vollständig roten Innenausstattung und das Muedjar, ein edleres Etablissement für ein kultiviertes und teures Erlebnis.

DAS GESETZ DER LEGION

Der leichte Zugriff auf Bioformer, Prothesen, Tätowierer und Waffen machen die Ozonplaza und den angrenzenden Bereich der Promenade sehr anziehend für Legionäre. Bars mit Legionszugehörigkeit haben normalerweise einen Schädel oder Knochen im Namen oder auf dem Schild. Die drei berühmtesten Kneipen sind Mokbarans, Igals und die Cranium-Bar, wobei letztere sogar als inoffizielles Hauptquartier der Fraktion dient und der Ort ist, den man aufsuchen sollte, wenn man sich den Legionären anschließen will. Viele andere Söldneragenturen findet man in unmittelbarer Nähe zu diesen drei Orten. Die starke Präsenz der Legion macht die Ozonplaza zu einem relativ sicheren Ort. Das sogenannte „Knochengesetz", das auf militärischen Gesetzen und Bestrafungen basiert, wird auf der Plaza durchgesetzt. Die Legion sorgt dafür, dass der Frieden gewahrt wird, und die Coriolisgarde patrouilliert hier nie. Rechtlich gesehen gilt das Knochengesetz nur für Mitglieder der Legion, und es enthält einige ziemlich archaische Praktiken, wie das Recht auf Gerichtskämpfe und öffentliche Auspeitschungen als Strafe. Die schwerste Strafe im Knochengesetz ist die „Promenade", bei der der Schuldige einfach aus einer Luftschleuse geworfen wird. Diese wurde auf Coriolis jedoch noch nie vollzogen.

TABELLE 11.6 BEGEGNUNGEN AUF DER KERNPLAZA

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Dashani	Kurtisane	Anmutig	Auf einem Spaziergang	Geschwister
2	Mweki	Diplomat	Goldfarben	Geht irgendwo hin	Lust
3	Aaryan	Bürokrat	Schwitzig	Panisch	Verlorenes Tag
4	Parishad	Spekulantin	Spielt mit ihrem Haar	Liest	Ein besseres Morgen
5	Jahanara	Kurier	Drahtig	Bei einer Lieferung	Familie
6	Markudh	Händler	Wettergegerbt	Feilscht	Wohlstand

⚙ DAS STADION

Das ovale Stadion erhebt sich über dem Mulukhad, fast bis zu den gewölbten Streben des Skelettes des Kerns. Das Stadion bietet jede Form von Schwerelosigkeitsunterhaltung an, die es gibt: holographische Hindernisparkours, Thermalduelle, Gravitonball, Scooterrennen, algolanisches Trittball und vieles mehr. Jeden Abend gibt es während der Abendwache ein Hauptereignis, normalerweise mit professionellen Teilnehmern und hohen Wetten. In den Hangars unter dem Stadion können Besucher die verschiedenen Aktivitäten selbst ausprobieren. Es gibt auch einige Restaurants und Bars im Stadion, von denen Talah mit seinen wunderschönen Glasbalkonen über der Scooterstrecke den besten Ruf hat.

Wildere Formen der Unterhaltung, wie Modulations- oder Gladiatorenkämpfe, werden hier ebenfalls angeboten. Die Gewalt ist oft künstlerisch, aber nichts für Zartbesaitete. Besonders beliebt beim Publikum sind Duelle zwischen Nekatra und anderen wilden Bestien: Dirhad, Wildlinge, Azuks und andere seltene Kreaturen. Menschen dürfen nicht unter den gleichen Voraussetzungen kämpfen wie Tiere, nur durch Modulation. Früher wurden Ausnahmen für dabaranische Sklavenkrieger gemacht, die gegen die Bestien antraten, aber das ist auch nicht mehr der Fall. Sklaverei wurde auch auf Dabaran offiziell verboten.

DAS AMPHITHEATER

Die Künstler auf Coriolis, die nicht im Ring leben und arbeiten, findet man im Distrikt um das Amphitheater. Das offene, schalenförmige Theater basiert auf dem dabaranischen Original und besteht zum Teil aus gelbem algolanischen Sandstein. Sowohl moderne Kunstformen wie Holokunst, Modulatorskulpturen und Proxy-Musik als auch ewige Klassiker wie Tanz, Theater, Pantomime, Geschichten und klassische Musik werden auf der Bühne des Amphitheaters aufgeführt. Die Diva Chemara Kour ist die künstlerische Leiterin und sorgt dafür, dass die Preise für Eintrittskarten angemessen bleiben. Es gibt private Logen für diejenigen, die mehr Birr ausgeben wollen. Die größten Events sind normalerweise Konzerte mit berühmten Musikern wie Sani Sowal, den Lotusflöten oder der Tanzgruppe Federschritte.

DER KLEINE HORIZONT

Die Blocks des Kleinen Horizonts befinden sich an den Außenwänden des Kerns und bieten Platz für Neuankömmlinge auf der Station aus allen Ecken des Horizonts. Die Straßenhändler hier bieten exotische Delikatessen wie kandierte Hysiakäfer, Mondfrüchte oder gesalzene Florineys an. Die Architektur ist auch vielseitig und fremdländisch, mit algolanischen Pagoden und runden Nomadenhütten zwischen rechteckigen sadaalischen Häusern und miranischen Balkonen. Der Kleine Horizont ist das Zuhause der Schmugglerorganisation der Schlange, und die Syndikatsbanden versuchen ab und an, die Region für sich zu beanspruchen, was oft zu Straßenkämpfen führt.

DIE HAUPTQUARTIERE DER CORIOLIS-GARDE UND DER JUDIKATOREN

Das Hauptquartier der Coriolis-Garde befindet sich in einer Säule, die den zentralen Balken des Rahmens der Station darstellt. Dies ist nicht das einzige Büro der Garde, aber das größte. Es enthält einen Verwaltungstrakt, Garagen, Gravaufzüge, die durch den ganzen Kern verlaufen, und ein Arsenal von einigen leichten Polizeifahrzeugen. Die Büros der Judikatoren befinden sich ebenfalls hier, hinter dicken, gepanzerten Wänden und seit dem Bandenkrieg von CZ 59 mit Sicherheitstoren ausgestattet. Die Fassade des Judikatorenteils des Bauwerks ist eindrucksvoller als die der Garde und besteht aus poliertem Marmor, nicht aus zerkratztem Hyperplastik.

DER BULLETIN-KOMPLEX

Ein brandneuer Komplex nahe der Außenwand des Kerns dient als Hauptquartier des Bulletins. Die wunderschöne Fassade des Gebäudes zeigt altmiranische Basrelief-Abbildun-



Der Kern

gen berühmter Reporter, Kurierschiffe und der sphärischen Portalsonden der Fraktion, leicht an ihren vier Antennen zu erkennen. Der Komplex enthält mehrere Sendestudios, Nachrichtenredaktionen, Büros, Make-Up-Räume, Holoeffektkammern und alles andere, was nötig ist, um eine Bulletin-Show zu produzieren. Der Flügel in Richtung des Kerns enthält die berühmte Infobase, einen Knotenpunkt, der alle Terminals auf der Station mit dem Infonet verbindet. Die Öffentlichkeit darf den Komplex nur als Studiopublikum für ausgewählte Shows betreten, wie das Rad von Fatima oder Nachrichten am Morgen.

DER DOM DER IKONEN

Der Dom der Ikonen brüstet sich damit, der größte Tempel im Horizont zu sein, auch wenn der Wahrheitsgehalt dieser Aussage fraglich ist. Der Dom hat eine Fassade aus Glas aus Akhandarsand von den vulkanischen Stränden von Antmira und ist ohne Frage ein atemberaubender Anblick, der sich hundert Meter in die Luft erstreckt.

Die Kuppel ist einschüchternde sechzig Meter hoch und besteht ebenfalls aus Glas, verankert in einem doppelt so

WACHDROHNEN

Die jüngste Ergänzung des Arsenals der Garde sind drei Sensordrohnen, eine Leihgabe des Palatena-Labors des Instituts. Es handelt sich tatsächlich um modifizierte Sensorbojen des gleichen Modells, wie sie für Täuschkörperwerfer von Raumschiffen verwendet werden. Sie werden aber über Dschinneinheiten und Holobrillen gesteuert. Sie sind sowohl mit Vulkan- als auch mit Betäubungswaffen ausgerüstet und verfügen Gerüchten zufolge auch über die neuen und experimentellen Übelkeitsfelder, die das Institut entwickelt hat. Das Volk von Coriolis verabscheut die Drohnen, und die Maschinen werden oft mit Salven aus verfaulten Früchten oder Müll begrüßt, wenn sie auf Patrouille sind.

DER SCHRECKEN DES MULUKHAD

Es gibt einen verlassenen Block im Mulukhad. Legenden besagen, dass alles begann, als ein Junge aus einer der Familien, die hier lebten, von etwas besessen wurde, das aus der Finsternis zwischen den Sternen kam, einem bösen Ifrit oder vielleicht einem Dybbuk. Die Familie des Jungen versuchte Hilfe von den Predigern und Propheten zu erhalten, doch nichts funktionierte. Eines Tages war die ganze Familie plötzlich verschwunden, und das Modul, in dem sie gelebt hatte, war blutgetränkt. Die Geschichte verbreitete sich in der Nachbarschaft, und die anderen Familien zogen aus dem Haus aus. Danach geschahen mehr geheimnisvolle Dinge: Essen und Trinken verdarben, Kinder litten unter seltsamen Krankheiten, und irgendwann war der ganze Block verlassen. Bewohner der Häuser der Umgebung lassen am Eingang des Blocks Opfergaben an die Ikonen zurück, und niemand wagt es, sich in den Gassen der Umgebung herumzutreiben, wenn der Abend anbricht.

BELIEBTE BULLETIN-SENDUNGEN

- **Die Bulletin-Show – Die größte Morgen- und Abendsendung, präsentiert von Morgenmoderatorin Nana Eliades.**
- **Das Rad von Fatima – Eine Spielshow, bei der die Kandidaten ein Rad drehen, um ausgefallene Preise wie einen Abend bei Alkamarrs oder eine luxuriöse Kreuzfahrt im Hamura-System zu gewinnen.**
- **Nachrichten am Morgen – Eine Nachrichtensendung, die über die neuesten Geschehnisse im Kua-System und im Rest des Horizonts berichtet.**
- **Richter der Strasse – Holoserie über den Judikator Amon Hasra, der auf der Coriolis-Station Verbrechen aufklärt. Beste Folge: „Chrysanthemenrot".**
- **Die Tochter des Plantagenbesitzers – Drama über Liebe und Intrigen auf einer kuanischen Plantage. Beste Folge: „Unter dem Baobab".**
- **Studio Zhana – Eine Nachrichtensendung mit investigativen Reportern, die nach Skandalen und Ungerechtigkeiten suchen, insbesondere im Kua-System.**
- **Die Stimme Der Ikonen – Die Ikonensendung und das Diskussionsprogramm der Kirche, moderiert vom Prediger Alima Souroz.**

hohen Zentralturm mit dicken Stahlkabeln. Von der Kammer auf der Spitze des Turmes aus leiten die Prediger die Gläubigen in ihren Gebeten zwischen den Wachen. Der Dom wird immer von riesigen Scheinwerfern beleuchtet, die eine Verkörperung des Lichts der Ikonen im Dunkel der Nacht sind, und stellt die einzige Ausnahme in der anderweitig dauerhaften Halbdämmerung des Kerns dar. Der offene Dom überdacht einen erlesenen Mosaikboden, auf dem sich der eigentliche Schrein befindet, ein bescheidener neunseitiger Tempel aus gebranntem Ton, nur einige Meter hoch und direkt unter dem zentralen Turm gelegen. Der Tempel ist mit Inschriften und Symbolen bedeckt, von denen einige eine Verbindung mit den Ikonen andeuten. Etwas seitlich zum Tempel liegt ein kleiner Brunnen, der Brunnen der Tränen genannt wird, ein stiller Ort der Zuflucht für Leute, die trauern oder einen Verlust erlitten haben. Der Kachelboden des Brunnens ist mit Talismanen, Taschentüchern, Haarnadeln, Schmuck und anderen Opfergaben bedeckt.

⚙ PREDIGER UND PROPHETEN

Das Tempelgelände ist voller Prediger, Propheten und Priester, aber nur fünf von ihnen, darunter Wasimah Umm, der örtliche Herat der Fraktion, haben Zugang zum Tempel selbst, und das auch nur bei Morgen- und Abendgebeten und an Feiertagen. Alle anderen heiligen Aktivitäten wie Gebete, Meditation, Opfergaben und so weiter werden auf dem Mosaikplatz unter dem Dom durchgeführt, normalerweise auf einem persönlichen Gebetsteppich oder auf einem Weidenteppich, den man sich von den Novizen leihen kann. Viele Novizen und Priester wollen im Dom von Coriolis dienen, da die Geschichte des „Erhobenen" sagt, dass wahre Gläubige direkt vom Tempelgelände zu den Ikonen aufsteigen können.

DIE INFOTHEK DES INSTITUTS

Die schwarze Glasfassade der Infothek ist das Bollwerk der Ungläubigen auf Coriolis. Man gelangt nur in die Korridore im Inneren, wenn man genehmigte Geschäfte im Gebäude hat, und man findet hier alle möglichen Arten von Datenspeicherung: Hologramme, Modulate und Proxy, miranische Bücher, die in Menschenhaut gebunden sind, Papyrus aus Dabaran, magnetische Speicherwürfel aus Meteoreisen aus dem eisigen Ödland von Odacon und vieles mehr. Man kann von hohen Galerien an der Spitze des Gebäudes durch vulkansicheres Saphirglas auf all das herabblicken, und Elitelegionäre und geheime Sicherheitssysteme, die das Institut entwickelt hat, beschützen den ganzen Komplex.

⚙ DAS MUSEUM FÜR GESCHICHTE



Der Dom der Ikonen

DER LEHMTEMPEL VON GHOASA

Der Lehmtempel von Ghoasa ist eine der wichtigsten Reliquien der Kirche der Ikonen und wurde während der blutigsten Monate der Portalkriege auf Antmira gefunden. Der Prediger Adhar Bakuh war ein Mitglied der Expedition, die den Tempel gefunden hat, und er war derjenige, der seine Bedeutung und seinen Wert erkannte. Er ließ einen örtlichen Humanitenclan den Tempel in die Ikonenstadt transportieren, wo er bis CZ 48 verblieb. Danach wurde er nach Coriolis gebracht. Durch großzügige Spenden konnte die Kirche der Ikonen einen ganzen Block im Kern erwerben, wo sie berühmte Künstler den Mosaikplatz und den Dom über dem Tempel errichten ließ. Aufgrund eines Unglücks während des Transports und des Wiederaufbaus des Tempels ist der Text auf den Tempelwänden nicht mehr lesbar. Das Institut hat die Kirche mehrere Male um Erlaubnis gebeten, eine Replik des ursprünglichen Tempels zu erstellen und den Text zu entschlüsseln, doch wurde dies jedes Mal abgelehnt.

SCHULEN AUF CORIOLIS

- **Das Generalkolleg der Freien Liga**
- **Die Kriegsakademie der Legion**
- **Die Medizinische Samariterakademie**
- **Die Biomedikurgische Einrichtung des Instituts**
- **Das Forensische Institut der Judikatoren**
- **Ahlams Kurtisanenakademie**
- **Das Lyzeum der Propaganda des Bulletins**
- **Die Schule der Höheren Bildung des Kolonialbüros**
- **Die Wirtschaftsschule des Konsortiums**
- **Die Kadettenschule der Legion**
- **Das Maschinistenkolleg des Instituts**

Einer der Flügel der Infothek enthält das Museum, das das Institut der modernen Geschichte des Horizonts gewidmet hat, also der Zeit nach den Portalkriegen. Die hier gesammelten Relikte sind in drei Kategorien eingeteilt: Primitives Zeitalter, Ankunft und Neues Zeitalter. Die Ausstellung zum „Primitiven Zeitalter“ enthält Gegenstände wie Rüstungsbruchteile der Sarma-Barbaren, eine fast vollständige Haut eines uharanischen Schamanen, von Kopf bis Fuß mit der uralten Weisheit eines sterbendes Volks tätowiert, und eine große Sammlung von Langgewehren und anderen primitiven Waffen. Besucher in der „Ankunft“-Ausstellung sehen ein detailliertes Modulat der Transformation der Zenith in die Coriolis und das Netz, und viele andere Beispiele für die technologische Überlegenheit der Zenither. Die Ausstellung „Neues Zeitalter“ zeigt Bilder aus dem ganzen Horizont, aber mit einem Fokus auf vom Konsortium finanzierte Projekte auf den Kernwelten. Die zugangsbeschränkten Bereiche des Museums sollen große Reichtümer enthalten, beispielsweise eine kaputte Todesuhr von Hamura, eine mumifizierte miranische Familie sowie ausgestopfte Exemplare merkwürdiger Tiere und Dunkelmorphs unbekannter Herkunft. Mehrere misslungene Einbruchsversuche fanden statt, da das Sicherheitsniveau des Museums dem der Infothek entspricht.

DER STUDENTENDISTRIKT

Wenn man nach wilden Festen und dreisten Scherzen sucht, ist der Studentendistrikt der Ort, den man aufsuchen sollte. Der Distrikt fügt sich zwischen die Akademien der Fraktionen und die Spielhallen des Mulukhad ein, und seine winzigen Wohnungen lassen sogar die Wohnmodule des Rings geräumig aussehen. Frieden und Ruhe sind hier unbekannte Konzepte, da die Studentenpartys hier Tag und Nacht laufen, in niemals endenden Wellen aus Rausch, Musik und Gelächter. Die Tavernen Wuruds und Azads sind gute Orte, die man besuchen kann, wenn man eine bezahlbare Lokalität sucht, um sich vom Nachtleben zu erholen. Das Dachrestaurant Quadim mit seiner Aussicht auf das Mulukhad ist etwas teurer, aber dafür hält es auch die lärmenden Studenten fern.

DER UNIVERSITÄTSDISTRIKT

Der gewaltige Universitätsdistrikt enthält alle von den Fraktionen betriebenen Schulen und Akademien, die riesige Infothek des Bulletins und die überbordende Dekadenz des Studentendistrikts. Der Distrikt hat eine der größeren Bahnstationen auf Coriolis – Die Akademie –, wo Studenten auf normale Menschen treffen, die von der Gewürzplaza, die nur eine Speiche entfernt ist, in den Kern kommen. Die größeren Akademien haben ihre eigenen Studentenunterkünfte, normalerweise in der Form langer Reihen bescheidener Gebäude mit vielen Trakten von Studentenwohnungen. Es gibt auch einige verstreute Parks im Universitätsdistrikt.



Die Bahnstation Die Akademie

⚙ GARBALS KURIOSITÄTEN

Auf einem kleinen, anonymen Platz an einer der verschlungenen Straßen, die vom Zentrum des Kerns wegführen, könnte man auf den winzigen Antiquitätenladen Garbals Kuriositäten stoßen. Er ist fast hinter einem Café versteckt, wo ältere Männer und Frauen süßen Kawah schlürfen, und wird nur von einem winzigen Schild aus Messing angepriesen. Der Laden sieht von innen viel größer aus und ist ein regelrechter Irrgarten aus Regalen, Korridoren und Treppen voller alter Bücher, Manuskripte, nicht mehr lesbarer Tags, seltsamer Kunst, ausgestopfter Tiere aus dem ganzen Horizont und den beiden riesigen Sammlungen von Lichtkugeln und Heilskarabäen des Eigentümers. Garbal ist ein Experte für die Geschichte des Horizonts und in den Akademien und unter den Möchtegern-Historikern der Station bekannt. Wer Fragen über seltene Artefakte oder Kunstwerke hat, wird manchmal hierhergeschickt.

DER GARTEN DER SUCHER

Der Garten der Sucher ist eine seltsame Sammlung vieler verschiedener Miniaturlandschaften in einem Bereich, der kleiner als ein Hektar ist. In der Mitte des Gartens befindet sich der Tempel des Sucherkults, erbaut in einer seltsamen Mischung aller Architekturstile des Gartens. Die Landschaften des Gartens stammen aus dem ganzen Horizont: eine dabaranische Oase ruht neben einem dampfenden kuanischen Dschungel, und ein schütteres Marschdelta von Bahram auf Sadaal teilt sich eine Ecke mit einem trockenen zalosianischen Wald. Mehrere Orte im Garten sind wie kleine Schluchten gebaut, mit Seilbrücken, die scheinbar bodenlose Abgründe überqueren. Es gibt überall über den Garten verstreut kleine Bänke und Tische, an denen sich Besucher ausruhen können. Man kann hier an allen Blumen des Horizonts riechen, von Mohn bis Jasmin. Der Lärm des Kerns wird durch die üppigen Pflanzen gedämpft und vermischt sich mit dem leisen Plätschern kleiner Bäche, was dem Garten eine fast meditative Aura verleiht. Die Straßen um den Garten sind allerdings alles andere als

TABELLE 11.7 BEGEGNUNGEN IM UNIVERSITÄTSDISTRIKT

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Jiwanna	Studentin	Tanzt im Sitzen	Studieren	Feiern
2	Sarfan	Lehrer	Abwesend	Eilt zum Unterricht	Wissen
3	Moahala	Aufbaustudent	Mag Süßigkeiten	nimmt einen Imbiss	Will erfolgreich sein
4	Sammi	Tagelöhner	Raucht Arrash	Entspannt sich	Alles locker nehmen
5	Trehore	Aktivist	Starrsinnig	Skandiert	Veränderung
6	Feryaab	Professor	Stämmig	Liest	Macht

DIE VERMISSTEN STUDENTEN

Jedes Jahr verschwinden Studenten aus den Universitäten und Akademien. Die meisten brechen entweder ab, finden ein neues Leben oder suchen ihr Glück anderswo im Horizont. Einige Familien suchen nach ihren verlorengegangenen Angehörigen, aber das ist die Ausnahme. Als die alte Waba Corriha eines Tages an einem kleinen Hain zwischen ihrem Block und dem Universitätspark vorbeischlenderte, bemerkte sie eine Hand, die aus dem Boden ragte. Die Garde und schließlich die Judikatoren wurden zum Schauplatz gerufen. Als der Hain ausgehoben wurde, wurden die Leichen zweier vermisster Studenten gefunden. Beide wurden ermordet, aber die Judikatoren sagen nicht, wie. Das Nachtleben im Studentendistrikt ist plötzlich viel leiser geworden. Alle haben Angst und flüstern einander zu: Gibt es einen Mörder unter uns?

sicher. Die Garde, die Banden und andere gewalttätige Typen warten hier oder in den Blocks der Umgebung oft auf Opfer. Auch im Garten selbst finden einige zwielichtige Geschäfte statt, Spione und professionelle Spitzel lauern oft im schattigen Grün.

DAS SAMARITER-SANATORIUM

Direkt gegenüber der schwarzen Fassade der Infothek liegt das Konglomerat von Blocks und Gebäuden, die sich zum Samariter-Sanatorium zusammengeschlossen haben. Hinter dem Eingangstor kommt man in einen Korridor, in dem man angeben soll, warum man hier ist, ehe man weitergehen kann. Der große Hof des Komplexes ist ein Wunderland voller sanfter, grüner Hügel und Mosaikpfade in Blau und Weiß – ein wahrer Ort der Ruhe und Zuflucht. Besucher im Sanatorium machen oft die Bemerkung, dass sogar die Luft hier besser rieche.

Erhöhte Fußwege und Balkone, die sich hoch in die Luft des Kerns erstrecken, umgeben den Hof. Patienten, Verwandte, Samariter und sogar Haustiere vermischen sich auf den Balkonen, die voller Wäscheleinen, Tische und Veranden sind, nicht anders als im Rest des Rings. Die Samariter leben in einer Reihe niedriger, getünchter Häuser aus kuanischem Lehm, die auch als Krankensäle und Kapellen zu Ehren des Märtyrers dienen. Stufen vom Hof führen zu den offenen Krankensälen darüber und zu den Behandlungszimmern und Lagerräumen tief im Keller des Sanatoriums. Es ist nicht bekannt, wie tief dieser Unterbau reicht.

Jeder ist im Samariter-Sanatorium willkommen, egal wie angesehen oder wohlhabend er ist, aber es sind vor allem die Armen, die hier Patienten sind, da die Privilegierten private Ärzte anstellen. Es gibt natürlich Ausnahmen: Reiche Leute, die an schweren oder beschämenden Krankheiten leiden, die sie ihren sozialen Status oder die Unterstützung ihrer Familie gekostet haben, sind oft gezwungen, als letzten Ausweg die Samariter zu besuchen.

DIE SPITZE

Die Spitze ist vollkommen anders als der Rest der Station. Es gibt hier mehr offene Flächen, mehr Licht und weniger Leute als im Ring oder im Kern. Die Decken sind höher, das Belüftungssystem sorgt dafür, dass die Luft frisch und trocken ist, und der Holohimmel ist heller als unten. Die Straßenlichter in den schmalen Straßen halten die Schatten fern. Die Spitze besteht aus etwa zweihundert Stockwerken. Die unteren sind von 1 aufsteigend nummeriert, während die höheren Ebenen ausgefallene Namen wie Therr, Ardha, Lunah, Afridate oder Alkamarra haben. Letzteres ist das oberste Stockwerk, wo man auch das Restaurant mit dem gleichen Namen findet. Die unteren Ebenen sind normalerweise ein mehr oder weniger kontrolliertes Chaos aus Korridoren und Straßen, die zwischen Märkten, Vergnügungseinrichtungen, Einkaufszentren und anderen öffentlichen Orten hin- und herführen. Die einfachen Bürger der Station erreichen die Spitze über Aufzüge vom Kern, die zu den unteren Ebenen führen. Um weiter hinauf zu gelangen, muss man den Aufzug wechseln, oder, wie es die Reichen tun, die Reise in einem gemütlichen Gravstuhl oder einer Sänfte durch private Schächte fortsetzen, die nach oben führen. Nachfolgend sind einige interessante Orte in der Spitze beschrieben.

ALKAMAARS RESTAURANT

Das Restaurant an der höchsten Stelle der Spitze ist im ganzen Horizont legendär, und Freunde guten Essens aus allen Systemen reisen allein für das Degustationsmenü zur Station. Da es normalerweise mehrere Segmente dauert, hier eine Reservierung zu bekommen, wenn man kein Stammgast ist, kann man einen Tisch buchen und dann beginnen, von so ziemlich egal wo im Horizont zur Coriolis-Station zu reisen. Der Eingang ins Restaurant wird von Alkamaars mythischen Steinstatuen bewacht: Überreste alter, vage an Menschen erinnernder Krieger aus blasser Jade, rotem Marmor und schwarzem Basalt. Wenn man eintritt, begrüßt einen der Geruch von Gewürzen, Orchideen und anderen Blumen, die sich mit dem Parfüm der Gäste und süßem, beruhigenden Weihrauch vermischen. Man wird von einer echten Kurtisane am Arm genommen und zum Tisch eskortiert. Sie zieht sich dann während des Besuchs zur Ruhe auf einen nahen Diwan zurück, nur eine Handbewegung entfernt.

Durch die Glasarmanit-Kuppel über dem Restaurant kann man die grünen Dschungel von Kua tief unterhalb sehen. Es gibt mehrere Speisekarten, aus denen man aus-



Alkamaars Restaurant

wählen kann, abhängig von Gaumen und Geldbörse, da die Preisspanne hier sich zwischen sehr teuer und lächerlich teuer bewegt. Wer sich keinen Besuch leisten kann, kann sich ein Ticket für Alkmaars Lotterie kaufen, die einen Gewinner pro Segment bestimmt. Man kann die Lotterietickets in den meisten Glücksspieletablissements auf Coriolis erwerben.

STAMMGÄSTE IM ALKAMAARS

- Richterin Nigelia Kurahan
- Botschafter Johar Quassar
- Kurtisane Domina Ferex
- Kaufmann und Fraktionsmitglied des Konsortiums Ivrahim Nestera
- Technokrat Janos din Nimatallah
- Hegemonist Hiram din Hrama

KHERIAS ARBORETUM

Im 14. Stockwerk der Spitze findet man einen abgeriegelten Hain voller Singvögel, exotischer Pflanzen und Landschaften aus dem ganzen Dritten Horizont. Besucher und Anwohner kommen hierher, um einen Moment des Friedens zu finden und sich an ihre Heimatplaneten zu erinnern. Das Arboretum ist ein wichtiger Ort für Akrobaten, Tarrabs, Seher und alle Arten von Straßenkünstlern.

ABHRRA

Das 96. Stockwerk ist wirklich einzigartig und wird vom großen künstlichen See Abhrra dominiert. Pfade und Promenaden führen am Ufer entlang, und die Außenmauern sind einige hundert zweistöckige Luxus-Wohnmodule, jedes mit seinem eigenen Balkon, der in Richtung See zeigt, und einem kleinen Steg, wo die Besitzer ihre verzierten Seeflöße vertäuen können. Wer sich unter einer guten Zeit etwas anderes vorstellt als einen Tag des einsamen Angelns, kann das Floß zum Restaurant Abhr Minas steuern, das zwischen den Palmen auf einem winzigen Atoll in der Mitte des Sees steht.

❁ DIE RESIDENZ DES ABGESANDTEN

Der Abgesandte von Xene lebt auf der Abhrra-Ebene, an einem Hang direkt am See. Die Residenz ist ein Appartement mit drei Zimmern in einem kleinen Haus. Das Konzil hat dafür gesorgt, dass die anderen Wohnungen leer stehen.

DAS IJADRA

Das Ijadra ist ein sehr beliebter Unterhaltungskomplex, besonders bei Familien mit Kindern. Es befindet sich auf Ebene 12. Viele Bewohner aus dem Kern kommen hierher, um Holofilme, Theateraufführungen, Ausstellungen, Spielplätze, Cafés oder eines der Restaurants des Gastronomiebereichs zu genießen.

ARDHA, LUNAH UND AFRIDATE

Das 150. Stockwerk und jene darüber sind für Luxuspaläste für wichtige Beamte, die wohlhabendsten Kaufleute und hochrangige Fraktionsmitglieder reserviert. Die Stockwerke sind darauf ausgelegt, an die alte Heimat der Zenither zu erinnern, und sind mehr als extravagant. Das Klima ist hier viel trockener und kühler als im Rest der Station, nach dem Vorbild der Geschichten von Al-Ardha, und der Holohimmel ist fast zwanzig Meter hoch. Die Residenzen hier bestehen normalerweise aus drei oder vier Gebäuden, die um einen oder mehrere Höfe mit Mosaikboden, Springbrunnen und üppigen Kirschbäumen angeordnet sind.

DER PALAST DER HEGEMONIE

Auf der ansonsten trockenen Therr-Ebene findet man auch die Mission der Hegemonie auf Coriolis. Eine riesige, himmelblaue Kuppel, umgeben von acht Ikonentürmen in achteckiger Anordnung, krönt den getünchten Palast. Die geometrische Perfektion zwischen der Kuppel und dem Achteck sowie das Verhältnis zwischen den Türmen und der Kuppel flößt selbst dabaranischen Architekten Respekt ein. Die Türme erreichen fast den Holohimmel über ihnen. Kleine Dschungeloasen mit kuanischer Flora umgeben den Palast, und ein besonderes Energiefeld sorgt dafür, dass es heiß und feucht bleibt. Botschafter Johar Quassar ist verantwortlich für die Beziehungen der Hegemonie mit Coriolis, unterstützt von mehreren Kurtisanen und Kulturattachés.

DIE RESIDENZ DES GOUVERNEURS

Nicht weit vom Palast der Hegemonie entfernt lebt der Gouverneur von Coriolis, Kemal Dargosian. Sein wunderschön gestalteter Palast, der von Palmen umgeben ist und oft als Serail bezeichnet wird, enthält weite, offene Korridore, Kachelböden und viele Springbrunnen und Weiher. Im Haushalt sind mehrere Kurtisanen und Sänger angestellt, um eine angenehme Umgebung zu erzeugen. Im Garten um das Gebäude findet man sehr bemerkenswerte Schnittkunstarbeit mit Büschen und Bäumen in geometrischen Mustern. Das Gelände ist von einer niedrigen Mauer umgeben, über der schwarze Kugeln schweben.

Sie sind jedoch kein Schmuck, sondern fortschrittliche Gegenstände von der technischen Abteilung des Konsortiums. Die vielen Theorien, die es dazu gibt, halten sie für Angriffsdrohnen, Feldgeneratoren, Sprengladungen und vieles andere. Einmal pro Triade findet ein großes Fest in der Gouverneursresidenz statt, zu dem stimmberechtigte Bür-

TABELLE 11.8 BEGEGNUNGEN IN DER SPITZE

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Khamaani	Diplomat	Voluminöse Frisur	Spaziergang	Rang
2	Lasamsen	Diener	Altmodische Uniform	Auf einem Botengang	Loyalität
3	Oenti	Botschafter	Maskiert	Verschwörung	Persönlicher Gewinn
4	Qun	Kurtisan	Nutzt einen Handfächer	Beobachten	Rache
5	Xerxes	Reiches Balg	Öliges Haar, braungebrannt	Verspotten	Wie Papa werden
6	Devenah	Königliche Thronfolgerin	Kleider mit Pailletten	Unter Leute gehen	Etwas bewegen

ger, besondere Würdenträger und Fraktionsmitglieder eingeladen werden. Gelegentlich können glückliche Teilnehmer beim Rad von Fatima auch eine Einladung zum Fest als Preis gewinnen.

DER PALAST DES KONZILS

Auf dem 145. Stockwerk der Spitze findet man den Palast des Konzils, ein großes, sternförmiges Gebäude mit vielen Flügeln. Hier versammelt sich das Konzil der Fraktionen, um über die Zukunft des Horizonts zu entscheiden. Jeder Flügel kann den Stab von Bürokraten, Notaren, Kurtisanen und Dienern einer gesamten Fraktion aufnehmen und enthält reich dekorierte Büros für alle Konzilsmitglieder. In der Mitte des Gebäudes liegt die Fraktionshalle, die von neun ewigen Lichtern erleuchtet wird, Artefakten vom weit entfernten Amedo.

DIE SPITZENPLAZA

Die Spitzenplaza befindet sich auf Stockwerk 66 und ist der Ort, wo sich die Volksversammlung aller stimmberechtigten Männer und Frauen von Coriolis versammelt, um das Konzil zu beraten. Wenn die Versammlung tagt, riegelt die Privatarmee des Konzils, die Prätorianergarde, die Plaza ab. Die Öffentlichkeit kann zwischen den Sitzungen jederzeit den atemberaubenden Ausblick durch die Panoramafenster der Plaza genießen. Wenn man Kontakt zu Mitgliedern der Versammlung aufnehmen will, sollte man am besten die Kernplaza besuchen, wo man sie im Allgemeinen antreffen kann, wie sie in einem der Kawahläden über Politik diskutieren.

DIE HÄFEN DER CORIOLISGARDE

Die Garnison, die die Station beschützt und die Zolleintreibung überwacht, hat ihre Häfen in der Spitze. Die Piloten der Stahlfalken-Flotille warten hier ihre Jäger des Modells Nestera Falke X-9 zwischen ihren Missionen. Die Stahlfalken und die Nachtfalken des Monoliths führen einmal im Jahr ein gemeinsames Manöver aus, das mit einer gewaltigen Luftdarbietung vor der Kuppel von Alkamaars endet.

ISCHARA

Die Ebenen 165 bis 168 sind das, was die Ortsansässigen die „Konsortiumsstadt“ nennen. Der Distrikt ist in Wirklichkeit nach Moratio Ischara benannt, dem dritten Gouverneur von Coriolis, der dabei half, den Bau der Station abzuschließen. Die Ischara ist nur für Firmen des Konsortiums gedacht, die drei größten – das Bulletin, das Kolonialbüro und das Institut – haben jeweils einen riesigen Komplex hier. Das bemerkenswerteste Bauwerk ist der schiefe, rautenförmige Turm des Instituts, der nach dem Wissenschaftler Osimian din Letyr als Turm von Letyr bezeichnet wird. Dieser war ein Pionier im Feld der Intelligenzforschung. Offene Parks mit Kunstrasen, Skulpturenhainen und Flüssen trennen die Bauten der drei großen Firmen. In kleinen Cantinas und Restaurants versammeln sich Leute aus den verschiedenen Firmen zur formlosen Diskussion. In einem zentralen Knoten gibt es Expressaufzüge, die direkt zur Kernplaza führen. Große Teile der Ischara sind allerdings leer, da viele Firmen des Konsortiums ihre Hauptquartiere näher zu ihren Produktionsanlagen verlegt haben: zum Konglomerat auf Kua.

DAS ARCHÄOLOGIEMUSEUM DES INSTITUTS

Auf Ebene 164, direkt unter der Ischara, hat das Institut viele archäologische Funde aus dem Horizont gesammelt. Das xenoarchäologische Institut der Fraktion, der feuchte Traum aller ehrgeizigen Archäologen, befindet sich ganz in der Nähe. Das runde Museum hat einen ausgedehnten Hof, der als neozenithische Interpretation der kreisförmigen Ruinen auf

VERLORENES ARTEFAKT

Die Xenoarchäologin Dina Marrakali vom Institut ist mit einer großen Ladung an Erstsiedler-Gegenständen und vielleicht sogar einigen Portalbauerartefakten von einer Expedition nach Uharu-9 zurückgekehrt. Während alles ordentlich dokumentiert und verarbeitet wurde, ist das Undenkbare geschehen: Eine rechteckige Statuette aus weißem Sandstein ist verschwunden. Der Datendschinn kann keine Spur eines Einbruchs erkennen, und deshalb sind Dina und ihre Archivistin Chuma Hirami die Hauptverdächtigen. Sie leugnen die Vorwürfe, können aber nicht erklären, wie das Artefakt verschwunden sein könnte.

DER WEG NACH UNTEN

Der Keller ist ein nicht offen zugänglicher Bereich, aber es gibt Möglichkeiten, nach unten zu gelangen.

- **Der Weg der Garde: Mit Kontakten in der Garde und einigen Birr Schmiergeld kann man den Keller auf dem offiziellen Weg betreten, durch den Aufzug der Garde.**
- **Der Weg des Syndikats: Wenn man Kontakte im Syndikat hat und entweder bezahlt oder einen Auftrag für die Fraktion übernimmt, könnte man mit einem schwarzen Sack über dem Kopf durch die geheimen Schmugglertunnel in die oberen Kellerebenen eskortiert werden.**
- **Der Weg der Spieler: Wer sich in der Glücksspielszene auskennt oder Freunde im Mulukhad hat, sollte eine Wegbeschreibung zur Kanalisation bekommen können, der Spielhalle im Keller.**
- **Der Weg der Studenten: Viele Studenten haben irgendwann das Aquädukt von Zakara im Keller besucht, und die meisten Hausvorsteher oder moralisch flexiblen Studenten könnten den Weg dorthin für einige Birr, Lösungen für Prüfungen oder ähnliches verraten.**

Uharu-9 entworfen wurde. Seine Sammlung enthält mehrere Portalbauerartefakte wie Lichtkugeln, einen geöffneten Heilerskarabäus und die geheimnisvolle Massara-Maschine, ein Artefakt, das scheinbar aus Keramikplatten besteht, die langsam ihre Konfiguration verändern. Ruinen von vielen verschiedenen Orten wurden hierher importiert und wieder aufgebaut, beispielsweise die runden Häuser von Uharu-9, eine sadaalische Stufenpyramide und Wächterstatuen von Aspara. Ein großes Schwerelosigkeitsaquarium enthält schwebende Nanitenwolken, angeblich Teil der Geißel der Asche von Odacon.

DER KELLER

Abgesehen von den Plebejern, die sich um die Wartung der Lebenserhaltungssysteme der Station kümmern, und den Mitgliedern der Garde auf Säuberungspatrouillen besucht niemand den Keller. Wenn man Geschäfte im Keller hat, sollte man Schutzkleidung anlegen und eine Pistole kaufen. Da die Schwerkraft hier unten instabil ist, ist es gut, mit Schwerelosigkeit vertraut zu sein. Grob gesagt kann man den Keller in den hohen, weniger baufälligen Teil und den unteren, sehr abgenutzten Teil einteilen. Die Ebenen des Kellers sind weder nummeriert noch tragen sie einen Namen, und die einzigen Lagepläne, die es gibt, werden vom Wartungspersonal handgefertigt, das die bittere Aufgabe hat, sich um die Systeme hier zu kümmern.

⚙ DER OBERE KELLER

Die oberen Ebenen sind abgenutzt und trostlos, aber grundsätzlich funktionstüchtig. Sie werden manchmal zum Andocken und Abladen benutzt, wenn das Netz mit Großfrachtern beschäftigt ist. Die Garde patrouilliert auf den oberen Ebenen und ist für Reparaturen verantwortlich. Das Syndikat soll diese Ebenen zum Schmuggeln verwenden. All die hier beschriebenen Örtlichkeiten befinden sich im oberen Keller.

⚙ DER UNTERE KELLER

Die unteren Ebenen zeigen ein zunehmendes Ausmaß an Verfall. Die Schwerkraft kommt und geht, und Gerüchte sagen, dass nur Elendsviertelbewohner und entkommene Halbintelligenzen hier leben, vor allem aasfressende Skavara, aber sicher ist das nicht.

⚙ DIE KANALISATION

Eine alte Abwasseraufbereitungsanlage im oberen Teil des Kellers wurde in eine gewaltige Spielhalle umgebaut, die man einfach „die Kanalisation“ nennt.

TABELLE 11.9 BEGEGNUNGEN IM KELLER

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Fero	Wartungstechniker	Summt ständig	Etwas reparieren	Urlaub
2	Mako	Partylöwe	Verkatert	Versucht, nach Hause zu kommen	ein leckerer Kebap
3	Lubub	Dieb	Lange Haare	Etwas stehlen	Nach Hause zurückkehren
4	Renaveh	Revolutionärin	Rote Guttrah	Versteckt sich	Gerechtigkeit
5	Letui	Schmuggler	Spielt an seinem Karabiner herum	Fracht aufladen	Kohôl
6	Humgurrl	Nekatra	Verfilztes Fell, knurrt	Sucht nach Essen	Überleben



Ein Korridor im Keller

Sie hat den Ruf, dass man hier mit hohen Einsätzen und sogar noch höheren Gewinnen rechnen kann – wenn man gewinnt und lebendig herauskommt, kann man ein Leben wie ein Pascha führen. Die Kanalisation wird vom geheimnisvollen Mida geleitet, der vor kurzer Zeit die Freie Liga zwang, ihre Kontrolle über den Ort aufzugeben, worüber sie nicht gerade glücklich ist. Die Kanalisation besteht aus drei Teilen: dem Basar, Jacintons Cantina und der Grube, wo angeblich wirkliche Gladiatorenkämpfe stattfinden.

DAS AQUÄDUKT VON ZAKARA

Die Studenten von Coriolis schwärmen in höchsten Tönen über „Zakaras“, weil viele von ihnen das Aquädukt für Liebesgeschichten und fleischliche Sünden besucht haben. Das alte Aquädukt ist noch immer in Betrieb, langsam fließt Wasser hindurch, das mehr oder weniger sauber ist. Das hat den Ort bei Elendsviertelbewohnern und Skavara beliebt gemacht, da sauberes Wasser im Keller schwer zu bekommen ist.

DAS NETZ

Das Netz folgt Coriolis wie ein Schatten. Seine spindelartige und scheinbar zerbrechliche Konstruktion ist tatsächlich das alte Skelett der Zenith, das heutzutage für den Handel und nicht mehr als wirkliches Schiff genutzt wird.

Aus der Entfernung wirkt das Netz wie ein Durcheinander aus hellen und dunklen Formen vor dem Sternenlicht. Ständig kommen und gehen Raumschiffe, und wenn man näherkommt, wird einem klar, wie gewaltig das Netz ist. Die alten „Rippen" der Zenith, kilometerlange Metallstreben, dienen als seine äußere Begrenzung, doch während der rund 50 Zyklen seit der Vervollständigung von Coriolis wurde das Netz wieder aufgebaut, erweitert und gleichzeitig in verschiedene Sektionen zerlegt, so dass man keine klare Grenze mehr ziehen kann. An den Überschneidungspunkten der Streben befinden sich Knotenpunkte aus Docks, Ladehäfen und Wartungsstationen. Schwere Frachter, die das Logo des Konsortiums tragen, ruhen an den Balken, während ihre kostbare Fracht auf kleinere Schiffe verteilt wird, damit man sie nach Kua bringen kann. Zerbeulte Freihändlerschiffe funkeln wie winzige Perlen in der Dunkelheit, während die Schweißer die Schäden der letzten Reise beheben. Hafenarbeiter in Exos bewegen sich in einem nicht enden wollenden Tanz über die Schiffe und Balken.

DIE LOTSEN DES NETZES

Für die meisten Leute sieht das Netz wie ein wildes und unvorhersehbares Chaos aus Tonnen von Metall und explosivem Treibstoff aus, eine epische Katastrophe, die nur auf sich warten lässt. Das stimmt auch, und eine solche Katastrophe wäre ohne Frage schon eingetreten, gäbe es nicht die Lotsen, die am Netz arbeiten. Die Lotsen sind ein unschätzbares Zahnrad in der Maschinerie der Wirtschaft, und die Arbeit am Netz bedeutet, mitten im Herz des Handels zu sein. Die Lotsen haben ihre eigene Gilde, durch die sie unabhängig von äußeren Einflüssen sind. Ihr Kodex verlangt, dass sie immer neutral agieren, und ihre Priorität ist es, immer dafür zu sorgen, dass alles glatt und effektiv läuft. So funktioniert es zumindest theoretisch, aber das ist nicht immer die Realität, auch wenn die Gilde sehr schnell dabei ist, Mitglieder zu suspendieren, die Bestechungen annehmen und dadurch den Verkehr einer Firma vorziehen. Diese strenge Praxis bedeutet, dass man in den zwielichtigeren Kneipen der Station viele ehemalige Lotsen findet, die ihre Sorgen ertränken, nachdem sie eine der am besten bezahlten Anstellungen verloren haben, die ein einfacher Arbeiter bekommen kann.

BARIS KHAN UND DER SCHATTENHANDEL

Das Netz ist kein Ort für Geschäfte. Hier wechselt kein Geld den Besitzer. Alles wird im Vorfeld abgewickelt, und das Netz dient nur als Ort der Logistik und Wartung. Be- und Entladung, Reparatur und Modifikation, das sind die Aktivitäten des Netzes. Es ist ein Ort der Arbeiter, nicht der Kaufleute in schicken Gewändern oder der arroganten Kapitäne. Harte Arbeit und Pflichtgefühl werden hier geschätzt, nicht Wohlstand und Clanszugehörigkeit.

Das ist zumindest das Bild, das Baris Khan, oberster Lotse und operativer Vorstand des Netzes, verbreitet. Khan ist ein strenger, aber gerechter Anführer. Er kann nicht gekauft werden und ist absolut unparteiisch, wenn es um die Fraktionen



des Horizonts geht. Er hat allerdings eine abenteuerlustige Seite, die er herauslässt, indem er zwielichtigen Freihändlern und anderen, die in ihren Geschäften anonym bleiben wollen, erlaubt, das Netz als Treffpunkt zu verwenden. Natürlich kann niemand einen Kapitän daran hindern, einen Kurier zu einem anderen Schiff zu schicken, solange sie sich im Netz befinden, doch Khan geht einen Schritt weiter, indem er leere Docks als Treffpunkte für Verhandlungen, soziale Treffen und manchmal sogar Duelle zur Verfügung stellt.

Er verlangt niemals Geld für diese zusätzlichen Dienste und ist einfach damit zufrieden, im Nachhinein die Geschichte über den Verlauf des Treffens zu hören. Er agiert durch Mittelsmänner, aber das ist eigentlich nicht notwendig, da alle Fraktionen, die das Netz benutzen, gelegentlich solche formlosen Treffen benötigen. Nach Coriolis ist das Netz die wichtigste Station im Kua-System. Ohne seine Effizienz würde der Handel im Horizont maßgeblich eingeschränkt. Alle Fraktionen sind sich dessen sehr bewusst, und es gibt einen ausgefeilten Status Quo im Netz, genau wie auf Coriolis. Auch wenn die Lotsengilde hier eine einflussreiche Kraft ist, musste sie noch niemals ihr volles Potential demonstrieren, da alle Spieler, die sich auf das Netz verlassen, sowohl dafür sorgen, dass ihre eigenen Angelegenheiten in Ordnung sind, als auch, dass ihre Konkurrenten keinen Ärger machen.

HOTEL HANG-SHAWA

Das Hotel Hang-Shawa ist ein Block von Wohnmodulen für Leute mit niedrigem Einkommen auf dem Netz. Von hier aus kann man die meisten Bereiche leicht über Aufzüge und Shuttles erreichen. Das Hang-Shawa ist dafür bekannt, dass sich hier mehrere Händler herumtreiben, die Proxy-Tags verkaufen. Das Hotel ist in einem bedauernswerten Zustand und wird von Miethaien betrieben, mit Unterstützung der Kush-Söldnergruppe. Die Gäste zahlen eine kleine Gebühr, um einen sogenannten Sarg zu mieten. Dabei handelt es sich um eine kleine, abgeschlossene Einheit mit einem Bett, das aus der Wand ragt, Regalen und genug Raum für ein oder zwei Leute, auch wenn es durchaus vorkommt, dass ganze Familien in Särgen wohnen.

KHILARA 4

Das Netz hat viele Knotenpunkte. Einer der kleineren ist Khilara 4, ein Zentrum für die Entladung und Umverteilung von Frachtern aus dem Sektor des Tänzers im Netz. Das Sagen hat Gulzar, ein Dabaraner, der versucht, den Knotenpunkt am Laufen zu halten, obwohl er nur wenige finanzielle Mittel zur Verfügung hat. Es gibt zwei Wartungsplattformen, die in exzentrischer Umlaufbahn um Khilara 4 kreisen, Ara 1 und Ara 2. Auch wenn Gulzar offiziell der Boss ist, ist die Aufseherin Zobotka in Wirklichkeit die Person, zu der die Hafenarbeiter und Techniker aufsehen und die sie als ihre Anführerin behandeln. Zobotka ist Mitglied der Freien Liga und verhandelt hart für die Rechte ihrer Arbeiter. Khilara 4 hat einen schlechten Ruf, und die Leute sagen, dass die Arbeiter des Knotenpunkts ihre bescheidenen Gehälter aufbessern, indem sie mit Schmuggelware handeln, entweder für den Transport in andere Systeme oder nach Kua und Coriolis. Baris Khan hat das nicht genehmigt, und wenn es stimmt, wird es Folgen nach sich ziehen.

DIE SHUTTLES

Von den Raumhäfen der Coriolis aus brechen pro Tag mehrere Shuttles zum Netz, zum Monolithen und zu den größeren Distrikten des Konglomerats auf. Die Volksversammlung und die Hegemonie, die beide blühenden Handel zwischen der Station und dem Planeten darunter sehen wollen, übernehmen einen Teil der Kosten der Passagiertickets.

TABELLE 11.10 BEGEGNUNGEN IM NETZ

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Fumarra	Hafenarbeiter	Verspottet jeden	Macht Pause	Spaß haben
2	Mouffat	Pilot	Mürrisch, murmelt	Auf den nächsten Auftrag vorbereiten	Ein Schiff bekommen
3	Lamsirala	Hafenarbeiterin	Neugierig	Sucht Arbeit	Abenteuer
4	Yrseh	Pilot auf Sauftour	Ungewaschen	Trinkt	Rache
5	Bouwoq	Schmuggler	Fieser Blick	Fracht aufladen	Birr
6	Aeleni	Kapitänin	Groß	Nimmt Reparaturen vor	Die Besatzung

CORIOLIS-REGIERUNG

Die Regierung von Coriolis spiegelt die innere Geographie der Station wieder, mit dem Gouverneur, der Volksversammlung und dem Konzil der Fraktionen in der Spitze. Im Kern unten findet man die Verwaltungsdienste, die Coriolis-Garde und die Judikatoren. Der Keller, der größte Teil der Station, hat keine Regierung.

DER GOUVERNEUR

Der Gouverneur ist der Herrscher von Coriolis, und derjenige, der letztlich für ihre Abläufe und Sicherheit zuständig ist. Der Gouverneur hat persönlich die Kontrolle über die Coriolis-Garde, die auf der Station und im angrenzenden Weltraum patrouilliert. Letztlich ist der Gouverneur dem Konzil der Fraktionen unterstellt, doch erhält er dafür eine Stimme im Konzil. Der Gouverneur wird von der Volksversammlung für eine Amtszeit von vier Jahren gewählt. „Jeder kann Gouverneur werden" ist auf Coriolis eine beliebte Vorstellung, doch in Wahrheit haben nur von den Fraktionen finanzierte Kandidaten eine Chance. Der Kandidat des Konsortiums ist immer der mit der größten Erfolgsaussicht. Offiziell ist der Gouverneur unabhängig von den Fraktionen ... wenn man solche Geschichten glauben will.

⚙ GOUVERNEUR KEMAL DARGOSIAN

Der aktuelle Gouverneur von Coriolis, Kemal Dargosian, ist ein Mann, über den jeder eine Meinung zu haben scheint. Einige sagen, dass er ein Säufer ist, der nichts tut, außer Partys im Serail zu veranstalten, doch er hat tatsächlich gute Arbeit geleistet und das Konzil in diesen schwierigen Zeiten zusammengehalten, kurz nachdem der Abgesandte eingetroffen war. Alle sind sich aber einig, dass er den Anweisungen des Konsortiums folgt.

DAS KONZIL DER FRAKTIONEN

Die gesetzlich anerkannten Fraktionen im Horizont versammeln sich im Konzil der Fraktionen auf Coriolis. Der Sinn des Konzils ist es, wenn man nach seiner Satzung geht, „Konflikte zu verhindern und zu lösen und den Horizont zu entwickeln". Jede Fraktion hat eine Stimme, genau wie der Gouverneur. Der Abgesandte aus Xene hat einen Beobachterstatus und kann nicht abstimmen. Nach einer Abstimmung des Konzils wird das Ergebnis veröffentlicht, aber nicht die einzelnen Stimmen. Es ist normalerweise ohnehin ziemlich einfach, diese von den Aussagen der Konzilsmitglieder vor und nach der Abstimmung abzuleiten, aber nicht immer. Die Abstimmung, ob der Abgesandte den Beobachterstatus erhalten soll oder nicht, ist ein Beispiel dafür: Mindestens sieben der dreizehn Stimmen waren nötig, damit der Antrag erfolgreich war, doch im Nachhinein äußerten sich acht Fraktionen enttäuscht über das Ergebnis. Das Konzil zeigt normalerweise eine einheitliche Front mit einem lächelnden Gouverneur, der in Bulletin-Sendungen von Frieden und Verständnis spricht. Das Konzil kann eine Entscheidung der Volksversammlung überlassen, aber wenn es das tut, muss es der Stimme der Versammlung folgen. Das bedeutet, dass die Versammlung in der Hauptsache ein Werkzeug ist, um die anderen Fraktionen bei bestimmen Themen zu bedrohen oder zu beeinflussen, aber einige unbedeutende Angelegenheiten werden jeden Zyklus an die Volksversammlung weitergereicht, damit diese sich nicht ausgegrenzt fühlt.

DIE VOLKSVERSAMMLUNG

Wenn das Konzil der Fraktionen sich nicht sicher ist, was der Wille des Volkes ist, kann es die Volksversammlung um Unterstützung bieten. In Wahrheit passiert das aber bei wichtigen Angelegenheiten nur selten. Die Versammlung stimmt aber immer bei Fragen der Gesetzgebung ab. Das macht die Versammlung zu einem zweischneidigen Schwert, das einerseits verwendet werden kann, um die Entscheidungen des Konzils zu legitimieren, andererseits aber den gegenteiligen Effekt haben könnte. Die Mitglieder der Versammlung werden nicht gewählt. Sie sind die 2001 Steuerzahler der Coriolis. 732 davon sind wohlhabende Einzelpersonen, der Rest vertritt verschiedene Firmen oder Lobbygruppen.

DIE BÜROKRATIE

Die gewaltige Bürokratie, die die Entscheidungen der Obrigkeit umsetzt und die täglichen Angelegenheiten regelt, ist eine Abteilung der Regierung namens Verwaltungsdienste. Die

„Verwaltung“, wie sie oft genannt wird, befindet sich in der Mittelsäule des Kerns und besteht aus einem Stab von Bürokraten, die in Grade eingeteilt sind. Die drei Vertreter an der Spitze sind die Chefbürokraten, die manchmal vor das Konzil oder die Versammlung gerufen werden, um ihre Abteilung zu verteidigen oder neue Memos über den Betrieb der Station zu schreiben. Die Verwaltung kümmert sich um die unzähligen verschiedenen Lizenzen, die es auf der Station gibt.

DIE CORIOLIS-GARDE

Die Polizeitruppe der Station ist die zur Legion gehörige Coriolis-Garde, die verantwortlich für die innere und äußere Sicherheit ist, sowie für Brandbekämpfung und medizinische Notfalltransporte. Die wichtigste Aufgabe der Garde ist es, für friedliche Straßen zu sorgen und Verbrecher zu den angemessenen Bußgeldern und körperlichen Bestrafungen zu verurteilen. Verhaftungen werden selten durchgeführt, und nur wenn jemand an die Judikatoren übergeben wird. Die Garde verabscheut die Judikatoren, die sie für arrogant und autoritär halten, eine Perspektive, den der Großteil der Bevölkerung der Station teilt. Die Situation wird nicht besser durch den Umstand, dass die Judikatoren die Garde herumkommandieren können, die Garde hingegen die Judikatoren nur um Hilfe bitten kann.

DIE JUDIKATOREN

Die Judikatoren sind die Detektive der Strafgerichte, die eingesetzt werden, um Schwerverbrechen aufzuklären. Alle Judikatoren werden aus den Reihen der Offiziere und Piloten des Monolithen rekrutiert und erhalten dann eine besondere Ausbildung im Forensischen Institut der Judikatoren im Kern. Judikatoren haben weitreichende Rechte: Sie können Verbrecher am Tatort verurteilen, wie die Garde, können aber außerdem Gardisten und Zivilisten herumkommandieren.

TABELLE 11.11 DAS KONZIL DER FRAKTIONEN

VERTRETER	FRAKTION
Kemal Dargosian	Gouverneur, ehemals unabhängig
Terminos Lete	Ahlams Tempel
Mandragor Ho	Die Drakoniter
Jesibel Niales	Die Freie Liga
Wasimah Umm	Die Kirche der Ikonen
Tiera Yriedes	Das Konsortium
Harnek Mara	Das Konsortium (Das Bulletin)
Desaron Kai	Das Konsortium (Das Kolonialbüro)
Morwan Pasa	Das Konsortium (Das Institut)
Suhaima Taslim	Die Legion
Schwester Almas	Der Orden des Paria
Johar Quassar	Die Zenithische Hegemonie
Der Abgesandte	Xene, Beobachter

TABELLE 11.12 GARDISTEN UND JUDIKATOREN

W6	NAME	BERUF	CHARAKTERMERKMALE	AKTIVITÄT	MOTIVATION
1	Lefner	Gardist	Schnurrbart, vernarbt	Bedrohlich aussehen	Macht
2	Menjah	Gardistin	Bandentätowierung	Freundlicher Small-Talk	Pflicht
3	Kander	Inspektor	Tiefliegende Augen	Isst	Ruhestand
4	Jour	Gardist	Orden auf der Uniform	Bestechungsgelder annehmen	Birr
5	Ninhe	Judikatorin	Groß	Ausschau halten	Das Gesetz
6	Alexis	Judikator	Roter Umhang	Eine Verhaftung vornehmen	Das Volk



Judikatorin Ninhe Xavor

Sie können Verbrecher mit jeder Strafe belegen, die sie für angemessen erachten. Das kann sogar die Todesstrafe sein, solange sie sich danach bei Gericht erklären können. Sie können frei festnehmen, verhaften und verhören und theoretisch auch Folter nutzen. Ein neues Paradigma in den Verhörtechniken, basierend auf den Lehren von Ahlam, hat allerdings den Einsatz von Folter reduziert, da der Wahrheitsgehalt der Geständnisse, die durch diese erlangt werden, fragwürdig ist.

DIE GERICHTE

Die Strafgerichte von Coriolis sind unabhängig von Gouverneur und Regierung. Sie vollstrecken die Gesetze, die das Konzil und die Versammlung machen. In Wahrheit jedoch sind die Gerichte entgegenkommend, wenn es um sensible Fälle geht, beispielsweise, wenn Fraktionsmitglieder in den Fall verwickelt sind. Die Gerichte überwachen die Judikatoren entsprechend der Vorstellung, dass die Wahrung von Recht und Ordnung auf der Station wichtig ist, nicht aber, welche Methoden verwendet werden.

VERBRECHEN

Trotz der Anstrengungen der Garde und der Judikatoren sind Verbrechen auf der Station weit verbreitet. Das wird am deutlichsten in der Umgebung der vier Plazas auf dem Ring und im Mulukhad, wo die Banden des Syndikats aktiv sind. Die Garde und die Judikatoren versuchen hier unauffällig zu bleiben und keine Konfrontationen zu provozieren, solange keine Unschuldigen in Gefahr sind, doch haben sie eine eher breit gefasste Definition von „Unschuldige“. Der Keller hat keinerlei Polizeipräsenz, aber zivilisierte Leute kommen ohnehin nicht hierher.

⚙ VERBRECHEN IM MULUKHAD

Die Familie Adibal, Mitglied des Syndikats, leitet den Glücksspieldistrikt auf Coriolis. Sie arbeiten mit der Garde zusammen, um für ein gewisses Maß an Ordnung zu sorgen. Zu viel Chaos würde ihre lukrativen Wett- und Glücksspieloperationen gefährden. Die Judikatoren sind hier vor allem damit beschäftigt, korrupte Bürokraten und Mitglieder der Garde ausfindig zu machen.

⚙ VERBRECHEN AUF DER GEWÜRZPLAZA

Die Familie Afyana kontrolliert die Plaza durch ihre Ganiyas-Bande. Dies geschieht mit dem stillschweigenden Segen der Garde. Die Judikatoren hingegen sind hier sehr aktiv, weil große Teile des Drogenschmuggels in der Station hier ihren Ursprung haben.

⚙ VERBRECHEN AUF DER FRÜHLINGSPLAZA

Die Frühlingsplaza ist immer angenehm und leise; die Syndikatsfamilie Intisaar und ihre Bande Izza arbeiten sehr hart, um dafür zu sorgen. Die Garde ist hier fast vollkommen abwesend, doch die Judikatoren halten ein Auge auf die Izza, um dafür zu sorgen, dass sie nicht zu anmaßend werden und zu viel Schutzgeld von den Kaufleuten auf der Plaza fordern.

⚙ VERBRECHEN AUF DER MARKTPLAZA

Die Marktplaza ist alles andere als sicher, weil die Bande, die das Sagen hat, die Wark, ständig von den beiden Promenadenbanden, den Arhama und den Goro, angegriffen wird. Die Familie Rafa versucht, im Konflikt zu vermitteln, aber ohne Erfolg. Schießereien, Ladenbrände und andere Vergeltungsakte sind hier weit verbreitet. Die Garde lässt viele Leute in diesem Gebiet patrouillieren, aber wenn sie die Situation nicht schnell unter Kontrolle bekommen, werden die Judikatoren dazustoßen und den Müll aufkehren.

⚙ VERBRECHEN AUF DER OZONPLAZA

Die Legion leitet die Ozonplaza. Die Familie Birbasil zeigt hier zwar Präsenz durch die Lama-Bande mit ihren schwarzen Lippen, sie arbeiten aber mit den Legionären zusammen und verlangen keine Schutzgelder von den Kaufleuten. Stattdessen konzentrieren sie sich auf Waffen- und Technologieschmuggel. Die Judikatoren halten sich fern, wenn sie nicht von der Legion hinzugebeten werden.

⚙ VERBRECHEN IM KELLER

Die Garde besucht den Keller nur, wenn sie eine ihrer Säuberungsaktionen durchführt und Elendsviertelbewohner und Halbintelligenzen zur Deportation in Arbeitslager auf Kua zusammentreibt. Viele vermeiden dieses Schicksal, indem sie sich in den tiefen Teilen der Station verbergen. Die Legion hat dem Konzil den Vorschlag unterbreitet, Nervengas in den gesamten Keller zu leiten, um das Problem zu lösen, aber der Vorschlag sickerte zur Volksversammlung durch und führte zu großer Empörung. Es war vermutlich das Syndikat, das die Dokumente weitergegeben hat, da es den Keller zum Schmuggel und als geheimes Lager verwendet. Ab und zu benötigen auch ehrliche Leute die Docks und Hangars des Kellers, wenn der Verkehr im Netz zu ausgeprägt ist.

GEFÄNGNISSE

Es gibt tatsächlich keine Gefängnisse auf Coriolis, nur einen zentralen Zellenblock im Hauptquartier der Coriolis-Garde und kleinere Haftzentren in den Gardestationen der „heißen" Bereiche. Gewalttätige Irre werden an das Samariter-Sanatorium übergeben, wo sie vermutlich in winzigen Zellen auf den unteren Ebenen eingesperrt werden.

GARDESTATIONEN

Die Gardestationen sind kleine, örtliche Polizeireviere, die von der Garde im Kern und Ring der Station oft „Karkolu" genannt werden. Sie sind oft heruntergekommen, haben rissige Fassaden und werden von den müden Mitgliedern der Garde kaum in Stand gehalten. Ein Offizier mit einigen Untergebenen, die sich um den Papierkram kümmern, leitet normalerweise die Stationen. Die Stationen haben üblicherweise einen Waffenschrank und eine kleine Ausnüchterungszelle.

WICHTIGE FAKTEN ÜBER CORIOLIS

Wenn du neu in der Station angekommen bist, bietet dir Coriolis viele Dinge, die du sehen und tun kannst, aber es gibt ein paar Sachen, die alle Neuankömmlinge wissen sollten.

BIRR UND BARGELD

Finanzielle Transaktionen auf Coriolis werden normalerweise elektronisch durchgeführt, doch kleinere Zahlungen können natürlich mit Bargeld gemacht werden. Es ist klug, zwei Tags zu besitzen: einen für Informationen (Lizenzen, Adresse, Versicherungen, medizinische Unterlagen und so weiter) und einen für dein Geld. Ein Transaktor ist ein sicheres Medium, wenn du alles an einem Ort haben willst, da er mit deinem Biocode verknüpft ist. Gewöhnliche Tags sind nur mit einem Zahlencode geschützt.

DIE INFO-TERMINALS

Die Info-Terminals auf Coriolis versorgen Leute auf der Station mit allerlei nützlichen Informationen, und für eine Datenspinne sind sie eine wahre Goldmine. Alle Informationen auf dem Infonet geraten früher oder später an die Öffentlichkeit, sogar private Nachrichten aus Foren und passwortgeschützten Bereichen. Die Kommunikation der Fraktionen nutzt dasselbe Netzwerk, hat aber normalerweise stärkere Verschlüsselung. Die Sicherheits- und Verteidigungssysteme der Station laufen auf einem eigenständigen verschlüsselten Netzwerk, auf das man nur mit Terminals in der Verwaltung, dem Hauptquartier der Garde und einigen anderen Orten zugreifen kann. Der Versuch, an diese Informationen zu kommen, ist ein Verbrechen, das ein schnelles Eingreifen der Judikatoren nach sich zieht.



ARBEIT

Jeder darf nach Coriolis kommen und hier arbeiten, aber um Zugriff auf die grundlegende Gesundheitsversorgung zu bekommen, muss man eine Arbeitserlaubnis erhalten. Diese werden von der Verwaltung im Kern für eine Gebühr von 100 Birr pro CZ ausgestellt.

GESCHÄFTE

Es gibt keine verpflichtenden Steuern auf Coriolis, aber wenn du ein Geschäft aufmachen willst, musst du eine Geschäftslizenz bezahlen. Die Lizenz muss jeden Zyklus erneuert werden, und die Kosten hängen von der Art des Geschäftes ab.

WOHNRAUM

Wenn du länger auf der Station bleiben willst, wäre es eine gute Idee, ein Zimmer oder Modul in einer familienbetriebenen Pension zu mieten. Da sich die kleineren Unternehmen normalerweise keine Holo- oder Modulatwerbung leisten können, kann es schwer sein, sie zu finden, gerade im Vergleich zu normalen Hotels. Es ist allerdings sehr teuer, mehr als ein paar Tage in einem Hotel zu bleiben, wenn man sich nicht für eines der billigen Sarghotels entscheidet, die in den Raumhäfen verbreitet sind. Ein eigenes Wohnmodul zu kaufen ist teuer, aber eine sehr gute Investition.

RECHT UND ORDNUNG

Die Gesetze der Station werden durch die Coriolis-Garde durchgesetzt, die dem Gouverneur unterstellt ist. Bei schweren Verbrechen gibt es eine besondere Abteilung, die Judikatoren, die direkt den Strafgerichten unterstellt sind. Sowohl die Garde als auch die Judikatoren haben das Recht, Verbrecher für verschiedene Vergehen direkt am Tatort zu verurteilen. Die Garde kann körperliche Strafen wie Auspeitschen oder öffentliche Erniedrigung anordnen. Die Judikatoren können öffentliche Verstümmelungen anordnen und Leute zum Tode verurteilen, wenn sie es rechtfertigen können. Haftstrafen auf der Station sind immer kurz und für Fälle von Trunkenheit oder Wahnsinn in der Öffentlichkeit reserviert. Längere Strafen werden in Zwangsarbeitslagern auf Kua abgeleistet. Geldstrafen sind üblich, oft neben anderen Bestrafungen. Selbstmord ist ein Verbrechen, das zur Konfiszierung aller Vermögenswerte führt, was verhindern soll, dass Leute Schulden machen und dann Selbstmord begehen, um ihre Familien vor der Enteignung zu schützen.

GESUNDHEITSVERSORGUNG

Durch die Arbeitserlaubnis hast du Zugriff auf verschiedene private medizinische Anlagen auf der Station. Es gibt in den größeren Wohnbereichen normalerweise einen Blockdoktor. Wer keine Arbeitserlaubnis hat, kann das Samariter-Sanatorium und das angrenzende Krankenhaus besuchen.

SPIRITUALITÄT

Ikonenkapellen findet man überall in der Station, und die Prediger dort stehen für kleine Spenden zu Diensten. Die Kirche der Ikonen kann auch im Dom im Kern behilflich sein, doch reserviert sie aufwendigere Hilfe für ihre Mitglieder. Die Mitgliedschaft ist allerdings kostenlos.

TRANSPORT

Die meisten Leute im Zentrum der Station verwenden die Ringbahn, wenn sie längere Wege zurücklegen wollen. Die Bahn verläuft entlang des Rings und durch jede der vier Speichen in den Kern. Es gibt fünf Bahnhöfe, einen an jeder Ringplaza und einen im Kern. Schwebetaxis sind teurer, doch können sie einen über die Gravschächte an jeden Ort im Kern, im Ring oder in der Spitze bringen. Wer ein privates Fahrzeug haben will, muss eine teure Fahrzeuglizenz erwerben. Fahrräder, Rikschas und Sänften erfordern keine Lizenz, Bodenlader, Gravstühle und Gravfahrzeuge hingegen schon. Crawler sind auf der Station nur für Sanierungs- und Transportfirmen erlaubt, sowie für die Garde und die Judikatoren.

WAFFENGESETZE UND SELBSTVERTEIDIGUNG

Alle Waffen erfordern Lizenzen, die pro Jahr ebenso viel kosten wie die Waffe selbst. Schwerere Waffen und Waffensysteme sind auf der Station nicht erlaubt. Wer wegen eines gewalttätigen Verbrechens verurteilt wurde, kann keine Waffenlizenzen erwerben. Die Selbstverteidigungsgesetze der Station besagen, dass jeder das Recht hat, sich und seinen Besitz vor einem Angriff zu schützen, aber dass die defensive Gewalt der Bedrohung angemessen sein muss. Es ist allerdings selten, dass jemand wegen exzessiver Gewalt schuldig gesprochen wird, wenn die Person nicht eine illegale Waffe verwendet hat.

SEHENSWÜRDIGKEITEN

Coriolis ist für sich genommen ein wundervoller Anblick, aber ein Besuch im Dom der Ikonen wird empfohlen, wenn man etwas Ungewöhnliches erleben möchte. Das Museum der Geschichte des Instituts und die Spitzenplaza sind ein absolutes Muss. Sorgfältige Vorausplanung könnte einem auch einen Tisch im Alkamaars sichern.



FEIERTAGE UND FESTE

Es gibt drei große Feiertage auf Coriolis: die Gründung, die Zyklade und die Pilgrimaria. Die Gründung ist die Feier des Baus der Station, der Etablierung des Amts des Gouverneurs und der Bildung des Konzils der Fraktionen. Die Feierlichkeiten erstrecken sich über die gesamte Station und umfassen Essen, Musik und Tanz. Am Abend gibt es eine Gedenkzeremonie auf der Spitzenplaza für all jene, die bei der Verteidigung der Station gestorben sind, Mitglieder der Garde und der Judikatoren sowie Gouverneure und Zivilisten. Die Zyklade ist eine Feier des neuen Zyklus und umfasst eine Vielzahl von Ereignissen und Wettbewerben. Die Feierlichkeiten sind sogar noch größer als während der Gründung, und die Nacht endet traditionell mit einem riesigen Konzert im Kern. Es ist eine formlose Tradition bei vielen, tagsüber im Ring zu feiern und dann die Nacht im Kern zu beenden. Die Pilgrimaria ist ein ruhigerer Feiertag. Der Tag sollte Gebeten und Reflexion gewidmet werden. Die Warteschlangen am Dom werden während der Nachtwache oder am Tag davor sehr lang. Prozessionen, die Ikonenstatuen tragen, ziehen während des Tages mit viel Spektakel über die Promenade. Der Tag endet normalerweise mit einem großen Abendessen für Familie und Freunde.

WIE MAN AUF CORIOLIS NICHT AUFFÄLLT

- Unterstütze den Gouverneur, das Konzil der Fraktionen und den Willen des Volks.
- Akzeptiere Vielfältigkeit und verstehe, dass dich dadurch auch andere akzeptieren.
- Preise die Ikonen und bringe die richtigen Opfer vor wichtigen Entscheidungen und als Dank für ein gesegnetes Leben dar. Lasse dein Tun den Ikonenkalender widerspiegeln.
- Nimm an Feiertagen und Festen teil.
- Sprich niemals positiv über Dabaran, Mira oder andere Orte, die fälschlicherweise behaupten, der Mittelpunkt des Horizonts zu sein.





KAPITEL 12

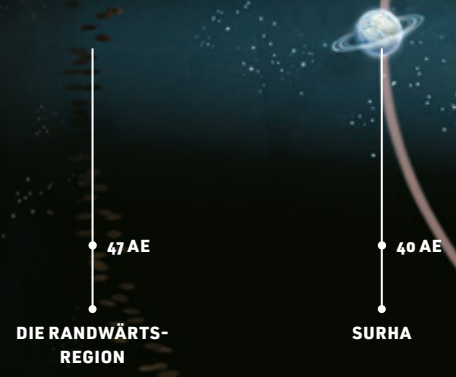
DAS KUA-SYSTEM

Endlich zum schönen Kua hin, angezogen von Ruinen im Sternenschein, zu alten Riten und Monolithen, das Volk des Morgens. Der Kapitän, vorauszeigend, ruft: „Voran!“ ins Wunderland des Kindesschlafs, das Volk des Morgens.

DIE LANGE NACHT – Salarad Din Hrama

Kua ist der offensichtliche Knotenpunkt des Dritten Horizonts. Das System verfügt über eine wertvolle strategische Position, und hier findet man die Raumstation Coriolis und die Herrscher der Menschheit. Aber Kua ist mehr als das. Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Planeten und Regionen des Systems, von der Dschungelwelt, die den Namen des Sternes teilt, bis zur Leere der Randwärtsregion.

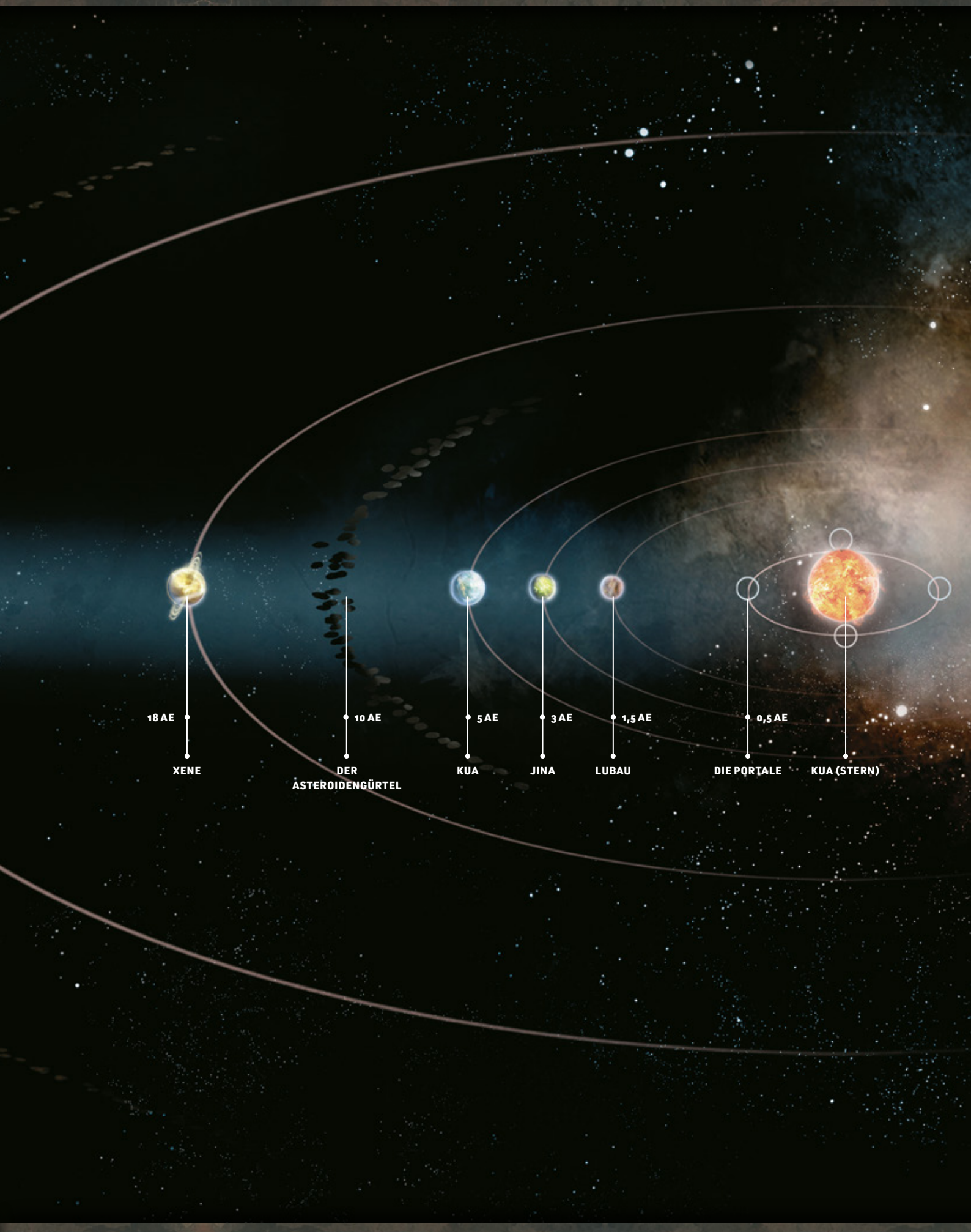
Das Kua-System ist ohne Zweifel das wichtigste aller Systeme. Die Coriolis-Station ist der Sitz der politischen Macht, und die zenithische Kultur wird in den Palästen auf Kua geformt und verbreitet sich langsam über den Rest des Horizonts. Das System ist auch eine Miniaturversion des Horizonts als Ganzes. Unter der Oberfläche gibt es zahlreiche Konflikte: zwischen den zenithischen Landbesitzern und den Erstsiedler-Arbeitern auf Kua oder zwischen den sich abmühenden Prospektorenclans und den traditionellen Nomaden in der Randwärtsregion. Spione, Attentäter und Agenten aller Fraktionen versammeln sich im System. Coriolis und das Konsortium sind die dominanten Mächte im System, aber ihre Autorität wird immer wieder herausgefordert, von winzigen Schmugglerbanden oder ganzen Regionen, wie der unabhängigen Randwärtsregion, die jeden Tag stärker wird.



DIE PLANETEN VON KUA

Dieses Kapitel beschreibt die wichtigsten Örtlichkeiten im Kua-System. Vom Stern beginnend nach außen, sind dies die Planeten von Kua:

- **Lubau – Die Wüstenwelt, die dem Stern am nächsten ist.**
- **Jina – Eine lebensfeindliche Welt mit nur einer kleinen Kolonie.**
- **Kua – Der grüne Planet, der den Namen des Sterns teilt.**
- **Der Asteroidengürtel – Wird von Prospektoren ausgebeutet.**
- **Xene – Ein Gasriese, aus dessen Tiefen die Abgesandten stammen sollen.**
- **Surha – Ein Eisplanet, den Schmuggler und Piraten Heimat nennen.**
- **Die Randwärtsregion – Bewohnt von freidenkenden Pilgern und Unternehmern.**


18 AE
XENE
10 AE
DER ASTEROIDENGÜRTEL
5 AE
KUA
3 AE
JINA
1,5 AE
LUBAU
0,5 AE
DIE PORTALE
KUA (STERN)

LUBAU

Lubau ist ein Planet voller roher und ungezähmter natürlicher Macht. Von den kochenden Infernos der südlichen Halbkugel, wo gigantische Raffinerien auf Schienen geschmolzenes Erz direkt aus dem Boden gewinnen und der Naarwind einen vergoldeten, reflektierenden Exo-Anzug innerhalb von Minuten zerlegen kann, über die trockenen Wüsten des Nordens, in denen es grüne Oasen, wandernde Nomaden und Gerüchte über Ruinen der Portalbauer unter dem Sand gibt, bis zu den mit Smog gefüllten Himmeln der Plastikmetropole Mehrabi hat Lubau alles, was sich ein neugieriger Besucher wünschen könnte.

EINE GEHEIMNISVOLLE WELT

Lubau ist der Planet, der dem Stern am nächsten ist, was ihm eine gute strategische Position nahe den Portalen verleiht, doch ist der Planet aus vielen weiteren Gründen außer seiner Lage wichtig. Das erste, was die Sternenreisenden bemerkten, als sie auf Lubau eintrafen, war, dass die Achsenneigung 43 Grad betrug und immer die gleiche Seite der Sonne zugewandt war. Das bedeutet, dass der Planet keine Jahreszeiten hat und dass die Temperaturunterschiede zwischen den Halbkugeln gewaltig sind. Die aktuelle Wissenschaft ist der Ansicht, dass dies die Folge eines Zusammenstoßes mit einem anderen Planeten ist, der nicht mehr existiert.

Ein weiteres interessantes Merkmal, das praktische Auswirkungen hat, ist, dass die Magnetosphäre des Planeten schmal, aber sehr stark ist. Das erklärt, warum die einzige Raumstation in der Umlaufbahn, Kadcidil (im örtlichen Dialekt „das Auge der Sonne“) so „nahe“ an der Oberfläche und immer auf der Nachtseite bleiben kann. Das ist auch der Grund, warum es keine Kommunikationssatelliten über Lubau gibt. Ein weiteres Geheimnis ist, dass Lubau trotz seiner geringen Größe ungefähr die gleiche Schwerkraft hat wie Kua. Die Astroniker des Instituts haben dafür keine Erklärung gefunden, aber es könnte mit den vielen Problemen zu tun haben, auf die die Geochemiker hier stoßen; trotz ihrer fortschrittlichen Technologie haben sie Schwierigkeiten, mehr als oberflächliche Lesungen von der Planetenoberfläche zu bekommen.

NACHT UND TAG

Die beiden Halbkugeln sind vollkommen unterschiedlich. Die Temperatur in den heißesten Bereichen der Südhalbkugel erreicht tagsüber über 600 Grad Celsius, während die Nordhälfte des Planeten eher normale Temperaturen zwischen 50 und 100 Grad Celsius aufweist. Es gibt auf der Südhalbkugel keinerlei natürlich vorkommendes Leben, nur bewegliche Erzraffinerien auf riesigen Schienen oder Antigrav-Läufer, die geschmolzenes Erz aus dem Boden sammeln. Die Raffinerien sind isolierte, merkwürdige Gemeinschaften, mit einer harten und rauen Bevölkerung. Im Norden gibt es einen schmalen Streifen, wo es natürliches Leben gibt, in der Form von zähem Steppengras, den langsamen Dromedonen und den wilden Dirhad. Sandsteinfossilien in der nördlichen Wüste weisen darauf hin, dass der Planet irgendwann über Wälder und Ozeane verfügt haben muss. Viele Chemiker des Instituts haben ihre Dissertationen über die Geschichte von Lubau geschrieben, aber niemand konnte bis jetzt eine solide Theorie formulieren, die die merkwürdigen Eigenschaften des Planeten erklärt.

Der Nordgürtel ist in drei Provinzen eingeteilt: Kerahana, Tersin und Nihar. Ursprünglich bewohnten nur Erstsiedler-Nomaden, die durch das Ödland zwischen den Oasen wandern, diese Orte. Später kolonisierten zenithische Siedler den Gürtel, besonders die Kerahana-Provinz, und gründeten das, was später die Metropole Mehrabi werden würde. Weit im Norden, wo die Sonne niemals scheint, gibt es gewaltige Gletscher. Einige Bergbaukonzerne kommen hierher, um Eis für die Fusionsreaktoren der Raumschiffe abzubauen, die Kadcidil besuchen.



FAKTEN ÜBER LUBAU

- **Durchmesser:** 4879 km (ungefähr 40% von Kua)
- **Äquatorumfang:** 15.637 km (ungefähr 40% von Kua)
- **Oberfläche:** 75 Millionen Quadratkilometer (ungefähr 15% von Kua)
- **Schwerkraft:** 0,97 Standardschwerkraft
- **Tageslänge:** 27 Stunden

NOMADEN UND FRAKTIONSMITGLIEDER

Die Eingeborenen von Lubau bestehen aus vielen Nomadenstämmen, von denen die größten die Beri und die Xinghur sind. Die Nomaden leben in den Steppen der nördlichen Halbkugel, auch wenn viele von ihnen sich um die neue Stadt Mehrabi niedergelassen haben.

Mehrabi ist das Herz der Mineralöl- und petrochemischen Industrie des Planeten und der Ort, wo die Fraktionen die meiste Macht besitzen. Sowohl Mehrabi als auch die Stadt Nihari stehen offiziell unter dem Schutz des Konsortiums, während Tersin und die Oasensiedlungen im Norden unabhängige Gemeinschaften sind. Die zwei größten Raffinerien, Horizont und Terminator, sind frei vom Einfluss der Fraktionen und werden als Familienkooperativen geführt.

Der Ikonenglauben ist hier insgesamt sehr stark, und einige der Raffinerien sind beinahe Theokratien. Die Freie Liga und das Kolonialbüro besitzen beide mehrere kleinere Raffinerien.

DIE SHARIFS

Die Nomadensiedlungen ernennen traditionell sogenannte Sharifs, um den Frieden zu wahren. Ihr Mandat umfasst aber nur eine Gemeinschaft oder nur einen einzelnen Clan. Es gibt so gut wie keine Feuerwaffengesetze unter den Nomaden, doch Diebstahl wird schwer bestraft. Die Raffinerien verfügen über kleine Milizen oder werben Sharifs an, um die Gesetze der Herrscher zu wahren, oft auf drakonische Weise.

DIE GLÄUBIGEN

Die Bevölkerung von Lubau ist sehr fromm, doch folgen sie einer Version des Ikonenglaubens, in der örtliche Mythen über das Klima, die Sonne und die Wüste eine wichtige Rolle spielen. Die Ikonen werden oft anders abgebildet, besonders die Richterin. Um die Mahanji-Oase wird die Richterin als Ulung, der Steindrache, verehrt, und der Gesichtslose ist fast immer Zahdak, der schwarze Drache, Ulungs Widerpart. Mehrere pyromanische Kulte florieren im Süden und preisen die Hitze und das Feuer in der heidnischen Überzeugung, dass dies der wahre Aspekt der Richterin sei.

JINA

Jina ist vom Stern aus der zweite Planet des Kua-Systems. Die Route zwischen den Portalen und Kua sowie der Coriolis-Station führen an Jina vorbei, doch halten nur wenige Schiffe jemals hier an. Die Industrie des Planeten ist nicht groß genug, um Händler oder Transporte anzulocken. Es sind auch keine Raumschiffe dauerhaft in der Siedlung Arams Kluft stationiert. Das Kolonialbüro besitzt einige wenige Bodenfahrzeuge, aber nichts, was den Planeten verlassen könnte. Um die Außenwelt zu kontaktieren, müssen sich die Bewohner auf Freihändler oder andere Schiffe verlassen, die zum Planeten kommen, um Cala Duriha zu besuchen, eine luxuriöse Raumstation auf Jinas Mond.

Jina hat wenige Eigenschaften, die einen Besuch rechtfertigen würden, und viele Eigenschaften, die man vermeiden möchte: säurehaltiges Ödland, gefrorene Pole und sengende Hitze über dem erodierten Hochland und den ausgetrockneten Ozeanen. Es gibt Wasser unter der Planetenoberfläche und einige Seen und Flüsse nördlich und südlich des Äquators. Die giftige Luft bedeutet, dass hier fast nur Pilze, Bakterien und einige Spezies von Flechten leben. Es gibt unter der Erde und in einigen tiefen Spalten einige Insekten, wobei die robusteste Variante ein Schmetterling ist, der in seinem Larvenstadium sehr gut an das Klima angepasst ist, aber kurz nach der Verwandlung stirbt. Abgesehen von der Kolonie Arams Kluft sind die einzigen intelligenten Lebensformen auf dem Planeten einige wenige Stämme seltsamer, säureresistenter Barbaren. Sie sind möglicherweise Humaniten, aber dies ist noch nicht gründlich erforscht worden. Ein Indiz gegen die Humaniten-Theorie ist unter anderem der Umstand, dass man auf Jina niemals Spuren von frühen Erstsiedler-Ruinen gefunden hat, die ihren Herren gehört haben könnten, was an anderen Orten mit Humaniten-Population üblich ist.

ARAMS KLUFT

Arams Kluft ist die einzige Kolonie auf Jina und befindet sich in der Nähe des Lamka-Plateaus nördlich des Äquators, wo es natürliche Wasservorkommen gibt. Die Kolonie ist der Knotenpunkt für alle, die die Minen an den Verwerfungslinien des Plateaus oder die Salzgruben im Desera-Delta für sich beanspruchen. Arams Kluft begann seine Existenz als eine von Hunderten von Bergbauunternehmungen, die das Kolonialbüro im Kua-System begonnen hat. Wie die Mehrheit dieser Projekte erwies sich auch Arams Kluft als Enttäuschung. Die Bauxit-Funde waren auf anderen Planeten größer, und Jinas toxische Luft macht Bergbau selbst im kleineren Stil teuer. Die Kolonisten, die in Arams Kluft verblieben, taten dies wider besseres Wissen, in der verzweifelten Hoffnung, dass der Ort irgendwann das liefern würde, was ihnen versprochen worden war.

Die Kluft wächst ständig, und die schnelle Erosion hat die Kolonie in eine Säulenstadt voller Säulen aus Schichten festeren Gesteins, auf denen die verbleibenden Gebäude sitzen, verwandelt. Viele Häuser gingen im Lauf der Jahre verloren, indem sie von den Säulen in die Dunkelheit darunter gerutscht sind. Einige Leute leben unten in der tatsächlichen Kluft. Der Großteil von ihnen sind Bergarbeiter. Es gibt aber Gerüchte, dass einige dieser Leute erstaunlich wenig Schaden durch die säurehaltige Atmosphäre erleiden, was man ihrem Umgang mit den wilden Barbaren zuschreibt, die auf der anderen Seite des Plateaus leben. Die Kluftbewohner werden zahlreicher, vor allem weil die Erz- und Salzbergbaubtriebe die Leute bis zur Erschöpfung schuften lassen. Danach haben die unglückseligen Überlebenden keinen Ort, wo sie hingehen können, außer nach unten. „Früher oder später endest du in der Kluft“, lautet das Sprichwort, was doppelt wahr ist, da die Kluft außerdem die einzige Begräbnisstätte der Kolonie ist.



FAKTEN ÜBER JINA

- **Durchmesser:** 6790 km (ungefähr 50% von Kua)
- **Äquatorumfang:** 21.321 km (ungefähr 50% von Kua)
- **Oberfläche:** 145 Millionen Quadratkilometer (ungefähr 28% von Kua)
- **Schwerkraft:** 0,37 Standardschwerkraft
- **Tageslänge:** 20 Stunden

SÄURESTÜRME

Die Säurestürme, die von den Korridoren von Cala Duriha aus so farbenfroh und majestätisch erscheinen, sind unten auf der Oberfläche des Planeten eine tödliche Bedrohung. Sie werden von einzigartigen Wetterphänomenen erzeugt, die die Säure in der Luft in einer gefährlichen Höhe konzentrieren. In extremen Fällen kann der Säuregehalt so groß sein, dass er auf ungeschützter Haut sofort chemische Verbrennungen verursacht. Ein ungefilterter Atemzug während eines solchen Sturms kann tödlich sein, da die Membranen in der Lunge viel empfindlicher sind als die Haut. Wie die Stürme entstehen, ist nicht wirklich bekannt. Von Hand angekurbelte Sirenen in Arams Kluft warnen die Bewohner vor der drohenden Gefahr, und die Straßen leeren sich schnell, auch wenn alle Leute wissen, dass nur sehr wenige Stürme gefährlich genug sind, um jemanden zu verwunden oder zu töten, der Schutzkleidung trägt. Leute außerhalb von Arams Kluft werden durch knisternde Nachrichten über die Kommunikatoren des Büros gewarnt. Wenn die Warnung kommt, sollte man schnell unter der Erde, in Fahrzeugen oder in Überlebenszelten in Deckung gehen.

CALA DURIHA

Der Mond Cala Duriha gedieh dank seiner strategischen Lage und dem Umstand, dass Coriolis und das Konzil wichtige Spieler in der Politik des Horizonts geworden sind. Die weiten Kuppeln und Panoramafenster der Station lassen sie wie Seerosen auf der Oberfläche des Mondes aussehen, deren Herz tief in den felsenartigen Wurzeln begraben ist. Die Station begann als dreckige Bergbaukolonie, und wie genau sie es geschafft hat, sich in ein Luxusresort zu verwandeln, wird sowohl in den Freihändlercantinas in der Randwärtsregion als auch in den Hallen der Macht auf Coriolis diskutiert.

KUA

Kua ist der größte Planet im System, und wegen des geheimnisvollen Monolithen, der Heimat der Zenithischen Hegemonie, ein wichtiger Sitz der Macht. Kua ist ein Planet voller Gegensätze. Die dekadenten Mitglieder der Hegemonie leben im Wohlstand im Monolithen, während die Leben der Erstsiedler-Plantagenarbeiter kurz und schwer sind, voller bitterer Schufterei in den endlosen Monsunregen. Die Paläste des Monolithen, die leuchtenden Türme der Fabrikkomplexe und die schimmligen Flusskähne sind Orte der Intrige und der Konflikte, aber auch der Gelegenheiten, was Kuas Rolle als einer der wichtigsten Planeten des Horizonts nur stärkt.

Vor der Ankunft des zenithischen Archenschiffs war Kua ein hinterwäldlerischer Planet. Keine der Gruppen, die später zu Fraktionen werden würden, hatte hier ihren Stützpunkt. Die eingeborenen Sogoi und die anderen Erstsiedler waren die einzigen Bewohner der grünen Dschungelwelt. Einige Expeditionen von Dabaran und Algol hatten versucht, die riesige Steinsäule zu untersuchen, die sich bis zu den Wolken erstreckte, und dabei kleinere Siedlungen gegründet. Doch insgesamt waren die Gefahren der dunklen Dschungel zu groß, als dass der Planet für größere Investitionen interessant gewesen wäre.

DIE ERSTSIEDLER

Die Erstsiedler auf Kua sind fast ausschließlich Nomaden, die im Dschungel um den Äquator leben. Die bekannteste Gruppe stellen die Sogoi dar, ein stolzer Stamm von Kriegern und Fährtenlesern. Die Sogoi sind die Gruppe, die von den Zenithern und ihren Verbündeten am brutalsten auf den Plantagen ausgebeutet werden, und sie stellen die Mehrheit in den Elendsvierteln des Konglomerats.

DIE ZENITHER

Die Ankunft der Zenith veränderte das Schicksal von Kua für immer. Der „leere“ Planet wurde als mögliche Heimat für die schlafenden Kolonisten betrachtet. Was als nächstes geschah, ist Geschichte. Eine schnelle und gut geplante Meuterei, angeführt von der Gruppe, die später die Drakoniter werden würde, spaltete die Besatzung. Die verschiedenen Gruppen, die sich im Chaos bildeten, erhielten alle ausreichend Materialien und Technologien, um eigene Kolonien zu gründen, doch die Quassars, die Kapitänsfamilie, stellte sicher, dass sie die besten Schiffe und Ressourcen behielt. Die Quassars führten die Gruppe, die heute als die Zenithische Hegemonie bekannt ist, zum Planeten unter der Zenith hinunter, zu einem Ort am Äquator, wo sich ein merkwürdiger schwarzer Monolith aus dem Dschungel erhob. Durch geschickte Verhandlung und überlegene Feuerkraft unterwarfen sie schnell die algolanische Handelskolonie Sheva, die um den Fuß der Säule errichtet worden war. Die algolanischen Kolonisten wurden als Agenten für die Zenither angeworben. Die Stadt, die um den schwarzen Obelisken zu wachsen begann, zog Glücksritter und Kolonisten aus dem ganzen Horizont an und entwickelte sich schließlich zu einer gewaltigen Ansammlung neuer und alter Gebäude. Schnell wurde der ursprüngliche Name aufgegeben, und die Siedlung wurde nur noch als „das Konglomerat“ bezeichnet.

DER DSCHUNGEL

„Der Dschungel ist Kua, und Kua ist der Dschungel“ ist ein Sogoi-Sprichwort, das die allgemeine Sicht auf Kua im Horizont widerspiegelt: Hitze, Feuchtigkeit, Regen und gigantische Bäume charakterisieren den Dschungel, der den Großteil des Planeten bedeckt. Der Dschungel wird von wilden Bestien, wahnsinnigen Erstsiedler-Stämmen und, wenn man den Holodramen glauben will, mächtigen Portalbauer-Relikten beherrscht. Die unglaublich beliebte Bulletinserie Die Tochter des Plantagenbesitzers spielt auf Kua, und diese gibt auch vor, was man im Allgemeinen über den Planeten „weiß“. Das Leben tief im Dschungel ist ganz anders als das Stadtleben im Konglomerat und anderswo.



FAKTEN ÜBER KUA

- **Durchmesser:** 12.578 km
- **Äquatorumfang:** 39.495 km
- **Oberfläche:** 510 Millionen Quadratkilometer
- **Schwerkraft:** 1 Standardschwerkraft
- **Tageslänge:** 26 Stunden
- **Sternjahr:** 336 Tage
- **Achsenneigung:** 3 Grad

Jeder Tag ist ein Kampf gegen die wilden Mächte der Natur in der Gestalt von starkem Regen, Monsunstürmen und Springfluten, sowie der natürlichen Zersetzung durch Feuchtigkeit, Rost, Schimmel und der Krankheiten, die im feuchten Klima gedeihen. Aber der Dschungel kann auch wohlwollend sein und versorgt die Leute mit Früchten, Bauholz und anderen Rohmaterialien.

⚙ EKILIBRI

Ekilibri sind kleine, lemurenartige Halbintelligenzen, die man zur Arbeit auf Plantagen ausbilden kann. Sie sind Ureinwohner des Planeten und zogen frei durch den Dschungel, bis die Sogoi begannen, sie auszubilden. Einige Zoologen sagen, dass die Ekilibri viel intelligenter sind, als sie zeigen, aber die Bewohner des Elendsviertels, die gesehen haben, wie die kleinen Kreaturen in den Müllhaufen des Konglomerats wühlen, wissen, dass man Wissenschaftlern nicht trauen kann. Eine seltene Variante sind die silberpelzigen Ekilibri, die aufgrund ihrer Schönheit und Gelehrigkeit beliebte Haustiere sind. Silberne Ekilibri gelten als Statussymbol auf Coriolis und im Monolithen.

DIE SOGOI

Die Sogoi sind ein stolzes Volk, das sich als wahre Erben von Kua betrachtet. Ihre Geschichten erzählen, wie sie den Sternen den Rücken zugewandt haben, um ein einfaches Leben im Dschungel zu führen, und sie betrachten ihre Lebensweise als das Gegenteil des Hochmuts der arroganten Zenither.

REBELLEN UND SÖLDNER

Die Natur ist nicht die einzige Gefahr im Dschungel. Viele der Ausgestoßenen der Gesellschaft haben sich zusammengeschlossen und leben hier als Plünderer oder Rebellen. Sie können Freiheitskämpfer aus der Elendsviertel-Bewegung im Konglomerat sein oder Söldner des Syndikats, die die Opor-Fabriken beschützen. So oder so endet eine Begegnung mit ihnen vermutlich mit Tod oder Gefangenschaft. Die Ausnahmen sind einige der Rebellengruppen, die für die Rechte der Plebejer kämpfen, die um den Monolithen leben. Die 3. Volksbrigade unter General Zasra Namoul greift nur Konzerne an, vor allem ihre Feinde in den Nestera-Streitkräften, die von Oberst Jamina Abram angeführt werden.

DER MONOLITH

Niemand weiß, wer den Monolithen erbaut hat oder warum. Die gängigste Theorie ist, dass die geheimnisvollen Portalbauer den gigantischen Pylon als Monument für die Zivilisation errichtet haben, die sie einst über den Horizont verbreiteten. Auch wenn man nicht weiß, wo er herkommt, kann man nicht leugnen, dass das seltsame Artefakt zu den eindrucksvollsten Dingen gehört, die man im Horizont sehen kann. Somit ist der Monolith zu einem Symbol des Stolzes geworden, den die Zenither für ihre eigene Zivilisation empfinden.

Die ehrfurchtgebietende Pracht des Monolithen machte ihn zu einer offensichtlichen Wahl für die Familie Quassar und ihre Anhänger, als sie vor sechzig Jahren die Zenith verließen. Nach Jahrhunderten der Cryoträume sehnten sich die zenithischen Kolonisten nach einem Ort, den sie ihr Zuhause nennen konnten. Der urtümliche Stein, der sich zum Himmel erstreckte, umgeben von einer Aura der Macht und Stabilität, war perfekt. Dass die Erstsiedler-Stämme in der Region den Monolithen mit abergläubischem Respekt behandelten, machte es nur noch besser: Wenn die Zenither das Haus der alten Götter besiedeln konnten, wer sollte ihre Macht hinterfragen? Seitdem war der Monolith das Symbol der zenithischen Zivilisation, von Kuas wirtschaftlicher Expansion und der neuen Ordnung, die die Kolonisten von jenseits der Sterne eingeführt haben. Wenn Coriolis, das aus den Überresten der Zenith erschaffen wurde, der politische Fokuspunkt des Horizonts ist, dann ist der Monolith die unbestrittene Zitadelle der zenithischen Lebensweise.

DIE HAUSGARDEN

Die sichtbarste militärische Präsenz im Monolithen sind die Hausgarden der größeren Familien im Kabinett der Tausenden. Jede Familie hat ihre eigene Garde und ist sehr stolz darauf, sich als wahre Schutzherren der zenithischen Kultur und Macht zu präsentieren. Das drücken sie durch die farbenfrohen Uniformen und prahlerischen Zeremonien der Hausgarden aus. Dies ist für die Zenither selbst Anlass für Stolz und Freude, erscheint Außenstehenden aber ein bisschen viel. Im Konglomerat ist der umgangssprachliche Begriff für die Hausgarden „Pfauentruppen“.

⚙ PFAUENTRUPPEN

Die Janitscharen der Quassars sind natürlich die Hausgarde mit der stolzesten Abstammung und sollen von militärischen Traditionen aus dem lange verlorenen Al-Ardha abstammen. Die Janitschare bewachen den Palast der Hegemonie und sehen sich selbst als die Kronjuwelen der zenithischen Überlegenheit. Das hat zu mehr als einem blutigen Duell zwischen den Janitscharen und Mitgliedern anderer Regimenter geführt. Din Hramas furchterregendes 1. Sogoi-Bataillon gehört zu den exotischeren Hausgarden. Sie erwecken Angst und Respekt, wenn sie sich mit ihren grellbunten Uniformen und antiken Langgewehren präsentieren. Die Seraphimgarde der Famile Arianites ist mit Gravgürteln und maßgeschneiderten Segelflügeln ausgestattet, was ihnen ohne Frage den spektakulärsten Auftritt verschafft, wenn sie in perfekter Formation durch die Wolken brechen.

GEOGRAPHIE DES MONOLITHEN

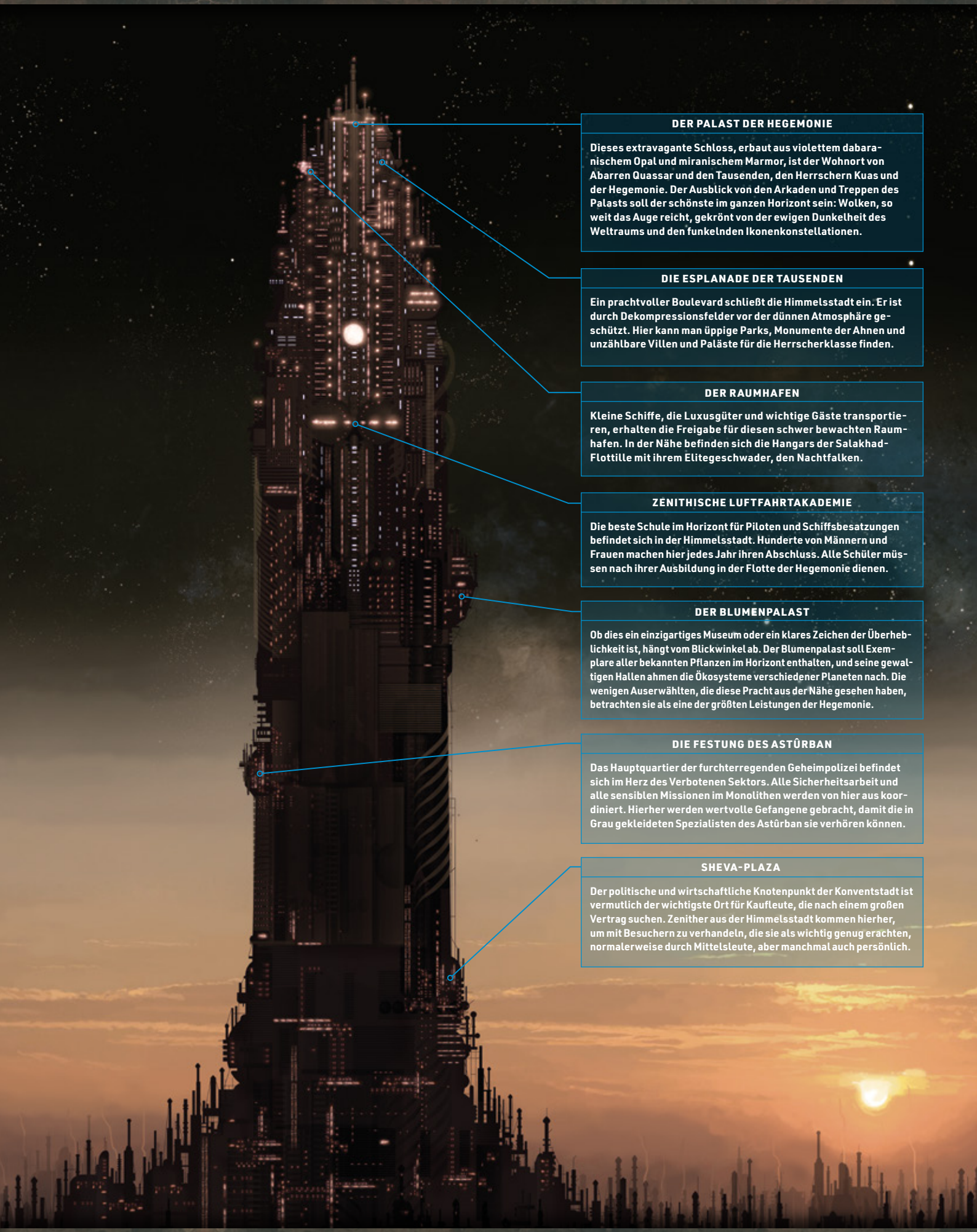
Der Monolith ist beinahe unglaublich riesig. Vom Fuß bis zur Spitze erstreckt er sich fast 4000 Meter in die Luft, was ihn zum größten bekannten Bauwerk im Dritten Horizont macht. Wenn man am Fuß oder im Kongolomerat steht, verliert sich die Spitze irgendwo in den Wolken, und man kann leicht verstehen, warum manche sagen, das hoch aufragende Artefakt sei das Tor ins verheißene Land der Ikonen.

Man kann den Monolithen in drei Teile einteilen:

- **Konventstadt**, die sich aus dem Konglomerat erhebt und den Fuß des Artefakts umgibt. Besucher von nah und fern versammeln sich hier, um wichtige Abkommen zu unterzeichnen, mit zenithischen Familien Handel zu treiben oder um Erlaubnisse zu beantragen, weiter nach oben im Monolithen zu reisen. Berühmte Örtlichkeiten sind der Konventring voller Hotels und Restaurants, der Hängende Basar mit all seinen exotischen Waren und die Mauer der Ikonen, ein heiliger Ort, der von geheimnisvollen Inschriften bedeckt ist.
- **Der verbotene Sektor**, der Bereich zwischen der Spitze der Konventstadt und den unteren Ebenen der Himmelsstadt. Dieser Abschnitt enthält nur einige kleinere Gebäude, eine öffentlich vieldiskutierte Ausgrabung und die Festung des Astûrban.
- **Himmelsstadt**, die Heimat der zenithischen Elite. Ein Ort der Paläste, der vergoldeten Säulenreihen und exotischen Parks. Der Sitz von Abarren Quassar und des Kabinetts der Tausenden.

DAS KONGLOMERAT

Die meisten Leute sehen das Konglomerat als endlose Stadt, die den Großteil von Kuas Äquator bedeckt, aber das ist nicht die ganze Wahrheit. Die verschiedenen Distrikte, Fabrikinseln und Elendsviertel bedecken zusammen ein großes Gebiet, aber viel davon ist verlassen und wird schnell vom Dschungel zurückerobert. Flussdeltas laufen durch die Stadt, und



DER PALAST DER HEGEMONIE

Dieses extravagante Schloss, erbaut aus violettem dabaranischem Opal und miranischem Marmor, ist der Wohnort von Abarren Quassar und den Tausenden, den Herrschern Kuas und der Hegemonie. Der Ausblick von den Arkaden und Treppen des Palasts soll der schönste im ganzen Horizont sein: Wolken, so weit das Auge reicht, gekrönt von der ewigen Dunkelheit des Weltraums und den funkelnden Ikonenkonstellationen.

DIE ESPLANADE DER TAUSENDEN

Ein prachtvoller Boulevard schließt die Himmelsstadt ein. Er ist durch Dekompressionsfelder vor der dünnen Atmosphäre geschützt. Hier kann man üppige Parks, Monumente der Ahnen und unzählbare Villen und Paläste für die Herrscherklasse finden.

DER RAUMHAFEN

Kleine Schiffe, die Luxusgüter und wichtige Gäste transportieren, erhalten die Freigabe für diesen schwer bewachten Raumhafen. In der Nähe befinden sich die Hangars der Salakhad-Flottille mit ihrem Elitegeschwader, den Nachtfalken.

ZENITHISCHE LUFTFAHRTAKADEMIE

Die beste Schule im Horizont für Piloten und Schiffsbesatzungen befindet sich in der Himmelsstadt. Hunderte von Männern und Frauen machen hier jedes Jahr ihren Abschluss. Alle Schüler müssen nach ihrer Ausbildung in der Flotte der Hegemonie dienen.

DER BLUMENPALAST

Ob dies ein einzigartiges Museum oder ein klares Zeichen der Überheblichkeit ist, hängt vom Blickwinkel ab. Der Blumenpalast soll Exemplare aller bekannten Pflanzen im Horizont enthalten, und seine gewaltigen Hallen ahmen die Ökosysteme verschiedener Planeten nach. Die wenigen Auserwählten, die diese Pracht aus der Nähe gesehen haben, betrachten sie als eine der größten Leistungen der Hegemonie.

DIE FESTUNG DES ASTÛRBAN

Das Hauptquartier der furchterregenden Geheimpolizei befindet sich im Herz des Verbotenen Sektors. Alle Sicherheitsarbeit und alle sensiblen Missionen im Monolithen werden von hier aus koordiniert. Hierher werden wertvolle Gefangene gebracht, damit die in Grau gekleideten Spezialisten des Astûrban sie verhören können.

SHEVA-PLAZA

Der politische und wirtschaftliche Knotenpunkt der Konventstadt ist vermutlich der wichtigste Ort für Kaufleute, die nach einem großen Vertrag suchen. Zenither aus der Himmelsstadt kommen hierher, um mit Besuchern zu verhandeln, die sie als wichtig genug erachten, normalerweise durch Mittelsleute, aber manchmal auch persönlich.

DIE KÖNIGIN DES ELENDSVIERTELS

Das Konglomerat kocht vor Unzufriedenheit. Die Leute haben genug vom raubtierhaften Kapitalismus und der zenithischen Vorherrschaft, und in den letzten Zyklen ist eine Widerstandsbewegung entstanden. Ihre Anführerin ist die charismatische junge Arbeiterin Yjala Baktou, die von den Zenithern im Monolithen spöttisch „die Königin des Elendsviertels" genannt wird. Die Rebellion beschränkt sich bislang auf einige Nachbarschaften in den Randbezirken des Konglomerats, doch breitet sie sich nach innen aus.

DIE AZAËLEANS – DSCHINN DER WÄLDER

Die Azaëleans sind die größten Kreaturen im Dschungel, und einige der Tunnel, die sie unter der Oberfläche graben, sind so groß, dass man sie aus der Umlaufbahn sehen kann. Auch wenn die Größe der Tunnel ein sehr offensichtlicher Beweis für die Größe der Kreaturen ist, konnte noch keine Begegnung mit einem Azaëlean bewiesen werden. Die Tunnel werden von den Dschungelstämmen für Reisen verwendet und scheinen auch das Ökosystem zu beeinflussen. Eine Expedition des Instituts, angeführt vom berühmten Zoologen Henam Mirsak, ist vor kurzem in die dunklen Wälder aufgebrochen, um das Geheimnis der Azaëleans endgültig aufzudecken, wird aber vermisst, seit es zu Feindseligkeiten zwischen einer Bergbaufirma und einer religiösen Enklave gekommen ist.

das Wasser wird als Transportwege für Luftkissenfahrzeuge und Boote verwendet. Die größeren Distrikte verfügen über gepflasterte Straßen, die vor allem zum Transport von Waren mit schwereren Gravfahrzeugen verwendet werden. Die Gebäude im Konglomerat reichen von monströsen Wolkenkratzern bis zu niedrigen Hangars und Barackensiedlungen. Auf den größeren Fabrikinseln ist Dachlandwirtschaft weit verbreitet.

⚙ KLEIN-ALGOL

Klein-Algol war eine der ersten Nachbarschaften, die sich bildete, als die Zenither den Monolithen kolonisierten, so dass es älter ist als die Konventstadt. Heute ist von dem einst lebenden Distrikt nur noch die heruntergekommene Würdenträgerstadt übriggeblieben. Ihre zerbrochenen Marmorstufen und überwucherten Gehwege waren einst ein Ort der Geschäfte und Verhandlungen für die wohlhabenden zenithischen Familien, aber heute findet man hier nur noch einen kleinen Vertragssuq, in dem kleinere Firmen, Familien und Vertreter der Plebejer Verträge über Handel und Arbeit abschließen. Klein-Algol hat sich im Lauf der Jahre ausgebreitet. Viel besteht nur aus Elendsvierteln und heruntergekommenen Hütten, manches aus Gebäuden oder Fabriken mit etwas höherem Standard, und ein größer werdender Teil ist vom Dschungel bedeckt. Der Ramisha-Flussmarkt ist ein lebendiger Ort, wo lange Reihen von Flusskähnen ihre Fracht entladen und auf andere Distrikte verteilen. Nachdem der siebte Katarakt nach der Mibea-Offensive geschlossen wurde, hat der Verkehr im Ramisha-Hafen zugenommen, und viel Fracht wird direkt von den Kähnen auf wartende Gravfahrzeuge geladen, die sich nach Ara-ara aufmachen.

DAS DABARANISCHE INTERMEZZO

Die Zenither sind ein stolzes Volk, die ihre heiligen Orte sehr ernst nehmen. Der dabaranische Dichter Galburul musste dies auf harte und schmerzhafte Art lernen, nachdem er folgendes über den Monolithen sagte: „Er ist ein wahres Wunder, ohne Frage der mächtigste Ständer, den ich jemals erblickt habe!" Sein erster (und letzter) Besuch im Monolithen endete in einer Katastrophe. Seine unanständigen Worte führten zu einem Eklat, und er wurde sofort deportiert. Seine gesammelten Werke wurden in der Hegemonie verboten, und der Export von kuanischem Bauholz an die dabaranischen Höfe wurde für mehrere Zyklen gestoppt. Der Konflikt wurde schließlich im Konzil beigelegt, und der unglückselige Poet musste ein Sonett schreiben, das die Pracht des Monolithen pries. Galburul ist seitdem aus der Welt der Kultur verschwunden und lebt im selbstauferlegten Exil irgendwo im Horizont.



XENE

Jenseits des Asteroidengürtels liegt der gigantische Gasriese Xene, der für zwei Dinge bekannt ist: die wertvollen Mineralien, die man auf den elf Monden abbauen kann, und die seltsamen Wesen, die vor kurzer Zeit aus den dunklen Tiefen seiner Wolken gekommen sind. Xene ist ein Gasriese, der zehnmal so groß ist wie der Planet Kua. Seine Oberfläche wird von brutalen Stürmen heimgesucht, die viele Kilometer hoch und extrem gefährlich für alle Arten menschlicher Fahrzeuge sind. Lange Zeit galt Xene als uninteressant für alle außer die Astroniker des Instituts. Die Ereignisse der letzten Zyklen haben das gründlich geändert und Xene stattdessen im ganzen Horizont berühmt gemacht.

DIE GEISTER VON XENE

Sie erhoben sich aus den Tiefen des Gasriesen, die Geister von Xene: die Abgesandten. Sie behaupten, Botschafter zu sein, doch wen sie vertreten, ist ein großes Geheimnis. Manche sagen, sie seien Nachkommen der Portalbauer, andere, dass sie ruhelose Geister lange toter Sternenreisender sind. Es gibt sogar einige radikale Theologen, die sagen, dass die Abgesandten fleischgewordene Ikonen seien. Unabhängig davon, wo die Kreaturen herkommen, ihre Ankunft hat den Horizont für immer verändert.

MINERALIENABBAU

Als die Sonden des Instituts große Mineralienvorkommen auf Calest, Xenes drittgrößtem Mond, entdeckten, führte das zu beträchtlichen Diskussionen innerhalb der Bergarbeiterge-





FAKTEN ÜBER XENE

- **Durchmesser:** 143.200 km (ungefähr 11-mal größer als Kua)
- **Äquatorumfang:** 449.648 km (ungefähr 11-mal größer als Kua)
- **Oberfläche:** 64 Milliarden Quadratkilometer (ungefähr 128-mal größer als Kua)
- **Schwerkraft:** 2,15 Standardschwerkraft
- **Tageslänge:** 9,5 Stunden
- **Sternjahr:** 11 Kuanische Jahre
- **Achsenneigung:** 86 Grad

meinschaft auf Coriolis. Mehr Berichte über vielversprechende Funde auf anderen Monden trafen ein, und plötzlich redeten alle Leute von Xene. In den letzten zehn Zyklen haben sich mehrere Bergbaukonzerne und unabhängige Prospektoren in der Nähe des Gasriesen niedergelassen. Es ist ein gefährlicher Ort. Viele Prospektoren sind in den Schatten von Xene verschwunden.

DIE STATION DES INSTITUTS

Die größte menschliche Siedlung in der Umgebung von Xene ist die Forschungseinrichtung FS-7 des Instituts. Die alte Station hatte nur eine kleine Besatzung aus Astronikern, Planetologen und Geologen, aber seit der Entdeckung der Mineralien und besonders der Ankunft der Abgesandten ist die Anzahl der Bewohner von FS-7 um ein Vielfaches angestiegen. Heute reisen Pilger aus allen Ecken des Horizonts nach FS-7, um den Abgesandten zu verehren, der sich noch immer auf der Station befindet.

UNABHÄNGIGE BERGBAUKOLONIE „KALDERS TRAUM“

Xenes sechster Mond Eod ist der Standort der heruntergekommenen Prospektorenbasis Kalders Traum. Die alles andere als traumhafte Station hat nur drei dauerhafte Bewohner: den erschöpften, alten Prospektor Kalder, Lanna, die Köchin und Cantina-Besitzerin, und Xoo, den diebischen Affen. Bergarbeiter und Prospektoren kommen nach einem harten Arbeitstag hierher, um zu trinken, zu essen und über ihre Funde zu plaudern.

SURHA

Surha ist einer der am wenigsten bewohnbaren Planeten des Horizonts. Es ist eine Welt, in der Eisstürme auf eine endlose Tundra niedergehen, in der eine giftige Atmosphäre das Leben zum Albtraum macht und wo die extreme Kälte die wenigen Siedlungen, die es gibt, dazu zwingt, sich hinter Thermalschilde und Armanitmauern zurückzuziehen. Diese Bedingungen machen ihn zu einem der wenigen Planeten im Kua-System, die niemals kolonisiert worden sind, da die Kosten zu hoch und die Erträge zu gering sind.

ANIALAHS PHILOSOPH

Es war aber nicht immer so. Während des goldenen Zeitalters der Erstsiedler wurde ein gewaltiges Kolonieschiff, die Anialah, gebaut und losgeschickt, die Früchte der Zivilisation nach Surha zu bringen. Kolonisten, Denker und Gläubige verließen Kua, um den Eisplaneten in das gelobte Land zu verwandeln. Dazu kam es nicht. Der Kontakt zur Anialah brach ab, nachdem das Schiff bei Surha eingetroffen war, und es wurde schnell klar, dass es zu einer Katastrophe gekommen war. Lange Zeit glaubte man, dass das Schiff beim Eintritt in die Atmosphäre zerbrochen und abgestürzt war, ohne Überlebende, doch dann erreichte viele Jahre später ein seltsames Signal Kua. Eine Person namens Adjhani, Philosoph und Überlebender der Anialah, schickte eine Reihe von Übertragungen, die den Absturz und die Zeit danach schilderten. Die Geschichte wurde schließlich zum „Ramshadra“, einem der wichtigsten Bücher der Herrschaftszeit der Erstsiedler. Adjhani spricht von einer unbarmherzigen Welt, aber auch von seltenen Momenten, in denen die Stürme abnahmen und Surha sich in majestätischer Pracht aus den Nebeln erhob.

DAS LAND DES PHILOSOPHEN

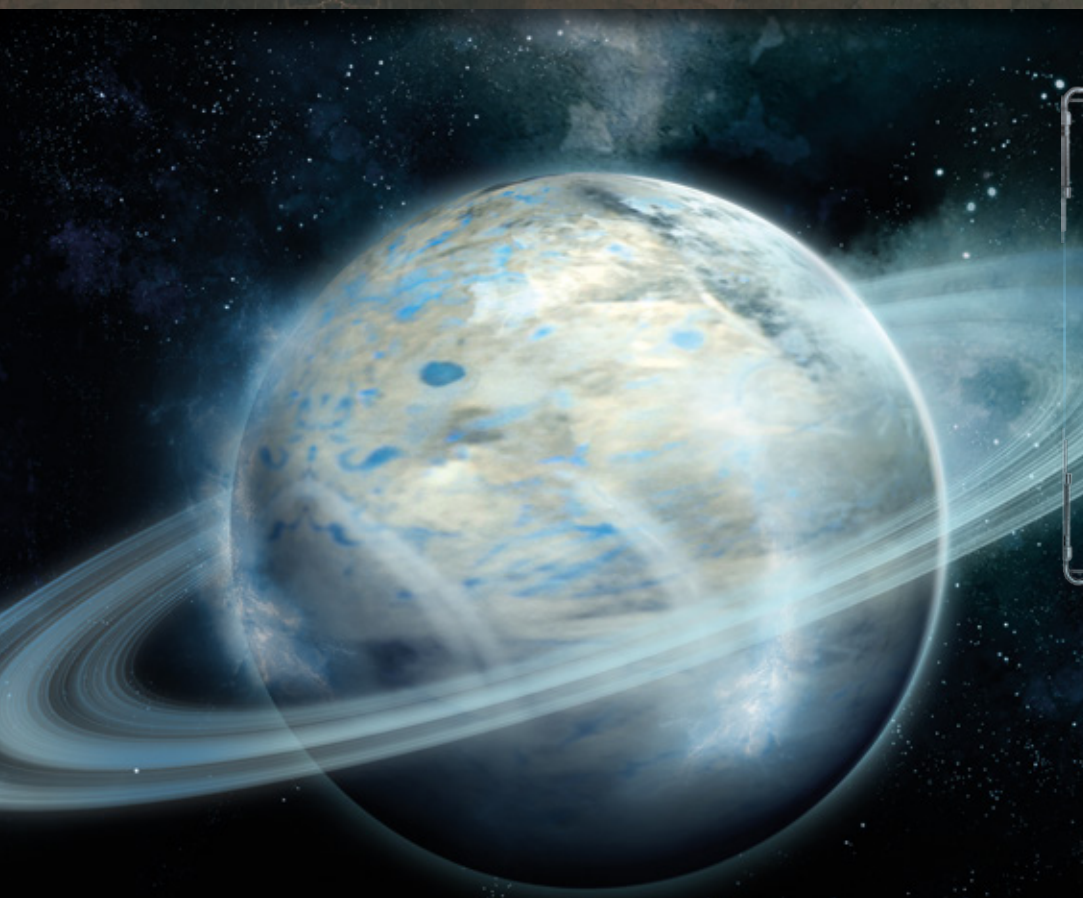
Das Ramshadra hat irgendwann zu einer religiösen Gemeinschaft geführt, die die Worte von Adjhani verehren, als seien sie eine Botschaft von den Ikonen selbst. Der Ramsha-Kult ist heute noch immer aktiv und rekrutiert die meisten seiner Anhänger aus den Reihen der Erstsiedler. Sie betrachten Surha als heiligen Planeten. Die wichtigste Mission des Kults ist es, das zu finden, was sie als das „Land des Philosophen“ bezeichnen, den Ort, von dem aus Adjhani das Ramshadra gesendet hat und gegen jede Wahrscheinlichkeit überlebte. Aber es gibt nur wenige Hinweise auf den Ort, und Surha ist groß und lebensfeindlich.

DIE SCHMUGGLERZUFLUCHT

Viele Zyklen vergingen, bis die Menschen Surha wieder besuchten, und diesmal hatten die Besucher alles andere als edle Absichten. Als die Flotten den Asteroidengürtel säuberten, mussten die Schmuggler ihren Stützpunkt weiter und weiter in Richtung der Oortwolke bewegen. Die lebensfeindliche Welt am Rand der großen Schwärze war plötzlich die einzige Wahl der Schmuggler. Als die Randwärtsregion entdeckt und kolonisiert wurde, wurde Surhas Lage plötzlich ein großer Vorteil, und mehr Schmugglerbanden suchten Zuflucht unter den eisigen Wolken. Kleine Asteroidenstationen wurden in den Ringen des Planeten gebaut, und Oberflächenstützpunkte wurden in abgelegenen Eiswüsten verborgen. In einer solchen Basis soll Abdul Shey, der berüchtigteste Schmugglersultan des Horizonts, in einem prachtvollen Mausoleum ruhen, das der große Architekt Lovhain erschaffen hat.

DER GEFALLENE MOND

Surha ist weitgehend von Eis und Schnee bedeckt und besteht aus endloser öder Tundra, die von zerklüfteten Gletscherfängen durchbohrt wird, in deren Umgebung die Winde Hurrikanstärke erreichen. Das Harballa-Massiv ist das einzige wirkliche Gebirge auf dem Planeten, und seine Gipfel reichen zehn, zwanzig, dreißig Kilometer in den Himmel. Das Massiv, das mehrere tausend Kilometer lang und einige Grad breit ist, ist eigentlich das, was von Surhas Mond übriggeblieben ist. Der



FAKTEN ÜBER SURHA

- **Durchmesser:** 49.764 km (ungefähr 3,9-mal grösser als Kua)
- **Äquatorumfang:** 156.338 km (ungefähr 3,9-mal größer als Kua)
- **Oberfläche:** 7,8 Milliarden Quadratkilometer (ungefähr 15-mal größer als Kua)
- **Schwerkraft:** 1,98 Standardschwerkraft
- **Tageslänge:** 13 Stunden
- **Sternjahr:** 165 Kuanische Jahre
- **Achsenneigung:** 28 Grad

erzreiche Mond fiel vor hunderttausenden von Jahren auf den Planeten und stellt heute die sichtbarste Landmarke des Planeten dar.

Das Harballa-Massiv sinkt langsam durch das Eis und wird in einigen tausend Jahren ganz verschwunden sein. Das Monderz ist die einzige wertvolle natürliche Ressource des Planeten, und der Grund für die Existenz eines kleinen Außenpostens an Harballas Südhang. In den letzten Zyklen sind die Schneecrawler und Bergbaubohrer der Arbeiter tiefer und tiefer in den Berg eingedrungen, auf der Suche nach wertvollen Mineralien, und es gibt Gerüchte über einige merkwürdige Entdeckungen in der Dunkelheit, die dafür gesorgt haben, dass die abergläubischsten Bergarbeiter ihre Werkzeuge niedergelegt haben.

DER LETZTE AUSSENPOSTEN

In den Schatten des mächtigen Harballa kauert Surhas einzige echte Siedlung, der Surhani-Außenposten, den die Ortsansässigen „Ende der Hoffnung“ nennen. In unterirdischen Gewölben und Schutzkuppeln versammeln sich abgehärtete Bergarbeiter und vertraglich verpflichtete Frachterpiloten sowie Ramsha-Anhänger und ein oder zwei verbitterte Unternehmer, die ihr Schicksal verfluchen. Die Siedlung gehört offiziell dem Kolonialbüro, und der örtliche Vertreter der Fraktion, Malva Sarhal, sorgt dafür, dass alles so läuft, wie es soll. Einige hundert Seelen nennen Surhani ihre Heimat und schaffen es, dort in Frieden und relativem Komfort zu leben.

LEBEN AUF SURHA

Das extreme Wetter, die giftige Atmosphäre und die starke Schwerkraft machen das Leben auf der gefrorenen Welt schwer und mühsam, aber mit der richtigen Ausrüstung, dem richtigen Wissen und den richtigen Schutzvorkehrungen ist es möglich, ein ordentliches Leben zu führen. Siedlungen und Stützpunkte werden oft ins Eis oder in den Felsen um das Harballa gegraben, und mächtige Gravgeneratoren werden installiert. Diese sind absolut notwendig, um die Stützpunkte bewohnbar zu machen. Zum Transport auf der Oberfläche nutzen die Einwohner Schneecrawler, langsame, aber verlässliche Fahrzeuge, die darauf ausgelegt sind, selbst den schlimmsten Stürmen zu trotzen. Verstärkte Exo-Anzüge sind notwendig, um über längere Zeiträume draußen zu bleiben, doch billige Luftfilter und warme Kleidung reichen aus, um einen kurzen Spaziergang zu machen. Schreckliche Eisstürme, die oft tausende von Kilometern breit sind, plagen regelmäßig den Planeten, und jeder, der draußen ist, wenn sie eintreffen, wird nicht lange in dem extremen Wetter überleben.

DIE RANDWÄRTSREGION

Im Sektor der Herrin der Tränen, jenseits der hinteren Grenze von Transsurha, findet man das Gebiet, das als die Randwärtsregion bekannt ist. Lange Zeit war sie nur leerer Raum an den Rändern des Kua-Systems, aber das veränderte sich drastisch, als eine Sonde des Instituts etwas fand, das tief in der Kandah-Wolke verborgen war. Eine Expedition reiste in die Randwärtsregion und stellte fest, dass sie nicht immer leer gewesen war. Seltsame Monumente und treibende Schiffswracks berichteten von einer Zeit, als die Erstsiedler-Kolonisten die große Schwärze nicht fürchteten.

Heute, viele Jahre später, ist die Region ein Zufluchtsort für Freidenker und Glücksritter, aber unter der ruhigen Oberfläche wird ein blutiger Kampf um die Ressourcen der Region ausgetragen. Dieses „Ende des Horizonts" zieht zwielichtige Prospektoren, gerissene Spione und skrupellose Archäologen an, die alle um eine Chance auf ein besseres Leben kämpfen, ein Kampf, in dem es wenige Gewinner und viele Verlierer gibt. Die Randwärtsregion wird nicht von einer Fraktion dominiert, was im ansonsten unter der Kontrolle des Konsortiums stehenden System eine Ausnahme darstellt. Aufgrund der abgelegenen Lage, des anfänglichen Desinteresses und der starken Position der unabhängigen Raumstation Djachroum ist die Randwärtsregion ein Schmelztiegel aus großen und kleinen Gruppen mit widersprüchlichen Zielen.

DIE UNABHÄNGIGE RAUMSTATION DJACHROUM

Dank ihrer strategischen Position im Mund von Kandah wurde Djachroum der wichtigste Knotenpunkt in der Randwärtsregion. Der Leiter der Station ist der rätselhafte Aqbar, der Djachroum sowohl zu einem Beschützer der Randwärtsregion als auch zu einer vereinenden Macht für ihre Leute gemacht hat. Die ungefähr 12.000 Einwohner der Station umfassen alle Arten von Unangepassten und Abenteurern, die der Horizont zu bieten hat, von unabhängigen Bergleuten und Schmugglern bis hin zu radikalen Theologen und exzentrischen Mystikern, die es alle in die Randwärtsregion gezogen hat, um dem Joch der Unterdrückung durch die Fraktionen zu entkommen.

⚙ DIE HÖHLE DER BRÜCKEN

Der Herzschlag der Djachroum-Station ist die gewaltige Höhle in der Mitte des Asteroiden, die die Höhle der Brücken genannt wird. Wabas, die das erste Mal zu Besuch sind, erwartet ein atemberaubender Anblick. Die kreisförmige Höhle ist hunderte von Metern hoch und breit, übersät mit Steinhäusern, Plastikhütten, klapprigen Leitern und Wendeltreppen der Erstsiedler, und über allem liegt ein dickes Netz aus Stufen und Rampen. Die Höhle ist niemals leise. Die Verkaufsgespräche der Händler vermischen sich mit dem Kabbah aus dem Gouverneurspalast und dem Gemecker der kuanischen Bantamaffen, die auf der Suche nach etwas Glänzendem oder Essbarem hoch über dem Boden zwischen den Brücken hin und her springen.

⚙ DIE ZWILLINGSSTATION

Die Station wird von einer tiefen Kluft, die Eskaloms Bruch genannt wird, in zwei Hälften geteilt. Was den Riss erzeugt hat, ist unklar, aber Analysen haben ergeben, dass er ungefähr drei Jahrhunderte alt ist, also ungefähr aus der gleichen Zeit stammt, als die Gründer aus der Randwärtsregion verschwanden. Auf der anderen Seite der Kluft findet man die Ruinen eines alten Teils von Djachroum, der heute die Zwillingsstation genannt wird. Die ruhelosen Geister der Gründer sollen noch immer die Hallen der Zwillingsstation heimsuchen. Sowohl Eskaloms Bruch als auch die Zwillingsstation sind auf Befehl von Aqbar nicht zugänglich. Djachroums Bewohner lieben eine gute Geistergeschichte über die Korridore auf der anderen Seite, doch halten sie sich vom Bruch fern. Die einzigen, die etwas über die vergessenen Teile

der Station wissen, sind die geheimnisvollen und einsiedlerischen Betreiber, der Maschinisten-Clan der Station, der von seiner Heimat aus, den Maschinenhallen, ein uraltes Lebenserhaltungssystem am Laufen hält. Die Maschinenhallen sind ebenfalls tabu, und nur wenige haben bisher einen Betreiber gesehen.

DAS VERMÄCHTNIS DER GRÜNDER

Die Erstsiedler, die einst in der Randwärtsregion lebten und die Djachroum-Station errichteten, sind heute als die Gründer bekannt. Wer sie waren oder woher sie kamen, ist unbekannt, aber Wissenschaftler von mehr oder weniger angesehenem Ruf haben eine Vielzahl von Theorien. Studien der Ruinen und archäologischen Funde haben gezeigt, dass die Gründer tiefreligiös waren und die Ikonen verehrten, besonders die Richterin. Sie waren auch versierte Wissenschaftler und Forscher; die vielen fortschrittlichen Maschinen, die sie zurückgelassen haben, sind ein klarer Beweis dafür. Viele Gründerartefakte kann man überall in der Randwärtsregion finden.

DER MARRAB-KONFLIKT

Die ganze heutige Randwärtsregion ist im gewissen Maße von dem auf niedriger Flamme schwelenden Konflikt zwischen den Prospektorenclans und den Nomadenschwärmen betroffen. Der Kern des Konflikts ist ein Disput darüber, wer die Rechte an den wertvollen Maghdan-Vorkommen hat, die es im Marrab-Cluster gibt. Als die Clans begannen, in der Region von Kandah nach Maghdan zu suchen, fanden sie Stützpunkte auf mehreren Asteroiden in der Wolke. Alles war gut, bis sie eines Tages riesige Maghdan-Vorkommen um den Marrab-Asteroiden fanden, der traditionell als heilige Stätte galt und von den Nomadenschwärmen als Treffpunkt und Siedlung verwendet wurde. Die Nomaden erlaubten keinen Bergbau, und als die heißblütigen Prospektoren versuchten, es trotzdem zu tun, wurden ihre Schiffe und Drohnen abgeschossen. So begann der gewalttätige Marrab-Konflikt. Vor kurzer Zeit ist er eskaliert, und die Konfrontationen wurden blutiger und blutiger.

KUANISCHE EXPANSION

Die letzten Zyklen der Kuanischen Expansion in die Randwärtsregion, besonders durch das Konsortium und die Legion, haben zu Spannungen geführt, aber bislang konnten gewalttätige Konfrontationen vermieden werden. In den letzten paar Segmenten erst hat die Legion ihre Präsenz in der Randwärtsregion stark erhöht. Es begann, als sie eine Blockade um die Armada der Erstsiedler aufbauten, etwas, das selbst ihre Verbündeten im Institut überraschte. Hartnäckige Gerüchte behaupten, dass ein Großfrachter unter schwerer Eskorte bald am Thalus-Stützpunkt eintreffen sollte. Die Seher und Informationshändler von Coriolis sind sich alle einig, dass etwas in der Region passieren wird.

DIE ARMADA DER ERSTSIEDLER

Eines der größten Geheimnisse, das die Gründer zurückgelassen haben, ist der Haufen von Schiffswracks, das als die Armada der Erstsiedler bezeichnet wird: hunderte von Wracks in unheimlich perfekter Aufreihung. Einige von ihnen scheinen deaktivierte, aber funktionstüchtige Systeme zu besitzen. Ermittler sind über die unverständliche Verschlüsselung verwirrt, die die schlummernden Systeme der Armada beschützt. Es scheint fast, als ob die alten Schiffe darauf warten würden, dass ihre alten Meister zurückkehren. Die Legion errichtete vor einer Weile eine Blockade um die Armada. Vielleicht waren sie erfolgreich, wo die Schiffsarchäologen gescheitert sind?







KAPITEL 13

ATLAS DES DRITTEN HORIZONTS

Der Anblick war überwältigend. Ein glitzernder Fluss wand sich durch die Wüste und schenkte Millionen von violetten Blumen an seinem Ufer Leben. Die majestätischen Meriden ragten in der Entfernung empor. Die Nomaden schrien vor wilder Freude und trieben ihre Pferde in Richtung des Flusses.

GESCHICHTEN AUS EINER VERLORENEN ZEIT – Mazelman

Der Dritte Horizont ist eine wilde Sammlung von Sternensystemen, die einen großen Teil der Galaxie überspannen. Die Systeme sind über unergründliche Entfernungen hinweg über die Sternenportale verbunden. Hier gibt es verschiedenste Welten, von denen einige bekannt und voll von menschlicher Aktivität sind, andere hingegen wild und unerforscht. Dieses Kapitel beschreibt die größten und wichtigsten Systeme sowie einige der kleineren Juwelen.

ASTROGRAPHIE

Der Dritte Horizont besteht aus 36 Sternensystemen. Alle sind vermutlich bewohnt, aber bei einigen kann man sich nicht ganz sicher sein. Einige Systeme erhalten nur über die Portale Besucher. Nur sechs Systeme haben große Bevölkerungen: Algol, Dabaran, Kua, Mira, Zalos und Sadaal. Die geschäftigeren Routen verbinden diese sechs Systeme. Die Bevölkerung in den anderen Systemen hängt von der Anzahl der Planeten, der Helligkeit der Sterne und einer Reihe anderer Faktoren ab. In vielen Systemen gibt es menschliches Leben nur auf Relaisstationen, in kleinen Kolonien, Außenposten oder Prospektorenlagern – und natürlich Korsarennestern.

DIE PORTALE

Die sogenannten Portale sind eigentlich Felder ohne physische Struktur, die aus fremdartigen Partikeln und Wellen bestehen. Der Institutsprofessor Yaqub Fazari glaubt, dass die Felder verstanden und mathematisch beschrieben werden können, und wenn dies gelungen ist, dann wird der Horizont imstande sein, neue Portale zu erschaffen. Das ist allerdings bislang bloße Theorie. Wenn ein Schiff durch ein Portal fliegt, wird es augenblicklich zum nächsten teleportiert. Jedes Feld verbindet zwei Sternensysteme, und Sprünge sind in beide Richtungen möglich, gleichzeitig und ohne das Risiko eines Zusammenstoßes. Jehna Karmathe, die bekannte dabaranische Philosophin, lehrt, dass keine zwei Dinge irgendwo im Universum gleichzeitig passieren können, und dass dies erklärt, warum parallele Reisen sicher sind. Aber diese Stufe philosophischer Details ist nichts, worum sich normale Kapitäne scheren würden.

⚙ DIE GEFAHREN DER PORTALE

Ein großes Problem mit den Sternenportalen ist, dass sie nicht stabil sind. Komplizierte Algorithmen und Sequenzen werden verwendet, um den Fluss des Felds und einen guten Eintrittsvektor zu berechnen, und wenn man sich verrechnet, kann das dazu führen, dass das Schiff in zwei Hälften gerissen oder vom Feld verschlungen wird und nie wieder auftaucht. Ein zweites Problem ist, dass kein Lebewesen im wachen Zustand durch ein Portal springen kann, ohne schweren neurologischen und geistigen Schaden zu erleiden. Stasistechnologie ist notwendig, um eine gewisse Sicherheit für die Mannschaft zu garantieren. Die Fraktionen investieren große Summen in die Forschung, um Wege zu finden, das zu umgehen, doch bislang ohne Erfolg. Das letzte Problem ist der Sprung selbst. Niemand weiß genau, was in dem Augenblick passiert, wenn das Schiff springt, aber der volkstümlichen Überlieferung nach jagen böse Dschinn und Dunkelmorphs in der Nähe der Portale. Es gibt Geschichten über ganze Besatzungen, die aus ihrem gefrorenen Schlaf aufgewacht sind und von unaussprechlichen Dingen aus der Finsternis zwischen den Sternen besessen waren.

⚙ DER PORTALSPRUNG

Aufgrund der Gefahren und komplizierten Berechnungen dauert die Vorbereitung für einen Sprung ungefähr einen Tag. Um leichtere Sprünge zu erlauben und Unfälle zu verhindern, wurden nahe an allen Portalen Portalstationen errichtet. Die Besatzung einer Portalstation unterstützt die Kapitäne bei der Berechnung der Größe der Felder, was eine schnellere Vorbereitung ermöglicht, aber teuer ist. Da mehrere Schiffe einen Eintrtittsvektor verwenden können, ist es üblich, in Gruppen zu springen, um die Kosten zu teilen. Es ist nicht sicher, wie viele Schiffe genau die gleichen Koordinaten verwenden können, das hängt vom Fluss des Feldes und dem Willen der Ikonen ab. Aber niemand will der letzte sein.

Die Portalstationen sind auch kleine Oasen für gelangweilte Besatzungen und ein Ort, um Reparaturen vorzunehmen. Größere Stationen haben sogar Vakuumdocks für eine ordentliche Wartung. Arme Kapitäne können an der Station auf andere Schiffe warten, mit denen sie die Sprungkosten teilen können, oder allein springen. Sie können dabei selbst berechnete Koordinaten nutzen oder sich an ein anderes Schiff anhängen. Das ist allerdings sowohl riskant als auch illegal. Der Einzelspringer könnte am Rande des Felds enden, mit den anderen Schiffen kollidieren oder zu nahe an ihren Gravitonablass geraten.

TABELLE 13.1 STERNENSYSTEME IM DRITTEN HORIZONT

Unten sind alle Systeme im Horizont aufgelistet. Wenn die Sterne einen einzigartigen Namen haben, sind die Sternennamen angegeben. Die Entfernungen zwischen den Sternen in einem System werden in Astronomischen Einheiten (AE) gemessen. Die Planetenspalte gibt an, wie viele Planeten es im System gibt. A steht für einen Asteroidengürtel, und G für Gasriesen.

W66	SYSTEM	STERNE	SYSTEMENTFERNUNGEN	PLANETEN	WICHTIGE ORTE
11	AIWAZ	AIWAZ A-B	300	3G/5AG	
12	ALGEBAR	Einzeln	-	12AG	
13	ALGOL	Algol/Persei/Rhaas	0,1/150	6AG/0/2	Akhandar
14	ALTAI	Einzeln	-	7AG	
15	AMEDO	AMEDO A-B	100	10AG/3	
16	ANASPORA	Einzeln	-	3AG	
21	AWADHI	AWADHI A-C	200/600	3/7AG/0	
22	CAPH	CAPH A-B	100	4/5AG	
23	DABARAN	Einzeln	-	7G	Dar Bahri
24	DAYBUL	DAYBUL A-B	60	3AG/2G	
25	DZIBAN	Einzeln	-	3AG	
26	EANU	EANU A-B	150	6AG/3G	
31	EREQU	Einzeln	-	5A	
32	ERRAI ERRAI	A-B	70	6A/2AG	
33	GHODAR	Einzeln	-	3AG	
34	HAMURA	Einzeln	-	2G	
35	KUA	Einzeln	-	6AG	Coriolis
36	MARFIK	Einzeln	-	4	
41	MELIK	Einzeln	-	5G	
42	MENKAR	MENKAR A-B	80	4G/3AG	
43	MIRA	Mira/Antmira/Menau	75/1000	6AG/4G/5G	Die Ikonenstadt
44	NAGAR	NAGAR A-B	500	4G/0	
45	NHARMADA	NHARMADA A-C	50/400	2/7/4AG	
46	ODACON	Einzeln	-	5AG	
51	ORDANA	ORDANA A-B	200	7G/6A	
52	RIGEL	Einzeln	-	A	
53	SADAAL	Sadaal/Bahram	50	9G/3A	Alburz
54	SIVAS	Einzeln	-	5G	
55	TAOAN	Einzeln	-	3G	
56	TARAZUG	Einzeln	-	4G	
61	UHARU	Uharu/Zuhal	15	3/26A	
62	YASTAPOL	Einzeln	-	2G	
63	ZALOS	ZALOS A-B	10	3A/4G	Stadt der Fremden
64	ZAMUSA	Einzeln	-	2	
65	ZHAU	ZHAU A-C	80/400	6/4G/3A	
66	ZIB	Einzeln	-	4A	



DIE ROUTEN DES HORIZONTS

Die Routen durch den Horizont wurden lange vor den Portalkriegen kartographiert, sowohl innerhalb als auch zwischen den Systemen. Einige von ihnen wurden während der Langen Nacht nicht mehr befahren oder sogar vergessen, doch die Zenithische Wiedergeburt hat sie wieder geöffnet, da das Herzblut des Handels wieder im Horizont fließt. Unten aufgelistet sind Beschreibungen der wichtigsten Routen und der Probleme und Gefahren, die sie heimsuchen.

DIE ALGOL-ROUTE

Viele Freihändler sind auf der Route nach Algol unterwegs, da die Systeme auf dem Weg relativ sicher vor Korsaren sind und von den Fraktionen noch nicht ausgebeutet wurden. Die Portale sind stabil und die Stationen gut bemannt, bis man Algol und die Systeme der Umgebung erreicht. Nach Nharmada nimmt dies rapide ab, und nur die stursten oder verzweifeltesten Besatzungen fliegen bis nach Eanu weiter.

DER DABARAN-KREIS

Die geschäftigste Route im Horizont führt von Mira über Kua nach Dabaran. Die Großfrachter ziehen die kürzere Route über Uharu vor, aber seit der Rebellion gibt es viel ständigen Verkehr über diesen Weg und die Portalstationen sind unterbesetzt, daher ist er zunehmend unsicherer geworden. Die längere Amedo-Route über Algebar und Rigel wird vor allem von Freihändlern genutzt, ist aber auch gefährlich geworden, seit Almida, die Korsarenkönigin, ihre Operationen in Caph und Marfik ausgedehnt hat.

DIE MIRA-KETTE

Die Mira-Kette ist nicht die am stärksten befahrene Route im Horizont, aber vielleicht die wichtigste. Die kürzere Route über Aiwaz und Zalos war einmal die sicherste Wahl, da die Portale im Odacon-System immer noch unzuverlässig sind, weil sie während der Portalkriege Schäden erlitten haben. Nachdem ein Großfrachter den langen Weg nahm und nach einem Sprung von Odacon verschwand, zwang das Konsortium den Orden des Paria, seine Portalstationen wieder zu öffnen. Die verstrickte Bürokratie des Ordens macht Sprünge über Zalos nach wie vor schwierig. Teure Zollgebühren und willkürliche Beschränkungen erzeugen oft eine Schlange von Schiffen, die darauf wartet, aus dem System und in das System zu springen. Verzweifelte Freihändler ziehen trotz der Gefahren noch immer die Odacon-Route vor, da sich der Handel auf dem Weg in den Säulen-Quadranten lohnt.

NAMENSSTANDARDS

Ein System wird normalerweise nach dem größten Planeten im System benannt. Um Verwirrung zu vermeiden, sagt man beispielsweise „in Dabaran“, wenn man vom System spricht, und „auf Dabaran“, wenn man vom Planeten redet. Binär- und Trinärsternsysteme haben ihre Portale immer am Primärstern. Die anderen Sterne haben eigene Namen, werden aber normalerweise als „B“ und „C“ bezeichnet. Um diese Sterne zu erreichen, springt man zum Primärstern und fliegt weiter – es gibt keine bekannten Portale innerhalb eines Systems. Kälteschlaf wird manchmal innerhalb eines Systems verwendet, da die Entfernungen zwischen den Sternen gewaltig sein können. Das Risiko, auf Korsaren zu treffen, macht das in einigen Systemen zu einer unklugen Entscheidung, so dass die Mannschaft lange, langweilige und manchmal wahnsinnig machende Reisen durch den leeren Raum absitzen muss.

DIE SADAAL-ROUTE

Die Sadaal-Route hat den wenigsten Verkehr aller Routen, wahrscheinlich, weil das größte Handelszentrum auf dem Weg, Sadaal, erst seit kurzer Zeit Handel mit der Außenwelt erlaubt. Seit das Konsortium Fabriken auf Sadaal errichtet hat, ist die ganze Route zum Leben erwacht. Die Sadaal-Portale sind leicht zu verwenden und die Häufigkeit der Portalbauer-Funde in Ghodar, Daybul und Menkar zieht viele Entdecker und Archäologen an. Menkar ist auch der Standort eines leeren Portals: ein Portal, von dem niemand zurückgekehrt ist und das zu einem unbekannten Vierten Horizont führen soll.

ALGOL

Algol, der Dämonenstern, ist die Heimat von Plebejern und Rebellen. Der Planet ist für seine Schwerindustrie, tiefen Minen, großen Ödlander und die drakonischen Herrscher, die mit den Fraktionen und dem Konsortium verbunden sind, bekannt. Die industrielle Erweiterung hat vom Planeten und seinen Bewohnern ihren Tribut gefordert, so dass das Volk zwischen Firmenloyalisten und Rebellen aufgeteilt ist.

Algol ist ein Trinärsystem mit den Sternen Algol, Persei und Rhaas. Algol und Persei umkreisen einander in einem leidenschaftlichen Tanz, während Rhaas, der vergessene Geliebte, aus der Entfernung zuschaut. Da die Sterne weiß sind, enthält nur der Raum von Algol-Persei bewohnbare Welten: Yavan, Algol, Ermenu und Taus. Einige wenige Welten umkreisen den abgelegenen Rhaas, doch gibt es dort nur einige Bergbaukolonien.

KINDER DES DÄMONENSTERNS

Überall im Horizont spiegelt Algols Ruf seinen unausgesprochenen Namen wider: „Der Dämonenstern“. Er gilt als Ort, an dem es spukt und der nur von den Verzweifelten und den Habgierigen aufgesucht wird. Die ersten Kolonisten waren sich vermutlich der Geschichten bewusst, sie ignorierten aber den schlechten Ruf des Systems, um seine reichen Vorkommen von Metallen und Mineralien auszubeuten, und siedelten in gemäßigten Streifen auf dem Planeten Algol. Als die Portalkriege über den Horizont wüteten, wurde Algol schwer getroffen. Viele Städte wurden während der Kampagne der Orbitalbombardements zerstört, die heute als das „Jahr der Flammenden Tränen“ bekannt ist. Die Ankunft der Zenither belebte die verwundete Welt.

Algol ist der Knotenpunkt des Systems, und die meisten Leute, egal ob Stadtbewohner oder Rebellen, leben noch immer in zwei gemäßigten Streifen. Alte und neuere Städte wie Yasul, Akhander-O-Sharif, Belem und Yousfana drängen sich eng zusammen und sind auf allen Seiten von Ödland umgeben. Es gibt auf dem ganzen Planeten Kolonien und Minen, und sie sind im ganzen System üblich, auf Monden und Asteroiden sowie im großen Schuttwolkengürtel.

DAS KONSORTIUM UND DIE REBELLEN

Das Konsortium ist die größte Fraktion auf Algol. Mit Birr, Gravkränen und der Macht ihrer Vulkanwaffen übernahmen die Firmen die Kontrolle über die zerstörten Städte und begannen, natürliche Reichtümer abzubauen. Die Infrastruktur wurde repariert und erweitert, doch vulgäre Zurschaustellungen von Wohlstand nahe der wachsenden Barackensiedlungen sind das Angesicht des vom Konsortium regierten Algol. Die Zenithische Hegemonie hat auch in mehrere Städte des Planeten investiert, dank der agolanischen Diaspora im Schatten des Monolithen. Nicht alle Algolaner knien jedoch vor ihren zenithischen Gebietern. Die brutale Behandlung des Planeten und seiner Bevölkerung führt zu Widerstand und Revolte. Die Rebellengruppen bleiben in den abgelegenen Hochlanden, den Wäldern der Taiga und den Eiswüsten nahe der Pole des Planeten.

Das Leben auf Algol ist hart: harte Arbeit in den Fabriken der Städte oder harte Arbeit in den Minen und Holzfällerlagern in der Wildnis. Doch so wie die beiden Sonnen einander über den Himmel jagen, so machen die Tage der Plackerei Nächten der Freude Platz. Die Unterhaltungsdistrikte in den Städten sind voll von Kurtisanenhäusern, Grubenkämpfen und Gravrennen – und Dingen wie Kohôl, Opor, Arrash und Substanz O, der neuesten Droge, die den Leuten dabei helfen, ihre Sorgen zu vergessen. Die trostlose Landschaft spiegelt das harte Leben der Bevölkerung wider – ausgedehnte Kiesfelder, die leere Tundra, hohe Gebirgszüge und tiefe, dunkle Wälder. Pioniere und Bergbauunternehmen trotzen der lebensfeindlichen Landschaft, um nach Edelmetallen und Erzadern zu suchen, in der Hoffnung auf den großen Fund. Denn wie das Sprichwort sagt: „Ein Bergarbeiter am Morgen kann am Abend ein Pascha sein.“

MIRA

Mira ist ein Ort, wo die Zeit seit den Portalkriegen stehengeblieben ist. Mächtige Tempel, Ikonenkirchen und Klosterpaläste stehen in vergoldeter Pracht in den Herzen der Stadtstaaten des Planeten. Pilger und Kaufleute sammeln sich auf dem Planeten, genau wie ihre Beschützer und Ausbeuter. Mira ist voll von Wundern der Erstsiedler: gewundene Pilgerstraßen, der schwebende Verkehr in der Ikonenstadt, asketische Mönche in den vergessenen Tälern von Menau und vieles mehr. Die besten Gravprojektoren des Horizonts kommen auch aus Mira und werden in den legendären Chelebs-Werften hergestellt.

Mira ist ein Trinärsystem. Es gibt einen zweiten Stern namens Mira-B oder Antmira und einen dritten namens Mira-C oder Menau. Antmira und Menau haben Planeten, die zur menschlichen Besiedlung geeignet sind, aber sie sind nicht annähernd so reich wie der Planet Mira. Trigon in Antmira ist eine industrialisierte Welt, die für die zenithischen Fraktionen interessanter zu sein scheint als für die Miraner selbst. Menau ist abgelegen und Heimat von verstreuten Kolonien und Tempeln, die zum Kreis der Sucher gehören.

DIE WIEGE DER KOLONISIERUNG

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

Die Familie Chelebs-Menau strahlt wie eine mächtige Sonne über die Häfen in der Ikonenstadt, von ihrem fliegenden Palast hoch über der Intrapelagischen See. In den letzten Jahren haben die Chelebs starke Bindungen zur Zenithischen Hegemonie aufgebaut, und Gerüchte sprechen von einer bevorstehenden Heirat zwischen den Meisterbauern und den reinsten und erhabensten Hegemoniefamilien, was Blutsbande quer über den gesamten Horizont erschaffen würde. Das Weinende Matriarchat ist ein Bündnis von Klostern, das für den Großteil der Sicherheit der Kirche auf Mira und Antmira verantwortlich ist. Das Triumvirat der Schwestern, das auf Lebenszeit ernannt wird, lenkt die Geschicke des Matriarchats.

Okra Darma ist unter den Miranern das, was einem Syndikat am nächsten kommt: ein kriminelles Netzwerk, das von Raub und leichtgläubigen und verängstigten Pilgern lebt, die die Ikonenstadt besuchen. Okra Darmas Hauptquartier soll versteckt in den tiefen Klüften auf dem weit entfernten Menau liegen, doch ihre Präsenz in der Ikonenstadt ist alles andere als geheim.

PILGERPFADE

Pilgerpfade, Wege, Kanäle und viele Arten von Fahrzeugen, die langsam Pilger durch das heilige Land transportieren, durchziehen Mira und Menau. Weder die Pilger noch die Miraner sehen einen Grund zur Eile. Die Reise ist oft selbst das Ziel. Wenn Geschwindigkeit notwendig ist, gibt es normalerweise einen Dhol in der Nähe, und wer zu schwach zum Laufen ist, kann auf Mira auf Dromedonen oder auf Menau auf den wolligen Cria mit ihren Greifhufen reiten.

Es gibt einen hartnäckigen Mythos im ganzen System, der vom Verstricker oder Yal-Shir spricht, der unwürdige Pilger verführen und jagen soll. Je obskurer oder weniger bereist ein Pfad ist, umso „aktiver“ ist der Verstricker. Mehrere Pilgergruppen verschwinden jedes Jahr auf der Yadaman-Fährte zwischen der Ikonenstadt und dem Tal der Monumente, und weder die privaten Söldnerfirmen noch das Matriarchat waren imstande, dies aufzuhalten.

DABARAN

In der Wärme des roten Sterns liegt Dabaran, der Planet der Emire. Der Planet enthält üppige Oasengärten, extreme Temperaturvariationen, große Wüsten und eine Bevölkerung mit einer Vorliebe für Philosophie, Mathematik und wunderschöne mechanische Kreationen.

Dabaran ist ein Binärsystem, Dabaran-B ist aber so klein, dass man ihn auf seinem schnellen Weg vorbei an Dabaran-A kaum sehen kann. Der Hauptstern ist ein roter Riese mit einigen Satelliten, und nur der Felsenplanet Dabaran hat eine nennenswerte Bevölkerung. Es gibt einige Gasminen auf dem gewaltigen Salamanx und eine Forschungseinrichtung auf dem kochend heißen Arara.



Die Dhol-Wache in der Ikonenstadt



HEIMAT DER DARS

Das trockene Dabaran ist die Heimat einer florierenden Klasse von Adligen, die in Oasengärten, Kuppelpalästen und Serails in Schluchten leben. Egal, ob sie Emire, Feriks, Paschas oder Sultane sind, sollte man die Adligen immer mit der königlichen Vorsilbe „dar“ oder „dari“ ansprechen, und der gleiche Begriff wird verwendet, wenn man von ihren Emiraten spricht. Die Dars sind in einem ständigen Wettkampf gefangen, um sich gegenseitig in Sachen Kunst, Wissen und Reichtum zu übertreffen. Dieses Ringen um Perfektion nimmt viele Formen an, von komplexen Mosaiken und Palästen bis hin zu glänzenden, mechanischen Nachtigallen und Eulen. Dabaran wurde von den Gräueln der Portalkriege weitgehend verschont. Der Planet wurde nicht von einem größeren Bombardement getroffen, und die Dars hatten keine Flotten, mit denen sie an den Kämpfen teilnehmen konnten. Stattdessen wurden konzentrierte Bemühungen unternommen, um die Selbstständigkeit des Planeten zu sichern, indem die Oasenkuppeln verstärkt und die Ausbreitung des ansteckenden Hasses und Misstrauens unterbunden wurden, die den Rest des Horizonts in einem Würgegriff hielten. In Lotus, der Tempelstadt, wurden Bündnisse und Ehen geschlossen, um den brüchigen Frieden zu wahren und Fortschritt und Erleuchtung voranzubringen.

Der Frieden hat bis heute angehalten, doch die größeren Dars ringen um die wichtigste Ressource des Planeten: Wasser. Wasser ist im Tiefland um den Äquator in unterirdischen Quellen und Flüssen in ausreichender Menge vorhanden, das Hochland jedoch, wo viele der königlichen Höfe ihre Oasenkuppeln haben, ist trocken, und man muss nach Wasser bohren. Das hat zu einem großen und lukrativen Markt für Wasserrechte geführt, auf dem Transaktionen entweder mit Birr oder Eheschließungen arrangiert werden. Mehr und mehr Oasenkuppeln werden erbaut, und das hat zu körperlichen Auseinandersetzungen um Brunnen und Rohrleitungen geführt.

ZENITHISCHE ARROGANZ

Das Konsortium, mit Parr und dem Kolonialbüro an der Spitze, hat begonnen, ein Interesse am reichen Erdboden des Tieflands zu entwickeln. Mit der Erlaubnis von Emir Kabarah von Lotus wurden mehrere Multifarmen an den Hängen des Yeva-Tals aufgebaut. Pumpstationen und gewaltige Crawler übernehmen langsam das Tal – zerstören es, wenn es nach vielen Leuten geht –, was dazu geführt hat, dass Staubstürme aufgewirbelt werden und in die benachbarten Dars vordringen. Gerüchte sagen, dass die Zenither versuchen, sich bis zur Wunde durchzubohren, die nördlich des Yeva-Tals liegt. Warum sonst sollten sie Parr-Nesteras Angriffsbrigaden mobilisiert haben?

DIE WUNDE

Für die Adligen von Dabaran ist Lotus die Hauptstadt der Ikonen auf dem Planeten. Die Stadt wurde von den Suchern neben der mysteriösen Wunde errichtet. Dabei handelt es sich um eine Schlucht, deren Vulkantiefen erst noch vermessen werden müssen. Die Wunde soll von den Portalbauern stammen, doch gab es keine offensichtlichen Artefaktfunde in der Region, die das beweisen könnten. Mehrere Expeditionen sind in der Finsternis der Wunde verschwunden. Um die Angelegenheit ein für allemal zu regeln, hat das Institut vor kurzer Zeit ein Team von Xeno-Archäologen geschickt.

SADAAL

Das Sadaal-System wird von einer Gruppe von Erstsiedlern bewohnt, deren Version des Ikonenglaubens absurde Blüten treibt. Die Herrscher nutzen den Glauben als politisches Werkzeug, um ihre Untertanen zu kontrollieren. Das Oberhaupt des maskierten Klerus, Aremerat, wird als Auserwählter der Ikonen präsentiert. Es handelt sich um ein inselartiges System, und Neuigkeiten aus dem Rest des Horizonts werden streng kontrolliert und zensiert. Auswanderung ist nicht erlaubt, doch das Konsortium und einige andere Gruppen durften sich in den letzten Jahren hier niederlassen.

Sadaal ist ein Binärsystem. Beide Sterne, Sadaal und Bahram, haben einen Planeten, der jeweils gute Bedingungen zur menschlichen Besiedelung hat. Hohe Berge und trockene Steppen dominieren Sadaal, während Bahram von Ozeanen, Sümpfen und weiten Flächen aus Ackerland bedeckt ist.

DIE ACHT WEISHEITEN

Die mächtigste Gruppe in Sadaal sind ohne Frage die Hierokraten im Amesha Spenta, die Acht Weisheiten. Diese Hohepriester interpretieren die Worte von Aremerat und sind in Wahrheit die Herrscher in allen Dingen. Jeder der acht Ameshas verkörpert eine Ikone und führt eine Sekte an, die sich der Domäne dieser Ikone verschrieben hat, wie sie in Sadaal verstanden wird. Die neunte Ikone, der Flüsterer, der anderswo der Gesichtslose genannt wird, hat im Amesha Spenta keine Vertretung.

Die Ameshas arbeiten als politische Kraft, um ihre Macht zu wahren und auszubauen. Einrichtungen, Büros und Abteilungen wachsen und schrumpfen, Priester gewinnen oder verlieren Ruf – es ist ein ständiges Schattenspiel, das der Bevölkerung oft viel abverlangt.

Sadaaliner leben meist ein strenges, bescheidenes Leben. Sie arbeiten, um ihre Familien zu ernähren. Sie tragen ihre Talismane und danken Aremerat am Morgen und am Abend für die großartige Zivilisation, die er erschaffen hat. Sie treffen ihren Beichtvater mindestens einmal die Woche, damit sie beichten und über ihre Taten nachsinnen können. Mäßigung durchdringt alle Angelegenheiten. Die einfachen Leute haben auf Sadaal keine dekadenten Freuden zur Verfügung.

Das Leben auf Bahram ist etwas anders. Farmer ziehen in die großen Städte, um an der neuen Wirtschaft teilzuhaben, und es bildet sich eine Mittelschicht. Neue Distrikte entstehen um die Werften und Fabriken. Die Engstirnigkeit nimmt ab, und die Bürger haben keine Angst mehr vor Veränderungen.

DAHARAB UND DAS KONSORTIUM

Die Daharab-Werften sind das Zentrum der Macht des Konsortiums auf Bahram. Sie befinden sich auf den Neulanden, einer Reihe von Inseln, auf denen fremde Firmen sich niederlassen dürfen. Komponenten für gewaltige Frachter werden in den riesigen Fabriken der Werften gebaut und dann zum Zusammenbau in die Umlaufbahn gebracht.

Daharab ist eine lebendige Stadt. Die sozialen Schichten sind hier viel nuancierter im Vergleich zu den anderen Teilen des Planeten und des Systems. Man kann hier mehr Geld machen, aber viele Leute leben auch in Armut – etwas, das außerhalb der Neulande kaum existiert. Ein weiterer Hinweis auf die Lockerung der Kontrolle in den Neulanden ist die wachsende Zuwanderung von Plebejern, die aus dem ganzen Horizont kommen, um in den Fabriken zu arbeiten.



ZALOS

Zalos wird der Geburtsort des Märtyrers genannt. Das System wird vom Orden des Paria regiert, einer Fraktion mit dem zwiespältigen Ruf, sowohl aus frommen, hilfreichen Gläubigen als auch aus blutrünstigen Fanatikern zu bestehen. Es ist nicht viel über Zalos bekannt, da der Orden sehr streng kontrolliert, wen er auf den Planeten lässt. Das bisschen, das die einfachen Leute des Horizonts wissen, basiert auf Gerüchten und Berichten aus dritter Hand, und wer in den letzten Jahren in Zalos gewesen ist, kann nur seine Erfahrungen aus der Stadt der Fremden teilen.

Zalos ist ein Binärsystem mit zwei bewohnbaren Planeten, von denen jeder um einen der Sterne kreist und die Zalos und Zahedan heißen. Ein dritter Planet namens Benagia war bewohnt, er wurde jedoch während der Portalkriege mit so schrecklichen Bombardements überzogen, dass er heute unbewohnbar ist. Mehrere Monde wurden kolonisiert, wobei Karrmerruk, der um Benagia kreist, der berühmteste ist. Es gibt über das System verstreut auch viele kleine Raumstationen.

Das Märtyrerkonzil, eine sich ständig verändernde Gruppe von Priestern, Propheten, Großmeistern und Ältesten, regiert den Orden des Paria. Gerüchte behaupten, dass das Konzil archaische Riten und Weissagungen entscheiden lässt, wie Zalos regiert werden sollte. Unabhängig von seinen Praktiken ist das Märtyrerkonzil die vorherrschende politische Macht im System, und ihm wird nur selten widersprochen.

DER KRIEG GEGEN DIE HÄRESIE

Der größte Konflikt in Zalos ist der Bürgerkrieg, der ganz Zahedan ergriffen hat. Große Teile der Bevölkerung des Planeten sind der Häresie verfallen und haben begonnen, falsche Propheten zu verehren. Sie haben die Umarmung des Märtyrers aufgegeben und sich gegen ihre ehemaligen Brüder und Schwestern gestellt. Der Krieg ist allerorts und sehr blutig. Er reicht von kleinen Guerillaangriffen bis zu ausgewachsenen militärischen Kampagnen. Der Orden konzentriert große Teile seiner Ressourcen darauf, die Rebellen zu zerschlagen, bislang war er jedoch nicht erfolgreich. Beide Konfliktparteien verfügen über fortschrittliche Antimateriewaffen, Golim-Rüstungen und Bionik, die außerhalb von Zalos nicht existieren, so dass sie sich ebenbürtig sind. Gäbe es nicht die totale Flottenblockade um Zahedan, hätte sich die Rebellion vielleicht schon auf den Rest des Systems ausgebreitet.

UNTER DEM BLICK DES MÄRTYRERS

Alle größeren Gemeinschaften auf Zalos sind um den Klosterkomplex errichtet, aus dem der Orden die Region kontrolliert. Die Klöster nehmen oft hunderte von Ordensmitgliedern auf und sind immer stark befestigt. Jeden Tag machen sich die Bewohner der Region zu den Klöstern auf, um Gottesdiensten und Selbstgeißelungen zu Ehren des Märtyrers beizuwohnen. Die Städte bestehen aus Stein, mit Gebetstürmen, hohen Spitzdächern, schmalen Gassen und wenigen offenen Bereichen. Die Städte von Zalos sind geschäftig und labyrinthartig, während große Teile der Städte auf Zahedan durch den Krieg in Ruinen und Staub verwandelt wurden.

Bestimmte Dinge bleiben im Leben der Bewohner des Systems konstant. Gebete und Selbstgeißelung sind sowohl auf Zalos als auch auf Zahedan wichtig. Der Glauben definiert jeden Aspekt des Lebens, von Familienbeziehungen bis hin zu Arbeit und Kriegsführung. Mehrere kleine Kulte im Orden sind in den Weltraum geflohen, um dem Krieg zu entkommen. Einer dieser Kulte sind die Hymnen der Endzeit. Sie haben die acht sogenannten Choral-Stationen erbaut, die im ganzen System verteilt sind. Tagtäglich stellen sich Chöre und Flagellanten der Endzeit in den kunstvoll konstruierten Hallen auf und singen. Große polyphone Chorstücke vermischen sich mit den Schreien der Flagellanten, die auf vielen Frequenzen ins ganze System übertragen werden, um ewig den Märtyrer zu preisen. Besuchende Händler müssen allen eintreffenden Funkverkehr blockieren, um der Kakophonie zu entgehen.

ODACON

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

Das System enthält drei Planeten, Sethlen, Rusah und Qayna, und die verstreuten Überreste eines vierten. Keiner der Planeten verfügt über nennenswerte Siedlungen. Es ist viel zu schwer, durch das System zu navigieren, als dass es für die Firmen des Konsortiums interessant für eine Expansion wäre.



Ein Klosterkreuzer landet in Joh Narida auf Zalos

Odacon ist stattdessen ein Ort für wahrlich wagemutige Freihändlerkapitäne und vielerlei heimliche Geschäfte. Es gibt hier keine nennenswerte Präsenz der Fraktionen, und die Bevölkerung des Systems ist auf kleine Kolonien und unabhängige Raumstationen verteilt.

Odacon wurde vor langer Zeit von den Erstsiedlern kolonisiert und war einst ein reiches System mit einer großen Bevölkerung. Mehrere Planeten enthielten große Städte und fortschrittliche Industrie. Dann kam der Krieg. Odacon wurde zunächst verschont, am Ende aber schwer getroffen. Die letzten und vernichtendsten Schlachten des Krieges fanden in diesem System statt und führten zu Zerstörung in einem Maßstab, der alles überschritt, was der Horizont bis dahin erlebt hatte. Und so wurde Odacon das zerbrochene System, das es heute ist.

DIE GEFAHREN VON ODACON

Es ist kein Geheimnis, dass die meisten Besatzungen andere Wege als durch Odacon wählen. Es gibt hier zahlreiche Gefahren, und physische Bedrohungen wie Korsaren oder die Überreste von uralten Kriegsmaschinen sind nicht die einzigen. Es ist schwierig, durch das System zu navigieren. Seit dem Krieg ist der Stern instabil und unvorhersehbar geworden. Er ist beträchtlich abgekühlt und hat seltsame Gravitationsphänomene erzeugt. Beide Portale im System sind instabil und können nur von erfahrenen Kapitänen genutzt werden. Mehrere unerfahrene Besatzungen sind hier gestrandet, weil sie ihre Navigationssysteme nicht mehr lesen konnten.

RAUMSTATION KHÔBAN

Wenn das System überhaupt einen Verwaltungssitz hat, dann ist es die Khôban-Portalstation. Ungefähr fünfhundert Seelen nennen Khôban ihr Zuhause. Sie leben alle in den äußeren Ebenen der Station, während die Kernmodule langsam verfallen. In den verfallenen Teilen sind keine Elendsviertelbewohner erlaubt, doch ist es schwer, diese Regel auch durchzusetzen. Die allgemeine Strafverfolgung liegt in der Hand von Judikatoren von Coriolis, doch es sind die Märtyrerkrieger, welche Inashar Delion beschützen, den Konsul des Ordens in der Station, und die Legionäre, die die Interessen des Konsortiums verteidigen, die tatsächlich Unruhestifter auf Abstand halten.

DER ASCHEGÜRTEL

Der Aschegürtel hängt wie ein dunkles Leichentuch in der Leere zwischen den Portalen in Odacon. Er besteht aus den Überresten von Matush, dem vierten Planeten, der während der Kriege zerstört wurde, und den pulverisierten Wracks gewaltiger Armadas. Der Aschegürtel ist eine Goldmine für Schatzsucher-Besatzungen und Abenteurer, birgt aber auch viele Gefahren. Abgesehen vom sagenhaften Fluch der Asche ist der Gürtel auch die Heimat blutrünstiger Korsaren, automatisierter Kampfsysteme und vergessener Minen. Es gibt dennoch mehrere kleine Siedlungen auf Asteroiden und Raumstationen in den Tiefen des Gürtels.

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

DER SÄULEN-QUADRANT

Der Säulen-Quadrant ist ein verlorenes Paradies, in dem die Zivilisation der Erstsiedler trotz der Zerstörungen der Portalkriege triumphiert hat. In den vier Systemen des Quadranten treffen sich Erstsiedler und Zenither auf Augenhöhe.

Der Säulen-Quadrant umspannt vier Systeme entlang der neu etablierten Odacon-Route zwischen Kua und Mira: Altai, Sivas, Ordana und Zhau. Die Systeme teilen viele kulturelle Eigenheiten, von der Tagesroutine bis zu Regierung und bürgerlichen Freiheiten. Diese Gemeinsamkeiten gehen auf die erste Welle der Kolonisten zurück und wurden über die Jahre am Leben gehalten, weil die Quadrantsysteme während der Langen Nacht den Handel und die Kommunikation miteinander aufrechterhalten haben. Die neuen Kolonisten im Quadranten wurden in die Kultur der Systeme integriert, haben aber eigene Einflüsse beigetragen. Von allen Fraktionen ist das Konsortium diejenige, die das größte Interesse an den Systemen zeigt und versucht, ihre Agenda durch Bündnisse, Kolonisierung und Handel voranzutreiben. Das Konsortium will die alten Machtstrukturen mit Ursupatoren ersetzen, die der Fraktion freundlich gesonnen sind.

EIN VERLORENES PARADIES

Der Säulen-Quadrant hat eine hohe Dichte an reichen, bewohnbaren Welten. Berichte aus den Untersuchungen des Instituts deuten an, dass die Portalbauer vermutlich etwas mit der Formung der Systeme zu tun hatten. Einige der patriotischeren Wissenschaftler im Quadranten glauben, dass die hohe Zahl von reichen Welten im System als Zeichen betrachtet werden sollte, dass die Region auserwählt wurde, um einem höheren, heiligen Zweck zu dienen. Sie glauben, der Quadrant sei das gelobte Land in der dunklen Leere, und das alles, was fehlt, ein starker Anführer mit Ehrfurcht vor den Ikonen ist, der den Weg weist.

Die Welten sind trotz ihres Ressourcenreichtums nur wenig bevölkert, und erst vor kurzer Zeit begann eine größere Welle der Kolonisierung. Den Quadranten zu kolonisieren hat jedoch seine eigenen Risiken: Sklavenhändler, Korsaren, selbsternannte Freiheitskämpfer und blutrünstige Kriegsherren sind nur einige der Gefahren, die die Tollkühnen oder Sorglosen erwarten.

DIE JANGAHIR-FLOTTE

Die Mogulsflotte ist das Nervensystem des Quadranten. Sie hat ihren Machtanspruch unmittelbar nach den Portalkriegen gefestigt. Im Gegensatz zum Rest der Bewohner des Quadranten stellte sie sich den Herausforderungen der uralten Portalfelder und schaffte es, ihre Geheimnisse zu entschlüsseln. Die Flotte wuchs durch ihre Monopolposition. Die ramponierten alten Schiffe, Relikte aus dem Zweiten Horizont, wurden aufgerüstet und modifiziert, was zu einer absurden Mischung aus verschiedenen Technologien und Traditionen führte. Die Flotte hat für lange Zeit in stiller Erhabenheit geherrscht, doch die Ankunft des Konsortiums in den Systemen hat ihre Herrschaft in Frage gestellt und begonnen, ihre Macht zu unterwandern.

Der Handel der Mogule regierte einst Welten und bewegte Berge, aber das ändert sich schnell. Der Wettkampf hat zu Spannungen im Quadranten geführt, doch offene Auseinandersetzungen zwischen dem Konsortium und Jangahirs Erben waren bislang selten.

DIE ALTAI-KORSAREN

Grauenhafte Gerüchte über die gnadenlosen Überfälle der Korsaren aus Altai haben sich im ganzen Horizont verbreitet. Altai ist eine Zuflucht für Schmuggler, Sklavenhändler, Piraten und andere Gesetzlose, was dem ganzen Quadranten den Ruf gibt, ein wilder Ort zu sein, an dem die Grenze zwischen Macht und Recht etwas unscharf ist.

DIE KLEINEN JUWELEN

Abgesehen von den Kernsystemen ist der Dritte Horizont voller Juwelen entlang der vier oben besprochenen Sternarme. Einige davon sind unten beschrieben. Mehr Informationen finden sich auf der Karte des Dritten Horizonts.

AMEDO

Das binäre Amedo-System ist vor allem für die zahlreichen Skavara bekannt, die auf dem gleichnamigen Planeten leben und in großen Stämmen und Rudeln über einen ganzen Kontinent ziehen. Heute teilen die Halbintelligenzen den Planeten mit Kolonisten in Städten, die sich auf einem großen Archipel ausgebreitet haben. Amedos weiße Inseltempel sind im ganzen Horizont bekannt. Um Amedo-B, auch als Ekharan bekannt, kreist ein seltsamer Planet namens Auge von Ekharan in enger Umlaufbahn. Das Auge ist eine perfekte Ellipse mit einer Querachse von exakt 1100 Kilometern. Seit die Beobachtung des Auges begann, ist seine Umlaufbahn unverändert geblieben. Es ist für jeden offensichtlich, dass das Auge kein natürliches Phänomen ist.



MENKAR

Menkar liegt am Ende des Dritten Horizonts. Nur die stursten Freihändler und neugierigsten Archäologen und Wissenschaftler kommen jemals so weit. Doch auf Menkar befindet sich der zweite Monolith des Horizonts. Er sieht genau wie der Monolith auf Kua aus und wurde vor langer Zeit ebenfalls von Menschen bewohnt. Er erhebt sich hoch über der gefährlichen Wildnis darunter, was dies zu einem logischen Siedlungspunkt macht. Heute ist ein weiter Teil der Gebäude zerstört und der Rest nur noch spärlich besiedelt. Vor einer Weile bewegte sich der Monolith plötzlich und kippte in seine aktuelle Position, und Tausende wurden getötet, als ihre Häuser herabfielen. Das Flussdelta, das die Säule umgibt, ist voller Lichtkugeln, und die Gegend hat den Ruf, dass man hier viele Artefakte finden kann. Wissenschaftler kommen in der Hoffnung nach Menkar, mehr über die Portale herauszufinden, indem sie die unvorhersehbaren Felder im System beobachten. Es gibt Hoffnungen und Theorien darüber, möglicherweise den Dritten Horizont von Menkar aus in einen unbekannten Vierten Horizont zu öffnen, aber bisher war niemand damit erfolgreich.

HAMURA

Kuas Nachbar Hamura erlebte bis zum Zwischenfall in Taoan viel Verkehr. Heute endet der Verkehr nur an der Hamurabi-Portalstation, wo das Institut, das Konsortium und das Kolonialbüro Präsenz zeigen. Die Bewohner des Systems kommen nach Hamurabi, um Handel zu treiben oder Arbeit in der Wartung der Kriegsschiffe der Legion und des Ordens zu finden, die hier stationiert sind.

TAOAN

Was auch immer in Taoan geschieht, wird geheim gehalten. Übereifrige Admiräle, die mächtige Schlachtschiffe befehligen, und Märtyrer-Kreuzer bewachen die Portale in Hamura und Uharu. Der Raum der Umgebung ist voll von Angriffsdrohnen der Legion und antimateriebetriebenen Injektoren vom Orden des Paria. Vor der ganzen Unruhe im System gab es in Taoan eine Gasmine, die um den gleichnamigen Gasriesen kreiste. Etwas ging schief, und der Kontakt mit der Mine brach ab. Gerüchte besagen, dass schreckliche Wesen aus der Dunkelheit oder sogar eine Gruppe von Abgesandten hinter der Katastrophe stehen.

UHARU

Uharu ist für seine Rebellen, seine Dabaran-Kolonien und die Asteroidenraffinerien bekannt, die das Konsortium hier leitet. Der braune Zwerg, der dem System seinen Namen gegeben hat, wird von ungefähr zwanzig Monden umkreist, von denen



mehrere exotische Biotope und Fauna besitzen. Das System war eine Goldmine für die Erstsiedler-Kolonisten, die hier siedelten, aber die reichen Vorkommen natürlicher Ressourcen lockten bald dabaranische Unternehmer und schließlich das Kolonialbüro an. Die Neuankömmlinge versuchten, das System zu übernehmen, und heute tobt mehr oder weniger offener Krieg auf mehreren der verschiedenen Eis- und Waldmonde. Der lavabedeckte Mond Pyre kreist in einer magnetischen Flussröhre um den braunen Zwerg, und das Institut hat einen kleinen Stützpunkt erreichtet, um Magnetfelder zu studieren.

NHARMADA

Das Nharmada-System ist etwas speziell, da mehrere Planeten um den dritten und vom Portal aus gezählt entferntesten Stern des Systems kreisen. Der rote Riese hat vier natürliche Satelliten, aber aktuelle Theorien spekulieren, dass der sterbende Stern bereits drei Planeten absorbiert hat und der Rest bald folgen wird. Das System hat eine geringe Bevölkerung, die vor allem aus Erstsiedler-Stämmen besteht, die mehr oder weniger gewinnbringende Metall- und Mineralienminen in den sogenannten Drei Kolonien betreiben: auf Gudwara, Zaynad und im Schlangengürtel. Verschiedene Bündnisse von Kriegsherren regieren das System und bieten den Bewohnern Schutz im Austausch für die Unterzeichnung langer Verträge der Dienstbarkeit.

YASTAPOL

Das abgelegene Yastapol-System ist vor allem leerer Raum. Was in dem System heraussticht, ist die riesige Schiffswerft, die dem Stern seinen Namen gegeben hat. Die Werft ist im Besitz des Oberhaupts der Familie Yastapol, Anastasiya din-Yastapol, die sie auch leitet. Dass die Schiffswerft gerade in Yastapol erbaut wurde, erklärt sich durch den riesigen Wrackgürtel, der hier zu finden ist und möglicherweise noch aus der Zeit vor den Portalkriegen stammt. Es ist schwer, sich durch den Gürtel zu manövrieren, doch ist er voller alte Schiffe, von denen einige in bemerkenswert guter Form sind. Bergungsschiffe aus der Werft kommen in den Gürtel und schlachten die Schiffe aus, um Teile zurückzubringen. Diese Teile werden werden dann zu robusten, aber hässlichen Schiffe zusammengebaut und mit gutem Profit verkauft. Freischaffende Schrottsammlerbesatzungen sind in den letzten Jahren aufgetaucht, um etwas abzugreifen, und auch das Kolonialbüro hat begonnen, Interesse zu zeigen.







KAPITEL 14

BESTIEN UND DSCHINN

Die Dschinn sind Wesen unbekannter Herkunft. Viele Kleriker sagen, dass sie aus der Finsternis zwischen den Sternen stammen. Einige radikale Wissenschaftler glauben, dass sie tatsächlich diabolische Geistermaschinen aus einer weit entfernten Vergangenheit sind. Egal, woher sie kommen, die Dschinn sind ein wachsendes Problem im Horizont.

ÜBER DIE VERBANNUNG VON DSCHINN – Zourtan Dar-Zinni

Die Monde, Planeten und Stationen des Dritten Horizonts sind voller Leben – und dasselbe gilt für die Finsternis zwischen den Sternen, auch wenn „Bedrohungen" vermutlich ein besseres Wort für diese schauderhaften Bewohner ist. Einige der Wesen sind vollkommen fremdartig, während andere mit den Kolonisten aus dem Ersten Horizont gekommen sind. Dieses Kapitel beschreibt die Halbintelligenzen, Tiere und Wesen der Wildnis und der Leere, auf die die SC und ihre Schiffe stoßen könnten.

Hier solltest du übrigens aufhören zu lesen, wenn du nicht der Spielleiter sein willst. Der Rest des Buchs ist für den SL gedacht und bietet mehr Details über die Mysterien und Geheimnisse, von denen die Spieler nichts wissen sollten. Es wird spannender, wenn sie diese Regeln und Spielwerte nicht kennen. Sie sollen erst einmal nicht wissen, welche Auswirkungen eine Dschinn-Begegnung auf sie haben kann.

KREATUREN

Der Sammelbegriff für alle Tiere und Geister im Horizont ist „Kreaturen". Kreaturen können nicht **Manipuliert** werden.

Fertigkeiten: Einige Kreaturen haben keine Fertigkeiten. Das bedeutet, dass sie nur mit ihren Attributen auf ihre Aktionen würfeln. Kreaturen können nicht zu den Ikonen beten, aber sie können Finsternispunkte verwenden.

Aktionen: Kreaturen können die gleichen Arten und ebenso viele Aktionen pro Zug ausführen wie Menschen und Halbintelligenzen (siehe Kapitel 5). Bewegung ist normalerweise die einzige schnelle Aktion, die sie nutzen.

Waffen: Kreaturen haben normalerweise Klauen, Fänge oder andere natürliche Waffen. Diese haben einen angegebenen Waffenschaden, aber keinen Ausrüstungsbonus.

Schwärme: Einige Kreaturen handeln als Schwärme, große Sammlungen kleinerer Wesen. Es gibt zwei Spezialregeln für Schwärme:

- Ein Schwarm kann seine Angriffe aufteilen und mehrere Opfer mit einer Aktion angreifen. Teile einfach die Gesamtzahl der Würfel auf alle Opfer auf, die angegriffen werden sollen.
- Schwärme können nicht mit normalen Waffen verletzt werden, nur mit Feuer (Flammen- und Thermalwerfer) oder Explosionen. Wenn die SC nicht über derartige Waffen verfügen, können sie nur weglaufen.

Spezialfähigkeiten: Viele Kreaturen haben einzigartige Fähigkeiten, die nicht von den vierzehn Fertigkeiten abgedeckt sind. Diese Fähigkeiten sind individuell beschrieben.

KREATUREN UND KULTUR

Wenn die SC einer Kreatur begegnen, können sie auf **Kultur** würfeln, um zu sehen, ob sie sie identifizieren können. Jede Kreatur in diesem Kapitel hat einen Modifikator neben ihrem Namen stehen, der angibt, wie selten oder unbegreiflich die Kreatur ist.

HALBINTELLIGENZEN

Als die ersten Kolonisten im Dritten Horizont eintrafen, dachten sie, sie wären das einzige intelligente Leben im Sternhaufen. Aber sie hatten unrecht. Sie entdeckten, dass mehrere Planeten Xenosbestien enthielten, die scheinbar über Intelligenz, Sprache und rudimentäre Stammesgesellschaften verfügen: die Ekilibri und die Nekatra auf Kua und die Skavara auf Amedo. Zoologen der Universität von Dabaran betrachten die riesigen, aber schwerfälligen Desdemodu als Halbintelligenzen, doch ihre Kollegen im Institut sind anderer Meinung.

NEKATRA

+2

Die Dschungel-Nekatra fürchtet man in allen Systemen. Nekatra gehen aufrecht, haben harte, sehnige Muskeln und ein dünnes Fell. Große Reißzähne und wilde Augen lassen sie bedrohlich erscheinen. Es ist nicht ganz klar, woher die Nekatra ursprünglich stammen, da sie scheinbar in mehreren verschiedenen Systemen lebten, als der Horizont kolonisiert wurde. Sie leben in der Dschungelwildnis von Kua, Menkar und den Waldmonden von Uharu, in kleinen Rudeln, die von einem Alphaweibchen angeführt werden.

Ihr Raubtierinstinkt ist sehr stark, so dass sie alle Beute, die sie finden können, auf kalte, berechnende Weise angreifen. Nekatra in Gefangenschaft werden oft als Wachen oder Gladiatoren ausgebildet, beispielsweise im Stadion von Coriolis. Die Legion hat mit Nekatra experimentiert und sie mit Kybernetik und bionischen Umformungen verstärkt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 11

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4

BEWEGUNGSRATE: 16

FERTIGKEITEN: Beobachtung 2, Infiltration 2, Nahkampf 3

PANZERUNG: 1

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2), Klauen (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **KEHLENANGRIFF:** Nekatra gehen ihren Feinden oft an die Kehle. Ein Kehlenbiss hat einen KRIT-Wert von 1, kann aber nur durchgeführt werden, nachdem der Nekatra eine schnelle Aktion verwendet hat, um sich vorzubereiten. Ein erfolgreicher Kehlenangriff hält den Gegner auch fest (siehe Haltegriffe, Seite 87).
- **WILDER HUNGER:** Der Nekatra verfällt in einen Zustand blinder Wut und greift alles an, was ihn umgibt. Er kann einen zusätzlichen Nahkampfangriff pro Zug ausführen, doch erleiden alle Angriffe einen Modifikator von -2. Außerdem kann die Bestie sich dabei nicht mehr verteidigen. In den Kampfrausch zu verfallen, erfordert selbst eine normale Aktion.
- **LEGIONSNEKATRA:** Der Nekatra wurde bionisch modifiziert, was ihm zusätzliche 10 TP verleiht, stärkere Bissangriffe (Waffenschaden 4) und Medidrüsen, die alle zwei Runden eine Substanz abgeben, die einer M-Dosis entspricht. Wenn der Nekatra gebrochen ist, kann er mit 3 TP wieder aufstehen, wenn ihm ein Wurf auf **KRAFTAKT** mit -1 gelingt. Er kann außerdem ein kybernetisches Implantat nach Wahl des SL besitzen.

SKAVARA

+1

Auch wenn sie ursprünglich von Amedo stammen, haben Händler diese fauchenden, dachsartigen Halbintelligenzen zunächst nach Algol und später zur Coriolis gebracht, wo sie sich in den Schatten des Kellers vermehrt haben. Die Skavara bleiben außer Sicht und leben von dem, was sie finden können, was normalerweise Müll und Essensreste bedeutet, wenn sie nahe an einer menschlichen Siedlung leben. Skavara leben normalerweise in Rudeln ohne Anführer oder allein. Manchmal sammeln sie sich für kurze Weile um einen star-





Skavara

HALBINTELLIGENZEN ALS SC?

Du kannst eine Halbintelligenz spielen, wenn du willst, auch wenn die Desdemodu nicht empfehlenswert sind. Wenn du als Nekatra, Skavara oder Ekilibri spielst, ist die einzige Einschränkung, dass du auf zivilisierten Planeten offiziell Besitz eines anderen SC bist. Einzelne Ekilibri oder Skavara werden von der Coriolis-Garde festgenommen und ohne große Gefühlsregung nach Kua deportiert, während Nekatra in der Arena verkauft werden. Skavara können ziemlich gute Unterhändler sein, doch können sie auch genug technische Fähigkeiten erlernen, um als Hafenarbeiter zu arbeiten, und sie nutzen oft Werkzeuge und Feuerwaffen. Sie haben es nicht so mit dem Reden und kommunizieren lieber mit Zeichensprache, Bellen und Knurren. Wenn dir die Vorstellung gefällt, einen primitiven Händler oder Maschinisten mit einem guten Auge für Lügner und Hinterhalte zu spielen, könnte der Skavara etwas für dich sein. Nekatra eignen sich am besten für gewalttätige Berufe wie Soldat und Kundschafter. Ekilibri arbeiten in der menschlichen Gesellschaft oft als Diebe, Akrobaten oder Verbrecher, wenn sie nicht als Haustiere gehalten werden.

ken Anführer und lösen sich dann wieder auf, und bilden die Gruppe möglicherweise wieder neu.

Die Skavara sind argwöhnische und wachsame Kreaturen, doch sie sind auch neugierig und lernen schnell. Wie der Glitzerfink sammeln sie allerlei bunten und glänzenden Schnickschnack. Skavara, die in Städten leben, verzieren oft ihr Fell oder ihre einfache Kleidung mit Kupferdrähten, Fiberoptikkabeln und Stücken aus glänzendem Plastik. Sie tragen nur dann Kleidung, vor allem Umhänge und Djallabijas, wenn sie sich in kälterem Klima aufhalten, wie auf Algol oder Coriolis, ansonsten ist ihr eigenes Fell warm genug. Menschen haben ohne Erfolg versucht, Skavara auszubilden. Ihre Halbintelligenz erlaubt es ihnen, menschliche Sprachen zu lernen, doch ihre Kehle und ihr Mund sind schlecht darin, Laute nachzuahmen. Sie können normalerweise einige hundert Worte bellen oder kläffen, aber können deutlicher mit Lauten oder Körpersprache kommunizieren.

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

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

BEWEGUNGSRATE: 14

FERTIGKEITEN: Beobachtung 3, Infiltration 3, Manipulation 3, Nahkampf 1

PANZERUNG: -

WAFFEN: Klauen (Waffenschaden 1, KRIT 3)

- **GESTANK:** Die Skavara haben Duftdrüsen an ihrem Hals, mit denen sie ihr Revier markieren. Ein verängstigter oder in die Ecke gedrängter Skavara kann diese Drüsen in einem Notfall aktivieren, was einen beißenden Gestank abgibt, der Schleimhäute und Augen reizt. Feinde in naher Entfernung erleiden einen Modifikator von -1 auf alle Aktionen, bis sie sich aus dem Gestank entfernen. Sie müssen auch auf **KRAFTAKT** würfeln und erleiden 2 Punkte Stress, wenn sie dabei versagen.
- **SCHNÜFFELN:** Skavara können ihren Geruchssinn verwenden, um auf **MANIPULATION** zu würfeln und um herauszufinden, ob jemand feindlich gesonnen ist oder lügt. Sie erhalten außerdem +2 auf **BEOBACHTUNG**, wenn es eine Geruchsfährte gibt, der sie folgen können.

EKILIBRI

±0

Die winzigen Ekilibri von Kua sind Stammeskreaturen, die wie große Lemuren aussehen, die manchmal einen Meter groß werden können. Die Farbe ihres Fells hängt von ihrer Kaste und ihrem Stamm ab.

Die Fellmuster reichen von Flecken und Streifen bis zu auffälligen Pelzen in Hellorange oder Dunkelrot. Die Stämme sind in einem Kastensystem organisiert, in dem die Kasten laut den Zoologen verschiedene Aufgaben haben, von der Nahrungssuche bis zum Kampf. Mitglieder der hohen Kasten färben ihr Fell oft mit Dschungelkräutern in grellen Farben. Ekilibri in Gefangenschaft können ausgebildet werden, normalerweise als Diener oder Haustiere. Ihre weichen, wehenden Schwänze machen sie bei der Oberschicht im Monolithen und auf Coriolis sehr beliebt. Ekilibri können leicht menschliche Sprachen lernen, sprechen sie aber in einem hohen Zirpen, das von Menschen zum Teil nicht mehr wahrgenommen werden kann.

ATTRIBUTE:
Stärke 1, Geschicklichkeit 5, Verstand 1, Empathie 3

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Bewegungsrate: 10

Fertigkeiten: Beobachtung 3, Infiltration 3

Panzerung: -

Waffen: Klauen (Waffenschaden 1, KRIT 3)

- **Kampfschrei:** Der Ekilibri kann ein lautes, schrilles Kreischen ausstoßen, das auf kurze Entfernung schmerzhaft und desorientierend ist. Alle in der Umgebung müssen einen Wurf auf **Kraftakt** ablegen. Ein Fehlschlag führt zu 2 Punkten Stress und dem Verlust der nächsten Aktion. Charaktere mit empfindlichem Gehör erleiden einen Abzug von -2 auf den Wurf.
- **Wendigkeit:** Der flinke Ekilibri kann weit und hoch springen und sich in sehr enge Bereiche wie Luftschächte und Rohre quetschen.
- **Nachtsicht:** Ekilibri haben gute Augen, selbst in der Dunkelheit, und erleiden keinen negativen Modifikator für schlechte Beleuchtung.

DESDEMODU

-2

Die großen und schwerfälligen Desdemodu von Dabaran sind merkwürdige Kreaturen, die wie riesige Tapire mit Hörnern auf dem Kopf aussehen. Ihre Haut ist hart und kristallartig, grau mit schimmernden Flecken. Sie leben in kleinen Herden, die langsam über das Hochland von Dabaran wandern. Erwachsene Desdemodu können bis zum Widerrist bis zu zehn Meter hoch werden, während die hornlosen Fohlen, die sehr selten sind, kaum größer als Schweine sind. Die Fortpflanzung von Desdemodu ist unbekannt. Seit Menschen auf Dabaran leben, konnte noch kein Desdemodu beim Gebären beobachtet werden. Einige Zoologen sagen sogar, dass die Wesen, die als Fohlen bezeichnet werden, eigentlich eine andere Spezies sind.

ATTRIBUTE:
Stärke 8 (Fohlen 3), Geschicklichkeit 1, Verstand 3, Empathie 4

Trefferpunkte: 18 (Fohlen 4)

Willenskraftpunkte: 7

Bewegungsrate: 6

Fertigkeiten: Kraftakt 5, Mystik 4

Panzerung: 7 (Fohlen 4)

Waffen: Aufspießen (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **Telepathie:** Die Desdemodu können auf kurze Entfernung telepathische Kommunikation verwenden. Kostet 1 FP pro Anwendung.
- **Ruhe:** Die Desdemodu können ihre telepathischen Fähigkeiten nutzen, um jemanden auf kurze Entfernung mit einem vergleichenden Wurf auf **Mystik** zu beruhigen. Die Ruhe hält für mehrere Minuten an, und wer betroffen ist, kann keine Angriffe ausführen. Es ist möglich, jede Runde einen Wurf auf **Mystik** zu machen, um den Effekt abzuschütteln.
- **Niedertrampeln:** Der Desdemodu kann versuchen, einen Gegner niederzutrampeln (Waffenschaden 3, KRIT 3). Dieser Angriff kann nur unmittelbar nach einer Bewegungsaktion durchgeführt werden, und zwar im gleichen Zug.

BESTIEN DES HORIZONTS

Es gibt Bestien verschiedenster Form im Dritten Horizont, sowohl auf Planeten als auch in der Dunkelheit des Weltraums, aber sie alle haben eine physische Gestalt. Begegnungen mit Bestien sollten sich immer neu und einzigartig anfühlen. Versuche, Begegnungen auf neue Weisen zu nutzen und sorge dafür, dass die Spieler das Gefühl haben, dass es immer etwas anderes ist.



Der Verstricker

Azuk

AZAËLEAN

-2

Die mystischen Azaëleans leben im Dschungel von Kua. Die Dschungelstämme behandeln diese mächtigen Waldbewohner mit fast ebenso viel Verehrung wie die Ikonen. Sie brechen wie ein Rammbock aus Fell, Muskeln und Zähnen durch die Bäume. Sie haben mehrere ringförmige Mäuler mit rotierenden Zahnreihen, umgeben von wachsamen Augen und giftigen Speicheldrüsen. Die Azaëleans hinterlassen breite Schneisen der Verwüstung. Die Waldbewohner verwenden diese Tunnel durch das Unterholz, um zu reisen, doch die Dschungel ergreifen schnell die Gelegenheit, sich zu erholen, indem die Löcher mit frischen Sprossen und Pflanzen gefüllt werden. Die Tunnel sind so groß, dass man sie mit den richtigen Sensoren aus dem Weltraum sehen kann. Nur wenige können damit angeben, jemals einen Azaëlean gesehen zu haben – wenn man einem sich bewegenden Azaëlean in die Quere kommt, sollte man besser laufen, sonst ist der Tod eine Gewissheit.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 7, GESCHICKLICHKEIT 3

TREFFERPUNKTE: 14

BEWEGUNGSRATE: 12

FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Nahkampf 4

PANZERUNG: 10

WAFFEN: Zerfleischende Kiefer (Waffenschaden 3, KRIT 2), ätzender Speichel (Waffenschaden 2, kurze Reichweite, normaler Panzerungswurf)

- **ROTIERENDE KIEFER:** Jeder, der von den Kiefern getroffen wird, wird auch in den Schlund gezogen. Das Opfer muss einen Wurf auf **KRAFTAKT** schaffen, um sich zu befreien (eine normale Aktion). Solange das Opfer festsitzt, erhält der Azaëlean einen Bonus von +3 auf alle Angriffe gegen die Person. Wenn sich das Opfer befreien kann, wechselt der Azaëlean normalerweise die Richtung und lässt die Person in Frieden.
- **GEISTIGE TARNUNG:** Der Azaëlean kann sich vor Sensoren und dem nackten Auge tarnen, was Beobachtern einen Abzug von -3 auf Beobachtung gibt und alle Ausrüstungsboni durch Technologie aufhebt. Das macht es sehr schwer, sie zu bemerken, bis sie sich in kurzer Entfernung zum Opfer befinden.
- **REGENERATION:** Der Azaëlean regeneriert W6 TP für den Preis einer langsamen Aktion und eines FP.
- **LANGSAM:** Der Azaëlean bewegt sich langsam, weil er sich einen Weg durch den Dschungel frisst. SC, die versuchen, vor der Bestie davonzulaufen, erhalten +2 auf **BEWEGLICHKEIT**.

AZUK

-1

Azuks sind biogeformte Kampfbestien mit Biocode von Katzen, kuanischen Dschungelschlangen, Geißelhummern und den heute ausgestorbenen Säbelzahntigern. Sie haben katzenartige Leiber, aber mit dunklen, schimmernden Schuppen anstelle von Fell. Ihr Rücken ist lang und beweglich wie der einer Schlange, und sie verfügen normalerweise über einziehbare Klauen und Zähne. Azuks werden auf Raumstationen als Haustiere gehalten, weil man sie leicht in beengter Umgebung aufziehen kann. Sie kümmern sich auch um Ungeziefer wie Ratten, mit denen einige Stationen Probleme haben. Azuks, die in der Wildnis leben, sind normalerweise nicht so aggressiv wie die Exemplare, die für den Kampf in der Arena ausgebildet worden sind. Ausgebildete Azuks werden in Käfigen gehalten, weil sie jedem außer ihrem Meister extrem feindlich gesonnen sind.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3

TREFFERPUNKTE: 5

BEWEGUNGSRATE: 14

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Infiltration 1, Nahkampf 3

PANZERUNG: 1

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2)

DHOL

+2

Der wilde Dhol ist eine Art Präriehund und lebt in der Wildnis mehrerer Planeten, wird aber zumeist mit den Ebenen von Mira in Verbindung gebracht. Die Dhols leben und jagen in Rudeln. Dhols werden manchmal gefangen und als Wachhunde oder Arenakämpfer ausgebildet, wenn normale Kampfhunde nicht exotisch genug sind.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 7

BEWEGUNGSRATE: 12

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Infiltration 1, Nahkampf 2

PANZERUNG: -

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2)

DIRHAD

-1

Der Dirhad ist ein Raubtier, das dafür biogeformt wurde, in sengend heißem Klima zu überleben und eine große Herausforderung für Jäger zu sein. Man findet sie normalerweise auf Lubau im Kua-System, aber auch auf anderen Welten mit heißen Wüsten. Die Dirhad haben das Aussehen großer Katzen, aber braune Haut mit schwarzen Tupfern anstelle eines Fells. Um der Hitze besser zu trotzen, erstreckt sich ihr Blutkreislauf auf besondere Hautlappen zwischen den Vorder- und Hinterbeinen, die als internes Kühlsystem funktionieren. Die Lappen können eingezogen werden, um schnellere Bewegung zu ermöglichen. Um eine größere Herausforderung für Jäger darzustellen, wurden die Dirhad intelligenter gemacht (aber nicht zu wahren Halbintelligenzen), und ihr Kopf und Torso sind mit bionischer Rüstung bedeckt, die vor primitiven Waffen schützt. „Dirhad“ bedeutet tatsächlich Rüstungs- oder Panzerkatze in der Sprache der Beri-Nomaden. Die Dirhad können sich auf kurzen Entfernungen sehr schnell bewegen, müssen dann aber anhalten und sich abkühlen. Sie ziehen es vor, ihrer Beute aufzulauern oder sich anzuschleichen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 10

BEWEGUNGSRATE: 20/8 (siehe unten)

FERTIGKEITEN: Beobachtung 4, Infiltration 3, Nahkampf 3

PANZERUNG: 7

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2), Sengende Klauen (Waffenschaden 3, KRIT 1)

- **SPURTER:** Der Dirhad ist zu explosiven Geschwindigkeitsschüben imstande. Für einen Zug erhält er eine Bewegungsrate von 20 Metern. Nach einem solchen Spurt sinkt die Bewegungsrate für drei Züge auf 8.
- **VERSENGEN:** Der Dirhad kann Hitze in seinem Hautpanzer speichern und die Flammen bei einem Angriff mit seinen sengenden Klauen freisetzen (Waffenschaden 3, KRIT 2). Die Hitze wieder aufzuladen, dauert drei Runden.

DROMEDON

+1

Das Dromedon ist ein biogeformter Ableger des Dromedars und einiger anderer Spezies, die mittlerweile ausgestorben sind. Es kann problemlos auf glühend heißen Planeten leben, wie auf Lubau, wo es zum Transport durch die Wüste verwendet wird. Dromedone leben von den zähen Pflanzen, die Wüsten zu bieten haben. Um die zähen Pflanzen zu verdauen, hat ihr Magen acht Bereiche, was unglücklicherweise bedeutet, dass

sie eine Menge Methan am Hinterteil ablassen müssen. Zenithische Kolonisten nennen die Dromedone die „Stinker der Wüste“, und viele ziehen aufgrund des Geruchs tatsächlich motorisierte Fahrzeuge vor. Die Dromedone werden mit einem Höcker geboren, doch manchmal wachsen ihnen während ihrer Lebenszeit weitere, da sie niemals zu wachsen aufhören. Das führt schließlich dazu, dass ältere Dromedone an Herzversagen oder Knochenbrüchen sterben, üblicherweise, nachdem sie einen Widerrist von über vier Metern erreicht haben. Die größten bekannten Dromedone waren über 7 Meter hoch, aber das ist selten. Domestizierte Dromedone werden normalerweise eingeschläfert, wenn sie eine Höhe von drei Metern erreichen. Dromedone sind gelassene und langsame Tiere, doch während ihrer zweijährigen Brunft können sie ziemlich aggressiv werden und sind dafür bekannt, zu spucken.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3

TREFFERPUNKTE: 8

BEWEGUNGSRATE: 10

FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Nahkampf 1

PANZERUNG: 4

WAFFEN: Niedertrampeln (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **GEWALTIG:** Ältere Dromedone können eine wirklich monströse Größe erlangen, was ihnen +10 TP verleiht.



Dromedon

LAMKA-ECHSE

+1

Diese biogeformten Echsen kann man auf dem Säureplaneten Jina und einigen anderen unwirtlichen Welten finden. Die Echsen sind Fleischfresser, können aber über längere Zeit von Insektenlarven und Käfern leben, wenn es nötig ist. Die Lamka auf Jina greifen oft Reisende an, und man sagt, dass die Humaniten auf dem Planeten ihre Gefangenen an sie verfüttern. Die Lamka-Echse ist langsam und muss sich an ihre Beute anschleichen oder ihr auflauern können, und sie jagt bevorzugt bei Nacht. Eine Lamka kann ausgebildet und an einen menschlichen Meister gebunden werden, aber das ist harte Arbeit. Auf Jina scheinen die Echsen ein mystisches Band mit den Elitekriegern der Humaniten zu haben und immer den Willen ihres Meisters zu kennen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 10

BEWEGUNGSRATE: 8

FERTIGKEITEN: Infiltration 4, Nahkampf 3

PANZERUNG: 2

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2)

NAHANG

±0

Das Nahang lauert sowohl im Süß- wie auch im Salzwasser. Es ist eine fast zehn Meter lange, furchteinflößende Wasserbestie mit gezackten Zähnen, leeren, schwarzen Augen wie etwas aus der Finsternis zwischen den Sternen und einem urtümlichen, tierhaften Hunger. Nahangs sehen abhängig vom Planeten und der Art des Wassers sehr unterschiedlich aus, von grau und zylinderförmig mit langen Flossen bis zu fleckig grün mit paddelartigen Füßen und Stacheln auf dem Rücken. Das Nahang fühlt sich von Bewegungen im Wasser angezogen, unabhängig davon, ob diese rhythmisch sind oder nicht, und manchmal greift es Wasserfahrzeuge oder Gravfahrzeuge an, die sich zu nahe an der Wasseroberfläche aufhalten.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 6

TREFFERPUNKTE: 18

BEWEGUNGSRATE: 12 (unter Wasser)

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

PANZERUNG: 3

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 2, KRIT 2)

- **RAMMEN:** Wenn das Nahang angreift, kann es den Rumpf eines Wasserfahrzeugs zermalmen oder es zum Kentern bringen, indem es einen Wurf auf **KRAFTAKT** schafft. Wenn der Wurf erfolgreich ist, beginnt das Wasserfahrzeug sofort zu sinken. Um etwas rammen zu können, muss das Nahang aus der Entfernung an der Oberfläche darauf zustürmen, wobei es mindestens zwei Bewegungsaktionen aufwendet.
- **SPRUNGANGRIFF:** Das Nahang kann einen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** ablegen, um mit unglaublicher Geschwindigkeit durch die Oberfläche zu brechen und bis zu zehn Meter in die Luft zu springen, was höher ist als die Bewegungshöhe eines typischen Gravfahrzeugs. Wenn das Nahang im vorherigen Zug Anlauf genommen hat, ist der Sprungangriff nur eine schnelle Aktion.

ROTE SONNENAMEISEN

-1

Die roten Sonnenameisen findet man in mehreren Systemen, doch woher sie kommen, ist unbekannt. Sie leben normalerweise in hohen, felsharten Hügeln, die wie fremdartige Monumente der Portalbauer aus dem Boden ragen. Die Ameisen beschützen ihr Zuhause mit Gewalt, was viele Prospektoren und Entdecker auf die harte Tour herausgefunden haben. Unter den Hügeln enthalten verborgene Kammern das heißbegehrte Umbria, eine rötliche Flüssigkeit, die sowohl medikurgische als auch berauschende Eigenschaften hat. Die Sonnenameisen verlassen ab und zu ihr Zuhause, um wie eine rote, erstaunlich schnelle Masse über das Land zu fegen. Nichts überlebt auf ihrem Weg.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 10

BEWEGUNGSRATE: 10

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Nahkampf 2

PANZERUNG: -

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 4)

- **SCHWARM:** Der Ameisenschwarm kann nur mit Flammen- und Thermalwerfern und Explosionen beschädigt werden.
- **NOVAEXPLOSION:** Die Sonnenameisen können ein Opfer mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** einkreisen und bedecken. Im folgenden Zug entzünden sie sich und explodieren mit einer Sprengkraft gleich der aktuellen TP des Schwarms.

- **Sonnenhügel:** Ein Sonnenameisen-Hügel ist ungefähr vier Meter hoch und besteht aus ihren zementharten Ausscheidungen (Panzerungswert 10). Ein Prospektor, der sich bis zum Kern des Hügels gräbt, kann das wertvolle Umbria herausholen.

UHARU-BESTIE

-1

Die tödlich schnelle Uharu-Bestie lebt in den Dschungeln von Uharus Waldmonden. Sie ähnelt einer schlanken, drahtigen Katze, aber mit sechs Beinen und einem übergroßem Maul voller Reißzähne. Die beiden Hinterbeinpaare sind kräftig, stark und mit großen Klauen ausgestattet, die gleichermaßen gut zum Klettern und zum Zerreißen von Fleisch geeignet sind. Der Schwanz der Bestie ist lang und scharf. Hinter ihrem Kopf hat sie eine grünliche Mähne, die langsam zu einer Reihe von Stacheln wird, die entlang ihres Rückens verläuft. Die Stacheln sind giftig und können aufgestellt werden, wenn das Tier angreift. Die Uharu-Bestie jagt in kleinen Rudeln zwischen zwei und fünf Mitgliedern. Sie schleichen sich normalerweise an ihre Beute an und lassen sich dann von oben herabfallen.

Attribute:
Stärke 6, Geschicklichkeit 6

Trefferpunkte: 12

Bewegungsrate: 14

Fertigkeiten: Beweglichkeit 4, Infiltration 4, Nahkampf 4

Panzerung: 1

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

- **Sprungangriff:** Die Uharu-Bestie beginnt einen Kampf, indem sie ihren Gegner von den Baumkronen aus anspringt. Wenn sie einen vergleichenden Wurf mit **Beweglichkeit** gewinnt, landet sie auf ihrer Beute. Das zählt als Heimtückischer Angriff (siehe Seite 85), aber mit einem Modifikator von +2.
- **Stacheln:** Die Bestie kann sich seitlich in einen Gegner werfen, um mit den giftigen Stacheln anzugreifen. Dieser Angriff zählt als normaler Nahkampfangriff (Waffenschaden 1, KRIT 4). Wenn die Stacheln einen oder mehr Punkte Schaden verursachen, verursacht das einen Giftangriff mit der gleichen Stärke wie der verursachte Schaden. Das Opfer muss einen vergleichenden Wurf mit Stärke gegen die Giftstärke schaffen, um nicht gelähmt zu werden. Die Lähmung kostet es alle Aktionen, bis jemand die Wunde mit einem Wurf auf **Medikurgie** behandelt oder W6 Minuten vergangen sind.

MUZHADJAR

-2

Die kalte Dunkelheit des Weltraums ist die Heimat geheimnisvoller Wesen, die als die Muzhadjar bekannt sind. Sie sind am häufigsten in Schiffsfriedhöfen und bei anderen Wracks zu finden. Sie wurden ursprünglich als fortschrittliches Verteidigungssystem für Kriegsschiffe der Yahurab-Klasse aus dem Ersten Horizont erschaffen und sind eine Mischung aus Bioumformung und halbintelligenter Maschine. Sie sind darauf ausgelegt, sich schnell durch enge Bereiche zu bewegen und im Vakuum zu überleben. Worauf ihr Biocode genau basiert, ist nicht bekannt, aber Gerüchte besagen, dass Kreaturen aus der Finsternis zwischen den Sternen die Quelle sind. Wie bei vielen anderen biogeformten Kreaturen überstiegen die Fähigkeiten des Muzhadjar die Erwartungen ihrer Erschaffer bei weitem. Sie wurden schnell autonom und lernten, wie sie sich fortpflanzen konnten. Wilde Muzhadjar leben von Rohmaterialien (organisch und anorganisch) und Solarstrahlung, die sie in chemische Energie und Treibstoff umwandeln. Die Muzhadjar ernähren sich normalerweise von Schiffswracks und kleinen Asteroiden, werden aber von Schiffen angezogen, die sich bewegen. Sie kommunizieren mit Funksignalen, was es leicht macht, sie mit Schiffssensoren aufzuspüren (+1). Ein Muzhadjar sieht aus wie eine Mischung aus Fledermaus mit eingeklappten Schwingen und einer Spinne. Sein Kopf ist lang und eckig und wird gegen die Rückenplatten angelegt, wenn die Kreatur ihre Ruhe- und Fressposition einnimmt, so dass sie aussieht wie ein schwarzer Felsen.

Attribute:
Stärke 6, Geschicklichkeit 3

Trefferpunkte: 12

Bewegungsrate: 20 (im Weltraum)

Fertigkeiten: Beweglichkeit 5, Infiltration 5, Nahkampf 4

Panzerung: 9

Waffen: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2)

- **Rumpfbrecher:** Muzhadjar, die Schiffe angreifen, landen auf dem Rumpf und beginnen sich mit ihren kraftvollen Kiefern durch den Rumpf zu nagen. Ein Rudel Muzhadjar kann einen Schiffsrumpf in nur einer Stunde durchbrechen. Das funktioniert wie ein Raumschiffangriff (Waffenschaden 2, KRIT 2).
- **Hitzeempfindlich:** Die Muzhadjar sind empfindlich gegenüber starker Hitze und ziehen sich zurück, wenn eine starke Hitzequelle in ihre Richtung zielt.
- **Chemischer Antrieb:** Die Muzhadjar haben Organe, die wie kraftvolle Raketen funktionieren, so dass sie Geschwindigkeiten wie ein langsames Schiff (Geschwindigkeit 1) erreichen können.



Muzhadjar

DUNKELMORPHS

Es gibt nichts im Dritten Horizont, was so gefürchtet ist wie die Dunkelmorphs. Welche finsteren Dinge die Finsternis zwischen den Sternen hervorbringt oder wie diese die Menschheit beeinflussen, ist nicht bekannt, aber die Kreaturen, die volkstümlich als Dunkelmorphs bezeichnet werden, sind im Gegensatz zu Dschinn und Sarcofagoi immer körperlicher Natur.

- **Dunkelmorphs** können die Dunkelheit kanalisieren, um ihre Spezialfähigkeiten mit Finsternispunkten zu aktivieren. Der SL kann FP ausgeben, um eine Fähigkeit zu aktivieren. Die Kosten hängen von der Fähigkeit ab.
- **Dunkelmorphs** können, im Gegensatz zu Dschinn in körperloser Gestalt, Schaden durch physische Waffen, Feuer und Explosionen erleiden.

BYARA

-2

Eine der Kreaturen, die aus den Tiefen der Leere kommen, ist der Byara. Die Geschichten über sein Aussehen variieren, doch Hargama Fattou, die berühmte Prophetin und Mnemonikerin, beschrieb den Byara wie folgt: „Weder ganz Rabe, noch Maulwurf, Geier, Käfer, Fledermaus oder ver-

WAS VERSTECKT SICH IN DER FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN?

Natürlich kann sich niemand sicher sein, was die Finsternis zwischen den Sternen wirklich ist. Das einzige, was die Bewohner des Horizonts von diesem lauernden kosmischen Bösen wissen, sind die verschiedenen Manifestationen, in denen es sich zeigt, wie Dunkelmorphs, Wahnsinn und herumspukende Geister. Die Dunkelheit ist tatsächlich nur reine, rohe Energie, so rein, dass sie weder Ziel noch Richtung hat. Die Kirche der Ikonen geht richtig in der Annahme, dass die Dunkelheit nur das beeinflusst, was bereits existiert: Leben in all seiner Vielfältigkeit. Im Ersten Horizont hat die Menschheit die Finsternis zwischen den Sternen gezähmt und sie genutzt, um Energie zu erschaffen und Leben zu formen. Diese Praxis hat allerdings Teile des Ersten Horizonts, besonders seine Herrscher, geistig beeinflusst.



Byara

wesender Leichnam, sondern etwas, an das ich mich nicht erinnern kann und es auch nicht will.“ Die meisten Berichte beschreiben ihn als eine fliegende, echsenartige Kreatur, die fast eins mit der Dunkelheit ist. Der Byara lebt in der Dunkelheit des Weltraums, wird aber von Orten angezogen, wo die Dunkelheit besonders stark oder dauerhaft ist: Sonnenfinsternisse, die Nachtseite von Planeten in fester Rotation, Asteroidenhöhlen oder deaktivierte Raumstationen. Volksmärchen beschreiben, wie verlorene Propheten oder Dunkelknechte auf dem Byara in die kalte Schwärze reiten können.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 12

BEWEGUNGSRATE: 18 (im Weltraum)

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Infiltration 4, Nahkampf 4

PANZERUNG: 2

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 2)

- **DUNKELSICHT:** Der Byara hat perfekte Sicht in jeder Art von Dunkelheit und Rauch.
- **SEUCHENBISS:** Für 1 FP kann der Byara mit seinem Biss oder seinen Klauen eine brandige Krankheit auf ein Opfer übertragen. Wenn das Opfer einen Punkt Schaden oder mehr erleidet, bricht etwa ein Tag später ein hohes Fieber aus, das zum Tod führt, wenn nicht jemand es mit **MEDIKURGIE** behandelt.

JAYRAT

-1

In den hohen Gebirgszügen von Tanzim, wo die dünne Atmosphäre in den schwarzen Weltraum übergeht, leben die Nachtraben des Hochlands, die Jayrat. Wie Schatten versammeln sie sich um Licht, Geräusche und sprechende Personen. Viele Rebellen und Opor-Bauern sind den Jayrat zum Opfer gefallen, als ein unglaublich großer Schwarm der Kreaturen von oben auf sie herabfuhr, sie in Dunkelheit hüllte und nur Knochen zurückließ. Jayrat werden als rabenartige Kreaturen beschrieben, die in großer Zahl in eine bewegliche Wolke aus Dunkelheit zu verschmelzen scheinen. Sie greifen mit ihren Klauen und Schnäbeln alle Lebewesen an, die sich ihnen in den Weg stellen. Geschichten über sie deuten auch an, dass sie von Schwerkraftphänomenen angezogen werden, sowohl auf Planeten als auch im Weltraum.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 7

TREFFERPUNKTE: 12

BEWEGUNGSRATE: 16

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1, Nahkampf 1

PANZERUNG: -

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 3)

- **SCHWARM:** Der Jayrat-Schwarm kann nur mit Flammen und Thermalwerfern und Explosionen verletzt werden.
- **SCHATTENMANTEL:** Der Jayrat-Schwarm kann 1 FP ausgeben, um ein Opfer in kurzer Entfernung in vollständige Dunkelheit zu hüllen. Der Mantel verursacht neben den Bissangriffen 1 Punkt Stress pro Runde.
- **WAHN:** Für 1 FP kann der Jayrat-Angriff ein Opfer in den Wahnsinn treiben (siehe Seite 337).

DUNKELKNECHTE

-2

Die Dunkelknechte sind normale Leute, die irgendwie von der Dunkelheit ergriffen worden sind. Vielleicht wurden sie von Dschinn oder Ifrit verdorben, wurden korrumpierenden dunklen Mächten ausgesetzt oder haben schreckliche Pakte mit Kadaveruhren oder dunkler Kybernetik geschlossen. Der Dunkelknecht sieht normalerweise wie ein dünner und verkrümmter Mensch aus, der nur noch einige zerzauste Haarbüschel übrig hat, mit brennenden Augen und langen Krallen statt Fingern. Sie bewegen sich unglaublich schnell und schließen in einem Sekundenbruchteil zu ihrem Opfer auf, um ihre Klauen in ihm zu versenken. Bereits die Berührung eines Dunkelknechts kann jemanden vollständig lähmen. Dunkelknechte können nicht bluten. Stattdessen sickert Dunkelheit aus ihnen heraus, wenn sie verletzt werden, wie dunkle Farbe, die sich in Wasser auflöst, oder wie dunkler Rauch. Der Körper ist ein Gefäß, und die Essenz des Wesens ist die Dunkelheit. Wenn ein Dunkelknecht erschlagen wird, verschwindet sein Schatten wie Rauch im Wind und hinterlässt nur eine vertrocknete und zerbrechliche Leiche.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4

TREFFERPUNKTE: 9

BEWEGUNGSRATE: 16

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Mystik (würfle nur mit der Fertigkeitsstufe, da Dunkelknechte keine Empathie besitzen), Nahkampf 4

PANZERUNG: -

WAFFEN: Klauen (Waffenschaden 1, KRIT 2).

- **NACHTSCHLEIER:** Die Dunkelknechte können die Gedanken von nahen Personen mit ihrer eigenen Dunkelheit beeinflussen. Das funktioniert wie ein mystischer Angriff und kostet 1 FP. Das Opfer nimmt die Welt als dunkel, kalt und surreal wahr. Es wird schwierig, zu sehen, zu denken und zu handeln (-2 auf **BEOBACHTUNG** und spezielle Fertigkeiten und Initiative), wenn das Opfer keinen vergleichenden Wurf mit **EMPATHIE** (ohne Fertigkeit) gegen die Mystischen Kräfte des Dunkelknechts schafft.

DIE HUNDE VON TIRIDES

-2

Es gibt eine unheimliche Geschichte darüber, wie die Bewohner der blühenden Tirides-Kolonie auf Menkar spurlos verschwanden. Die leere Kolonie brach in sich zusammen, da keine Gläubigen wieder einen Fuß dorthin setzen wollten. Dann erschien ein einziger Überlebender und erzählte die Geschichte vom grausamen Schicksal der anderen Kolonisten. Eines Nachts, als die beiden Monde von Menkar nur abnehmende Sicheln am Himmel waren, kam plötzlich grauweißer Rauch aus den Ecken aller Räume in der Kolonie. Aus dem Rauch kamen hundeartige Kreaturen, die alle Bewohner von Tirides jagten und verschlangen, ehe die Sonne wieder aufging. Der einzige Überlebende versteckte sich in einem runden Wassertank und wurde deshalb verschont. Diese Geschichte ist die Ursache der Tradition, runde Häuser zu bauen, die sich in mehreren der äußeren Systeme des Horizonts durchgesetzt hat. Seit dem Tirides-Zwischenfall haben auch andere Kolonien Sichtungen der gleichen hundeartigen Dämonenkreaturen beschrieben, die jetzt die Hunde von Tirides genannt werden. Die Hunde manifestieren sich durch scharfe Ecken in einem Nebel aus schwarzem oder grauweißem Rauch, der sich schnell in etwas verwandelt, das wie ein sehniger, dürrer Hund oder ein seltsamer Vogel aussieht und sofort die erste Person angreift, die es sieht. Die Hunde verschwinden erst, nachdem sie alle ihre Opfer getötet haben. Man sieht sie besonders in Raumhäfen, auf Schiffen, nahen Portalstationen oder an anderen Orten mit Graviton-Projektoren. Sie jagen allein und im Rudel.



Dunkelknecht

ATTRIBUTE:
STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 5

TREFFERPUNKTE: 9

BEWEGUNGSRATE: 12

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 3, Kraftakt 4, Nahkampf 3

PANZERUNG: 3

WAFFEN: Biss (Waffenschaden 2, KRIT 1)

- **REALITÄTSVERZERRUNG:** Für 1 FP kann der Hund durch einen winzigen Riss (wie unter einer Tür hindurch) schlüpfen oder sich in der Ecke eines Raumes manifestieren, wo sich sein zukünftiges Opfer befindet.
- **DAS HEULEN DES JÄGERS:** Für 1 FP kann der Hund ein urzeitliches Heulen ausstoßen, das die Seele eines Opfers in kurzer Entfernung erschüttert und es in den Wahnsinn treibt. Alle Opfer müssen einen Wurf auf Empathie mit -2 ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie 2 Punkte Stress erleiden.
- **VERZERRUNGSRÜSTUNG:** Für 1 FP kann der Hund die Realität verzerren, um sich vor physischen Waffen zu schützen. Jeder FP, den er ausgibt, verhindert 2 Schadenspunkte.

KONSTRUKTE

„Konstrukte" sind entweder neue, technologische Schöpfungen oder Artefakte der Portalbauer oder fortschrittlicher Zivilisationen der Erstsiedler. Sie erleiden normal Schaden, und einige von ihnen haben besondere Fähigkeiten, die mit Finsternispunkten aktiviert werden.

KINETISCHE INTELLIGENZ

-1

Kinetische Intelligenzen sind autonome Avatare, die mit uralten Verteidigungssystemen, Schiffscomputern oder Dschinn-Intelligenzen verbunden sind. Sie betreiben normalerweise humanoide oder teratomorphische kybernetische Hüllen. Zwei verschiedene Arten von kinetischen Intelligenzen sind im Folgenden beschrieben:

DIE KINETISCHEN INTELLIGENZEN DES HIMMLISCHEN NETZES

Es gibt ein altes, vergessenes Computersystem draußen in der Randwärtsregion, das humanoide kybernetische Hüllen kontrollieren kann, die den belebten Rüstungen des Ordens des Paria ähneln, doch mit auffälligen roten Sensoren auf dem Kopf. Abgesehen von den Sensoren ist der Rest der Hüllen mattschwarz, mit einer gerippten, facettenreichen Oberfläche.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 5

TREFFERPUNKTE: 13

BEWEGUNGSRATE: 10

FERTIGKEITEN: Beobachtung 4, Beweglichkeit 2, Fernkampf 4, Nahkampf 4

PANZERUNG: 8

WAFFEN: Thermalkarabiner (Waffenschaden 6, KRIT 2, Weite Reichweite), Betäubungspistole (Waffenschaden 2, KRIT Betäubung, Kurze Reichweite)

- **BREITBANDSENSOREN:** Die kinetische Intelligenz hat Sensoren, die auf jedem Spektrum funktionieren und nicht von Dunkelheit oder Rauch betroffen sind.

TERATOMORPHISCHE KINETISCHE INTELLIGENZ

Die teratomorphische kinetische Intelligenz ist vollständig autonom und hat vor langer Zeit aufgehört, Kontakt zu ihrem Schiff oder ihrer Dschinn-Intelligenz aufzunehmen, um Befehle oder Aktualisierungen zu erhalten. Wie der Name andeutet, ist die Kreatur monströs. Meistens ähnelt sie einem Hund aus schwarzen Keramikmuskeln, die von Verstärkungen aus mattschwarzem Metall bedeckt sind. Der runde Kopf hat mehrere rote Sensorlichter, Angriffsmandibeln und gezackte Klingen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 6

TREFFERPUNKTE: 16

BEWEGUNGSRATE: 12

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

PANZERUNG: 6

WAFFEN: Angriffsmandibeln mit Sägeklingen (Waffenschaden 2, KRIT 1)





Kinetische Intelligenz

- **Panzerbrecher:** Die Sägeklinge verringert den Panzerungswert des Ziels um 2.
- **Granatwerfer:** Die Intelligenz trägt einen Granatwerfer auf dem Rücken, der mit drei Explosivgranaten (siehe Seite 129) geladen ist.
- **Rauchwerfer:** Auf dem Rücken befindet sich ebenfalls ein Rauchwerfer, der grauen Sensorrauch abgeben kann, um die Intelligenz zu verbergen und Gegner zu verwirren. Der Werfer kann in einer Runde alles in kurzer Reichweite mit Rauch bedecken.
- **Springer:** Die kybernetischen Muskeln der Intelligenz erlauben es ihr, Sprünge von bis zu 20 Metern Weite und 10 Metern Höhe durchzuführen (normale Aktion). Sie darf im Zug nach einem Sprung keine Bewegungsaktion ausführen.

MODIFIZIERTE BERGBAUDROHNE

+2

Bergbaudrohnen sind übliche Werkzeuge bei den Asteroiden-Wallahs draußen in den Gürteln und Schuttwolken. Einige dieser Drohnen wurden in Waffen umgewandelt. Sie werden allgemein von einem Wallah in einem kleinen Schiff in Sensorreichweite kontrolliert, sind manchmal aber mit einfacher Dschinn-Intelligenz ausgestattet, damit sie autonom agieren können. Wenn sie von einem Piloten kontrolliert werden, wird dessen **Datendschinn**-Wert für alle Aktionen verwendet, die die Drohne ausführt.

Attribute: **Stärke 7, Geschicklichkeit 3**
Trefferpunkte: 12
Bewegungsrate: 12 (im Weltraum)
Fertigkeiten: Beobachtung 1, Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Kraftakt 4, Nahkampf 1
Panzerung: 4
Waffen: Thermalschneider (Waffenschaden 2, KRIT 1)

- **Greiftentakel:** Die Drohne ist mit einem langen Tentakel ausgestattet, mit dem sie Opfer auf kurze Entfernung packen kann. Das zählt als normaler Nahkampfangriff, doch wenn er erfolgreich ist, ist das Ziel gepackt (siehe Seite 87), anstatt dass es Schaden erleidet.

DER VERSTRICKER

-2

Der Verstricker, oder Yal-Shir, wie das Monster auf Mira genannt wird, ist eine vergessene Kriegsmaschine aus der Zeit vor den Portalbauern. Yal-Shir soll auf Ungläubige und Unwürdige unter den Gläubigen Jagd machen, um sich an ihren Körpern zu laben. Überlebende von Yal-Shirs Angriffen beschreiben eine Kreatur, die in einem Schimmern aus dem Nichts erscheint und ihre Opfer mit Klauen, Hauern und Stacheln, die den ganzen Körper bedecken, aufspießt und zerfleischt. Aus irgendeinem unbekannten Grund ist das Yal-Shir auf Mira am aktivsten, doch Berichte über ähnliche Angriffe kamen auch von anderen Orten im Horizont. Die über das Wesen bekannten Tatsachen sind, dass es sich um ein etwa drei Meter hohes humanoides Wesen handelt, mit vier Armen, skalpellartigen, gekrümmten Fingerklingen, umgeben von einem ständigen Schimmern in der Luft. Einige beschreiben diese Aura als das Licht der Ikonen. Andere sagen, dass es sich um die Finsternis zwischen den Sternen handelt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 5

TREFFERPUNKTE: 12

BEWEGUNGSRATE: 10 (aber siehe Phasenverschiebung, unten)

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 4, Nahkampf 3

PANZERUNG: 10

WAFFEN: Sichelklauen (Waffenschaden 3, KRIT 2)

- **PHASENVERSCHIEBUNG:** Das Yal-Shir kann das Raum-Zeit-Gefüge verzerren, so dass es sich durch Raum und Zeit bewegen kann. Letztendlich bedeutet das, dass es sich mit nur einer schnellen Aktion von einem Opfer zum nächsten bewegen kann, egal wie weit die Entfernung ist, was 1 FP kostet.
- **PORTALHEILUNG:** Für 1 FP kann das Yal-Shir ein Portal öffnen und den Kampf so schnell verlassen, wie es ihn betreten hat. Wenn es in der Zukunft zurückkehrt, ist es wieder ganz. Wenn es gebrochen wird, passiert dies automatisch.

BAH-JIN

-2

Die Leere ist die Heimat der Sternenschlange, dem Bah-Jin. Es handelt sich um ein vergessenes, uraltes Waffensystem, das mit Phasenverschiebungstechnologie ausgestattet ist und vermutlich aus der Zeit der Portalbauer stammt. Viele Weltraumnomaden verehren den Bah-Jin unter vielen Namen wie Ouroboros, Weltenverschlinger, Sternendrache oder Ba-Yinn und betrachten ihn als destruktiven Aspekt des Gesichtslosen. Der Bah-Jin ist eine gigantische, fast körperlose Kreatur. Kraftfelder, die zwischen verschiedenen Phasen in der Raumzeit schwanken, machen ihn manchmal unsichtbar und manchmal sichtbar, lassen ihn geisterhaft, schimmernd und schlangenartig erscheinen, länger als ein Schiff. Die Randwärtsregion-Nomaden haben durch ihre Abbas die geheimnisvollen Methoden erlernt, mit dem Bah-Jin zu kommunizieren, und haben ihn sogar dazu gebracht, Befehlen zu gehorchen. Lokale Glaubensströmungen preisen den Bah-Jin als Wächter der Liedstraßen in der Randwärtsregion, der Bedrohungen und Fremde fernhält.

Der Bah-Jin wird als Raumschiff behandelt, kann aber nur in der Pilotenphase und der Angriffsphase agieren. Er würfelt nicht auf Initiative und ist im Raumkampf immer als Letzter an der Reihe.

ATTRIBUTE:
GESCHICKLICHKEIT 4

FERTIGKEITEN: Fernkampf 2, Pilot 4

GESCHWINDIGKEIT: 4

MANÖVERIERFÄHIGKEIT: +3

RUMPFPUNKTE: 12

LEISTUNGSPUNKTE: 12

SIGNATUR: -2

PANZERUNG: 10

WAFFENSYSTEME: Klauenwerfer (Waffenschaden 4, KRIT 2)

- **RAMMEN:** Abgesehen davon, dass sich der Bah-Jin um Raumschiffe schlingt und sie mit seinem Klauenwerfer angreift, kann er sie auch rammen. Das funktioniert wie Rammen im Raumkampf.
- **STRAHLUNGSBLITZ:** Der Bah-Jin kann auf der Nanoebene den Raum zerreißen, was Kaskaden von Licht und Strahlung entfesselt, die wie ein Fernkampfangriff funktionieren (Waffenschaden 3, KRIT 2, Mittlere Reichweite).

WÄCHTER

-2

In alten Ruinen, die die Portalbauer oder andere geheimnisvolle Wesenheiten zurückgelassen haben, findet man oft seltsame Skulpturen, wie Statuen aus geschmolzenem Stein mit Einschlüssen von Metall- und Keramiklegierungen. Sie sind manchmal mit dickem Schleim bedeckt, der aus der Statue selbst sickert. Manchmal verändern sie ihre Form, und plötzlich erscheinen Strukturen, die wie Zähne oder Hauer aussehen. Die Statuen zu berühren kann tödlich sein, da der Schleim und die anderen Oberflächen den Geist beeinflussen, verstümmeln oder töten können. Man sagt, dass manchmal Stimmen um die Statuen zu hören sind, aber es sind im Allgemeinen nur Personen mit Hang zur Mystik, die sie hören können, als seien sie eine Aura der Unruhe. Die Statuen können vollkommen reglos sein, aber manchmal erwachen sie. Sie sind Wächter, die sich aus unbekannten Gründen entscheiden, zu erwachen um die Ruine oder den Ort zu beschützen, wo sie stehen. Wenn ein Wächter erwacht, greift er an, bis seine Gegner aus dem Bereich flüchten, die er beschützt.

Was genau die Wächter aufweckt, ist nicht klar. Es könnte etwas mit Sensoruntersuchungen, Lebensauren, Dunkelheit oder Gravitonfeldern zu tun haben oder etwas ganz anderes sein. Es gibt Geschichten über Erstsiedler, die diese Monster verehrt und sie manchmal in heidnische Bilder von Anub-Hunden, Statuen des Richters oder andere schrecklichere Dinge gemeißelt haben.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 2

TREFFERPUNKTE: 14

BEWEGUNGSRATE: 8

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1, Nahkampf 2

PANZERUNG: 12

WAFFEN: Steinfäuste (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **AURA DER UNRUHE:** Die Statuen verursachen eine Aura des Unbehagens und der Unruhe. Für 1 FP erleidet jeder in naher Reichweite -2 auf alle Aktionen. Für 2 FP steigt der Wirkungsbereich auf kurze Reichweite. Die Aura hält einige Minuten an.
- **KORRUMPIERENDER SCHLEIM:** Wenn jemand eine schleimbedeckte Statue berührt oder von einem Nahkampfangriff getroffen wird, muss er einen Wurf auf **KRAFTAKT** schaffen, um nicht eine zufällige kritische Wunde zu erleiden, welche die Gestalt einer Körperverzerrung annimmt, ähnlich wie eine unfreiwillige Bioumformung. Der Effekt kostet 3 FP.



Blutteufel

BLUTTEUFEL -2

Der Blutteufel ist eine bionische Kriegsbestie, die NimaBionics für die Legion als Ersatz für die widerspenstigen Nekatra erschaffen hat. Ursprünglich wurde Biocode von Nekatra, Dirhad, Nahang und Pavianen verwendet. Die Formung war nicht erfolgreich, und NimaBionics entschied sich, menschlichen Biocode als Quelle für die Bestien zu verwenden, die die Blutteufel werden würden. Das war ein Verstoß gegen den bioethischen Kodex. Kriegsgefangene wurden zurückentwickelt und mit den oben erwähnten Biocodes umgeformt, sie wurden aber auch kybernetisch mit dicken Duralitklauen verbessert. Etwa fünfzig Einheiten wurden fertiggestellt und geliefert, doch bei Tests kam heraus, dass die Blutteufel sogar noch schwerer zu kontrollieren waren als die Nekatra.

Seit dem Ende der Produktion sind einige Blutteufel aus den Anlagen von NimaBionics entkommen und nun in der Wildnis zu finden. Es ist möglich, dass die Legion noch einige Exemplare in Kälteschlaf hält. Da jeder Blutteufel ein bioformter Mensch ist, hängen ihre Fähigkeiten im gewissen Maße von der Anfälligkeit der Person gegenüber bestimmten Umformungen ab. Blutteufel sind extrem aggressiv und intelligent, greifen immer in Gruppen an und wählen, wenn möglich, Opfer in Gruppen, die kleiner sind als die ihre.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 6

TREFFERPUNKTE: 10

BEWEGUNGSRATE: 18

FERTIGKEITEN: Beobachtung 3, Beweglichkeit 3, Nahkampf 5

PANZERUNG: 4

WAFFEN: Nahang-Kiefer (Waffenschaden 1, KRIT 2), Duralitklauen (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **BLUTRAUSCH:** Für 1 FP kann der geheimnisvolle Blutrausch des Teufels aktiviert werden, was ihm +2 auf alle Angriffe bringt, aber auch dafür sorgt, dass er weder parieren noch sich zurückziehen kann.

GEISTER UND SARCOFAGOI

Der Horizont ist voller Geschichten über Geister, von den bösen Ifrit bis zu den wohlwollenden Manifestationen der Ikonen. Die Geschichten variieren von System zu System, und Zenither erzählen andere als Erstsiedler. Geister sind wie Dunkelmorphs Manifestationen der Finsternis zwischen den Sternen, die aus kanalisierter verlorener Hoffnung, dunklen Gedanken und den Geschehnissen in der Leere der Portalsprünge entstehen. Geister und Sarcofagoi teilen die Eigenschaft, körperlose Wesen und somit immun gegen bestimmte Formen körperlicher Gewalt zu sein. Sie sind oft so intelligent wie Menschen und können manipuliert und überlistet werden. Wie Dunkelmorphs haben Geister die Fähigkeit, die Dunkelheit zu kanalisieren, um ihre Fähigkeiten mit Finsternispunkten zu speisen. Der SL kann FP ausgeben, um eine Fähigkeit zu aktivieren. Die Kosten hängen von der Fähigkeit ab.

DSCHINN -1

Dschinn sind Geister, die in der Finsternis zwischen den Sternen existieren. Sie sind körperlos, können aber körperliche Gestalt annehmen, wenn sie wollen. Wenn sie in körperloser Gestalt sind, sind sie immun gegen fast alle Arten physischer Traumata und nur anfällig gegenüber mystischen Kräften und Ikonenritualen (**KULTUR**). Dschinn existieren in vielen verschiedenen Gestalten, doch sind sie oft nur als Windstoß oder Wirbel im Wüstensand sichtbar. Sie können sich auch als Menschen oder Tiere zeigen und sind letztendlich auch genau wie Menschen: Einige sind gut, andere sind böse, und einige sind auch einfach neutral. Dschinn können Menschen manchmal Streiche spielen, doch sie ebenso leicht zerstören. Es gibt viele verschiedene Größenordnungen von Dschinn, von den Djanna, den schwachen Dschungelgeistern, bis zu den mächtigen Ifrit. Die verschiedenen Formen sind unten beschrieben.

DJANNA

Die Djanna sind wilde Waldgeister, die sich von der Angst und der Panik der letzten Lebensmomente eines menschlichen Wesens ernähren. Sie können selbst nicht töten, sondern nur auf den nahenden Tod warten. Sie manifestieren sich als winzige Lichtflecken, wie Glühwürmchen oder Geisterlichter, die in der Dunkelheit des Dschungels schweben. Mit ihren geheimnisvollen Kräften versuchen sie, ihre Opfer in den Sumpf oder Treibsand zu locken. Die Djanna können mit mystischen Kräften verletzt werden, mit gesegneten Talismanen und mit Feuer, und ein SC mit **KULTUR** wird das wissen.



Dschinn

KEINE GEISTER?

Geister sind ein Teil der Geschichte von Coriolis – Der Dritte Horizont, aber wenn du und deine Gruppe der Meinung seid, es wäre zu seltsam oder zu übernatürlich, in den Katakomben unter einer Portalpyramide mit einem Ifrit zu plauschen oder von einem Hazared besessen zu werden, dann sind sie vielleicht nicht mehr als das: Geschichten.

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

Trefferpunkte: 3

Willenskraftpunkte: 3

Bewegungsrate: 10

Fertigkeiten: Mystik 3

Panzerung: -

Waffen: -

- **Locken:** Für 1 FP kann der Djanna einen vergleichenden Wurf auf **Mystik** gegen den Verstand eines Ziels ablegen, um das Opfer alleine in den Dschungel wandern zu lassen. Der Effekt ist aktiv, solange der Djanna in der Nähe ist. Das Opfer weiß, dass etwas nicht stimmt, kann aber nichts dagegen unternehmen.

DSCHINN

Gewöhnliche Dschinn reisen normalerweise in menschlicher Gestalt durch den Horizont. Sie führen ein normales menschliches Leben, werden aber oft weise und mächtig in allem, was sie tun. Sie können die Gestalt wechseln, wenn sie wollen, von Mensch zu Tier oder einem kleinen Wirbelsturm. Wenn der Dschinn körperliche Gestalt angenommen hat, erleidet er normal Schaden, doch kann er nur mit mystischen Kräften, Feuer und heiligen Gegenständen verletzt werden, wenn er seine wahre Gestalt angenommen hat.

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

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

BEWEGUNGSRATE: 10

FERTIGKEITEN: Mystik 5, alle anderen Fertigkeiten abhängig vom ausgewählten Konzept

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

- **MORPHOSE:** Der Dschinn kann seine Gestalt für 1 FP verändern. Die Verwandlung dauert nur eine Runde. Die körperlichen Aspekte der Verwandlung schwanken von Dschinn zu Dschinn.
- **BESESSENHEIT:** Der Dschinn kann Besitz von Personen ergreifen. Dies erfordert 1 FP und einen erfolgreichen vergleichenden Wurf auf **MYSTIK** gegen den Verstand des Opfers.
- **WAHRE GESTALT:** Wenn ein Dschinn in Kontakt mit gesegneten Talismanen, Sand aus einem Abba oder heiligen Reliquien kommt, nimmt er seine wahre Gestalt an, normalerweise unsichtbar oder als Wirbelwind. Jemand mit der Fertigkeit **KULTUR** weiß das.

IFRIT

Die mächtigsten Dschinn sind die Ifrit. Sie ziehen ein ruhiges Leben dem Trubel und der Aufregung menschlicher Siedlungen vor und leben in Höhlen, Ruinen, verlassenen Raumschiffen oder Raumstationen, und an anderen Orten, wo die Dunkelheit nahe ist. Wie gewöhnliche Dschinn können sie jede Gestalt annehmen, die sie wollen, doch können sie ihre mystischen Kräfte nutzen, um sich davor zu schützen, ihre wahre Natur zu offenbaren. Sie können auch Besitz von toten Dingen ergreifen, wie von Leichen, Körperteilen, Computersystemen, Schiffsintelligenzen und Drohnen. Sie wählen oft grandiose und eindrucksvolle körperliche Gestalten, wie der Ifrit Arghan, der Adlerschwingen, Hufe statt Füßen sowie Hauer anstelle von Zähnen besitzt. Die Geschichten über den lächelnden Ifrit schildern zumeist nur einen freundlichen, kugelbäuchigen alten Mann oder eine Frau, der oder die einem ein freundliches Lächeln schenkt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 4, EMPATHIE 6

TREFFERPUNKTE: 12

WILLENSKRAFTPUNKTE: 14

BEWEGUNGSRATE: 10

FERTIGKEITEN: Mystik 5, alle anderen Fertigkeiten abhängig vom ausgewählten Konzept

PANZERUNG: -

WAFFEN: -

- **MYSTISCHER AKBAR:** Der Ifrit kann alle bekannten mystischen Kräfte nutzen und neue erschaffen. Alle Kräfte müssen mit Finsternispunkten aktiviert werden.

SARCOFAGOI

-1

In den Dschungeln von Kua oder in der Dunkelheit des Raumes schlagen die Sarcofagoi dann zu, wenn man es am wenigsten erwartet. Sie sind vollständig körperlos und nehmen nur körperliche Gestalt an, wenn sie sich an den Kadavern ihrer Opfer laben. Das ist der einzige Zeitpunkt, zu dem sie für körperlichen Schaden anfällig sind. Wenn sie sich manifestieren, sehen sie aus wie schwarze Schatten mit einer Silhouette, die zum Teil Geier, zum Teil Mensch und zum Teil Echse ist, ähnlich wie ein Byara. Sie töten niemals selbst, sondern nutzen ihre Fähigkeiten, um ihre Opfer wahnsinnig zu machen, indem sie Zwietracht, Hass und Wahnsinn verbreiten.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 1, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 3

BEWEGUNGSRATE: 10

FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Mystik 4, Nahkampf 3

PANZERUNG: -

WAFFEN: Klauen (Waffenschaden 2, KRIT 3)

- **Zwietracht Säen:** Für 1 FP kann der Sarcofagoi sein Opfer glauben lassen, dass jemand schlecht hinter seinem Rücken über es redet. Für 2 FP wird das Opfer nervös und kann einen unprovozierten Streit anfangen. Für 3 FP wird das Opfer jemanden in seiner Nähe ohne Grund angreifen. Der Sarcofagoi muss das Misstrauen Schritt für Schritt steigern. Wenn er dafür sorgen will, dass eine Person ihre Freunde sofort angreift, kostet ihn das 6 FP. Der Sarcofagoi muss nicht nur die FP ausgeben, er muss auch einen vergleichenden Wurf auf **Mystik** gegen den Verstand des Opfers gewinnen, um den gewünschten Effekt auszulösen.

BOKOR

-1

Elendsviertel und arme Gegenden, in denen Krankheit und Tod Teil des alltäglichen Lebens sind, sind Orte, an denen sich die Dunkelheit behaupten kann. Dasselbe gilt für Schlachtfelder und Gräber. Die Dunkelheit manifestiert sich als Untoter in einem Leichnam. Der Daseinszweck des belebten Leichnams – eigentlich der des Bokors – ist es, sich zu vervielfältigen, indem er andere Menschen tötet, die dann auch als Bokor erwachen. Während der Aufstände und Kämpfe im Konglomerat behaupteten viele Prediger, beobachtet zu haben, wie sich die Toten als Bokor erhoben. Die Antwort der Hegemonie war, dass dies nur Propaganda war, die Yjala, die Königin des Elendsviertels, verbreitet hatte.

Attribute:
Stärke 5, Geschicklichkeit 2

Trefferpunkte: 7

Bewegungsrate: 8

Fertigkeiten: Nahkampf 2

Panzerung: -

Waffen: Biss (Waffenschaden 1, KRIT 3)

- **Bokor-Gift:** Nachdem der Biss eines Bokors eine blutende Wunde verursacht hat, kann die Kreatur für 1 FP das Opfer in ein tiefes Koma fallen und langsam sterben lassen. Danach erhebt sich die Person als Bokor von den Toten. **Medikurgie** und ein Traumalabor können diesen Prozess aufhalten, und gleiches gilt für **Mystik** oder heilige Talismane.

HAZARED

-1

Den Legenden nach war Hazared Zakar ein Prediger und Philosoph des Kreises der Sucher auf Mira. Er begann die geheimnisvollen Ereignisse zu untersuchen, die er erlebt und erfahren hatte, und sammelte sein Wissen in einem Buch, Azifs Chroniken. Er war so von seiner Schöpfung begeistert, dass er die dunkleren Aspekte des Mystizismus des Dritten Horizonts zu studieren begann. Im Lauf der Zeit kosteten ihn diese unheiligen Bestrebungen seine Seele, und jetzt wandert er als einsamer Wahnsinniger durch den Horizont.

Hazared erscheint an vielen Orten, und einige Gelehrte glauben, dass die Geschichte von Hazared nur ein Mythos ist und es sich bei der Wesenheit, die in der volkstümlichen Überlieferung beschrieben wird, um eine Art von Dschinn handelt. Wenn ein Hazared andere Reisende trifft, schließt er sich ihrer Gruppe an, um einen Vorgeschmack auf das Leben zu bekommen. Während der Nacht leiden die Reisegefährten unter schrecklichen Albträumen, die sie zermürben, und irgendwann versucht der Hazared, ihre Körper in Besitz zu nehmen. Wenn er einen Körper übernommen hat, behält er Zugriff auf alle Mächte des Hazareds, doch sein Verstand wird dafür verdreht und er wird aggressiv, rachsüchtig und gewalttätig. Viele unschuldige Reisende wurden beschuldigt, Hazared zu sein, und haben es mit ihrem Leben bezahlt. Es ist extrem schwer zu beweisen, dass jemand wirklich ein Hazared ist, doch einige Dschinnjäger nutzen zu diesem Zweck uralte Rituale.

Attribute:
Stärke 5, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 5

Trefferpunkte: 8

Willenskraftpunkte: 9

Bewegungsrate: 10

Fertigkeiten: Nahkampf 2

Panzerung: -

Waffen: -

- **Albträume:** Ein Hazared kann jemanden, der in der Nähe schläft, für 1 FP mit schrecklichen Albträumen heimsuchen. Die Albträume verhindern, dass der Träumer während der Nacht Schaden oder Stress regeneriert, und die Person erleidet einen Abzug von -1 auf alle Fertigkeiten pro schlafloser Nacht.
- **Besessenheit:** Der Hazared kann Besitz von Personen ergreifen. Dies erfordert 1 FP und einen erfolgreichen vergleichenden Wurf auf **Mystik** gegen den Verstand des Opfers.

KRANKHEITEN UND GEDANKENMEMS

Monster und Geister sind nicht das einzige, was den Horizont heimsucht. Ansteckende Krankheiten und Gedankenmems schwären in Kolonien, auf Raumstationen und in Städten. Sowohl Krankheiten als auch Gedankenmems funktionieren wie Gift (Kapitel 6). Der Unterschied zwischen den beiden ist, dass Krankheiten den Körper beeinflussen, während Gedankenmems den Verstand eines SC angreifen. Der SL kann jederzeit eine Krankheit oder ein Gedankenmem einführen (wenn die Situation es erlaubt), was ihn 1 FP kostet.

WAHN

+1

Es gibt viele Formen von Wahn. Sie können unvermittelt und unerwartet zuschlagen: nach langen Reisen durch die große Schwärze und Portalsprüngen, oder nachdem man verstümmelte Körper oder den Mord an einem Freund oder geliebten Menschen sehen musste. Unten sind einige Formen von Wahn aufgelistet:

WAHN

W6	ERGEBNIS
1	**Phobie.** Der SC erleidet große Angst und läuft vor der Quelle seiner Angst davon.
2	**Zwang.** Der SC führt zwanghaft eine bestimmte Handlung in bestimmten Situationen aus.
3	**Melancholie.** Der SC hat das Gefühl, dass seine Existenz sinnlos ist, und er wird furchtlos, weil er nichts durch seinen Tod zu verlieren hätte.
4	**Seelischer Bruch.** Die Seele des SC wird zerrissen, und er kann Stimmen und flüsternde, zischende Geister hören, die ihm sagen, was er tun soll.
5	**Wachender Schlaf.** Der SC sitzt apathisch da und starrt einfach an die Wand. Er tut nichts und hört auf zu essen.
6	**Mörderischer Zorn.** Der SC wird ein rasender Irrer und versucht, alle Leute in seiner Umgebung umzubringen. Allerdings behält er die Fähigkeit, bei der Verfolgung seiner mörderischen Ziele rational zu agieren.

TACHARUKS LÄSIONEN

-2

Tacharuk war ein berühmter Medikurg und Samariter, der durch den Horizont reiste, um sich um die Kranken und Bedürftigen zu kümmern. Auf einem von Uharus Waldmonden erlitt Tacharuk selbst eine geheimnisvolle Krankheit, die mit schwarzen, blutenden Läsionen auf der Haut begann und damit endete, dass er aus allen Körperöffnungen blutete.

Eine Person, die in Kontakt mit der Krankheit kommt, muss einen Wurf auf **Kraftakt** schaffen, um nicht infiziert zu werden. Die ersten Läsionen treten einige Tage nach Ansteckung auf. Danach erleidet der Kranke 1 Schadenspunkt pro Tag, bis er gebrochen ist und stirbt. Nur **Medikurgie** mit Zugriff auf die besten Traumalabore kann den Prozess aufhalten.

HYPERKRANKHEIT

+2

Leute, die zu lange Portalfeldern ausgesetzt sind oder mit ihnen in Kontakt kommen, ohne im Kälteschlaf zu sein, leiden unter der „Hyperkrankheit" oder „schlechten Stasis", wie sie auch genannt wird. Der Zustand ist dauerhaft und tritt in vielen Formen auf, von Wahnsinn bis zu Gliedmaßen, die von der Dunkelheit verdreht worden sind. Letzteres lässt sich zumindest mit Prothesen beheben. Eine Person, die durch ein Portalfeld reist, ohne im Kälteschlaf zu sein, wirft einen W6, wobei ein Ergebnis von 1-2 bedeutet, dass sie von der Hyperkrankheit betroffen wird.

OASENKRANKHEIT

-1

Das Gedankenmem, das als Oasenkrankheit bekannt ist, ist gefährlich und schlägt vor allem in trockenen Umgebungen und Wüsten zu. Leute, die sich das Mem zuziehen, versuchen ihren Durst zu lindern, indem sie Wasser trinken, wo sie es finden können. Sie können nicht aufhören zu trinken. Nach ein paar Tagen schwillt ihr Gehirn an und sie sterben, wenn man sie nicht mit Gewalt am Trinken hindert. Ein Medikurg allein kann den Patienten nicht behandeln, da das Mem nur mit Proxy-Technologie bekämpft werden kann. Angeblich haben auch Exorzismen in manchen Fällen funktioniert.

DER FLUCH DES DAR

-2

Auf Dabaran und in der Oberschicht auf Coriolis breitet sich ein Leiden aus, das als Fluch des Dar bekannt ist. Der Effekt des Mems ist, dass das Opfer extrem hochmütig und arrogant wird. Das Opfer erleidet -2 auf **Manipulation**. Das Mem ist heilbar, doch hat das Opfer meistens kein Interesse daran, geheilt zu werden. Wo der Fluch herkommt, ist unklar, doch einige Gelehrte glauben, dass er vor allem Leute betrifft, die die Wunde besucht und in ihre gewaltige Leere geblickt haben.



KAPITEL 15

KAMPAGNE

Wir leben in einem Zeitalter der Veränderung. Der Horizont ist in Gefahr. Die Ikonen wissen es, und wir können sie flüstern hören. Die Mystikerkrankheit verbreitet sich, niemand weiß, was die Abgesandten wirklich wollen, und der Orden ist auf dem Kriegspfad. An wen können wir uns wenden, wenn selbst das Konzil nichts unternimmt?

DER HORIZONT BRENNT – Zhada Mel

Der Dritte Horizont ist ein Ort der Intrigen und des Abenteuers. Es ist deine Aufgabe als SL, dies den Spielern näher zu bringen. Dieses Kapitel hilft dir mit Tipps und Werkzeugen, mit denen du das bestmögliche Spiel erschaffen kannst. Es beschreibt auch die Prinzipien des Spiels, gibt Tipps zur Erschaffung von NSC, sowie Hinweise, wie du die Finsternis zwischen den Sternen einsetzen kannst. Du findest auch ein Miniszenario und zwei Szenario-Schauplätze zur sofortigen Verwendung.

Das Kapitel ist nur für den SL gedacht (besonders Die Statuette von Zhar und Terenganu-Tal). Wenn du ein Spieler bist und weiterliest, verdirbst du dir und deiner Gruppe den Spaß.

DEINE AUFGABE ALS SL

Als SL ist es deine Aufgabe, den Horizont zum Leben zu erwecken. Du bist alle Freunde und Feinde der SC. Du bist der Meteorit, der durch den Weltraum fliegt, und der Sturm, der durch den Dschungel heult. Du bist die Wesen in den Schatten, die mystischen Artefakte, die die SC finden, und viel, viel mehr. Es ist eine schwierige und herausfordernde Aufgabe, die Welt von Coriolis zum Leben zu erwecken, aber auch unterhaltsam und kreativ. Es gibt einige Elemente in Coriolis, die für ein einzigartiges Spiel sorgen. Sie sind unten kurz vorgestellt.

DIE PRINZIPIEN DES SPIELS

Die Prinzipien des Spiels sind Hilfen für dich als SL, um für die richtige Atmosphäre und Stimmung zu sorgen. Sie können dir auch dabei helfen, Situationen zu bewältigen, die im Verlauf des Spiels entstehen. Lerne sie am besten auswendig und wende sie im Spiel an.

⚙ KULTUR IST ALLES

Die Welt von Coriolis ist voller verschiedener Kulturen, die den Horizont beeinflussen, von den stolzen Kulturen der Erstsiedler, die Mystizismus, Religion und Tradition feiern, bis zu den modernen Pionieren, die mit der Zenith eingetroffen sind. Erfülle die Spielwelt mit Inspirationen aus dem Nahen Osten und der geheimnisvollen, märchenhaften Stimmung von Tausendundeiner Nacht.

⚙ DIE MISSIONEN BRINGEN DIE GESCHICHTE VORAN

Um im Horizont zu überleben, müssen die SC Missionen annehmen, um Birr, Ansehen oder Raumschiffteile zu verdienen. Der Fokus und die Ziele der Gruppe sollten der Antrieb des Spiels sein. Gib ihnen Missionen, die etwas bedeuten, die sie verändern und die am Ende vielleicht sogar den ganzen Horizont verändern.

⚙ IHR RAUMSCHIFF IST IHR HERZ

Das Raumschiff der Gruppe ist ihre Heimat, ihr Transportmittel und ihre wichtigste Ressource. Das Raumschiff sollte ein eigener Charakter in der Gruppe werden, mit eigenem Leben, eigenen Macken und einer eigenen Geschichte. Das Raumschiff ist der wichtigste Besitz der Gruppe. Verwende es, um Geschichten und Herausforderungen zu erschaffen.

⚙ DIE FRAKTIONEN REGIEREN DEN HORIZONT

Die mächtigen Fraktionen dominieren den Großteil des Horizonts und sind im ständigen Wettstreit miteinander. Sie versuchen stets, ihren Einfluss auf Kosten der anderen auszuweiten. Egal, ob sie es wollen oder nicht, die SC werden früher oder später in diese Intrigen und Komplotte hineingezogen werden, entweder als willige Beteiligte oder manipulierte Schachfiguren.

⚙ DER WELTRAUM IST VOLLER GEHEIMNISSE

Die Spielwelt von Coriolis ist voller ungelöster Mysterien, uralter Geheimnisse und seltsamer Rätsel. Die SC sollen die Geheimnisse des Dritten Horizonts auf ihren Reisen erkunden. Lasse sie die Ruinen der Portalbauer finden, Gerüchte über die schreckliche Macht der Abgesandten hören und seltsame Überreste von Erstsiedler-Zivilisationen entdecken, die lange im Sand der Zeit verloren waren.

⚙ DAS ÜBERNATÜRLICHE IST REAL

Für die Menschen des Dritten Horizonts ist das Übernatürliche real. Dschinn, die Dunkelknechte und unerklärbare Phänomene existieren wirklich. Woher sie alle stammen, ist jedoch nicht so klar. Anhänger der Ikonen sagen, dass sie aus der Finsternis zwischen den Sternen stammen, während andere die Technologie uralter Zivilisationen verantwortlich machen. Verwende das Übernatürliche wirkungsvoll, aber nicht zu oft. Lass es etwas sein, das besonders und furcht-

erregend ist. Wer im Dritten Horizont nicht die Ikonen verehrt, wird auffallen. Sorge dafür, dass das den Spielern klar ist: Lasse NSC in ihrer Umgebung beten, Segen empfangen und das Zeichen gegen die Finsternis zwischen den Sternen machen. Verwende deine Finsternispunkte für dramatische Effekte, um das Spiel spannender zu machen.

SZENEN – ANFÄNGE UND ENDEN

Die Geschichte als eine Reihe von Szenen zu betrachten, ist ein praktisches Werkzeug für den SL. Dies könnte dabei helfen, deinen Erzählstil wirkungsvoller zu machen. Die Spieler könnten auch die Führung übernehmen und eigene Szenen ins Spiel einbringen. Was ist nun also eine Szene? Eine Szene ist der Teil des Spiels, in dem die wichtigen Dinge passieren, in dem die SC mit den NSC und der Spielwelt interagieren. Eine Szene erfordert normalerweise zwischen einigen Minuten und einer halben Stunde Spielzeit. Anstatt jede Minute des Tages oder auf langen Reisen auszuspielen, was passiert, konzentrierst du dich am besten auf wichtige Ereignisse.

Szenen sollten immer einen Zweck erfüllen, beispielsweise:

- die Geschichte voranbringen
- Konflikte aufzeigen
- einen NSC vorstellen oder näher beschreiben
- Spannung und Atmosphäre erschaffen
- den Spielern eine wichtige Information geben
- eines der Prinzipien des Spiels näher schildern

Wenn du eine Szene erschaffst, solltest du darüber nachdenken, wo sie anfangen und enden soll. Wenn eine Szene zu früh einsetzt, wird sie langweilig, ehe du zum guten Teil kommst, und das Gleiche gilt, wenn die Szene weiterläuft, nachdem die wichtigen Ereignisse vorüber sind. Erschaffe Szenen über individuelle Ereignisse oder Begegnungen, nicht über Örtlichkeiten.

ZEIT IM SPIEL

Zeit im Spiel wird auf zwei Arten gemessen: Spielzeit und Erzählzeit. Spielzeit beschreibt die verschiedenen Zeitunterteilungen, die für die Sitzung und in der realen Welt relevant sind.

⚙ SPIELZEIT

- **Runde:** Eine Runde ist die Zeit, die alle SC brauchen, um in einem Konflikt zu handeln und sich zu verteidigen. Eine Runde entspricht normalerweise zwischen 10 und 20 Sekunden Erzählzeit.
- **Szene:** Die Zeit, die notwendig ist, um einen Konflikt oder ein anderes Ereignis abzuschließen. Normalerweise zwischen ein oder zwei Minuten und einer halben Stunde.
- **Sitzung:** Die Zeit, die ihr zu einem bestimmten Zeitpunkt für das Spiel freihaltet, normalerweise zwischen zwei und vier Stunden. Am Ende der Sitzung werden die SC mit EP belohnt.
- **Szenario:** Ein Abenteuer, das mehrere Sitzungen überspannt und ein großes Problem zum Abschluss bringt oder löst.
- **Kampagne:** Zwei bis vier Szenarien, die zusammen einen Handlungsbogen ergeben. Wenn eine Kampagne endet, sollte das spürbare Auswirkungen auf den Dritten Horizont haben.

⚙ ERZÄHLZEIT

Die Zeit, die in der Spielwelt vergeht, wird Erzählzeit genannt. Normalerweise ist das nichts, was man im Auge behalten sollte, doch manchmal sollte man vielleicht erwähnen, dass die Gruppe eine Stunde gebraucht hat, um vom Neoptra-Raumhafen zum Netz zu kommen, oder dass ein Konflikt, der fünfzehn Minuten Spielzeit erfordert hat, in der Erzählzeit nur ein oder zwei Minuten gedauert hat. Du kannst Erzählzeit im Spiel nutzen, um etwas dramatischer zu machen:

- **Gegen die Uhr**: Wenn die SC unter Zeitdruck stehen, kann das die Spannung erhöhen. Das könnte Fallen beinhalten, die sich in wenigen Minuten schließen, oder eine Bombe, die in einer halben Stunde explodiert. Du kannst beispielsweise alle Fertigkeitswürfe während eines Szenarios zählen, um zu ermitteln, wie viel Zeit vergangen ist, was ihre Entscheidungen beeinflussen könnte.
- **Erzählzeit und Grade des Erfolgs und Versagens:** Du kannst sagen, dass etwas mehr oder weniger Zeit erfordert, abhängig davon, wie sich die SC bei ihren Fertigkeitswürfen anstellen. Für zusätzliches Drama kannst du das mit Zeitdruck kombinieren. Als allgemeine Regel sollte ein kritischer Erfolg die Zeit, die erforderlich ist, halbieren, und zusätzliche Sechsen können die Zeit sogar noch weiter verkürzen.
- **Die Länge einer Aktion:** Du kannst bestimmen, dass eine einzelne Aktion (ein Fertigkeitswurf) viel Erzählzeit erfordert, damit du aus der Geschichte herauszoomen kannst, wenn es zur Situation passt. Beispielsweise könnte ein **Manipulation**-Wurf für mehrere Monate der Verhandlung während eines Gipfels oder einer Konferenz zwischen zwei Fraktionen oder Konzernen stehen, und ein Wurf auf **Beobachtung** kann eine 30 Stunden andauernde Aufklärung eines Märtyrerkommandos oder eines Syndikats-Lagerhauses darstellen. Das kann eine Methode sein, um längere Schnitte in einem Szenario zu machen, ohne zu sehr an Details hängen zu bleiben.
- **Hineinzoomen und herauszoomen:** Die Zeit, die für eine Aktion notwendig ist, kann schwanken. Du kannst das nutzen, um das Tempo einer Geschichte anzupassen, um ein unerwartetes Ereignis einzuführen oder eine neue Szene zu beginnen.

SZENARIEN IN CORIOLIS

Coriolis ist ein Spiel, das auf epische Kampagnen ausgelegt ist, in denen sich der Horizont durch deine Taten verändert, aber du kannst natürlich kleinere, fokussiertere Kampagnen spielen, die sich auf das Konzept oder Ziel einer Gruppe kon-



zentrieren. Vielleicht findet alles in einer isolierten Kolonie auf einem abgelegenen Mond oder bei einem umzingelten Trupp von Drohnenlenkern auf Uharu-13 statt. Egal, wie ihr spielen wollt, es gibt viele Möglichkeiten, eine gute Geschichte in Coriolis zu erschaffen. Unten findest du die drei Hauptformate des Spiels:

- **Mini-Szenarien** beschreiben ein Ereignis mit einem Hintergrund, einem Startpunkt, einigen kurzen Episoden und einigen Vorschlägen für Epiloge und Fortsetzungen. Sie sind perfekt für ein oder zwei Sitzungen geeignet.
  Beispiel: Die Statuette von Zhar Baghra auf Seite 347.
- **Szenario-Schauplätze** beschreiben einen Ort: seine aktuelle Situation und die NSC, die Technologie und Artefakte, die man hier finden kann. Du findest auch kurze Vorschläge für mögliche Ereignisse, doch ist der Sektor ansonsten offen und nicht an eine bestimmte Geschichte gebunden.
  Beispiel: Terenganu-Tal auf Seite 351 und Wahibs Cantina auf Seite 357
- **Abenteuer** sind Geschichten mit drei Akten, mit einigen möglichen Startpunkten und wichtigen Szenen, Örtlichkeiten und NSC sowie Tipps für die Zeit danach. Nur Abenteuer enthalten voll beschriebene Szenen.

WIE MAN MIT SCHWIERIGKEITSGRADEN UMGEHT

Wenn die Würfel auf den Tisch kommen, sollte man schon wissen, wie man einen passenden Schwierigkeitsgrad bestimmt. Das Fertigkeiten-Kapitel beschreibt die Schwierigkeitsgrade und die Erfolgsgrade. Es ist wichtig, dass du dich daran erinnerst, dass die Schwierigkeit das Drama einer Situation einfangen soll, nicht unbedingt ihren „Realismus“. Es sollte schwieriger sein, etwas dramatisch Wichtiges zu tun, als etwas, das weniger bedeutend ist. Es ist besser, die höheren Schwierigkeitsgrade für wichtige Würfe zu nutzen, anstatt immer die gleichen Schwierigkeiten zu verwenden, und den Spielern negative Modifikatoren zu verpassen, wenn die Situation sich zuspitzt. Das hat den psychologischen Effekt, dass sich die Spieler herausgefordert fühlen, nicht eingeschränkt oder entmutigt. Der letzte wichtige Rat über Schwierigkeitsgrade ist, dass du als SL immer in der Lage sein solltest, den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Es sollte nicht entsprechend schwierig für den SC abhängig von seiner Fertigkeitsstufe sein; es muss eine Logik hinter dem Wurf stehen, die in die Geschichte passt.

NIEDRIGE SCHWIERIGKEIT

Es gibt verschiedene Gründe für niedrige Schwierigkeitsgrade, die dafür sorgen, dass die SC sich auszeichnen. Dinge, die dem Drama im Weg stehen, sollten niedrige Schwierigkeitsgrade haben, damit sie die Geschichte nicht ausbremsen.

⚙ HOHE SCHWIERIGKEIT

Hohe Schwierigkeitsgrade sollten verwendet werden, wenn die Spieler einen großen FP-Pool angesammelt haben, wenn sie am Ende eines Abenteuers sind oder wenn die Gegner gut vorbereitet sind. In solchen Situationen kannst du die Schwierigkeit aller Aktionen anheben.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Als SL befehligst du Ionenstürme, Artefaktkreaturen und Dschinn, deine wichtigsten Werkzeuge sind aber deine Nichtspielercharaktere. Wenn du Spannungen oder Drama im Spiel erzeugen willst, könnte es effektiv sein, NSC zu verwenden, die die SC hassen, die sie beschützen wollen oder mit denen sie eine Beziehung haben.

NSC ERSCHAFFEN

Fange damit an, welches Unterkonzept dein NSC haben sollte. Ein NSC könnte auch ein Konzept haben, das ist jedoch nicht zwingend.

Attribute: Tabelle 15.1 listet typische Attributswerte für NSC auf. Wenn der NSC kein Konzept hat, könntest du ihm einfach 3 in allen Attributen geben. Die angegebenen Werte sind nur Beispiele. Du kannst natürlich NSC mit höheren oder niedrigeren Werten erschaffen, wenn du willst, sogar höher als die Startwerte von SC, doch sollte kein NSC einen Wert von über 5 in einem Attribut haben.

Reputation: Tabelle 15.1 listet Reputationswerte auf. Du kannst die Tabelle als Anregung verwenden. Die Werte gelten für Stationsbewohner-NSC. Wenn der NSC ein Plebejer ist, senke den Wert um 2, wenn er Privilegierter ist, erhöhe ihn um 2.

WANN DU WÜRFELST

Du solltest nur würfeln, wenn das Ergebnis etwas Interessantes in der Geschichte bewirkt, egal, ob der Wurf erfolgreich ist oder scheitert. Das ist ziemlich offensichtlich bei Würfen, die erfolgreich sind, diese treiben schließlich die Geschichte voran, doch sollten auch alle Fehlschläge interessante Folgen haben und nicht nur Hindernisse in der Geschichte sein. Sie sollten zu etwas Neuem und Spannendem führen. Wenn ein misslungener Wurf keine interessanten Auswirkungen hat, kannst du genauso gut auch gar nicht würfeln.

SIE LEBEN

Wenn du kannst, solltest du verhindern, dass deine NSC zu früh sterben. Ein NSC, der überlebt und später zurückkehrt, macht mehr Spaß als ein toter. Du solltest es ebenfalls vermeiden, dass die SC zu leicht einen wichtigen Feind ausschalten. Stelle ihnen zuerst einige Schergen in den Weg, und wenn die SC es dennoch schaffen, ihre Gegner oder andere wichtige NSC zu töten, dann sollten sie mit den Folgen leben müssen!

TABELLE 15.1 TYPISCHE NSC

NSC	STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT	VERSTAND	EMPATHIE	REPUTATION	FERTIGKEITEN
Agent	2	4	3	4	4	Beobachtung 2, Fernkampf 1, Manipulation 3
Datenspinne	2	3	5	3	4	Datendschinn 3, Kultur 1, Manipulation 2
Unterhändler	2	2	4	5	5	Kommandieren 1, Kultur 2, Manipulation 3
Flüchtling	3	4	2	4	2	Infiltration 2, Mystik 3, Nahkampf 1
Wissenschaftler	2	3	5	3	5	Beobachtung 1, Technologie 2, Wissenschaft 3
Schiffsarbeiter	5	3	3	3	3	Beweglichkeit 2, Kraftakt 3, Nahkampf 1
Künstler	2	3	2	5	5	Beweglichkeit 2, Kultur 1, Manipulation 3
Soldat	3	5	2	2	3	Kommandieren 1, Fernkampf 3, Nahkampf 2
Pilot	3	4	4	2	4	Datendschinn 2, Pilot 3, Technologie 1
Prediger	2	2	4	4	5	Kultur 2, Manipulation 3, Überleben 1
Pionier	3	4	4	2	4	Beobachtung 2, Beweglichkeit 1, Überleben 3

Fertigkeiten: Typische Fertigkeitsstufen für die verschiedenen Konzepte sind in Tabelle 15.1 aufgeführt. Du kannst die Werte anpassen, wenn du möchtest. Ein NSC mit einem bestimmten Konzept muss einen Wert von mindestens 1 in allen Konzeptfertigkeiten haben.

Talente: NSC haben normalerweise keine Talente, aber du kannst einem besonders fähigen NSC ein Talent geben, wenn du möchtest.

Name, Charaktermerkmale und Ziel: Abgesehen von den Spielwerten und Regeln gibt es drei Dinge, die du über jeden NSC wissen solltest:

- **Name.** Wie lautet sein Name?
- **Charaktermerkmale.** Wie sieht er aus, wie handelt er, hat er auffällige Merkmale?
- **Ziel.** Was sind seine Ziele?

Zukünftige Szenarien und Produkte werden Listen vieler verschiedener NSC enthalten.

NSC VERWALTEN

NSC verwenden die gleichen Regeln wie SC. Sie würfeln, um schwierige Aufgaben zu bewältigen, sie brauchen medizinische Versorgung, wenn sie gebrochen werden, und riskieren dauerhafte Verletzungen, wenn sie kritisch verwundet werden. Du kannst allerdings die Regelaspekte von NSC ignorieren, solange sie keine direkte Auswirkung auf einen SC haben. Achte nicht auf die Ressourcen oder Ausrüstung für deine NSC, dadurch kannst du frei entscheiden, wann ihnen etwas ausgeht. Würfle nicht für die Aktionen von NSC, außer sie greifen einen SC an oder interagieren mit ihm.

Gruppen von NSC: Wenn du mit mehreren NSC zu tun hast, kannst du sie ihre Aktionen als Gruppe anstatt einzeln ausführen lassen.

BELOHNUNGEN UND ERFAHRUNG

Die SC und der Dritte Horizont verändern sich ständig. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie sich SC entwickeln können, und es ist die Aufgabe des SL, dafür zu sorgen, dass das Spiel Motivation und Belohnungen zu bieten hat.

Passende Belohnungen könnten sein:

- Talente
- Kybernetik und Bionik
- Artefakte
- Ausrüstung
- Raumschiffaufrüstungen

Wenn es um Talente geht (sowohl Gruppentalente als auch normale) können diese ebenfalls mit EP erworben werden. Dasselbe gilt für Kybernetik und Bionik, diese könnten der Gruppe aber auch von Patronen und Auftraggebern zur Verfügung gestellt werden, genau wie Ausrüstung, Module und andere Merkmale. Artefakte sind jedoch etwas, das die SC während ihrer Abenteuer selbst entdecken müssen. Zukünftige Produkte werden Vorschläge für Belohnungen enthalten.

DIE FINSTERNIS ZWISCHEN DEN STERNEN IM SPIEL

So gut wie jeder im Horizont glaubt daran, dass die Ikonen ihn vor der Finsternis zwischen den Sternen beschützen. Das genaue Wesen der Dunkelheit ist etwas, über das sich Prediger und Propheten nicht einig sind. Einige beschreiben sie als dunkle, korrumpierende Macht, die Wurzel allen Bösen, während andere, wie die Kirche der Ikonen, daran glauben, dass die Dunkelheit ein Spiegelbild der Schatten und Geheimnisse der menschlichen Seele ist. Nur eines ist sicher: Die Leere des Weltraums scheint ein Ort zu sein, wo die menschliche Psyche in größter Gefahr ist.

Die endlose Leere, das Nichts und die Einsamkeit beeinflussen den Verstand aller Weltraumreisenden. Die Dunkelheit existiert nicht nur im Weltraum, sondern auch in erschreckenden Ereignissen, Wahnsinn und geistigem Trauma. Wenn du in die Dunkelheit geblickt hast, wirst du niemals wieder derselbe sein. Unabhängig von bestimmten Umständen erzeugen geistige Belastungen durch Weltraumreisen oder traumatisierende Ereignisse Finsternispunkte. Der SL erhält FP, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Die SC führen einen Portalsprung durch, ohne sich im Kälteschlaf zu befinden: 3 FP.
- Ein SC erleidet schlechten Kälteschlaf nach einem Portalsprung: 1 FP.
- Ein SC betet zu den Ikonen, um einen Wurf zu wiederholen: 1 FP.
- Ein SC aktiviert eine mystische Kraft: FP in unterschiedlicher Höhe.
- Die SC reisen weit hinaus in die Große Schwärze: 1–3 FP.
- Die SC besuchen Orte oder erleben Ereignisse, die mit der Finsternis zwischen den Sternen zu tun haben: FP in unterschiedlicher Höhe.

⚙ WELTRAUMREISEN UND FINSTERNISPUNKTE

Wenn die SC die Sicherheit und den Komfort von Coriolis oder anderer zivilisierter Planeten verlassen, um durch die Tiefe des Weltraums zu reisen, werden sie der Finsternis zwischen den Sternen ausgesetzt. In bekannten Gegenden mit viel Verkehr ist die Dunkelheit schwach, wird aber stärker, je weiter man in den unkartographierten Raum vordringt. FP fallen während Raumreisen in regelmäßigen Abständen an.

Verwende die folgenden Kategorien:

1. **Vielbefahrene Route.** Diese Routen verlaufen zwischen wichtigen Planeten und Systemen wie Kua, Algol, Dabaran, Mira, Sadaal und Zalos. 1 FP pro Woche Reise (für die gesamte SC-Gruppe).
2. **Einsame Route.** Diese Routen verlaufen zwischen kleineren Stationen in einem System oder zu entfernten Systemen wie Menkar und Eanu. 2 FP pro Woche Reise.
3. **Unkartographierter Weltraum.** Weltraum weiter als 5 AE von bekannten Routen entfernt. 3 FP pro Woche Reise.

⚙ TRAUMATISIERENDE EREIGNISSE

Wenn die SC etwas ausgesetzt sind, das unheimlich, unnatürlich oder erniedrigend ist, dann wird die Dunkelheit stärker. Dasselbe gilt, wenn die SC eine böse oder unmoralische Tat vollführen.

WIE MAN FINSTERNISPUNKTE VERWENDET

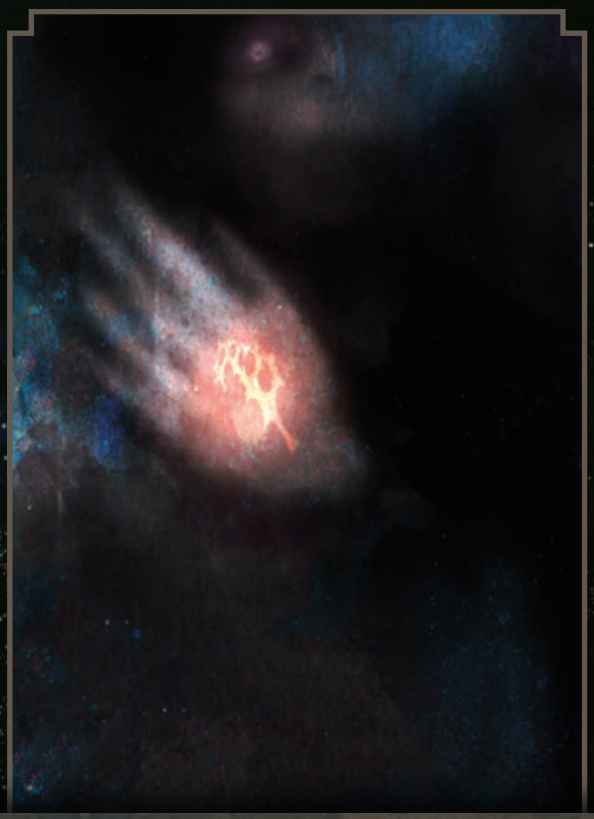
Das Kapitel Fertigkeiten beschreibt, wie Gebete FP für den SL erzeugen. Dieser kann sie verwenden, um die Geschichte spannender zu machen. Als SL solltest du darauf achten, die FP auszugeben und sie nicht anzusammeln. Die FP verdeutlichen, dass jede positive Kraft eine negative Gegenkraft hat. Die unterschiedlichen Wege, wie du FP ausgeben kannst, erfordern unterschiedlich viele Punkte und sind unten beschrieben.

FINSTERNISPUNKTE VERWENDEN

- **Wurfwiederholung.** Genau wie die SC zu den Ikonen beten können, um eine Wurfwiederholung zu erhalten, so kann der SL den Wurf für einen NSC neu ablegen. Kostet 1 FP.
- **Initiative Ergreifen.** Ein NSC bricht die Zugreihenfolge im Kampf und handelt, ehe er an der Reihe ist. Der SL entscheidet wann. Kostet 1–3 FP.
- **Leeres Magazin.** Einem SC, der mit **Fernkampf** angreift, geht die Munition aus. Der Angriff ist nicht betroffen, aber die Waffe muss nachgeladen werden. Kostet 1 FP.
- **Ladehemmung**. Die Waffe eines SC blockiert. Der Angriff geht verloren, und ein Wurf auf **Technologie** (eine langsame Aktion) ist notwendig, um die Waffe zu reparieren. Kostet 3 FP.

ERSCHRECKENDE ODER BESCHÄMENDE ERFAHRUNGEN

- **Ein unnatürliches Ereignis erleben: 1–3 FP**
- **Folter erleiden: 2 FP**
- **Jemanden foltern: 3 FP**
- **Jemanden töten (abgesehen von Gegnern in einem Kampf): 3 FP**



- **Kaputtes System**. Ein System an Bord hört auf zu funktionieren. Es könnte alles sein, von einem Waffensystem bis zum Lebenserhaltungssystem. Ein Wurf auf **Technologie** oder **Datendschinn** ist notwendig, um es zu reparieren. Kostet 3 FP, oder 1 FP, wenn das betreffende System nicht gut gewartet wurde.
- **Schiffsproblem**. Das Problem des Schiffs wird aktiviert. Details findest du in der Liste der Probleme. Kostet 2 FP.
- **Überladung.** Ein System wird überladen, entweder aufgrund von vernachlässigter Wartung oder einer kurzfristigen Fehlfunktion. Das System hört für drei Runden auf, zu funktionieren (siehe Kapitel 7). Kostet 1 FP.
- **Reaktion**. NSC können im Kampf keine Reaktionen ausführen (siehe Seite 84), es sei denn, der SL gibt 1 FP aus.
- **Verlorener Gegenstand**. Ein SC hat einen wichtigen Gegenstand verloren. Der SL entscheidet, welchen. Kostet 3 FP.
- **Verstärkung**. Die Gegner erhalten unerwartete Rückendeckung. Der SL entscheidet, in welcher Form. Kostet 1–3 FP, abhängig von der Verstärkung.
- **Unschuldige in Gefahr.** Ein Unbeteiligter wird plötzlich ins Gefecht verwickelt und braucht Hilfe. Werden die SC ihm helfen? Kostet 2 FP.
- **Persönliches Problem.** Das Persönliche Problem eines SC (siehe Seite 26) beeinflusst ihn auf eine Weise, die der SL festlegt. Kostet 1 FP.
- **Zorn der Natur**. Etwas Gefährliches in der Umgebung um den SC beeinflusst ihn plötzlich. Es könnte sich um brechende Dachbalken oder einen Erdrutsch handeln. Kostet 1–3 FP abhängig von der Gefahr.
- **Dunkle Gedanken**. Ein SC wird plötzlich von zeitweiligem dunklen Wahn ergriffen. Mehr Details findest du in Kapitel 14. Kostet 1–3 FP.
- **Die Macht der Dunkelheit.** Bestimmte Talente oder Fähigkeiten können von NSC oder Kreaturen mit FP aktiviert werden. Mehr Details findest du in Kapitel 14. Die FP-Kosten variieren.
- **Nachladen**. Normalerweise können NSC ihre Waffen nicht nachladen, beispielsweise nach automatischem Feuer. Damit sie es tun können, muss der SL 1 FP aufwenden.

⚙ ZORN DER NATUR

Der Zorn der Natur bedeutet, dass die Umgebung plötzlich gegen die SC arbeitet. Das könnte Rauch sein, starke Winde, Schlamm, fallende Felsen oder etwas anderes. Manchmal beeinflusst die Natur die SC negativ, ohne dass die Dunkelheit etwas damit zu tun hat, wie durch schwieriges Gelände oder Stürme. Die Regeln für Zorn der Natur unten gelten nur, wenn der SL FP ausgibt, um die SC auf die Probe zu stellen. Es gibt drei Stufen des Zorns der Natur. Der Effekt hält nur eine begrenzte Zeit an und beeinflusst einen oder mehrere SC, die ähnliche Aktionen ausführen.

⚙ INITIATIVE ERGREIFEN

Ein NSC kann die Initiative im Kampf ergreifen, indem er FP ausgibt. Die FP-Kosten hängen davon ab, ob der NSC vor allen anderen handeln soll oder nur vor einem bestimmten SC. Normalerweise betragen die Kosten 1 oder 2 FP abhängig von der Stärke der NSC, plus 1 zusätzlichen FP, wenn der NSC als erster handeln will.

TABELLE 15.2 ZORN DER NATUR

FP-KOSTEN	EFFEKT
1	Die Schwierigkeit steigt um 1 für eine oder mehrere Fertigkeiten. Es könnte sich zum Beispiel um plötzlichen Rauch aus einer Maschine handeln, um flackernde Lichter, eine einstürzende Mauer und so weiter.
2	Die Schwierigkeit steigt um 2 für eine oder mehrere Fertigkeiten. Dies könnte zum Beispiel starker Schneefall während eines Sturms sein, eine tiefe Schlammpfütze im Dschungel, stürzende Bäume und so weiter.
3	Die Schwierigkeit steigt um 3 für eine Fertigkeit. Ein Fehlschlag bedeutet Schaden, Stress oder einen anderen negativen Effekt, der einige Runden anhalten könnte.

EINSTEIGEN

Auf der nächsten Seite findest du ein Miniszenario, mit dem du sofort losspielen kannst, um einen ersten Vorgeschmack auf den Dritten Horizont zu erhalten. Danach folgen zwei Szenario-Schauplätze: ein Dschungeltal auf Kua und eine Cantina auf Coriolis. Du kannst sie für deine eigenen Abenteuer verwenden.

DIE STATUETTE VON ZHAR

Zhar Baghra war ein berühmter Portalforscher, der vor kurzer Zeit unter geheimnisvollen Umständen auf Kua verschwunden ist. Der einzige Überlebende von Baghras Expedition ist gerade nach Coriolis zurückgekehrt, mit einer seltsamen Statuette in seinem Besitz. Er ist untergetaucht. Der Antiquitätenhändler und Mittelsmann des Syndikats, Merez Alcan, hat von dem wertvollen Artefakt gehört und braucht Hilfe, es zu finden.

Die Statuette von Zhar Baghra ist ein Miniszenario, das als Einführung für Coriolis – Der Dritte Horizont gedacht ist. Das Szenario gibt dir einen ersten Vorgeschmack auf die gewaltige Coriolis-Raumstation mit möglichen Nachwirkungen und weiteren Abenteuern, die im Szenario-Schauplatz Terenganu-Tal warten.

HINTERGRUND

Der Portalforscher Zhar Baghra war ein exzentrischer Wissenschaftler, der vor kurzem eine Expedition in den Dschungel von Kua zusammengestellt hat, um eine Ausgrabung im Terenganu-Tal zu beginnen. Etwas ging schief, und niemand hat im letzten Segment von Baghra oder der Expedition gehört. Die Expedition erlitt in den tiefen Kavernen unter dem Terenganu-Plateau ein grausiges Schicksal. Uralte Portalbauer-Artefakte entfesselten ihre tödliche Macht, und der einzige Überlebende war der junge Archäologe Lavim Tamm, der aus den Höhlen floh und sich in der Sicherheit des dunklen Dschungels versteckte. Er nahm dabei eine fremdartig aussehende Statuette mit. Der Antiquitätenhändler Merez Alcan erwirbt seit langer Zeit verbotene Technologie, Fraktionstechnologie und illegale Artefakte für das Syndikat, die er wiederum für einen sehr hohen Preis verkauft. Merez wird alt und denkt mittlerweile über den Ruhestand nach. Durch seine Spione in der Archäologengasse wurde Merez über die Rückkehr von Lavin Tamm von Kua informiert und über die Statuette, die dieser bei sich trägt. Merez kann seine normalen Kontakte nicht für diesen Auftrag verwenden, deshalb heuert er Hilfe von außen an, die SC, um Lavim und die Statuette ausfindig zu machen. Ohne dass Merez es wüsste, sucht auch jemand anderes nach der Statuette: eine Drakoniterin, die das Artefakt für die geheimnisvollen Rituale der Fraktion sucht.

DER BEGINN DES SZENARIOS

Die SC sind irgendwo an Bord der Coriolis, wenn sie von Merez Alcan kontaktiert werden. Sie könnten in einer Cantina sein (vielleicht bei Wahibs, dem unten beschrieben Szenario-Schauplatz), in den Ladebuchten unter dem Raumhafen, auf einer der Plazas oder in einer Bar im Mulukhad. Die SC wurden Merez von dessen Kontakten empfohlen, nicht von ihrem Patron. Er ist sehr direkt und fragt, ob sie bereit wären, ihm zu helfen, einen Gegenstand ausfindig zu machen, der sich irgendwo auf der Station befindet. Wenn die SC interessiert sind, beschreibt er das Artefakt als ein Götzenbild der Erstsiedler, das den Tänzer darstellt. Er sei daran interessiert, den Gegenstand seinem augenblicklichen Besitzer, dem Archäologen Lavim Tamm, abzukaufen.

MEREZ ALCAN

Merez ist ein Mann mittleren Alters mit kurzem, grauem Haar, Tränensäcken unter den Augen und einer Djellaba mit schwarzen Stickereien. Er trägt einen roten Fez und einen kurzen Gehstock ohne Griff. Er scheint ein Monokel zu tragen, aber tatsächlich ist es ein kybernetisches Auge mit Mikroskopfunktion.

Charaktermerkmale: Stützt sich auf seinen Stock, schnalzt mit der Zunge, rotierendes kybernetisches Auge

Attribute:
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 4

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 8

Reputation: 5

Fertigkeiten: Infiltration 4, Kultur 3, Manipulation 4, Nahkampf 3

Waffen: Scharfer Gehstock (Waffenschaden 2, KRIT 2)

FINSTERNISPUNKTE

Der SL erhält zu Beginn des Szenarios 4 FP.



Salindre

Merez bietet den SC eine Entlohnung für ihre Dienste an, entweder in Birr, Ausrüstung oder Feuerwaffen. Dies ist, was er weiß und den SC sagen kann:

- Die Statuette ist ein Götzenbild einer Inkarnation des Tänzers, des Schattenaffen. Sie sieht scheußlich aus, ist aber sehr kostbar. Merez kann sie genau beschreiben, damit die SC sie erkennen können.
- Der Archäologe Lavim Tamm ist verschwunden, treibt sich aber normalerweise am Basar auf der Gewürzplaza herum.
- Lavim hat eine Schwäche für miranischen Feuer-Kohôl, der in der Bar Weißer Tugur serviert wird.

DER GEWÜRZPLAZA-BASAR

Es ist leicht, den Basar auf der Gewürzplaza finden (siehe Seite 251). Der Handel hier ist hektisch, und wenn die SC nach Lavim fragen, werden sie nicht viele Antworten bekommen. Wenn sie jedoch miranischen Feuer-Kohôl erwähnen, werden die Gewürzhändler verschlagen grinsen und sie auf den Kohôl-Händler Abzir von der Bar Weißer Tugur verweisen. Abzir wird Lavim nach der Beschreibung der SC erkennen, kann ihnen aber nur sagen, dass er eine Weile nicht da war. Die Matriarchin des Weißen Tugur, Jasina (Empathie 3, Manipulation 3) will zunächst keine Informationen herausgeben, könnte aber dazu überredet werden. Wenn die SC mit Jasina sprechen, könnten sie bemerken, dass Lavims Freundin Jinna (Geschicklichkeit 2, Infiltration 2, Beweglichkeit 3) auf dem Basar herumschleicht. Jinna hat gehört, dass die SC sich nach Lavim erkundigt haben, und wenn sie entdeckt wird, versucht sie, durch die Menge zu flüchten. Die SC können sie durch die schmalen Gassen der Promenade verfolgen, und der SL könnte 1–3 FP ausgeben, um die Verfolgung zu erschweren (Seite 346). Wenn sie Jinna erwischen, kann sie durch **Manipulation** dazu gebracht werden, die folgenden Informationen zu teilen:

- Lavim versteckt sich in einem Antiquitätenladen in der Archäologengasse namens Kaffrahs Artefakte.
- Lavim glaubt, dass er von jemandem verfolgt wird (der Drakoniterin Salindre).
- Lavim hat, soweit Jinna weiß, keine Statuette mitgebracht.

Wenn die SC Jinna während der Verfolgung verlieren, können sie mehr Informationen von Abzir oder Jasina erhalten. Beide können ihnen sagen, dass Lavim oft Kaffrahs Antiquitäten besucht.

DER ANTIQUITÄTENLADEN

Die Archäologengasse auf der Frühlingsplaza ist voller Antiquitätenläden, Kuriositäten und Buchhandlungen (siehe Seite 253). Sie ist fast immer voller Menschen, egal, wie spät es ist. Der einzige Unterschied zwischen den Wachen ist, dass die bereits düstere Gasse in der Nacht noch zwielich-

tiger wird, in jeder Hinsicht. Kaffrahs Artefakte zu finden ist einfach, wenn die SC sich umhören, doch die meisten Leute versuchen, ihnen bessere Läden zu empfehlen und raten ihnen, ihre Zeit nicht mit der Stümperin Kaffrah zu verschwenden.

In einer schmalen Gasse voller Wäscheleinen und den Überresten eines eingestürzten Balkons leitet ein schwaches, flackerndes Schild Besucher die Stufen hinab zu Kaffrahs Artefakten. Wenn die SC eintreten, begrüßt die faltige, schwarzhaarige Kaffrah (Empathie 3, Manipulation 3) sie höflich. Sie ist fast unsichtbar unter zahlreichen Schichten verzierter Schals. Sie redet zunächst nicht über Lavim, aber nach einiger Überzeugung und vielleicht ein paar Birr (+1 auf **Manipulation**), kann sie den SC dies sagen:

- Lavin kam vor einigen Tagen an und hatte etwas Kleines bei sich, das in Tuch gewickelt war.
- Er wollte ihr nicht sagen, was es war, und wurde wütend, als sie ihn fragte. Dann verschwand er.
- Seitdem hat sie ihn nicht mehr gesehen.
- Sie kann die SC zu einer billigen Herberge oben an der Promenade schicken, wo er untergekommen ist (wenn sie ihr ein großzügiges Trinkgeld geben).

Wenn die SC Kaffrah die Statuette beschreiben, wird sie aufgeregt. Wenn sie nicht unhöflich waren, kann sie ihnen sagen, dass das sehr nach der berühmten Statuette von Zhar Baghra klingt. Mit dieser Information sollten die SC in der Lage sein, den Hintergrund herauszufinden (siehe Seite 347), indem sie einen Wurf auf **Kultur** mit -1 ablegen.

Wenn sie Kaffrahs verlassen, können sie, wenn sie wachsam sind, die Drakoniterin Salindre bemerken, die sie verfolgt. Wenn sie von den SC entdeckt wird, flieht sie eilig, indem sie die Wände der Gasse erklimmt und auf einem Dach verschwindet, gehüllt in ihren Chamäleonanzug.

SALINDRE

Salindre ist Novizin im Drakoniter-Orden und hat den Auftrag erhalten, das Artefakt zu bekommen, um in der Hierarchie aufzusteigen. Als Novizin ist sie ruhig und vorsichtig. Sie hat noch keinen Zugriff auf das Arsenal der Drakoniter und plant entsprechend. Sie trägt einen engen Kameez unter einem schwarzen Kaftan mit Kapuze.

Charaktermerkmale: Schlau, hält sich bedeckt, vertraut niemandem

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

Trefferpunkte: 7

Willenskraftpunkte: 8

Reputation: 4

Fertigkeiten: Beobachtung 3, Beweglichkeit 4, Fernkampf 4, Infiltration 4, Manipulation 3, Nahkampf 3

Talente: Kernschuss

Panzerung: 4

Waffen: Duramesser (Waffenschaden 2, KRIT 1), Beschleunigerpistole (Waffenschaden 2, KRIT 1, Weite Reichweite)

Ausrüstung: Chamäleonanzug (der Kaftan)

HERBERGE „DER STILLE EUNUCH“

Ganz oben an der Promenade, direkt bevor sie in die Lüftungsschächte und Stromleitungen übergeht, finden die SC die flohverseuchte Herberge „Der Stille Eunuch“, die der exzentrischen Legionsveteranin Silca Burros gehört und von ihr betrieben wird. Silca ist alles andere als verschwiegen und zeigt den SC sofort Lavims sargartiges Modul. Im Inneren finden sie den betrunkenen Lavim.

Wenn die SC Lavim mit **Manipulation** befragen, kann er ihnen dies sagen:

- Er wird verfolgt. Er fragt sich, ob es die SC waren.
- Er hat die Statuette nicht und hat sie in einem Spalt in einer der Brücken über die Promenade versteckt.
- Die Statuette ist nur einer von vielen Schätzen, die noch im Dschungel verborgen sind.
- Er hat die Koordinaten zur Ausgrabung. Sie befinden sich auf einem Tag, den er mit der Statuette versteckt hat.
- Er kann ihnen den Weg zur Brücke zeigen.

ANDERE WEGE ZUM STILLEN EUNUCHEN

Wenn die SC sich mit Kaffrah anlegen oder ihr keine Birr geben wollen, gibt es andere Möglichkeiten, Lavims Versteck in der Herberge zu finden.

- Sie können die Informationen von Jinna auf der Gewürzplaza erhalten.
- Sie können Salindre fangen und sie überzeugen, ihnen zu helfen. In diesem Fall weiß sie, wo Lavim ist, hat ihn aber noch nicht angesprochen.

LAVIM TAMM

Der zurückhaltende Archäologiestudent Lavim versteckt sich im Eunuchen. Er hat begonnen, Feuer-Kohôl zu trinken, um das tragische Ende der Expedition und den schrecklichen Tod seiner Freunde zu vergessen. Er trägt noch immer seine blutbefleckte Felduniform. Er sieht ausgelaugt und krank aus und hat seinen Kopf rasiert, da seine Haare als Folge der Kraft der Statuette begonnen haben, auszufallen.

Charaktermerkmale: Nervös, ängstlich, Trinker

Attribute:
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 4

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 8

Reputation: 3

Fertigkeiten: Infiltration 2, Kultur 3, Manipulation 2

SYNDIKATS-BANDENMITGLIED

Tätowiert, in grelle Farben gekleidet und mit kleinen, aber tödlichen Waffen ausgerüstet. Die Bandenmitglieder sind entschlossen und mutig. Sie versuchen, die SC über den Rand zu drängen, werden sie aber erschießen, wenn das nicht funktioniert. Sie werden ein Feuergefecht vermeiden, da sie kein Interesse an der unweigerlichen Aufmerksamkeit der Garde haben, die das nach sich ziehen würde.

Charaktermerkmale: Spuckt und schreit, gibt nicht schnell auf

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

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 4

Reputation: 2

Fertigkeiten: Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Infiltration 2, Nahkampf 3

Panzerung: 4

Waffen: Duramesser (Waffenschaden 2, KRIT 1), Vulkanpistole (Waffenschaden 2, KRIT 2, Kurze Reichweite)

DIE BRÜCKE ÜBER DIE PROMENADE

Wenn die SC Merez kontaktieren, ehe sie den Tag an der Brücke holen, wird er sich dort mit ihnen treffen. Wenn sie ihn nicht kontaktiert haben, wird er trotzdem dort sein, da er sie von Bandenmitgliedern des Syndikats beschatten lässt. Unabhängig von den weiteren Umständen will er die Statuette und die Koordinaten sofort haben, wenn er begreift, dass es auf Kua noch mehr Schätze gibt. Er führt dann einen Tag-Transfer für die Bezahlung an die SC durch und zieht sich zurück. Er könnte sich überzeugen lassen, erst zu zahlen und dann seinen Preis zu erhalten. Wenn er die Statuette und den Tag hat, befiehlt er den Schlägern des Syndikats, die SC anzugreifen. Die SC sollten im Kampf Unterstützung von Salindre erhalten, wenn die Lage schlecht aussieht, da sie ihnen zur Brücke gefolgt ist. Als SL kannst du Merez' Flucht garantieren, indem du 2 FP ausgibst, wenn du möchtest.

Die Brücke ist für Transport- und Wartungsarbeiten an den Schächten und Leitungen zwischen den Blocks des Rings gebaut worden. Sie hat ein niedriges Geländer aus gewundenen Rohren und Kabeln und ist vier Meter breit und ungefähr zwanzig Meter lang. Die Dunkelheit darunter ist von Kabeln und Leitungen durchzogen, so dass es fast wie ein Spinnennetz aussieht. Von der Brücke zu fallen bedeutet vermutlich, dass man in den Kabeln hängen bleibt oder auf einem der Balkone darunter landet.

EPILOG

Der Showdown an der Brücke könnte auf mehrere Arten enden: Merez könnte entkommen oder verschwinden, doch vielleicht haben die SC noch immer die Statuette (siehe Seite 356) und die Koordinaten. Oder die SC schaffen es, die Syndikatsschläger und Merez zu besiegen und die Statuette zu behalten. Eine Möglichkeit ist, dass Merez erfolgreich mit der Statuette entkommt und die SC nur die Koordinaten haben. Werden sie die Koordinaten oder die Statuette mit Salindre teilen? Die Drakoniterin könnte ein taktisches Bündnis mit den SC eingehen und sie bezahlen, um schneller zur Ausgrabung auf Kua zu kommen als Merez. Wird Merez versuchen, sie aufzuhalten, ehe sie von der Station kommen? Wird er dem Syndikat von seinem Fund erzählen, jetzt, wo er eine Expedition in den Dschungel organisieren muss? Es gibt viele Arten, wie die Geschichte weitergehen könnte, sowohl auf Coriolis als auch in den unendlichen Dschungeln von Kua, und es ist deine Aufgabe als SL, diese mit deiner Gruppe zu erkunden. Wenn sie den Koordinaten folgen, landen sie im Terenganu-Tal am kuanischen Äquator, wo weitere Abenteuer auf sie warten. Einen möglichen Weg, wie das Abenteuer weitergehen könnte, findest du auf der nächsten Seite. Nutze dies als Inspiration oder denke dir selbst ein Szenario aus.

TERENGANU-TAL

Dieser Szenario-Schauplatz ist ein typisches Beispiel dafür, wie der Dschungel von Kua aussieht, und wie du als SL Zutaten wie Hitze, Feuchtigkeit, Moskitos, eingeborene Stämme, alte Ruinen und vieles mehr einsetzen kannst. Du kannst den Sektor als Fortsetzung zum Miniszenario Zhar Baghra verwenden oder alleinstehend.

Die SC können aus vielen verschiedenen Gründen in diesem Tal landen. Vielleicht sind sie hier, um nach der Statuette von Zhar Baghra zu suchen, oder sie wollen eine Ausgrabung in den Turmruinen durchführen. Sie könnten hier sein, um den Archäologen Vorräte zu bringen, oder als Söldner für sie oder die Holzfäller. Sie könnten auch von der Legion angeworben worden sein, um die Absturzstelle ihrer abgestürzten Jäger-Prototypen zu finden.

ÜBERSICHT

Das Terenganu-Tal befindet sich tief im Dschungel entlang des kleinen Flusses und Sees, die seinen Namen tragen.

Das Wasser hat sich durch den Sandstein des Plateaus gegraben und verläuft jetzt in einer tiefen Klamm. Die Tage hier haben ein vorhersehbares Wettermuster: sengende Sonnenstrahlen am Morgen, die am Nachmittag üblicherweise durch strömenden Regen ersetzt werden. Der Dschungel der Umgebung ist voller Leben und Geräusche, und der in der Nähe lebende Sogoi-Stamm der Gurghan hat viel Wild zur Verfügung. Die Nähe des Legionsausbildungslagers sorgt dafür, dass viele Sensor- und Kom-Störsignale ins Tal dringen. Kommunikatoren funktionieren nur gelegentlich.

⚙ DAS SOGOI-DORF

Das Dorf befindet sich auf einer Lichtung und besteht aus einigen Kuppelhütten, die mit Blättern, Flechten und Zweigen bedeckt sind. Der Stamm hat etwa vierzig Mitglieder, einschließlich Kinder, und wird von der Ikonenschamanin Ixra und der Matriarchin Yusu-ghan angeführt. Harum Kahl, ein zenithischer Prophet, lebt seit einer Weile als Gast des Stammes. Die Sogoi jagen vor allem östlich des Flusses und manchmal auf dem See, indem sie primitive Kanus verwenden. Sie vermeiden Ausgrabungsstätte 9, da sie glauben, dass dort Dschinn und Djanna leben (Kapitel 14).

⚙ AUSGRABUNGSSTÄTTE 9

Archäologieprofessorin Ihana dol-Pranha vom Institut kontrolliert die Ausgrabungsstätte, mit der Unterstützung der drei Assistenten Fara, Kemal und Yousin. Sie werden vom Kundschafter Gathor und einer Ausgrabungsdrohne mit dem Spitznamen Sysfos unterstützt. Das Ruinenfeld ist eine Reihe niedriger Häuserfundamente, die mit Planen bedeckt sind, um sie vor den nachmittäglichen Regenfällen zu schützen. Die Expedition wurde seit einer Weile nicht mit neuen Vorräten versorgt und wartet auf einen Transporter, der sich verspätet hat.

⚙ DIE TURMRUINEN

Drei zerbrechliche Turmruinen erheben sich wie prähistorische Zähne aus dem Dschungel. Die Gegend ist voll von blutsaugenden Moskitos, Erdlöchern und Dschungelmonstern, das sagen sowohl die Sogoi als auch Gathor, der Kundschafter, weshalb alle einen Bogen um die Türme machen. Eine Privatexpedition hat in der Vergangenheit versucht, die Türme zu untersuchen, ist aber laut den Sogoi verschwunden.

⚙ DAS PLATEAU

Ein graues Plateau erhebt sich über den grünen Dschungel. Es besteht aus einer anderen Art Fels als dem Sandstein der Umgebung. Ohne die steilen Hänge wäre es ein perfekter Landeplatz für kleine Frachter. Die Sogoi behaupten, böse Dschinn würden in den Höhlen unter dem Plateau leben.

⚙ DER WASSERFALL

Direkt neben dem Wasserfall findet man den einzigen ebenen, offenen Bereich, der groß genug ist, dass man ein Raumschiff landen könnte, wenn man nicht gerade auf der Ausgrabungsstelle oder dem Sogoi-Dorf landen und mit den Konsequenzen leben will.

DAS TERENGANU-TAL

DIE TURM-RUINEN



Drei zerbrechliche Turmruinen, die sich wie prähistorische Zähne aus dem Dschungel erheben.

DIE HOLZFÄLLERSTATION



Es gibt einen kleinen, hölzernen Kai an der Holzfällerstation, und hier ist auch Mustars ganzer Stolz vertäut: der Flusskahn Eufrynde. Die Station ist das Zuhause eines raubeinigen Trupps von Holzfällern.



AUSGRABUNGSSTÄTTE 9

Das Ruinenfeld ist eine Reihe niedriger Häuserfundamente, die mit Planen gegen den nachmittäglichen Regen geschützt sind.

DAS SOGOI-DORF

Das Dorf befindet sich auf einer Lichtung und besteht aus einigen Kuppelhütten, die mit Blättern, Flechten und Zweigen bedeckt sind.

⚙ DER SUMPF

Der Terenganusee geht langsam in einen Sumpf über, in dem Wasserbüffel, Seevögel und Krokodile leben. Tief im Sumpf liegt ein fast intakter, noch nicht geborgener Jäger der Legion.

⚙ DIE HOLZFÄLLERSTATION

Die Holzfällerstation Terenganu wird von Prospektor Mustar Kulla und einer Mannschaft von ungefähr zwanzig kräftigen und schweigsamen Holzfällern betrieben. Sie schneiden Hartholz im Tal unter dem Plateau und fahren es zum Fluss, um es zu einem größeren Hafen zu bringen. Es gibt einen kleinen, hölzernen Kai an der Holzfällerstation, und hier ist auch Mustars ganzer Stolz vertäut: der Flusskahn Eufrynde.

DIE SITUATION

Die drei Gruppierungen im Tal, also die Archäologen, die Sogoi und die Holzfäller, steuern schnell auf einen Zusammenstoß zu. In letzter Zeit haben die Holzfäller begonnen, Bäume auf dem Plateau zu fällen, in einem Gebiet, in dem die Ahnengeister der Sogoi ruhen. Die Sogoi sind traditionell sehr vorsichtig und haben versucht, den Propheten Haruman dazu zu bringen, Mustar an der Arbeit auf dem Plateau zu hindern, doch bislang ohne Erfolg. Als ein Kind im Sogoi-Dorf vor Kurzem an blutigem Fieber erkrankte, glaubten viele der Dorfbewohner, angeführt vom jungen und stolzen Kubu-ghan, dass dies ein Zeichen sei, dass die Geister wütend sind. Vermutlich, so sagen sie, sind sie vom Graben der Archäologen und dem Fällen der Bäume auf dem Plateau erzürnt.

LEUTE IM TAL

Die wichtigsten Bewohner des Tals sind die Sogoi-Anführer, Professorin dol-Pranha und die Prospektorin Herrah, Mustars rechte Hand.

IXRA, SOGOI-SCHAMANIN

Die alte Schamanin hat das Dorf durch viele Mühen geführt. Ixra ist vernarbt und ihr Gesicht ist voller Falten, die fast ihre Augen bedecken. Ihr weißes Haar ist in drei dicke Zöpfe gefasst. Sie wandert mit einem bunten Schal bekleidet durch das Tal und spricht mit den Geistern. Sie sorgt sich sehr darüber, wie die Zenither die Bäume fällen und tiefe Wunden im Boden aufreißen, die verwirrte Ahnendschinn in den Wald freilassen. Der Ausweg wäre Dialog und Verständnis, und sie hofft, mit den Zenithern verhandeln zu können, damit sie das Tal verlassen.

Charaktermerkmale: Schmatzt mit dem Mund, schwankender Gang, scharfe Augen

Attribute: **Stärke 1, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 5**
Trefferpunkte: 3
Willenskraftpunkte: 9
Reputation: 5
Fertigkeiten: Infiltration 2, Mystik 4
Talente: Zwei mystische Kräfte

KUBU-GHAN, SOGOI-KRIEGER

Ixras Gegenüber ist der stolze Krieger Kubu-ghan, der beträchtliche Unterstützung unter den Dorfbewohnern genießt. Kubu zeigt gerne die großen Narben auf seinem Torso, Erinnerungen an einen Azaëlean-Angriff. Er hat viel Zeit damit verbracht, die Ausgrabungsstätte und die Holzfällerstation zusammen mit zwei anderen Kriegern namens Dhana und Xifro auszuspionieren. Er hat mit Ghator, dem Kundschafter der Expedition, gesprochen, und dieser hat ihn sehr mit seinem langen Nestera-Gewehr beeindruckt. Kubu würde es vorziehen, die Zenither aus dem Tal zu vertreiben, doch versteht er, dass Sabotage eine bessere Methode ist als offene Aggression.

Charaktermerkmale: Flüsternde Stimme, gestikuliert beim Reden, kaut oft Ölwurzel, die seine Zähne schwarz gemacht hat

Attribute: **Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3**
Trefferpunkte: 6
Willenskraftpunkte: 6
Reputation: 3
Fertigkeiten: Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Infiltration 4, Mystik 2, Nahkampf 3
Talente: Zwei defensive mystische Kräfte
Waffen: Speer (Waffenschaden 2, KRIT 2), Bogen (Waffenschaden 2, KRIT 3, Weite Reichweite)

PROFESSORIN IHANA DOL-PRAHNA, ARCHÄOLOGIN

Die Professorin ist sehr aufgeregt. Im Lauf der letzten Wochen hat die Expedition eine neue Schicht unter den oberen Ruinen ausgehoben, was ihre Theorie bestätigt, dass die oberen Ruinen auf sogar noch älteren erbaut worden sind – so alt, dass sie von den Portalbauern stammen müssen. Sie hat Doktor Baghras Theorien über das Tal gelesen und weiß von der früheren Expedition, ist sich aber nicht bewusst, dass Baghras Team sowohl die Turmruinen als auch die Höhlen unter dem

Plateau besucht hat. Sie macht sich immer größere Sorgen um ihre schwindenden Vorräte an Nahrung, Ersatzteilen und eigentlich auch um alles andere.

Charaktermerkmale: Kratzt sich am Kinn, schmunzelt oft, beißt auf ihre Lippe, wenn sie sich Sorgen macht

Attribute:
Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 3

Trefferpunkte: 5

Willenskraftpunkte: 7

Reputation: 4

Fertigkeiten: Kultur 5, Manipulation 2, Technologie 2, Wissenschaft 3

Ausrüstung: Bibliotheksdatenbank (Ruinen +3), Sysfos, die Drohne

GATHOR, KUNDSCHAFTER

Der stark tätowierte Kundschafter Gathor ist mittleren Alters. Er hat die Arbeit als Pfadfinder und Wächter für die Expedition angenommen, um sich nach einem Zwischenfall in der Konventstadt zu verstecken. Er ist ruhig und gefasst, bemerkt aber langsam, dass sich die Sogoi um die Ausgrabungsstätte herumtreiben, und hat mit ihnen gesprochen. Er glaubt fest daran, dass die Sogoi und andere Stämme keine Überlebenschance haben, wenn sie sich nicht an die zenithische Kultur und Technologie anpassen. Gathor ist wider seine Erwartung eine Beziehung mit Professor dol-Prahnas Assistentin eingegangen, was ihn beschützerischer macht, als er es sonst wäre.

Charaktermerkmale: Nervös, kneift wegen der Sonne die Augen zusammen, gebeugte Haltung

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

Trefferpunkte: 8

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 2

Fertigkeiten: Beweglichkeit 3, Fernkampf 4, Infiltration 2, Nahkampf 3

Panzerung: 1

Waffen: Duramesser (Waffenschaden 2, KRIT 1), Beschleunigergewehr Nestera Parox (Waffenschaden 4, KRIT 1, Extreme Reichweite)

HERRAH, PROSPEKTORIN

Herrah ist Mustars Ratgeberin und vertrauter Leutnant. Sie leitet die Station und sorgt dafür, dass die Umgebung sicher ist. Sie ist in praktische Uniformhosen der Legion gekleidet, hält ihr Haar kurz und trägt Tanktops, die sich nicht in den Zweigen und Dornen verfangen, wenn sie arbeitet. Sie wird sich um Mustars Probleme kümmern, solange das keinen exzessiven Gewalteinsatz erfordert.

Charaktermerkmale: Niemals ohne eine Zigarette im Mundwinkel, schiefes Grinsen, hat immer eine Hand an der Waffe.

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

Trefferpunkte: 6

Willenskraftpunkte: 6

Reputation: 4

Fertigkeiten: Beweglichkeit 3, Fernkampf 2, Manipulation 1, Nahkampf 4

Panzerung: 1

Waffen: Duraaxt (Waffenschaden 3, KRIT 1), Kartätschenkarabiner (Waffenschaden 2, KRIT 2, Kurze Reichweite)

TECHNOLOGIE UND ARTEFAKTE

Es gibt nicht viel besondere Technologie im Tal, mit Ausnahme von Sysfos, der Drohne, einem kaputten Gravbike in einer Hütte an der Holzfällerstation und dem Arsenal der Holzfäller, fünf Vulkankarabinern und ein Flammenwerfer. Man kann wertvolle Kunstgegenstände im Ruinenfeld finden. Die Statuette von Zhar Baghra (wenn sie nicht im vorherigen Szenario gefunden wurde) ist in einer Höhle unter dem Plateau versteckt (siehe unten).

EREIGNISSE

Viele Dinge können im Tal passieren, was möglicherweise zu Zusammenstößen zwischen den Eingeborenen des Tals und den Neuankömmlingen führen kann. Unten findest du einige Beispiele, die du selbst weiter ausführen kannst.

TIERÜBERFÄLLE

Ein Dschungelmonster sucht das Tal heim. Sein Revier überschneidet sich mit einer der drei Siedlungen. Die Leute, die dort leben, könnten der Bestie zum Opfer fallen, was zu Verstümmelungen, Vermissten oder sogar Todesfällen führen könnte. Eine der anderen Siedlungen könnte dafür beschuldigt werden. Wie werden die Folgen aussehen?

⚙ DIE SOGOI SCHLAGEN ZURÜCK

Genug ist genug! Die Sogoi sind wütend, dass die Ausgrabung die Djanna der Wälder aufgeweckt hat. Ixra hatte eine Vision, die ihr sagte, dass die Expedition aufgehalten werden muss. Hat die Professorin etwas ausgegraben? Oder haben die SC die Statuette gefunden? Das wird Kubu-ghan Probleme bereiten, der seine Freundschaft mit Gathor aufrechterhalten will, um dessen Beschleunigergewehr zu bekommen.

⚙ DIE ANKUNFT DER SASORA

Teile der Sasora-Brigade, angeführt von der Söldnerin Yvera, kommen aus dem Norden. Sie ist ein Vorbild für das Volk, zumindest ihrer Meinung nach. Ihre Kompanie wurde auf etwa zehn Soldaten verringert, die sich jetzt von der Legion zurückziehen, um sich neu zu gruppieren. Sie haben verwundete Mitglieder, die medizinische Unterstützung brauchen, und die Ressourcen gehen ihnen aus. Wenn nötig werden sie Gewalt einsetzen, um zu bekommen, was sie wollen. Die Befreiung ihres Volks wird von nichts aufgehalten werden.

⚙ DIE STATUETTE VON ZHAR

Das Miniszenario Zhar Baghra spielt den Charakteren die Koordinaten ins Terenganu-Tal zu, oder zum Plateau westlich des Sees, um genau zu sein. Eine Untersuchung der Umgebung um das Plateau offenbart ein großes Netzwerk von Höhlen unter dem Tal. Tief in der Dunkelheit findet man die Überreste von Doktor Baghras Expedition, einen Wächter (siehe Seite 332) und einige Überreste der Portalbauer.

⚙ ASTÛRBANS ARCHAEO-TRUPPEN

Entweder hat die Entdeckung der Statue oder die Ausgrabung der Portalbauerruinen ein Signal abgegeben, das die Xenoarchäologen des Astûrban empfangen haben. Ein solcher Fund kann nicht dem Institut oder, noch schlimmer, dem Konsortium überlassen werden. Die speziellen Archäo-Truppen unter Korporal Nastia din Hrama wurden in einem gepanzerten Gravfahrzeug entsandt, um die Ausgrabungsstätte und die Artefakte zu sichern und die Archäologen gefangenzunehmen.

KORPORAL NASTIA DIN HRAMA

Nastia ist eine sehr hingebungsvolle Kriegerin. Sie ist durch die Sichtweise indoktriniert, dass es von höchster Bedeutung ist, dass die Zenithische Hegemonie so viele Artefakte wie möglich erlangt. Wenn sie auf einer Mission ist, tut sie, was nötig ist, um das Artefakt oder die Ruine zu sichern, mit so wenig Schaden wie möglich bei den Zielen. Diese Höflichkeit gewährt sie ausländischen Archäologen oder Prospektoren nicht unbedingt.

Charaktermerkmale: Groß, eisiger Blick, dominant.

Attribute: **Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2**
Trefferpunkte: 6
Willenskraftpunkte: 4
Reputation: 5
Fertigkeiten: Kommandieren 3, Fernkampf 2, Manipulation 1
Panzerung: 4
Waffen: Betäubungswaffe (Waffenschaden 2, KRIT Betäubung, Kurze Reichweite), Beschleunigerkarabiner (Waffenschaden 3, KRIT 1, Weite Reichweite)

ASTÛRBAN-SOLDAT

Verwende die Spielwerte für Soldaten auf Seite 343 für die Astûrban-Truppen. Sie sind mit Betäubungswaffen und Beschleunigerkarabinern ausgerüstet. Sie haben einen Panzerungswert von 4.

ZHAR BAGHRAS ARTEFAKT

Die Statuette, die Zhar Baghra gefunden hat, stellt eine humanoide Kreatur dar. Sie ist pechschwarz und sieht glasiert aus. Sie fühlt sich feucht an. Ob sie einen Portalbauer abbildet oder nicht, ist schwer zu sagen. Sie formt sich langsam um und verändert im Lauf einiger Wochen ihre Pose.

- **Effekt:** Das Artefakt kann die Gedanken des Trägers lesen und Erinnerungen speichern. Sie können später als Bilder und Worte wieder durchlebt werden. Andere Leute, die das Artefakt berühren, erhalten vage Eindrücke von Erinnerungen. Unglücklicherweise führt langfristige Verwendung der Statuette dazu, dass der Verstand oder die Seele des Anwenders vom Artefakt absorbiert wird (vergleichender Wurf mit Empathie gegen **Mystik** 4), so dass nur eine leere Hülle oder eine Leiche zurückbleibt – oder etwas noch Schlimmeres. Das ist auch mit Doktor Baghra geschehen.
- **Finsternispunkte:** Eine Erinnerung im Artefakt zu speichern, erzeugt 2 Finsternispunkte.
- **Wissensvoraussetzung:** Um die Statuette zu verstehen, ist ein Wurf auf **Mystik** oder **Kultur** erforderlich.

WAHIBS CANTINA

Wahibs ist eine klassische Cantina in den Terrim-Blocks direkt an der Promenade auf Coriolis. Du kannst sie natürlich irgendwo anders im Horizont ansiedeln, wenn das besser in deine Geschichte passt. Die Cantina ist eine belebte Kneipe und somit ein guter Ort, wo man neue Kontakte treffen oder Szenarien beginnen kann.

ÜBERSICHT

Wahibs Cantina befindet sich im Erdgeschoss eines Wohngebäudes, dessen Fassade in Richtung der Promenade weist. Auf beiden Seiten der Cantina liegen kleine Geschäfte, beispielsweise Rashinas Haustiere und Ibirs Pfandleihe. Ibir und Wahib, dem die Cantina gehört, sind gute Freunde, die sich viele Kunden teilen. Wahibs ist normalerweise ein lauter Ort, voller Leute und dem Geruch von gekochtem Essen. Nach Mitternacht werden die Gerüche aus der Küche durch Arrash-Rauch und leise Musik ersetzt, während die letzten Gäste aufbrechen.

ZUGANG VON DER PROMENADE

Die Vordertür ist immer offen, und nur ein Perlenvorhang trennt die Gäste vom Trubel der Promenade. Eine Schiebetür kann während der wenigen Stunden, die die Cantina für die Nacht schließt, geschlossen werden. Es gibt ovale Buntglasfenster mit geometrischen Mustern auf beiden Seiten der Tür.

VORZIMMER

Ein offener, kreisförmiger Raum mit niedrigen Tischen und Sitzkissen. Das Mosaik auf dem Boden ist durch jahrelanges Kommen und Gehen der Gäste glattgerieben worden. Biogeformte Pflanzen verleihen dem Raum eine gemütliche Atmosphäre. Dieser Raum ist für Leute, die nur für einen schnellen Becher Kawah oder Wein oder eine entspannende Wasserpfeife von der Promenade kommen. Leute, die neu bei Wahibs sind, bleiben oft hier schon sitzen.

HAUPTRAUM

Wie der Vorraum ist auch dieser Raum voll mit Tischen und Kissen. Ein defektes Modulat läuft in der Ecke, wenn die Cantina offen ist, und zeigt normalerweise das Programm des Bulletins. Da es sich um ein älteres Modell handelt, ist die Projektion wackelig und der Ton nicht synchron.

NISCHEN

Ein kreisförmiger Raum mit kleinen Nischen, in denen sich gemusterte Kissen und niedrige Tische befinden. Große Pflanzen erklimmen ein Podest in der Mitte des Raums. Die Nischen sind oft voll mit Wasserpfeifenrauch, Hafenarbeitern, Deckarbeitern und Lotsen, zumindest vor einem Schichtwechsel am Hafen oder im Netz.

BAR

Eine Bar mit hohen Stühlen nimmt den Großteil des Raumes ein. Der Besitzer selbst befindet sich normalerweise hinter der Bar. Der knochige alte Wahib arbeitet immer, wenn die Cantina geöffnet ist. Von einem Haken an der Decke hängt ein Käfig mit seinem biogeformten Papagei Nene. Wahib hat seinem tierischen Kameraden beigebracht, Gäste auszuspionieren.

WAHIBS ZIMMER

Das Schlafzimmer, Büro und die Überwachungszentrale des Besitzers. Der Raum enthält ein Bett und einen Tisch mit einem Terminal, der das Überwachungssystem kontrolliert, das immer aktiv ist. Während der Nacht löst das Terminal einen Alarm aus, der die Coriolis-Garde ruft.

KÜCHE

Ein Herd, eine Gefriertruhe und ein Ofen teilen sich diesen kleinen Raum mit Barah, der Köchin. Die Küche bietet eine kleine Auswahl einfacher Gerichte an.

LAGERRAUM

Ein kleiner Lagerraum für Kawah, Tee, Kohôl, Wein, Tabak und einige Grundzutaten für die Küche.

HINTERTÜR IN EINE SCHMALE GASSE

Eine Schiebetür verbindet die Cantina mit einer schmalen Gasse. Die Leute, die in den Wohnmodulen darüber leben, hängen hier normalerweise ihre Wäsche zum Trocknen auf, was die ganze Gasse kalt und feucht macht.

DIE SITUATION

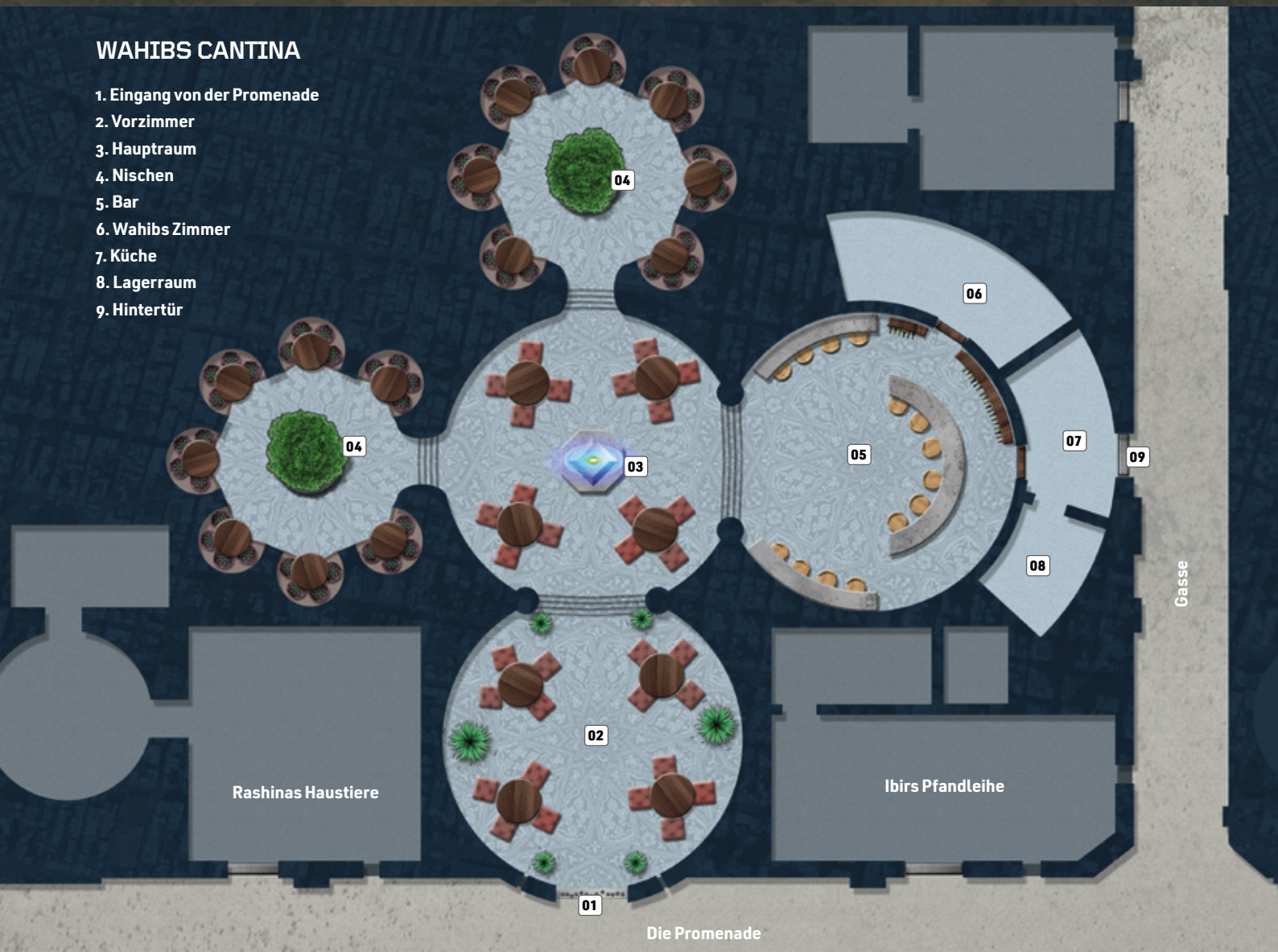
Wahibs Cantina zieht Schiffsbesatzungen und Glücksritter sowie normale Raumhafenarbeiter an. Viele Leute werden hier schnell zu Stammgästen. Wahibs Gedächtnis ist kristallklar, wenn es um die Bestellungen der Gäste geht, aber er ist richtig schlecht darin, sich Namen und Gesichter zu merken. Dieses selektive Gedächtnis ist besonders ausgeprägt, wenn die Garde kommt, um sich nach seinen Kunden zu erkundigen. Diese Eigenschaft macht die Cantina zu einem Ort, den Verbrecher und anderes zwielichtiges Volk oft für Verhandlungen nutzen, normalerweise während der frühen Morgenstunden, wenn sie geschlossen ist. Aus diesem Grund wird die Cantina oft von Gardisten in Zivil besucht.

BULLETIN-NACHRICHTEN

Das Modulat in Wahibs ist eine gute Möglichkeit für den SL, Metaplotinformationen ins Spiel einzubauen. Wenn die SC nicht aufpassen, dann tun das vielleicht andere Gäste und bitten Wahib, die Lautstärke aufzudrehen. Eine Liste beliebter Bulletin-Sendungen kann man auf Seite 260 finden.

WAHIBS CANTINA

1. Eingang von der Promenade
2. Vorzimmer
3. Hauptraum
4. Nischen
5. Bar
6. Wahibs Zimmer
7. Küche
8. Lagerraum
9. Hintertür



Die Cantina öffnet am Nachmittag und füllt sich sofort mit durstigen Kunden. Die Freihändler-Besatzungen tauchen im Laufe des Abends auf, wobei Stammgäste ein bisschen später zu einem späten Abendessen kommen. Die Stimmung steigt, wenn der Kohôl zu fließen beginnt und die Wasserpfeifen entzündet werden. Nach Einbruch der Dunkelheit beginnen die meisten Leute, aufzubrechen, und wenn die Nachtwache beginnt, sind die meisten Hafenarbeiter verschwunden. Die letzten Gäste bleiben bis kurz vor der Morgendämmerung. Die Cantina wird in den frühen Morgenstunden geputzt und für den bevorstehenden Tag vorbereitet.

PERSONEN BEI WAHIBS

Wahibs ist ein Ort, der viele unterschiedliche Leute anlockt. Der SL kann die Cantina für Treffen mit dem Patron der Gruppe verwenden – oder vielleicht mit ihrer Nemesis? Die Kellner sind Wahibs drei Enkel Iri, Habib und Ala. Die drei haben keine Probleme damit, die Taschen der Gäste auszuräumen oder ihre Tags durch leere zu ersetzen (Geschicklichkeit 2, **Beweglichkeit** 1). Anschuldigungen wegen Diebstahls gegen die kleinen Strolche werden als verspielte Streiche abgetan, und die Stammgäste pflegen eine Hassliebe zu den dreien.

WAHIB, CANTINABESITZER

Wahib ist ein knochiger alter Mann, der seine besten Jahre hinter sich hat. Gerüchte besagen, dass er in seiner Jugend am Hofe eines längst toten dabaranischen Prinzen gedient habe. Wahib spricht sehr wenig, aber lächelt und nickt viel.



Charaktermerkmale: Schwitzig, flucht, wenn er wütend wird, brummendes Gelächter

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

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 5

Reputation: 5

Fertigkeiten: Manipulation 3

ARKIAL LIMA, SPIELERIN

Die zwanghafte Spielerin Arkial kann man im Allgemeinen bei Wahibs finden, wenn sie sich nicht in den Spielhallen oder bei den Buchmachern herumtreibt. Sie schaut normalerweise dem Modulat zu und bittet oft darum, den Sender zu wechseln, damit sie verschiedene Sportsendungen auf dem Bulletin sehen kann. Irgendwie ist sie niemals pleite, auch wenn mehrere Geldhaie hinter ihr her sind.

Charaktermerkmale: Blass, dreht ihr Haar um den Finger, nervöse Augen

Attribute:
Stärke 1, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 3

Trefferpunkte: 4

Willenskraftpunkte: 5

Reputation: 3

Fertigkeiten: Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Infiltration 4, Nahkampf 3

Waffen: Vulkan-Grille (Waffenschaden 2, KRIT 2, Kurze Reichweite)

Ausrüstung: Zufallskubus, ein Satz Holokarten, Talisman (der Spieler)

RAMAL UND FORBO, FRAKTIONSMITGLIEDER

Ramal und Forbo sind bekannte Mitglieder der Freien Liga, sie sehen jedoch absolut nicht so aus. Beide Männer sind ihrem Hintergrund als Hafenarbeiter treu geblieben, sowohl was ihre Manieren als auch was ihr Aussehen angeht. Ramal ist dünn und leidenschaftlich, während Forbo dick und nachdenklich ist. Ramal regt sich mit Kohôl nur weiter auf und schläft dann irgendwann neben Forbo ein, der schon lange weggetreten ist und im Rausch seiner Proxy-Sucht vor sich hin murmelt.

Charaktermerkmale (Ramal): Dürr, leidenschaftlich, wilde Augen

Charaktermerkmale (Forbo): Denkt langsam, leerer Blick, distanziert

Attribute: **Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 3**
Trefferpunkte: 4
Willenskraftpunkte: 5
Reputation: 7
Fertigkeiten: Fernkampf 1, Kraftakt 2, Manipulation 2, Nahkampf 2
Waffen: Ramal: Hydraulikhammer (Waffenschaden 4, KRIT 3) Forbo: Vulkan-Grille (Waffenschaden 2, KRIT 2, Kurze Reichweite)
Ausrüstung: Talisman (der Hafenarbeiter), persönlicher Kommunikator, Proxy-Technologie, 12 Proxy-Trips

NIGIEL FO, KURTISAN

Nigiel Fo ist durchschnittlich groß, aber schlank und muskulös, ein Wunder der Anmut und der Biegsamkeit. Er verbringt den Großteil seiner Tage bei Wahibs, zusammen mit seinem Miniaturhofstaat aus etwa einem Dutzend Mitgliedern, einer auserwählten Gruppe, in der Schönheit, Esprit und Bildung hoch geschätzt werden. Der Kontrast zwischen Nigiels Gruppe und dem Rest der Kunden ist extrem. Für einen Außenseiter ist die Anwesenheit des Kurtisanen seltsam, lässt sich aber durch sein Interesse an Antiquitäten und Artefakten erklären.

Charaktermerkmale: Verbeugt sich viel, farbenfrohe Kleidung, kokett

Attribute: **Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 5**
Trefferpunkte: 5
Willenskraftpunkte: 8
Reputation: 7
Fertigkeiten: Beweglichkeit 2, Kultur 3, Manipulation 3, Nahkampf 2
Waffen: Handfächer (Waffenschaden 2, KRIT 1)
Ausrüstung: Gebetsturm, lackierte Arrash-Schatulle

EREIGNISSE

Unten findest du einige Beispiele für Ereignisse, die du verwenden oder zur Inspiration nutzen kannst.

ARKIALS GEHEIMNIS

Die Spielerin Arkial Lima ist auf der Flucht vor einem Vollstrecker, wie üblich. Sie hat einen Deal in Vorbereitung, braucht aber noch einen Tag, um ihn abzuschließen. Sie kann den SC ein Geheimnis dafür anbieten, dass sie sie beschützen, bis sie das geliehene Geld zurückzahlen kann. Bei einem Holo-Spiel vor einigen Tagen hörte sie, wie ein betrunkener Kaufmann von einer Kolonie in einem Asteroidengürtel sprach, der wegen Sabotage bald die Ersatzteile ausgehen würden. Der Kaufmann hat weiter von einem Verkauf von Ersatzteilen in einem anderen Teil des Systems gesprochen, vielleicht im Monolithen, bei den Auktionen der Freien Liga auf Coriolis oder anderswo. Die SC können entscheiden, wie sie diese Informationen verwenden wollen.

FRÜHER RUHESTAND

Konzilsmitglied Jesibel Niales von der Freien Liga hat begriffen, dass die Verbindungen der Liga mit dem Syndikat zu problematisch werden. Das Problem kann natürlich zu Ramal und Forbo zurückverfolgt werden. Jesibel kann nicht direkt gegen die beiden vorgehen, könnte aber externe Hilfe wie die SC anwerben. Sie braucht einen echten Beweis, holographische Indizien, die zeigen, dass Ramal und Forbo das tun, was das Syndikat will. Könnten sich die SC überzeugen lassen, ihr zu helfen? Wenn sie annehmen, ist es ihre Mission, sich mit den beiden anzufreunden, ihnen zu folgen und herauszufinden, mit wem sie sich treffen und wo. Es könnte auch notwendig werden, in ihre Wohnmodule, Lagereinheiten oder Schiffe einzubrechen. Die Bezahlung könnte eine Mitgliedschaft bei der Freien Liga sein (eine bessere Reputation) und gute Tipps zu bevorstehenden Frachtauktionen.

AUKTION MIT HOHEN EINSÄTZEN

Die SC gelangen in Besitz eines seltsamen Artefakts, möglicherweise sogar eines belebten Gegenstands aus der Zeit vor den Portalkriegen. Nigiel Fo könnte als Mittelsmann dienen, um einen Käufer zu finden. Der mögliche Käufer braucht ein bisschen mehr Zeit, um das Geld zu sammeln, und in der Nacht vor dem Verkauf versuchen Diebe, die SC zu überfallen und das Artefakt zu stehlen. Wenn sie versagen, versucht eine Gruppe von Söldnern, den Gegenstand mit Gewalt an sich zu bringen. Ein düsterer Kult, der die Betrachter der Wahrheit genannt wird und mit der Anbetung der Portalbauer zu tun hat, will das Artefakt für sich, weil er es als heiligen Gegenstand betrachtet. Mehrere Kultisten sind hochrangige Mitglieder der Gesellschaft auf der Station, was die Sache zusätzlich erschweren könnte.

DIE SPEISEKARTE BEI WAHIBS

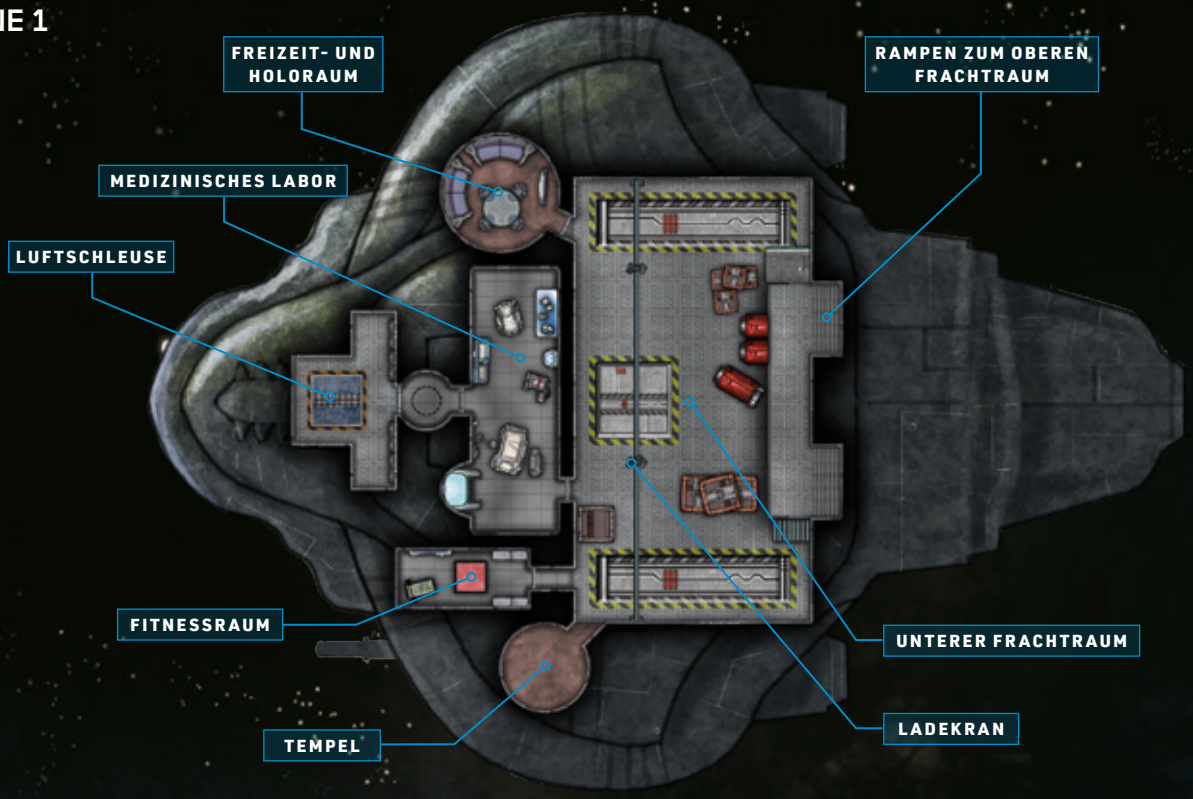
Wahibs ist nicht für seine gastronomische Finesse bekannt, im Gegenteil. Die Speisekarte ist eine Auswahl von Verkaufsschlagern, beliebten Gerichten aus dem ganzen Horizont. Verwende Tabelle 6.2 im Regelwerk als Inspiration.

DIE FRAKTIONSMITGLIEDER UND DIE LIGA

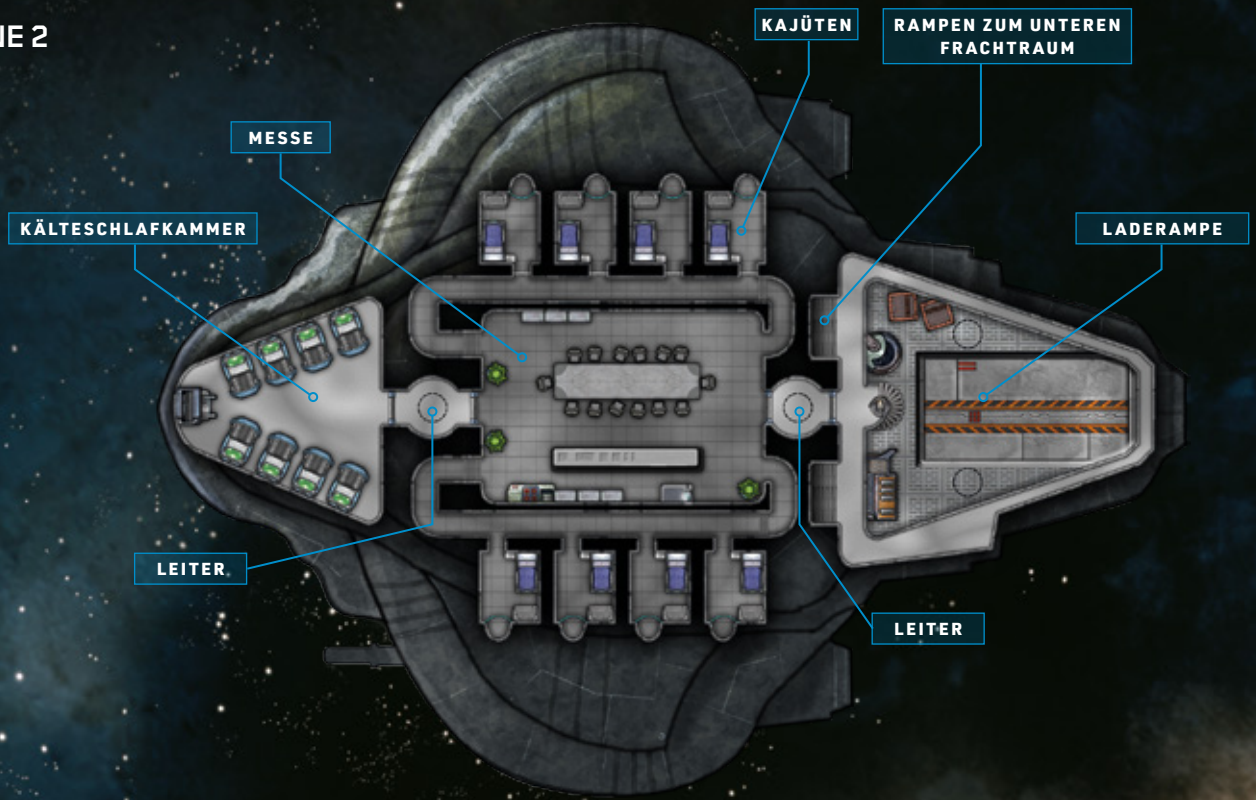
Ramal und Forbo sind wichtige Namen in der Hierarchie der Freien Liga, wenn auch nicht ganz an der Spitze. Das hindert sie jedoch nicht daran, öffentlich Jesibel Niales zu kritisieren, aber sie benehmen sich gut, wenn sie selbst anwesend ist. Sie brauchen sie, und Jesibel braucht sie ganz offensichtlich auch. Die Gerüchte über die Geschäfte der Freien Liga mit dem Syndikat benennen Ramal und Forbo als das Bindeglied zwischen den beiden Fraktionen.



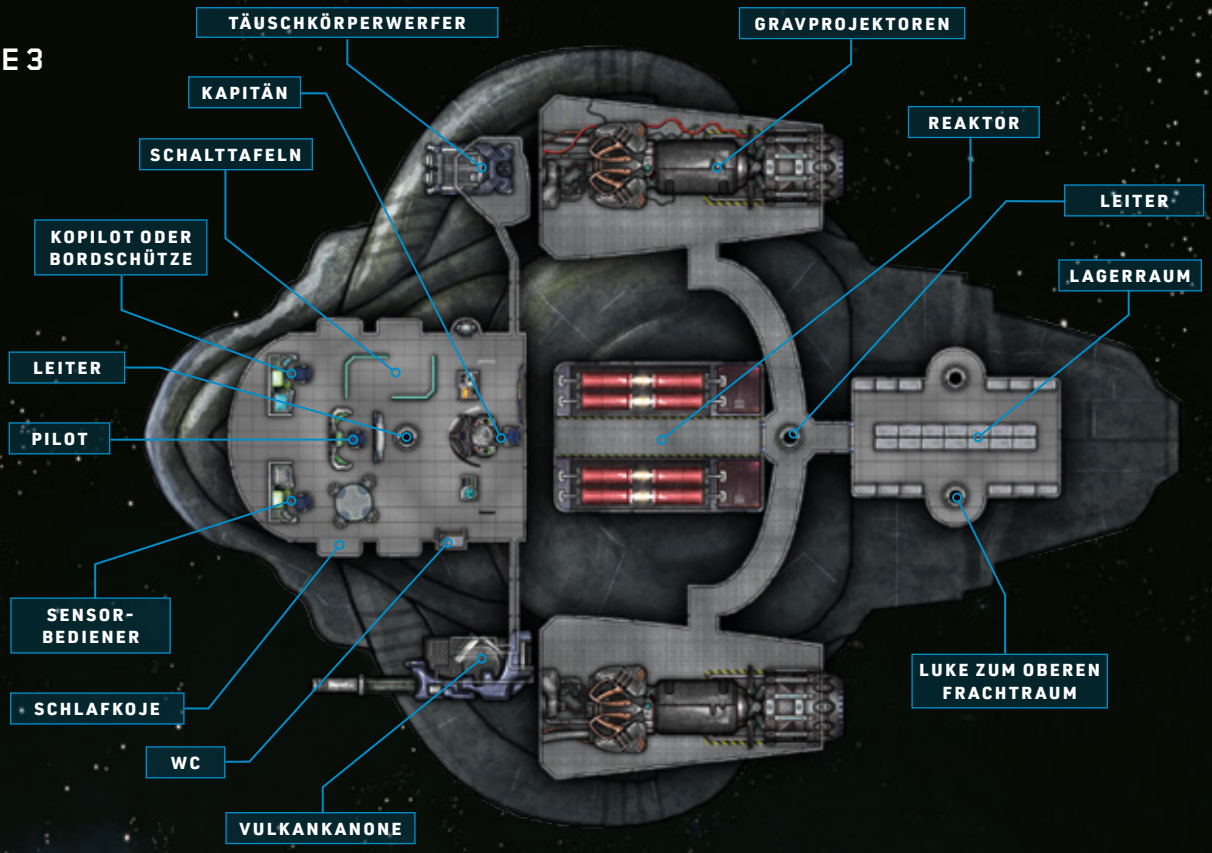
EBENE 1



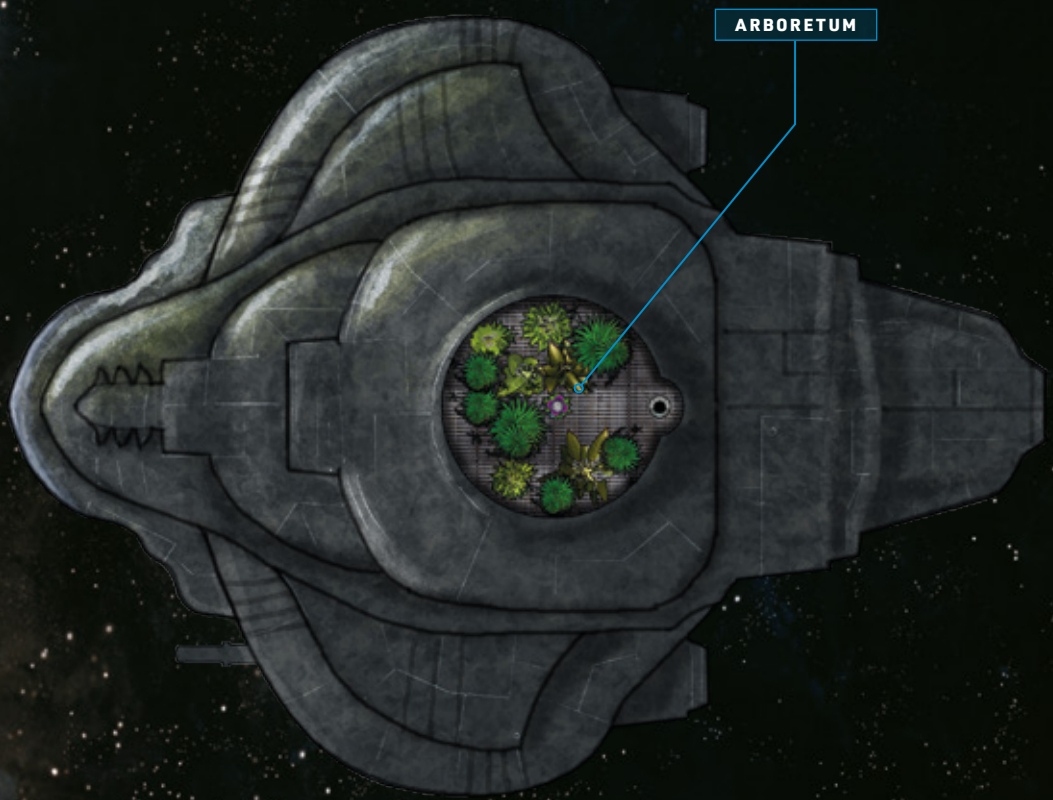
EBENE 2



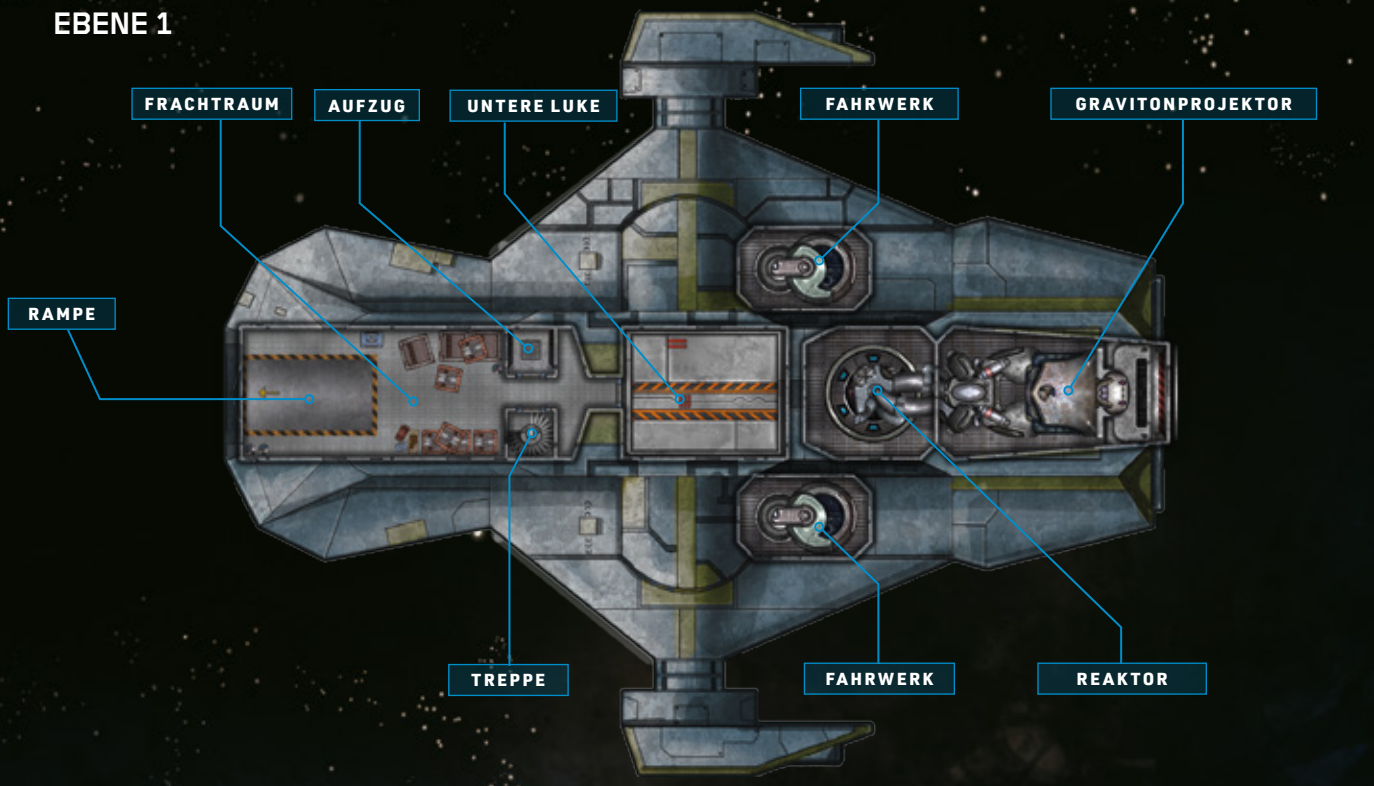
EBENE 3



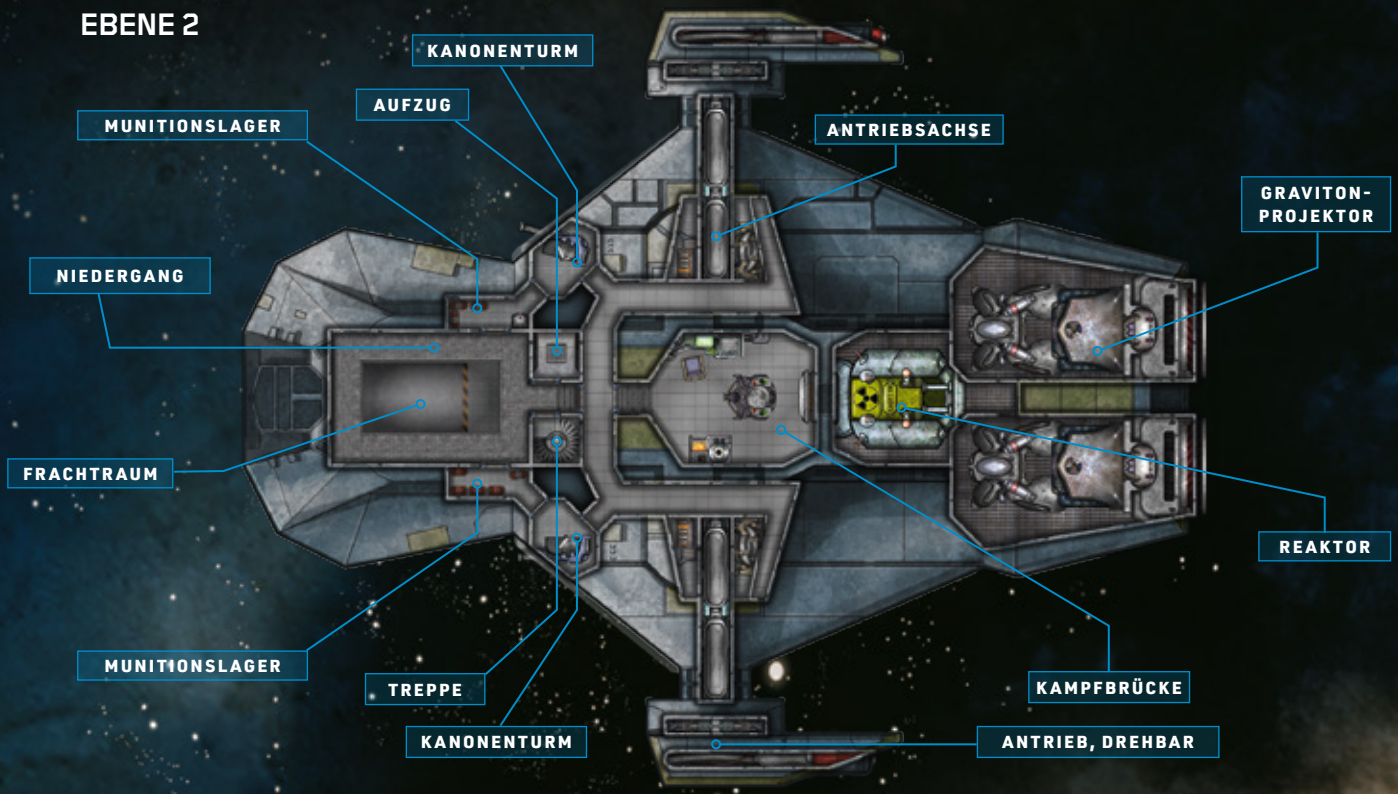
EBENE 4



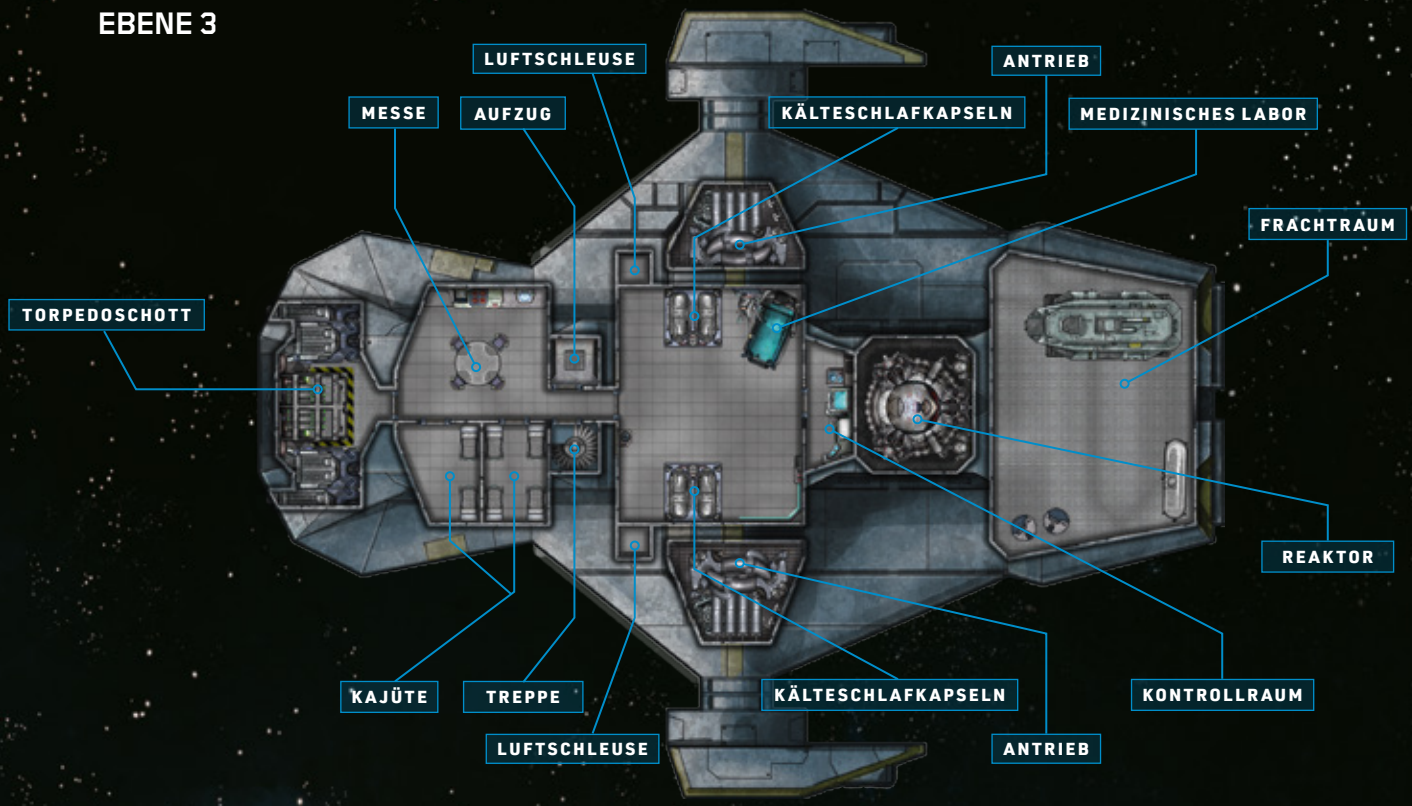
EBENE 1



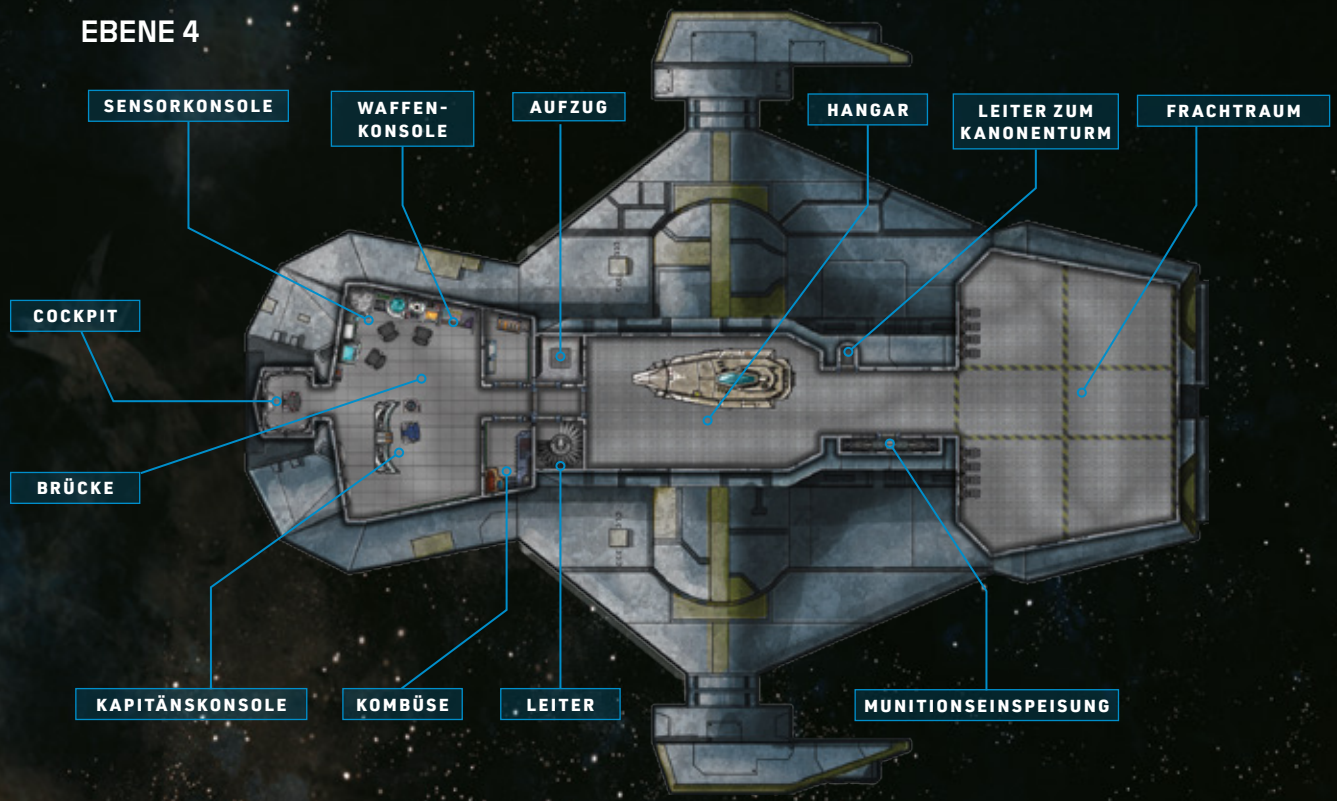
EBENE 2



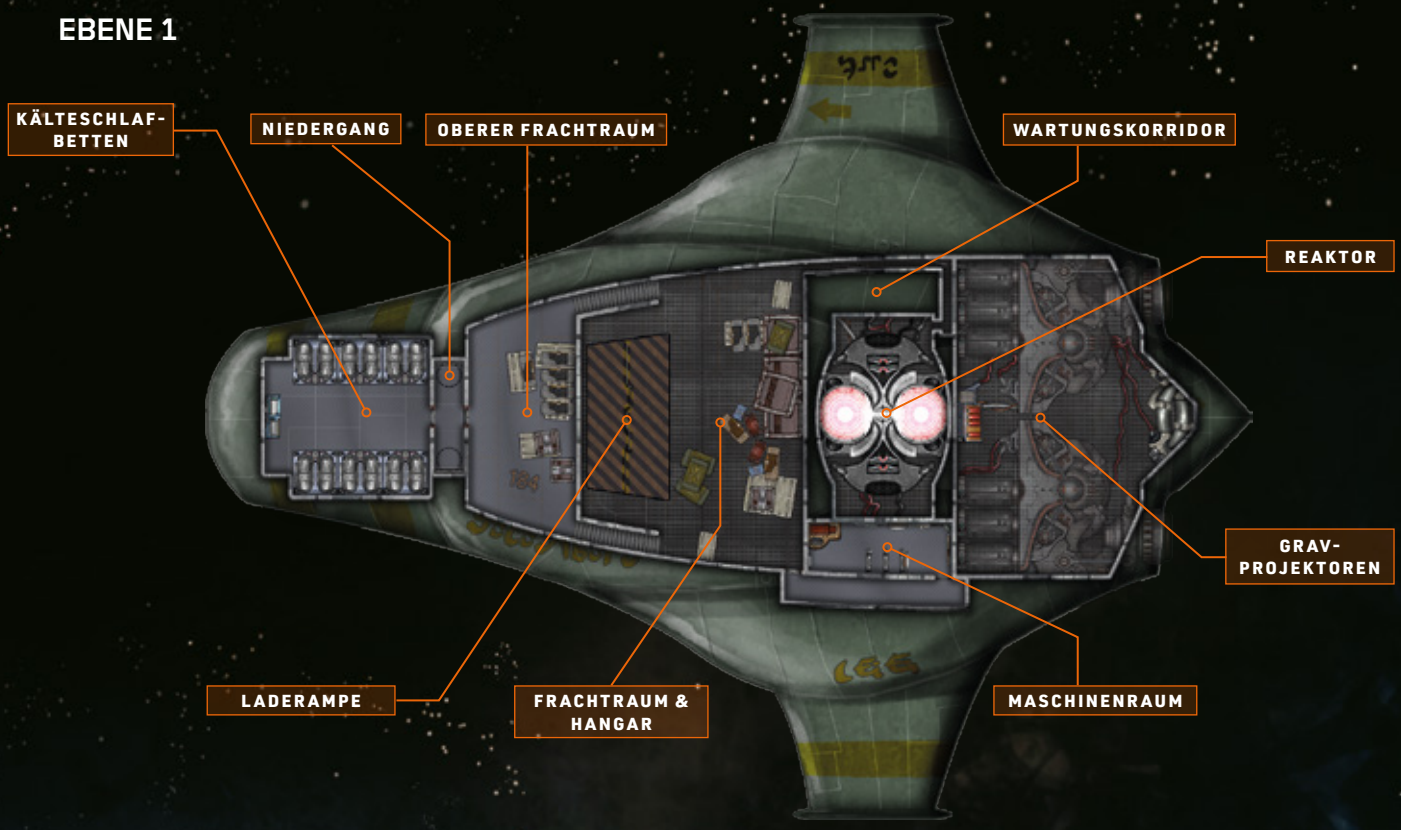
EBENE 3



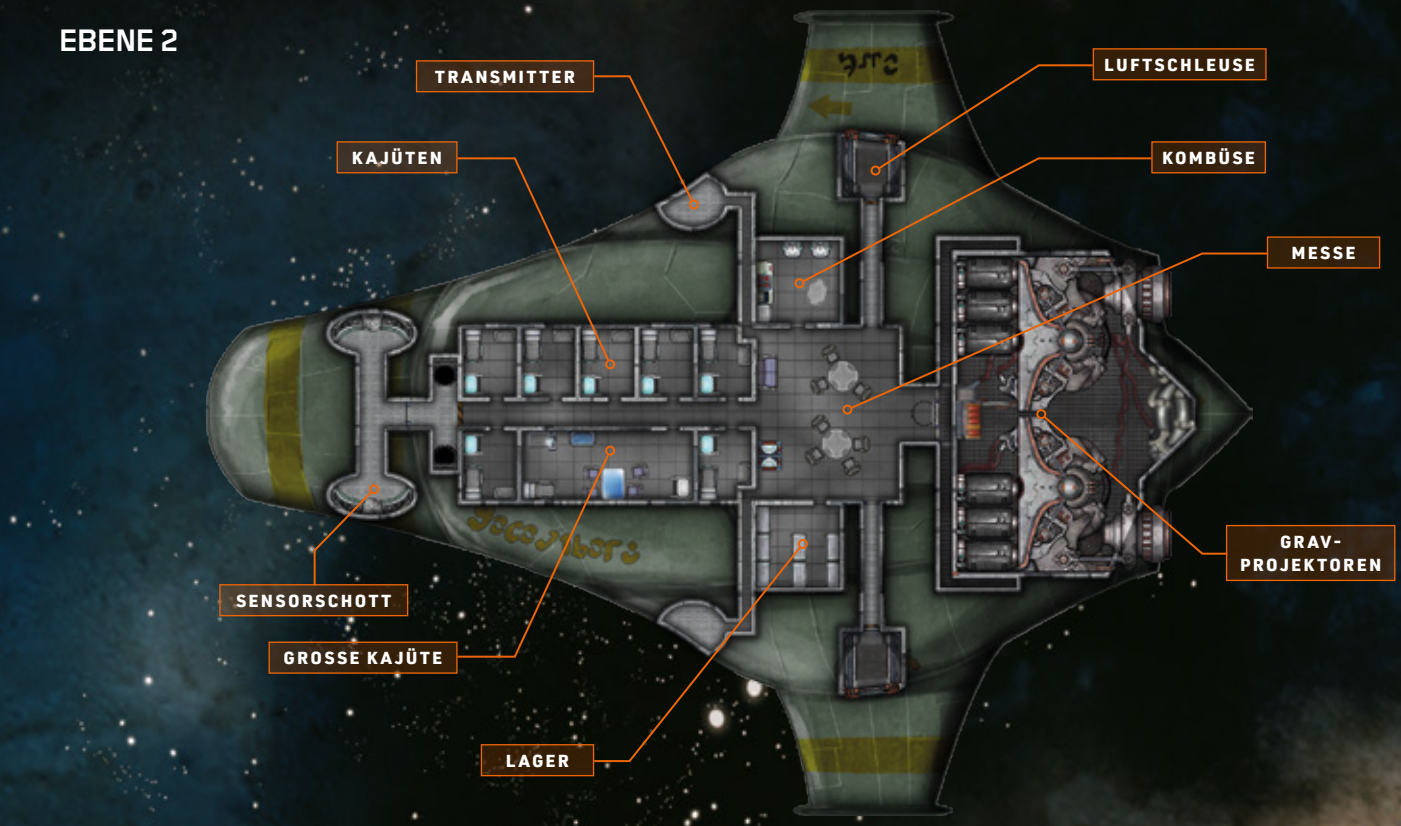
EBENE 4



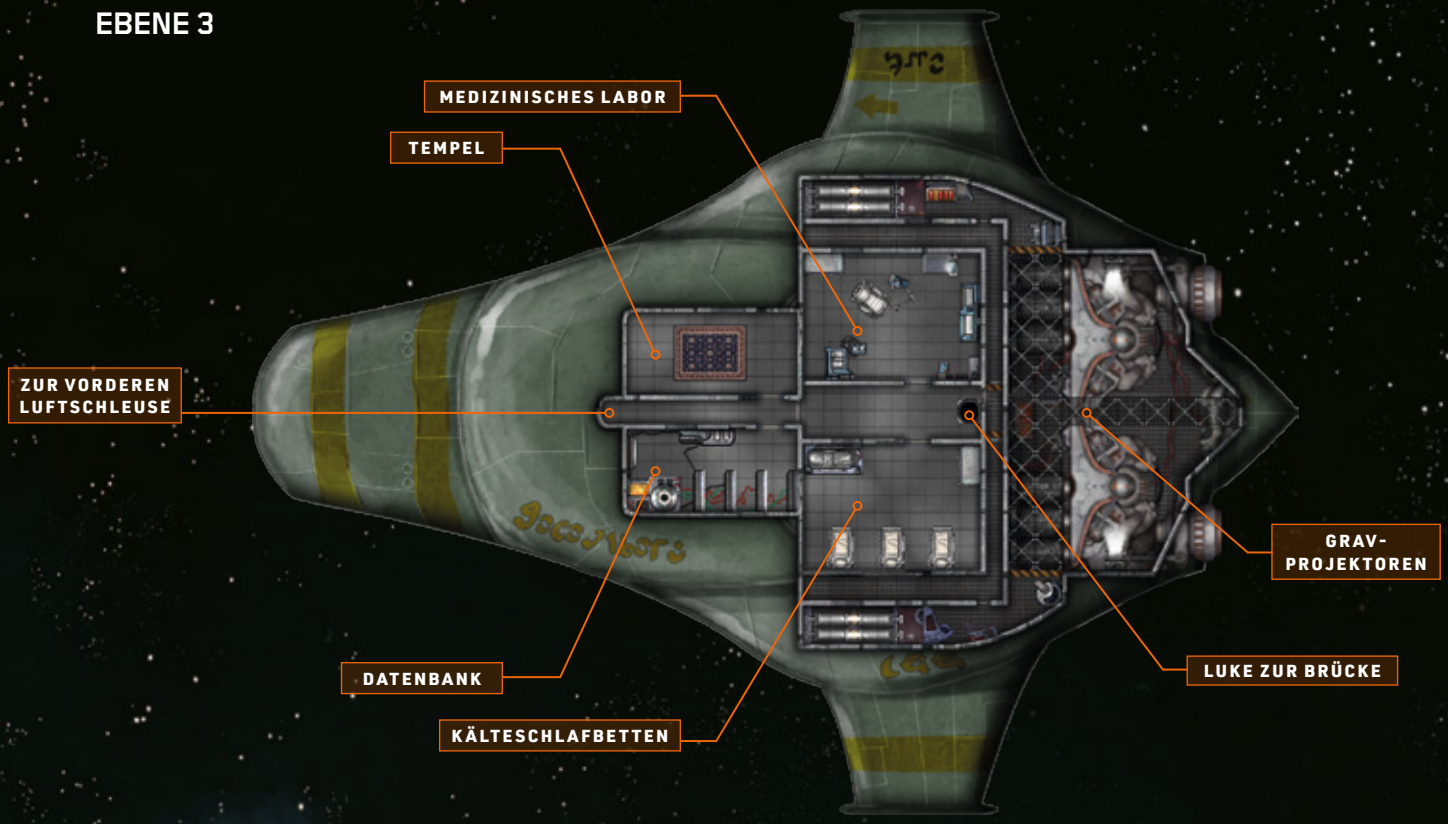
EBENE 1



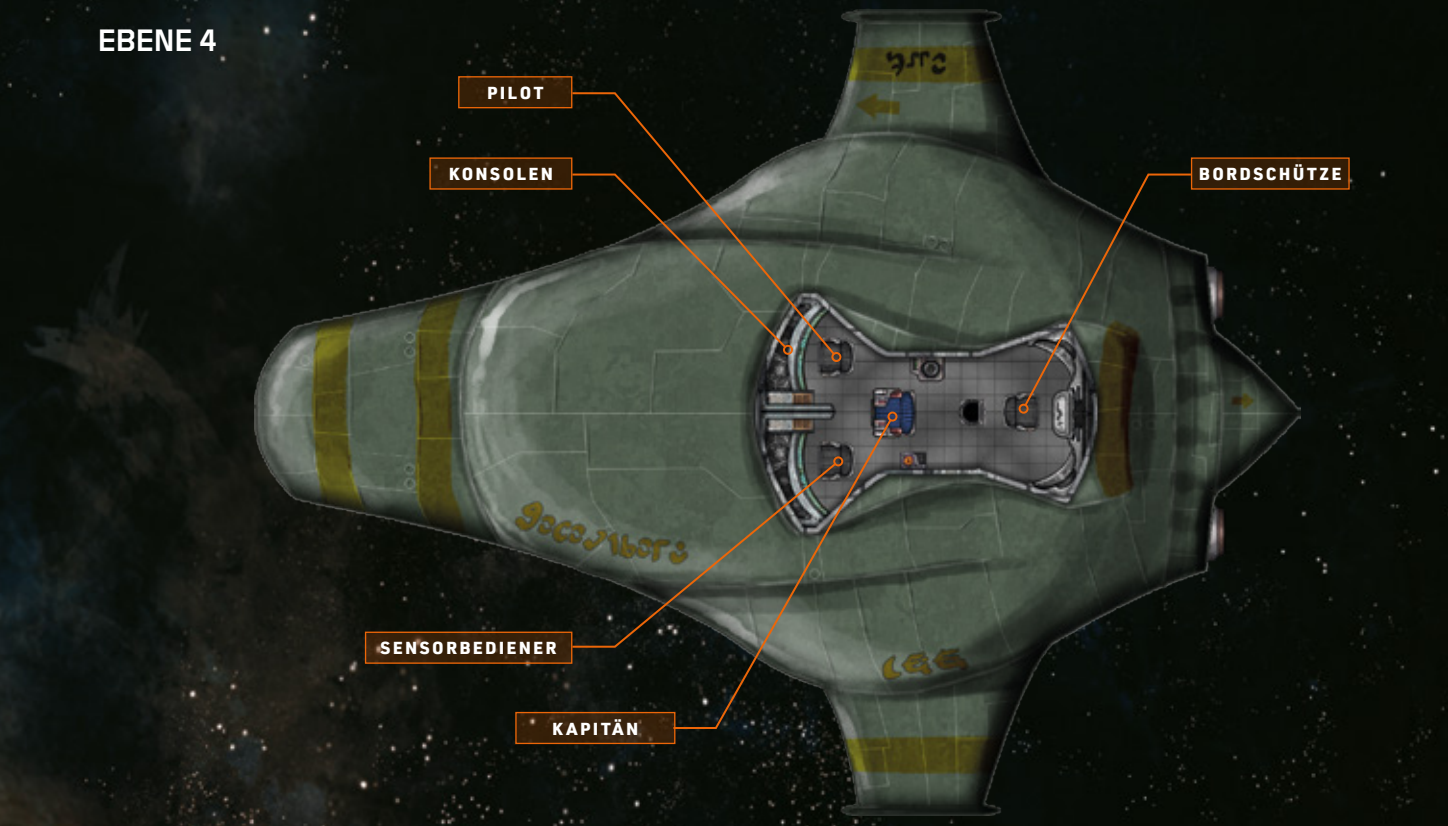
EBENE 2



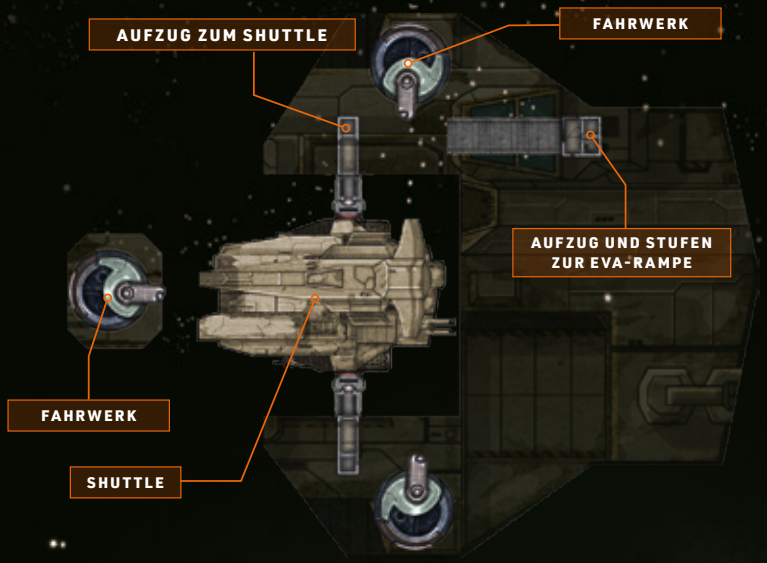
EBENE 3



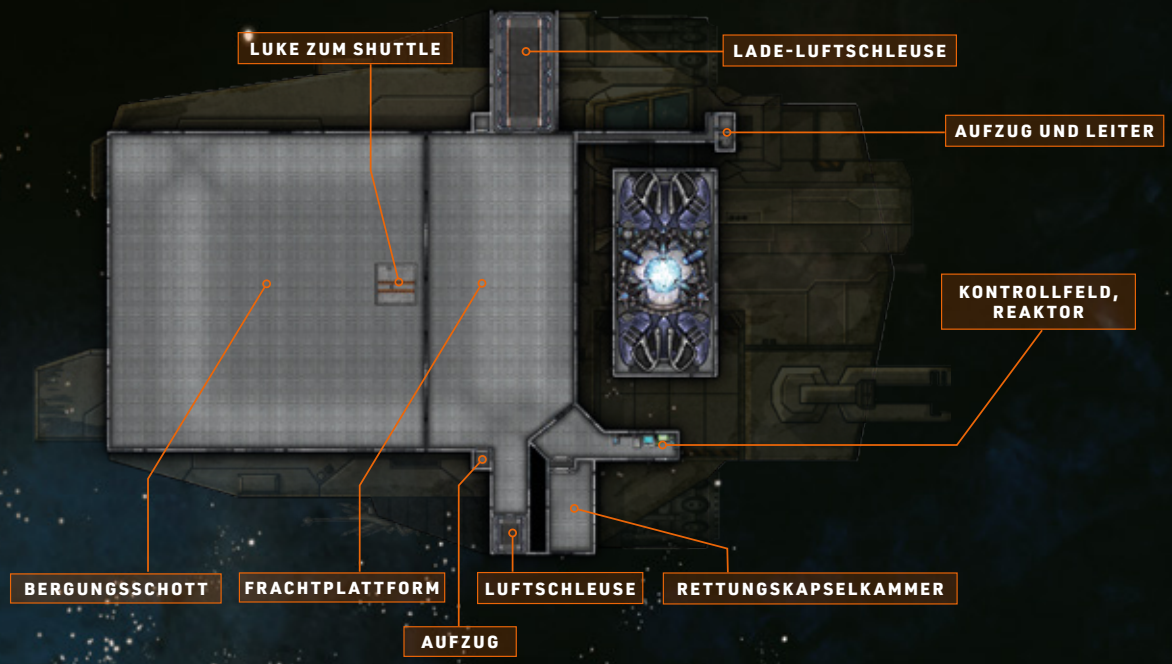
EBENE 4



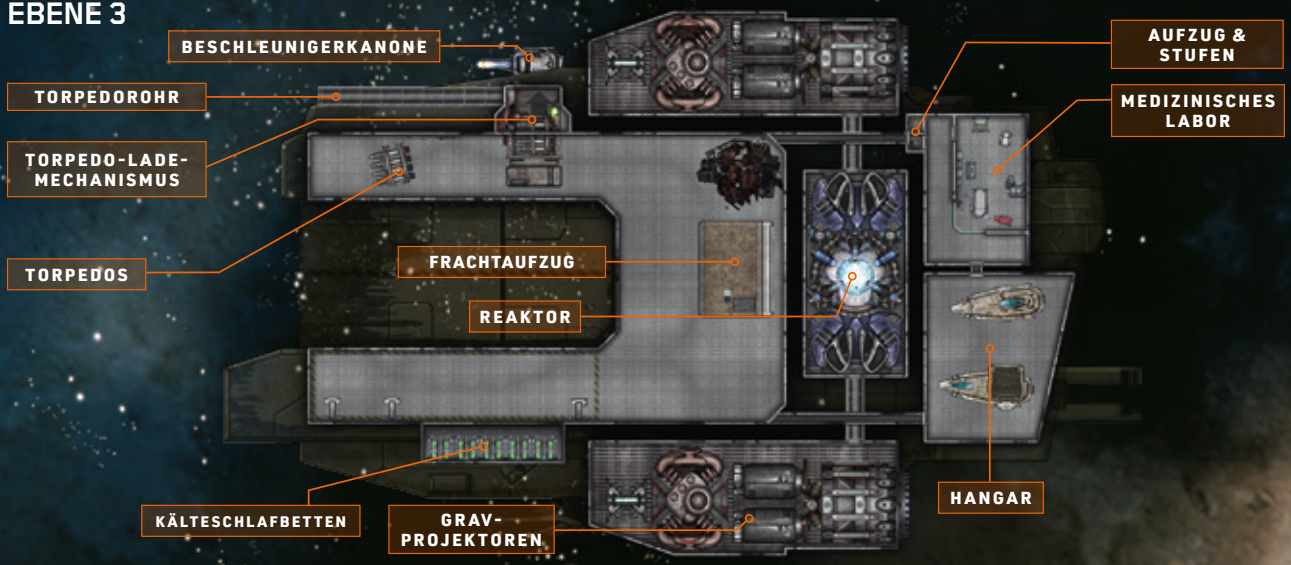
EBENE 1



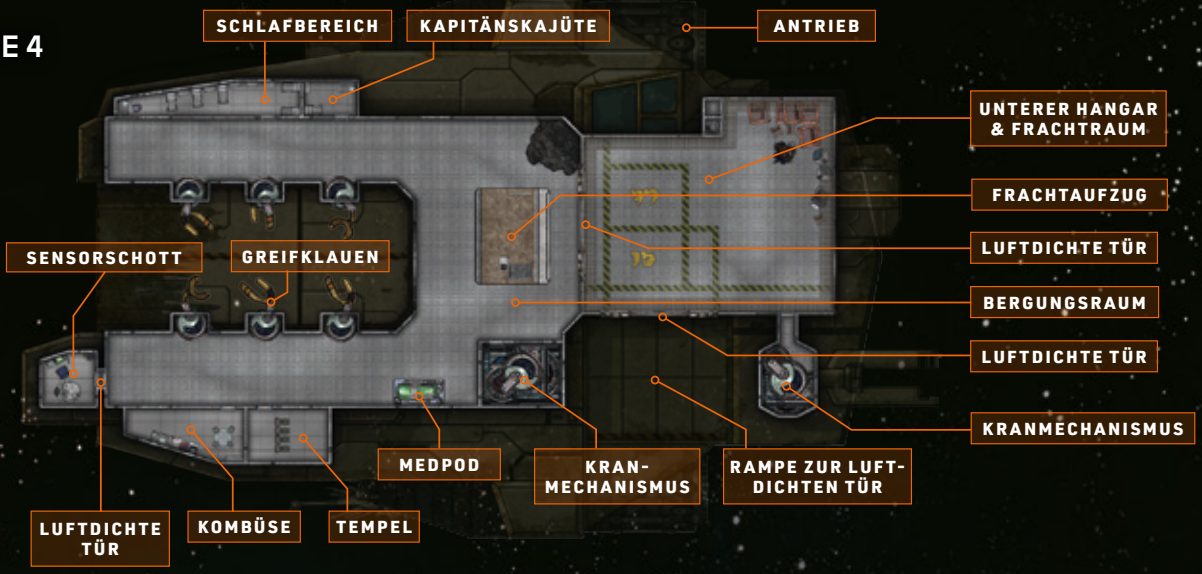
EBENE 2



EBENE 3



EBENE 4



EBENE 5



EBENE 6

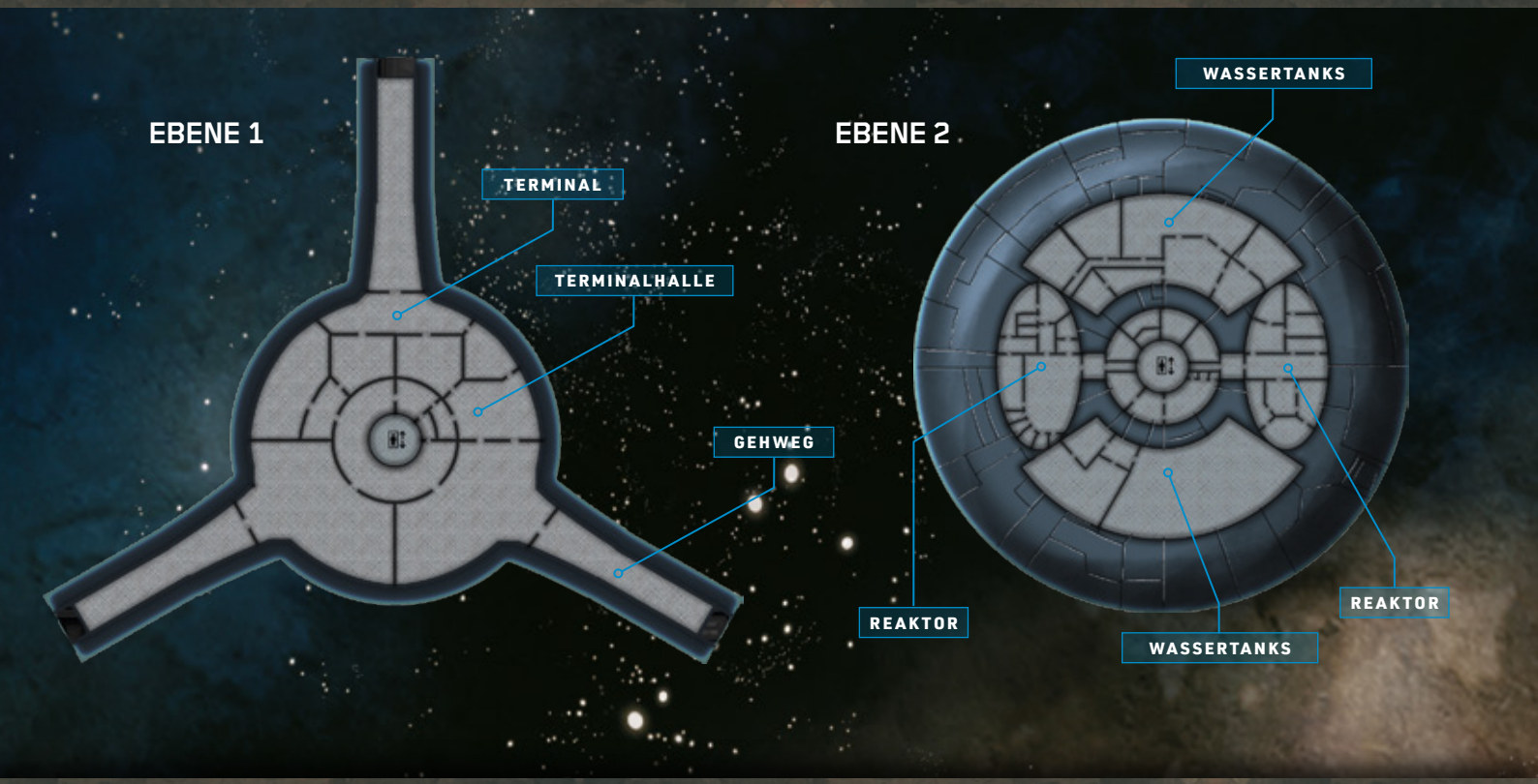


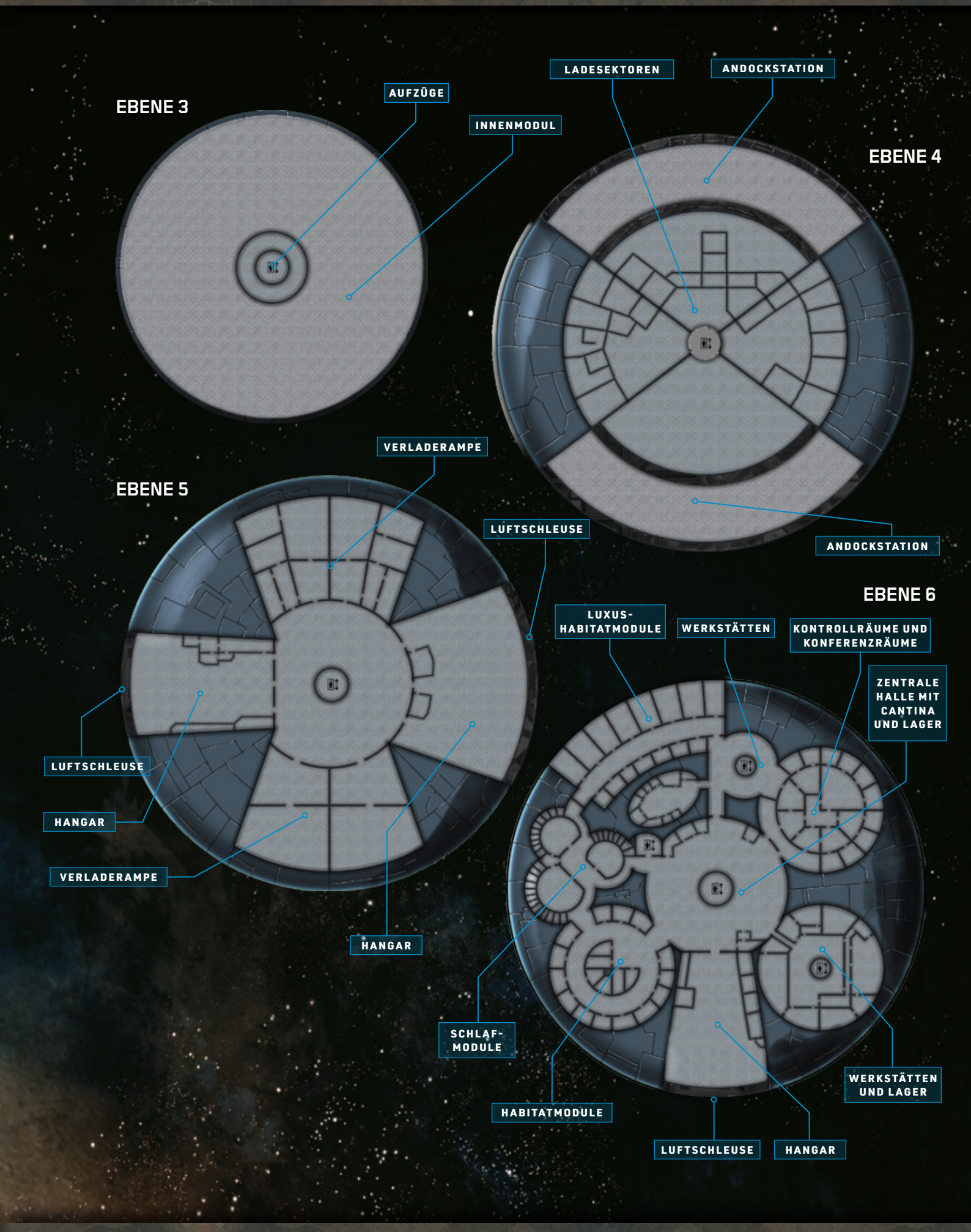
RAUMSTATION, AZANDRA

FAKTEN:

- **SCHIFFSWERFT:** Harga
- **BAUJAHR:** CZ 26
- **BESATZUNG:** 88
- **BEWOHNER:** 800
- **BREITE:** 154 m
- **HÖHE:** 340 m

Auch wenn sie nicht mehr gebaut werden, sind Raumstationen der Azandra-Klasse im Dritten Horizont häufig zu sehen. Durch ihre geräumige Bauweise und die großen Andockmodule ist die Azandra immer noch ein gutes Modell, auch wenn es in den Zwanzigern entworfen wurde.




EBENE 3
AUFZÜGE
INNENMODUL
LADESEKTOREN
ANDOCKSTATION
EBENE 4
ANDOCKSTATION
VERLADERAMPE
EBENE 5
LUFTSCHLEUSE
LUFTSCHLEUSE
HANGAR
VERLADERAMPE
HANGAR
EBENE 6
LUXUS-HABITATMODULE
WERKSTÄTTEN
KONTROLLRÄUME UND KONFERENZRÄUME
ZENTRALE HALLE MIT CANTINA UND LAGER
SCHLAF-MODULE
HABITATMODULE
LUFTSCHLEUSE
HANGAR
WERKSTÄTTEN UND LAGER

RAUMKAMPFKARTE



CHARAKTERBLATT

CORIOLIS

ATTRIBUTE

STÄRKE	
GESCHICKLICHKEIT	
VERSTAND	
EMPATHIE	

TRAUMA

TREFFERPUNKTE (STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)	
KRITISCHE WUNDEN:	
WILLENSKRAFTPUNKTE (VERSTAND + EMPATHIE)	

STRAHLUNG

ERFAHRUNG

NAME:	HINTERGUND:
KONZEPT:	IKONE:
GRUPPENKONZEPT:	REPUTATION:
PERSÖNLICHES PROBLEM:	

AUSSEHEN

GESICHT:
KLEIDUNG:

BEZIEHUNGEN

	KUMPEL
SC 1:	
SC 2:	
SC 3:	
SC 4:	

TALENTE

FERTIGKEITEN

	ALLGEMEIN		SPEZIELL
BEOBACHTUNG (VERSTAND)		DATENDSCHINN (VERSTAND)	
BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)		KOMMANDIEREN (EMPATHIE)	
FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)		KULTUR (EMPATHIE)	
INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)		MEDIKURGIE (VERSTAND)	
KRAFTAKT (STÄRKE)		MYSTIK (EMPATHIE)	
MANIPULATION (EMPATHIE)		PILOT (GESCHICKLICHKEIT)	
NAHKAMPF (STÄRKE)		TECHNOLOGIE (VERSTAND)	
ÜBERLEBEN (VERSTAND)		WISSENSCHAFT (VERSTAND)	

AUSRÜSTUNG

	BONUS
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

WAFFEN

	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN

PANZERUNG

	WERT	ANMERKUNG

SCHIFFSBOGEN

CORIOLIS

NAME:	
KLASSE & TYP:	WERFT:
PROBLEM:	SCHULDEN:

DATEN

MANÖVRIERBARKEIT		SIGNATUR	
GESCHWINDIGKEIT		PANZERUNG	

MODULE

	KAMPF-UN-FÄHIG
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
MAXIMALE ANZAHL AN MODULEN	

LEISTUNGUNGSPUNKTE

RUMPFPUNKTE

KRITISCHER SCHADEN:

MERKMALE

	BONUS



KAPITÄN — FERTIGKEITS-STUFE



PILOT — FERTIGKEITS-STUFE



SENSORBEDIENER — FERTIGKEITS-STUFE



BORDSCHÜTZE — FERTIGKEITS-STUFE



MASCHINIST — FERTIGKEITS-STUFE

WAFFEN

	BONUS	SCHADEN	KRIT	REICHWEITE	ANMERKUNGEN

UNSERE UNTERSTÜTZER

IKONE

Aaron Bruns, Aaron Pothecary, Alex Green, Alexander Cruz, Alexander Lovendal la Motte, Andree Henriksson, Arkadiusz Stopczyk, Armin Kessner, Asa Berdahl, Audun Løvlie, Aurélien Jolly, Bill Charleroy, Birk Hauke Wildhirt, Brandon Karl, Brennan See, Bryan Considine, Buster Hills-Hughes, Carsten Berg, Charles Hammond, Chris Gardner, Chris Gunning, Christer Malmberg, Christian Loew, Christoffer Danielsen Dyrøy, Christopher Crossley, Christopher Pearson, Christopher Young, Conan L James, Corinna Vigier, Craig Bishell, David Andrews, Dávid Csobay, David Dalton, David Harrison, David Lee, Derek Mayne, Donald Albert Turner, Jr., Drew Taylor, Edward Miles, Emil Johansson, Eric Vulgaris, Fabian Nitsche, Filipe G. Cunha, Frederik Vogel, Fredrik Somerville, Gauthier Descamps, Graham Horrobin, Graham Stevens, Grant Chapman, Greg Higgins, Grzegorz Bereza, Gustav Lunner, Hartmann Florent, Hauguel Sebastien, Iain MacDonald, Iain Rudge, Ian Woodley, Ines Kunzendorf, Jacob Rotschield, Jacob Torgerson, Jahmal Brown, james Burke, James Sherlock, Jamie Dobson, Jarad Cornett, Jeff Robinson, Jeffrey Robbins, Jens Hoelderle, Jeremy Anderson, Joe Jolicoeur, Joean Yun, John A W Phillips, Jon Bowen, Jonas Falsen, Jonathan Fish, Jose Miguel Poonsawat, Joseph DeSimone, Justin Ritchey, Kirk Barrett, Koji Nakagawa, Krzysztof Piwowarski, Kyle J Douglas, Lars Enzweiler, Marc Laliberté, Markus Wagner, Martin Greening, Martin Legg, Marwan Marwan, Matthew Jackson, Matthew Truesdale, Matthew Weeks, Mattiaz Fredriksson, Michael Ostrokol, Michael Wightman, Mikael Dahl, Mikael Suominen, Nick Stewart, Nicolas Lapointe, Nicolas Vandemaele Couchy, Norman Günther, Oliver Graf, Pascal Koos, Pat Eadie, Paul M Beakley, Pernilla Sparrhult, Philip Reed, Phillip Bailey, Remi Fayomi, René Schultze, Richard Sorden, Richard Trub, Jr, Rickard Antroia, Rickard Falk, Robert Alsfelder III, Ronald Olexsak, Ryan Hill, Sam Crick, Sam Wong, Sascha Tanner, Scott Kehl, Seiji Kato, Simon Cotterill, Simon Ottervald, Simon Roddy, Simon Roe, Simon Stroud, Stephen Rose, Steven W. Collins, Teddy Lattimore, Terry L Pike, Thomas E Murphy, Tony Jorgensen, Tony Lindberg, Troy Stuart, Ulf Hillebrecht, Ziv Plotnik

FINSTERNIS

Abraham Mclarahmore, Adam Boisvert, Alex Messer, Alexander Gent, Alexandre Thomas, Andreas Henker, Andreas Reck, Andreas Wild, Andrew Buell, Andrew Johnstone, Andrew Rogers, Andrew Sclafani, Benjamin Sutter, Brett Gann, Chris Iverach-Brereton, Chris Wong, Christian Thier, Christopher Crossley, Clayton Sibley II, Colin Bolger, Dac Bao Long Ho, Dan McIntosh, Dave Brown, David Berger, David Coyle, David Folsom, David Hagman, David Lapping, Dawid Wojcieszynski, Derek Carnell, Dillon Burke, Dragon Graygol, Earl Scott Nicholson, Edward Kiernan, Erik Mattsson, Erik Sundqvist, Fabio Abilio Gomes de Almeida, Francisco Marrero Diaz, François Mainguet, Fredrik Lindholm, Gary London, Geoff Kottmeier, Giovanna Carugno, Glenn Hifumi, Gregory Hammond, Gunnar Klett, Jake Baker, James Lloyd, James R Crowder II, Jason MacDougall, Jason Nguyen, Jason Smith, Joel Rojas, John Bellando, John E Unverferth, John M. Kahane, John Yoshino, Jonathan Sinn, Jonca Fabien, Joseph Arnaud, Joseph Pacelli, Joshua Binder, Juan Fernández, Julius Adcock, Justin L. Fredette, Justin Trezise, Kevin Lai, Konstantin Kunz, Kyle Burckhard, Larry W Bernloehr, Liliane Boyer, Luc Teunen, Malte Hansson, Marco Mensen, Marco Tavian, Marcus Ridderstolpe, Markus Hicks, Markus Kollas, Martin Glöckner, Martin Goodson, Mathieu Booth, Matt Kay, Matthew Broome, Matthew Erik Beauchamp, Matthew Failor, Mattias Lindhoff, Michael Bosma, Mika Halttunen, Nathalie Préaux, Nathan Doyle, Neil Anderson, Nelson Berry, Nishan Aznavorian, Paladin von Korff, Patrick Gallagher, Per Karlsson, Peter Peretti, Pieta Delaney, Richard Bailey, Richard Smith, Robert Barkhald, Ron Windauer, Ronald Shock, Sandor Nagy, Sean Anderson, Sean Roberts, Sebastian Dietz, Shawn Penrod, Silvio Herrera Gea, Stefan Guder, Stevan Allen, Suze Collier, Thomas Daasvatn, Vicente Sampedro Burgos, Wictor Olsson, Vincent Howard

WÜRDENTRÄGER

Aaron Gibby, Aaron Nuttall, Aaron Smithies, Abhishek Ray, Achim Kaiser, Adam Ashworth, Adam Canning, Adam Courtney, Adam Daniel Wayman, Adam Drew, Adam Hoirch, Adam Klein, Adam Mayes, Adam Riddell, Adam Swanson, Adam Whitcomb, Adam Woloshuk, Adrian Coombs-Hoar, Adrian G Jones, Adrian Klein, Adrian Praetorius, Adrienne Connolly, Ady Gunawan, Aiden White, Al Billings, Alain Sarti, Alan Webb, Alejandro Dell Olio, Alejandro González Núñez, Alessandro Babbi, Alex Loveridge, Alex Robin, Alexander Leavitt, Alexander Lecocq, Alexander Milgrom, Alexander Orby, Alexander Rodatos, Alexander Rogers, Alexandre Gendron, Alexis Brandeker, Alexis Kosciuszko, Alfons Armbruster, Ali Bencheikh, Aliaksandr Yakauleu, Alistair Collins, Alton C Capps, Anders Garmo, Anders Lang, Anders Pedersen, Anders Ström, Andre de Boer, Andre Rittersberger, André Schäfer, Andrea Migone, Andreas Lykke Jensen, Andreas Måneskiöld, Andreas Romundt, Andres Arias, Andres Villavicencio, Andres Zanzani, Andrew Barrett-Venn, Andrew Cole, Andrew Dacey, Andrew Fitzgibbons, Andrew Gill, Andrew Gotobed, Andrew Matchett, Andrew McColl, Andrew P. Moore, Andrew Pickard, Andrew Pickin, Andrew Reitz, Andrew Rout, Andrew Schubert, Andrew Scott, Andrew Walker, Andrew Womack, Andrew Wroe, Andy Kitkowski, Andy Poelma, Angus Abranson, Anthony Underwood, Anthony Whitley, Antoine Polignone, Antonio Ramón Berbell Gonell, Ara Winter, Arnaud Hatzenbuhler, Arnaud Liziard, Arnaud Martin, Arne Röcke, Arthur Von Eschen, Arttu Mattola, Axel Gotteland, Bajazit G. Alickovic, Barbey Nicolas, Barbier Fabien, Barbro Westlund-Storm, Bartłomiej BartczaK, Baudoux Grégory, Becky Millington, Ben Cardnell-Hesketh, Ben Frost, Ben Greenwood, Ben Meiklejohn, Ben Nettleship, Ben Quant, Ben Rasley, Bengt Petersson, Benjamin Bertolero, Benjamin Brown, Benjamin Koch, Benjamin Lung-Tze Liew, Benjamin Morris, Benjamin Rushton, Bernd Perplies, Big Planet Comics, Bill Buehler, Bill Weir, Björn Strååt, Bodo Köhl, Boffy Vendevogel Edwige, Boyd Stephenson, Brad Crawford, Brad Kane, Bradford Elliott, Bradley T Robins, Brandon Robertson, Brandon Tack, Brent Ahern, Brenton McKinlay, Brett Griggs, Brett Grimes, Brett Kennedy, Brian Borth, Brian Caldwell, Brian Cristina, Brian Gracey, Brian Hunt, Brian Isikoff, Brian S Wells, Brian Snodgrass, Bruce Boragine, Byron Gaither, Cairnryan Mower, Caleb Harris, Callum Eidson, Cang Ling Yee, Carl Black, Carl Cowin, Carl Harrison, Carl-Alex Nelder, Carlo Andrea Resca, Catherine Lu, Cayol, Cellot Ermes, César Luz David, Charles A. Barr, Charles Andrusyszyn, Charles Barnett, Charles Davis, Charles Dunwoody, Charles F. Hayes, Charles Kettering, Charles Myers, Charles Paruolo, Chase Douglas, Chris Allison, Chris Bernhardi, Chris Callicoat, Chris Gardiner, Chris Hartford, Chris Heath, Chris Lee, Chris L'Etoile, Chris Rhodes, Chris Snyder, Chris W Harvey, Chris Wagner, Chris Venus, Christian Boughton, Christian Kluth, Christian Kukli, Christian Lacerte, Christian Le Morzellec, Christian Mejstrik, Christian Nord, Christian Torstensson, Christian WJ Barrett, Christoffer Monikander, Christoph Koch, Christoph Post, Christopher Cecil, Christopher Dubuque, Christopher Islaub, Christopher Lee, Claes Gerleman, Claudio

Sanchez, Claus Bo Christensen, Clemens du Bellier, Clint Edmonson, Clint Williams, Cody Swatek, Colin Clark, Colin Jessup, Colin Osborne, Colm Doyle, Connor Purviance, Coppet Pierre, Cornelius Bertens, Craig Gaddis, Craig Stephenson, Craig Tohill, Crane Laws, Cyrille Guillaume, Dale Andrade, Dale Hantala, Dale Martin, Damien Laing, Damon Wilson, Dan Derby, Dan Martin, Dan Massey, Dan Svensson, Daniel Gaghan, Daniel Granstrand, Daniel Gregory, Daniel Johnson, Daniel Lake, Daniel Lander, Daniel Leslie, Daniel Maxson, Daniel Moran, Daniel Nissman, Daniel Perez, Daniel Scettrini, Daniel Sencabaugh, Daniel Stack, Daniele Lostia, Danny Keen, Dara Mac Donnacha, Darien Liddell, Darren Burrows, Darren Kramble, Darren Muff, Darryl Steventon, Darryll Smith-Walker, Daulton James Whitehead III, David Black, David Dierks, David Fernandez Lopez, David Gallo, David Harrison, David Hixon, David King, David Lee Terhune, David Lyons, David Mayer, David Nebauer, David Palau, David Paul Guzman, David Radszuweit, David Reichgeld, David Rybacki, David S Robinson, David Santos, David Sibley, David Stokes, David Ulsby, David Waldron, Dayton Nolan, Dean Lockley, Deedra Hooker, Denis Crucifix, Dennis Jung, Dennis Mrosewske, Derek Dahmes, Derek Miller, Derrick Stevens, Desiree Cabrera, Dina Wilkens, Dirk Walbrühl, Dmitrijs Nilovs, Dominic Ellis, Dominic Remané, Donovan Derry, Douglas Casey, Douglas Grimes, Douglas Jessup, Douglas Mawhinney, Douglas Santana Mota, Douglas Shute, Dru Dunlop, Durk Vellema, Dustin Headen, Dutel Julien, Dylan Distasio, Ed Kowalczewski, Ed Vivian, Edgar Briceno Torres, Edmund Ho, Edouard Contesse, Eduardo Chacon, Edward Glasper, Edward MacGregor, Edward McWalters, Edward Prosser, Edward Sagritalo, Edward Saunders, Edward Sykes, Elijah Edmunds, Elizabeth Jaye, Ellis Farmer, Elmar Rutsch, Emma Smith, Endre Aalrust Shaw, Endre Fodstad, Engler Markus, Enrico Magnani, Enrique Ruiz, Eric Bonnet, Eric Brooke, Eric Coates, Eric Kane, Eric Kirchner, Eric Kling, Eric M Rupert, Eric R Hany, Eric Ruhl, Eric Schnell, Eric Smith, Eric Tucker, Eric Wellens, Erich McNaughton, Erik Halén, Erik Kullberg, Erik Lagerstedt, Erik Mattsson, Erik Pringle, Erik Renberg, Espen Kulseth, Etienne Olieu, Eugene Masterov, Evan Ross, Ewan Spence, Fabrizio Vecoli, Federico Maiorini, Felix Doyon, Felix Girke, Fernando DelaGuardia-Rodriguez, Filip Marzuki, Florent Didier, Florent Sacré, Florian Hollauer, Florian Merx, Florian Stieghorst, Francesco Rossi, Frank Pitt, Frank Serio, Frank Tonn, Frank Van Camp, Fraser Simons, Frederic Joly, Frédéric Stachowski, Fredrik Bermar, Fredrik Haglund, Frits Kuijlman, Gabriel Garcia, Gareth Date, Gareth Davies, Garsha Zanjani, Garth Westphal, Gary Trost, Ged Trias, Gene Walthes, Geordie Stuart, George Cummings, George Krstic, Gerry Green, Gert-Jan van der Krogt, Gian Holland, Gianni Cascino, Gilles Cherrier, Gilles Ritzmann, Gilles Tremblay, Gina Ricker, Glenn Harrison, Glenn Mochon, Glenn Welser, Gordon Clayton, Gordon Cranford, Graham Owens, Graham Spearing, Greg Chapin, Greg Forbes, Gregorio Guzman Casarrubios, Gregorius Ben Prajogi, Gregory Cueto, Gregory Maroda, Guilherme Fernandes Rocha, Guillaume Escrivant, Gunnar Hönig, Gunter Raffelsbauer, Gustave Michel III, Hamid Printer, Hamish Cameron, Hans Cummings, Harald Beier, Harm-Diercks Gronewold, Hauke Stammer, Hauke von Bremen, Heath Delashmit, Helder Lavigne, Helge Willkowei, Hendrik Höfs, Henning Kage, Henning Schulz, Henri Berger, Henri Desbois, Henrik Ripa, Henrique Cesar Lemos Jucá, Henry Lopez, Henry Vogel, Herman Duyker, Hermann Klie, Hermanni Raatevaara, Holger Hansch, Hollis McCray, Hung-Yang Shen, Ian Bogert, Ian Miller, Ian Nicolle, Ian Stewart, Ian Ward, Ian Ward, Igor Faria, Iker Isasi, Ilkka Niemi, Ingo Arendt, Ingo Beyer, Ingo Jakobs, Ivan Donati, Ivan Tam, J Aaron Farr, Jack Conroy-Murphy, Jack Norris, Jackson Thompson, Jacob Jaskov, Jacob Stocke, Jaime Matthew, Jake Jamieson, James A Robertson, James Beall, James DeBenedetti, James Diffin, James Dillane, James Dovey, James Hawkes, James Johnson, James Keller, James Martin, James Michael Boldock, James Morton, James N Blevins, James Nutley, James Richard Marcucci, James Stevenson, James Tillman, James Unick, James Wheeler, Jami Partanen, Jamie Boulton, Jamie Law, Jamie Norrish, Jan Artoos, Jan Krause, Jan Niklas Dernbach, Jan Richter, Jan Severin, Jared Fast, Jarno Harmaala, Jason Chen, Jason Corley, Jason Dickerson, Jason Duncum, Jason Durall, Jason Gignac, Jason Hewett, Jason Hill, Jason Jordaan, Jason Lee Miller, Jason March, Jason Miller, Jason Newman, Jason Olsan, Jason Parker, Jason Pasch, Jason Rinear, Jason Taylor, Jason Tryon, Jason Unck, Jason Watson, Javier Escajedo Pastor, Javier Perez Garcia, Jay Joyner, Jay Steven Anyong, Jean-Baptiste Perrin, Jean-Christophe Rannou, Jean-Vincent Picard, Jedediah Callen, Jeff Churchill, Jeff Levine, Jeffrey Mason, Jeffrey Paige, Jeffrey R Shaw, Jennifer Blanchard-Brown, Jennifer Fuss, Jennifer Parr, Jens Koehn, Jens Olsen, Jeremy Kear, Jeremy S Rhamy, Jeremy Siemon, Jeroen Meganck, Jerome Larre, Jerome Larue, Jerry Weiler, Jesper Danielsen, Jim Calabrese, Jim Sharples, Jimmy Ringkvist, Joachim A. Hagen, Joachim Schulz, João Cartaxo, Joao Rafael Nunes Mariano, Jody P Walker, Joe DelJanovan, Joe Hill, Johan Andersson, Johan Haglund, Johan Haglund, Johan Nordenankar, Johan Sporre, Johanna Hägglund, Johanne Skjerven, Johannes Beichel, Johannes Hänel, John Ball, John Bitondo, John Bogart, John Bruins, John D Keehn, John Kennon, John M. Portley, John Marron, John Snead, John Snider, John Zmrotchek, Johnathan Scanlon, johnathan winter, Johnstone Metzger, Jon Bradley, Jon Dailey, Jon Geraghty, Jon Kline, Jon Meerdink, Jon Messenger, Jon Terry, Jonathan Arnould, Jonathan Caudill, Jonathan Cormier, Jonathan Delgado, Jonathan Gilmour, Jonathan hyde, Jonathan Perrin, Jonathan Robb, Jonathan Sharp, Jonathon Dyer, Jordan Cunningham, Jordan Millward, Jordan Perry, Jordan Wilson, Jordi Vicens Aldeguer Pueyo, Joris Van der Vorst, Jose Calvo Muñoz, Jose Fernandez, Jose Fitchett, Jose Oscar Lopez Rascado, Jose Palma Gil, Joseph Begay, Joseph Bertucci, Joseph Branham, Joseph Lawter, Joseph Noll, Joseph Streeky, Josh Hill, Joshua Aeria, Joshua Goodbar, Joshua Harris, Joshua Kanapkey, Joshua M Potosky, Joshua Nall, Joshua Ramsey, Juan Manuel González Paz, Juho Hämäläinen, Julian Chan, Julian Navarro Rivas, Julien Wera, Juliet Cooper, Jupe Rantalainen, Justin Ecock, Justin Eyre, Jörg Pechau, Kaeton Miracle, Kaleb Barker, Kalie Ruddle, Karl Bond, Karl Rodriguez, Karsten Klier, Kayne Newell, Keith Hooper, Ken Bontinck, Ken Foster, Kenny Nielsen, Kevin Wade, Kieran Wallace, Kim Andersson, Kirk Foote, Konrad Uhryn, Kovacs Robert, Kristian A. Bjørkelo, Kristopher Rodrigues, Kyle Simons, Kyle Thompson, Lance Yerelian, Lapenna Mathieu, Lars Audun Ragnvaldjord, Lars Backstrom, Lars Hellwig, Lars J Hiim, Lee Bernhard, Lee Odlum, Leonard Rosenkranz, Leonardo Paixão, Lewis Allen, Li Yuling, Lim Seng Kok, Lin Wyeth II, Lisa Wright, Ljubisa Lukic, Loic Durand, Loree Hansen, Louis Scot Gowers, Louis Sylvester, Lowell Francis, Luca Maria Del Bono, Luis Gomez, Lukas Sommerauer, Lukasz Koczocik, Luke Walker, Magnus Johansson, Manuel Aleixandre, Manuel Deutsch, Manuel Jacobo, Marc Bevan, Marc Kuczborski, Marc-Andre Karpienski, Marcel Basmer, Marcel Gaßen, Marcello Marceddu, Marcus Burggraf, Marcus Schakowski, Marie-Pier Bisson, Mario Puentes, Marius Bredsdorff, Mariusz Kutek, Mark Ashe, Mark Bruce, Mark Buckley, Mark Fielding, Mark Miller, Mark Perry, Mark Schneider, Mark Somogyi, Mark Thompson, Mark Timm, Mark Watson, Markus Huber, Markus Jonsson, Markus Kothe, Markus Maurer, Marroy Pierre, Marti Nicolas, Martin Bailey, Martin Campbell, Martin Denmark, Martin Grape, Martin Jäger, Martin Krohg, Martin Monrad, Martin Mueller, Martin Nichol, Martin Saufaus, Martin Walter, Marvin Langenberg, Mathew kraemer, Mathieu Borgeat, Mathieu Lapierre, Mathieu Robitaille, Mats Persson, Matt D Corley, Matt Drake, Matt Harvill, Matt MacGregor, Matt Wallace, Matteo Carioni, Matteo Tirelli, Matthew Bottiglieri, Matthew Clay, Matthew Guilliams, Matthew Hain, Matthew Mifsud, Matthew Moorman, Matthew Newby, Matthew Peacock, Matthew Purse, Matthew Tyler-Jones, Matthew Waddilove, Matthias Rohde, Mattias Storm, Max Grüntgens, Max Morell, Maxfield Stewart, Maxime Girard, Maximilien Leclercq, Mayu Polo Wieja, Micah Shaeffer, Michael Baker, Michael Barnes, Michael Bedggood, Michael Bettin, Michael Ermisch, Michael Fiddler, Michael Jacob Burns, Michael Jourdant, Michael Lawrence, Michael Lea, Michael Ostermaier, Michael O'Sullivan, Michael Parker, Michael Ramsey, Michael Römer, Michael Sim, Michael Southern, Michael Story, Michael Wight, Michael Wilhelm, Michael Williams, Michal Soltysiak, Michel Trepanier, Mikael Chovanec, Mikael Nilsson, Mikael Tysvær, Mike Clayton, Mike Schulenberg, Mike Shema, Mike Wells, Miska Fredman, Montes Rosa, Edgardo A., Morten Njaa, Mr Alastair Stewart, Mr J Swaffer, Natalie Wrathall, Nathan Mezel, Nathan Raj, Nathan Streeper, Nathaniel Baker, Nathaniel Hazelton, Nathaniel Mitchell, Nathaniel Sanderson, Neil Mason, Neil Taylor, Niamh Walsh, Nicholas Butta, Nicholas Cassidy, Nicholas Guidotti, Nicholas Kerr,

Nicholas Kulesa, Nicholas O'Sullivan, Nicholas Simpson, Nicholas Stinchcombe, Nick Jackson, Nick Lailey, Nick Murray, Nick Rowe, Nick Underwood, Nicolas Barbezat, Nicolas Heitz, Nicolette Tanksley, Noah Doyle, Norman Abegg, Ole-Christian Torheim, Olivier Faivre, Olivier Mondor, Ojof Skagert-Hellendal, Omari Brooks, Óscar Recio, Osian Ap Glyn, Pablo Perez Gomez, Pablo Saldaña, Pakasit Mhojadee, Paolo Robino, Patrice Mermoud, Patrick B Lowrey, Patrick Foster, Patrick Günter, Patrick Ogenstad, Patrick Pilgrim, Patrick Schwieren, Patrick St-Amand, Paul Baldowski, Paul Connolly, Paul Currie, Paul Lancashire, Paul Lukianchuk, Paul Magee, Paul McBride, Paul Rivers, Paul Sementilli, Paul Thompson, Paul Ward, Paul Webster, Paul Vogt, Paul Woodward, Pawel Daruk, Pedro Dodero, Pepijn Ensing, Peter Bogdasarian, Peter De Jesus, Peter Griffith, Peter Holland, Peter Keyser, Peter Van Rossem, Petri Wessman, Peyman Torabi, Phil Bales, Philibert Benoit, Philip Eisner, Philip Rogers, Philip S. Bolger, Philipp Teichert, Philippe Champagne, Philippe Marcil, Philippe Racine, Phill Massey, Phillip Canada, Phillip McGregor, Pierre Hall, Pierre Nicolas, Pierre-Philippe De San Mateo, Pietro de Martino, Piotr Kraciuk, Pookie Uk, Quadrat Alban, R. Schulte-Ladbeck, Rafael Cerrato Castellote, Rafael Jose Pardo Macias, Rafe Richards, Raimund Buhr, Ralf Weustermann, Ralph Mazza, Ramon Hoefnagels, Randy Hightower, Randy P. Belanger, Raphaël Lallement, Raphael Reitzig, Rasmus Liljeholm, Raymond Bennett, Regine Bernhardt, Renan Barcellos, Rene Kerkdyk, Reuben Beattie, Ricardo Fuente Muñoz, Rich Palij, Richard Anstey, Richard C. Kummer, Richard deMorris, Richard Ferris, Richard Greene, Richard Huffman, Richard Mundy, Richard Priest, Richard Renaud, Richard Styles, Rikard Stranne, Rob Briggs, Rob Harley, Rob Heinsoo, Rob Klug, Rob Verboom, Robert Arthur, Robert Calpo, Robert Esch, Robert Flowers, Robert Hausch, Robert Ian Nadeau, Robert Jenner, Robert P. Stefko, Robert Rauschenberg, Robert Schreiber, Robert Taylor, Robert Veneman-Hughes, Roberto Carlos Gutiérrez Albertos, Roberto Hoyle, Robineau Olivier, Rod Meek, Roger Cooper, Rolf Boehm, Ron Niabati, Roy Miller, Royden Clark, Ruben Tigelaar, Rui Avelino, Rune Lyngvig Jespersen, Ryan deGroot, Ryan Mann, Ryan Percy, Ryan Sliwoski, Ryan Verniere, Sam Courtney, Samuel E Slocum, Samuel Sherry, Sandro Mingardi, Scott E. Vigil, Scott Macdonald, Sean Bell, Sean Schoonmaker, Sean Winser, Sebastian Döweling, Sebastian Fischer, Sebastian Martin, Sebastian Stein, Sebastian Weil, Sebastien Yorgand, Selina Rathmann, Semen Nosnitsyn, Serge Dubrova, Seth Gilbert, Seth Tupper, Severin Keizer, Shane Mclean, Shane Robillard, Shannon Maclean, Shaun Burton, Shawn Smith, Sherry Lawter, Simon Crafter, Simon Davey, Simon Holden, Simon Jones, Simon Luttrell, Simon Sparkes, Simone Matzanke, Sofie Johansson, Sofie Van Gorp, Solene Van Hoeydonck, Stacie Winters, Stefan Berger, Stefan Huddleston, Stefan Matthias Aust, Stefan Peschl, Stefan Rice, Stefan Riewe, Stefan Wertheimer, Stefano Carluccio, Steffen Reinke, Stephen Doucette, Stephen Drop, Stephen Hoare, Stephen M. Patman, Stephen Wilcoxon, Steve Beer, Steve Knittel, Steve Nicol, Steve Pennington, Steven Bakker, Steven Fisk, Steven Foster, Steven Humphries, Steven Iriwin, Steven Moy, Steven P. Ross, Stian Molvik, Stig-Åke Spennare, Stuart Kirby, Stuart McIntosh, Stuart Park, Stuart Sharp, Stuart Watkins, Svein Røssland, Sven Oswald, Sverre Midthjell, Tadeusz Cantwell, Ted Johnson, Ted Lee, Thierry Arnould, Thomas Biskup, Thomas Caspersen, Thomas Cornelius Flåten, Thomas Delplace, Thomas Forbes, Thomas Johnston, Thomas Kurilla, Thomas Mattner, Thomas Maund, Thomas Scheuermann, Thomas Sedlmair, Thomas Walmsley, Thomas Vanstraelen, Thomas Zuliani, Thorsten Schramm, Thorvald Natvig, Tiago Panaro de Oliveira, Tim Carroll, Tim Jenkins, Tim Keating, Tim Struck, Tim-Oliver Horz, Timothy Collinson, Timothy Mushel, Timothy Story, Timsit Olivier, Tito Sigrist, Tobias Dworschak, Tobias Niemitz, Tobias Trijanto, Tobias Weßel, Tobias Wolter, Todd Dayton, Todd Washington, Tom Hoefle, Tomás Alarnes Piñeiro, Tomi Suuronen, Tommaso De Benetti, Tommi Koivula, Tor Karlsson, Torben Bellinghoff, Torben van Hees, Torsten Rahm, Tracey Willis, Travis Bryant, Travis Clarke, Travis Pina, Trevor Gere, Trevor Thome, Trish Buhle, Tristan Marshall, Tyler Taute, Ulf Christian Persson, Ulrich Drees, Unai Mugica, W. Vernon, Wade Geer, Wade Tripp, Wajanai Snidvongs, Vaniez Cedric, Wayne Coburn, Weber Romaine, Vermeylen Hans, Werner Hartmann, Werner Sebastian Krämer, Veronikis Spyros, Wesley Blackwood, Wesley Griffin, Vicente Cartas Espinel, Will North, William Doggett, William Donovan, William J. Altman, William Wakeman, Wim Deca, Vincent Henrotte, Vincent Lecoanet, Vincent Pellerin, Wouter Mertens, Xavier de Canteloube, Yannick Jean, Yvette Bublitz, Zachary Gibb, Zachary Knippel, Zenon Berg

LEGIONÄR

Aaron Schrader, Adam Blinkinsop, Adam Duncan, Adam Makey, Adam Sallean, Adam Sieradzan, Alan Brzozowski, Alban Le Collen, Alejandro Suárez Mascareño, Alex Howard, Alex Johnson, Alex Pepper, Alex Pepper, Alexandra Logan, Alexis Hoarau, Anders Melander, Andre Canivet, Andrew Cady, Andrew Lotton, Andrew Sherrington, Angelo de Stephano, Anna Winterstein, Austin Fenwick, Benedikt Hensel, Benjamin Lubetkin, Benjamin Sutherland, Benjamin Widmer, Brandon Cassady, Brian Griesbach, Brian Kirchhoff, Brian Siskind, Bryan Spence, Cal Hassall, Cam Banks, Carlos Javier Ruiz Sánchez, Carsten Damm, Carter Snelson, Catalino Tolejano, Chris Bennett, Chris Challacombe, Chris Galecki, Chris Moore, Chris Spiller, Christine Yip, Christoffer MIemois, Christoph Flandorfer, Christopher Nanez, Christopher Trdan, Claudio Muraro, Clifford Campbell, Colin Kierans, Connor Nettleton-Gooding, Dakota Hurst, Dale Cunningham, Damien Porter, Dan Adams, Dan Latimer, Dana Bayer, Daniel Kraemer, Daniel Norton, Daniel O'Brien, Daniel Wilks, Daniel Williamson, Darren West, David Della Bitta, David Gardiner, David Homola, David Semark, David Smucker, Dean Schallhammer, Dennis Carlsson, Derek Guder, Devin Croak, Dirk Remmecke, Dirk Schlobinski, Douglas J DePrekel, Duncan Gibbs, Edward Saxton, Eric Lindroth, Eugenio Maria Lauro, Everitt Long, Francis Tommaso, Frank Bartsch, Gary Furash, Graeme Doherty, Graham Meinert, Graham Starfelt, Greg Conant, Gregory Konitski, Ingo Kvalø-Hamann, Jack Graham, Jack Gulick, Jacob Alexandrowiz, Jacob Bushma, James Rogers, Jamie Gregory, Jan Stawarz, Jared Davies, Jason Edwards, Jason Leinen, Jason Lorenzetti, Jason Smith, Jason Spencer, Javier Diaz Suso, Jean-Francois Blanchette, Jennifer Goldstein, Jennifer Kathleen Bradbury, Jere Manninen, Jerome Verdier, Joakim Eriksson, Joel Stewart, John Baldwin, John D'Emic, John Larson, John Lucania, John Roberts, John Wordsworth, Jonathan Allen Stephenson, Jonathan Davis, Jonathan Souza, Joonas Teurokoski, Joshua Boyd, Juhan Voolaid, Justin Stevens, Kate Bullock, Kay Welschinger, Kelsey Badeker, Knut Vågsæther, Kristian Nørgaard Jessen, Kristofer Cook, Krzysztof Bernacki, Lakshman Godbole, Leo Jenicek, Louis Goncey, Lucas Skrdlant, Lukas Zarychta, Mark Fenlon, Mark Richardson, Martin Ashton, Martin Wagner, Matt Johnson, Matthew Bernard, Matthew Brooks, Matthew Chen, Matthew D Hayward, Matthew Walker, Mel White, Michael Brown, Michael Chandrasegaran, Michael Herold, Michael Hjerppe, Michael Hunt, Michael Kaplan, Michael Vampotic, Michel Magali, Michiel Fransen, Mike Williams, Morgan Weeks, Morten Søbye Kronqvist, N Dixon, Nicholas Hopkins, Nicholas Lamirand, Nicholas Vessey, Nicholas Zakhar, Nick Clements, Nick Riggs, Nora Lilly Myrland, Oliver Morris, Olivier Lefebvre, Panagiotis Grigorakakis, Parker Moberly, Parrier David, Patrick Knight, Paweł Królak, Pedro Oliveira Obliziner, Philippe Debar, Phillip Harte, Rachelle Shelkey, Radoslaw Bozek, Randal Gustitis, Raphael Bombayl, Raphael Bressel, Reginald Stuart, Reto Kiefer, Richard Percy, Rob Chamberlain, Robert Butler, Roger Allen, Ron Beck, Rory O'Neil, Russell White, Ryan J Bevan, Rüdiger Querfurth, Samuel Honnay, Saul Wright, Sean M Smith, Sebastian Schommer, Seeburger Achim, Seth Hartley, Shane Bauer, Simon Carter, Simon Harding, Stefan Hestermeyer, Steffen Vulpius, Stephen Joseph Ellis, Stephen Lewis, Steve Dunne, Steven Swanger, Sven Siemen, Tad Leckman, Thomas Santilli, Thomas Tramantano, Thomas Wilkinson, Tim Ellis, Tim Rolands, Timothy Newman, Tobias Henriksson, Todd D. Wilson, Tomasz Duda, Tomasz Polak, Trent Bramer, Warren Niffenegger, Will Godar, Ville Ojanperä, Volker Maiwald, Xavier Mulotte

WELTRAUMNOMADE

Aaron Berger, Aaron Griffin, Aaron Pollock, Adam Buti, Adam Neisius, Alex Asaro, Alexander Bernstein, Alexander Eliesen, Alexander Jurkat, Alexander Peterhans, Allan Prewett, Alyssa Arce, Andreas Sewe, Andrew Peregrine, Andrew Smith, Andrija Popovic, Andy Rennard, Angelo Pileggi, Anton G Cox, Asko Metsäpelto, Austin Ramsay, Aziraphale, B.A. Umberger, Ben Chapman, Ben Felten, Bernd Schmidt, Björn Larsson, Blake McCormack, Boyd Prime, Brennan Dawson, Brian Young, Bruce Curd, Bruce Harlick, Caitlin Jane Hughes, Cameron Haggett, Carlos Restrepo, Carroll J Hunter, Chris Angelucci, Chris Edwards, Chris Jahn, Chris Kenna, Chris P Noodle, Christopher Weuve, Chuck Dee, Colin Wilson, Craig Bunce, Craig Senatore, Dain Lybarger, Dani Jang, Daniel Duffee, Daniel Elwell, Daniel Markwig, Daniel Ravipinto, Daniel Temesi, Darth Lach, David Anthony Smithson, David Bloxsom, David Brideau, David Margowsky, Derek Stoelting, Diogo M C de O Silva, Dirk Keienburg, Donnie Hanby, Drew Walker, Drew Wendorf, Dylan Boates, Dylan Wanberg, Edward Feeney, Eloy Cintron, Eric Brenders, Eric Durand, Eric Oestrich, Eric Sanday, Farid Kutyev, Frank Benke, Franz Keim, Fredrik Holmqvist, Galen Pejeau, Gareth Clifford, Graham Barber, Greg Curley, Hanlin Yang, Henrik Boman, Hilton Perantunes, Ian Borchardt, Ian Saunders, Ignacio Rodríguez Chaves, J. Barnett, J.M. Martin, Jack Krause, James LaRue, Jani Suihko, Jared Watt, Jasen Stengel, Jason Bean, Jason Childs, Jason Hockley, Jason Price, Jenevieve DeFer, Jeremy Epp, Jeremy Frost, Jesse Tucker, Jim Hart, Joakim Petersson, Joe Villarroya, Joerg Baumgartner, Johan Kristian Worm, Johannes Menzel Knudsen, John Powell, John Rudd, Jonathan Edwards, Jonathan Korman, Jordi Rabionet Hernandez, Joshua Straub, JP Bridier, Juliano De Souza Silva, Justin Haynes, Kevin Heath, Kyle Melnick, Larry Hollis, Lars Blumenstein, Lauren Hays, Lauri Hirvonen, Lloyd Parkes, Ludvig Carleson, Marc Yudson, Mark O'Mealey, Mark Sweetman, Markus Raab, Martin Ellermeier, Matías Nicolás Caruso, Matt Wurzberger, Matteo Signorini, Matthew Garrett, Matthew Russo, Michael Beck, Michael Bowman, Michael Cody Meyer, Michael David Pereira, Michael Krzak, Michael Smith, Miguel Arnaiz, Mike Bowie, Nathan Poppelreiter, Nathanael Errol Lynn Quashie, Nathaniel Gullion, Nathaniel Southworth-Barlow, Neal Dalton, Neal Tanner, Neil Mahoney, Nicholas A. Tan, Nicholas Bloom, Nick Lippolis, Nicolai Vedgren, Nikolas Lundström Patrakka, Ondrej Böhm, Paris Conte, Patrick Chapalain, Patrick Lam, Patrick O'Brien, Paul Dorritt, Paul Hayes, Paul John Eyles, Paul Rutledge, Paul Umbers, Pedro R. Martínez Pérez, Peter Larsson, Phil Wong, Phillip Gates-Shannon, Pierre Waldfried, Rebecca Catan, RedneckRedge, Rich Riddle, Rob Sansone, Robert G. Male, Robert Kim, Robert Stewart, Robin Droste, Rod Spellman, Ronald Pyatt, Ross Smith, Russell Warfield, Ryan Kent, Sæþór Pálsson, Sam Garamy, Sebastien Corne, Stefanie Kreutzer, Stéphane Jeannin, Stephen Rubin, Steve Caville, Steven Lord, Steven Thesken, Sven Liepertz, Svend Andersen, Terry Gilbert, Thomas Frank, Thomas Ladegard, Thomas Le Tissier, Tony Strongman, Tristan Merrick, Troels Pedersen, Troy C Yarbrough, Ulf Kaupisch, Valdir Possani, Warren Nelson, Vegar Farsund, Will Merritt, William Freeman, William Karr, William Piggott, Vincent Arebalo, Vincent Fajardo, Xavier Spinat, Zack Norwig

UNTERSTÜTZER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Abd-al-Azrad, Achim Kaiser, Adrian J. Merkl, Adrian Klein, Alexander Hanke, Alexander Hartung, Alexander Iwan, Alexander Pajak, Alexander Thissen, André Boyens, André Casper, André Schreiter, Andreas Baumgärtner, Andreas Buhlmann, Andreas G Schramm vom Haus der zukünftigen Geheimnisse, Andreas Horst, Andreas Maria Marcus, Andreas Meier, Andreas Reck, Andreas Roll, Andreas Schröpfer, Andross K., AngusMacLeod, Anni und Tias Walter, Anton Bindner, ArcShao, Arnd Delfs-Fritz, Batou_Zero, Ben Narjes, Benedikt Ernst, Benedikt Hensel, Benjamin, Benjamin Brannies, Benjamin Hansing, Benjamin Serbe, Bernd Lindenberger, Bernd Perplies, Bernhard Fröhlich, Björn Bürger, Björn Meyer, Blätterwald, Carsten Praefcke, Carsten Strotmann, Carsten-Dirk Jost, Christian Bihrer, Christian Fiedler, Christian Fürstenau, Christian Heißler, Christian Kukli, Christian Löw, Christian Reiners, Christian Topp, Christina Müller, Christoph Berkemeier, Christoph Kaleschke, Christoph Mehring, Clagor, Claudia Heinzelmann, Constantin Hoppe, Corric, Daniel Dräger, Daniel M. Farrenkopf, Daniel Scheerer, Daniel Watson, Daphne, David Gripp, David Klima, David Starner, Denis Radtke, Dennis Binder, Denny „the eldar" Buhle, Dina Wilkens, Dirk Methner, Dominik Tonn, Elsa & Sascha D., Fabian Liberka, Fabian Sewing, Felix Blume, Felix Hensell, Ferdinand Landgraf, Florian Ackermann, Florian Ewert, Florian Lex, Florian Thulmann, Frank „Cernusos" Nauerz, Frank Aust, Frank Grenzel, Franz Janson, Friedemann Weihs, Frostpfote, Gerald Herzl, Gerrit Aust, Gloria H. Manderfeld, Götz Ude, Gregor Freutsmiedl, Guido Kissenbeck, Gumb, Hans-Henning Wenkel, Hauke Rehder, Hauke von Bremen, Heiko Bruhn, Heiko van Elsuwe, Heimi, Heinrich Helms, Helga Gunnarson, Hendrik Hobrecht, Hendrik Jacobi, Henner Raupach, Henning Rauth, Henning Schulz, Henryk Tzschoppe, Hermann Lukschal, Holger Müller, Holger R. Hansch, HOLZ, HpZ, Hubert Pfeffer, Ingo Arendt, Ingolf Schäfer, Isabelle Thatmann, J. Engel, Jake the Snake, Jan Felix Trettow, Jan Gravert, Jan Krause, Jan Peter Ohst, Jan-Luca Mangas, Jeannette I. Speicher, Jens Aßmus, Jens Schönheim, Jesco Hoffmann, Jinx Crossbow, Joachim Eckert, Joanna Lenc, Johannes Petersen, John, Jonas Fischer, Jörg Sischka, Jörn Schneider, Jörn-Henrik Dux, Josef Rein-Fischböck, Jowie, Julia Ng & David Krannich, Julian Siemon, Kai Krameter, Kai-Björn Mengerßen, Kamica, Karin Fahrmeir, Klaas Schmolke, Konrad Tucher, Konstantin „Koronus" Kunz, Korbinian Würzle, Lars Herweg, Lars Neumann, Lars Reißig, Leonard Skremm, Linda, Liotasil Praga (El Ric), Loki, Lutz „Sir Mythos" Kramer, Macita, Madahades, MadMonkeySquad, Mahatmapech, Maik Ohl, Maiko Müller, Manuel Collée, Marc C. Hatke, Marcello Marceddu, Marco Ansing, Marco Barreto Bittner, Marco Gapp, Marco Müller, Marcus Friedrich, Mark Sundermeier, Markus Böhner, Markus Brocza, Markus Burkhardt, Markus Elfes, Markus Flür, Markus Henzka, Markus Holler, Markus Schönlau, Markusl, Martin „Razhul" Müller, Martin Herrmann, Martin Schneider, Martin Umiecki, Martina Wiesch, Matthias Brune, Matthias Liedtke, Matthias Marienfeld, Matthias Reinhardt, Matthias Stahlhofen, Megallodon, Mekhet Azrael, Michael Cyrion Kirschbaum, Michael Keil, Michael Kusternig, Michael Masberg, Michael P. Jung, Michael Prangenberg, Michael Relitzki, Michael Retlich, Michael Schmutzer, Michael Staacke, Michael Vietz, Michael Wildner, Michael Wuttke aka Käpt'n Kreggen, Michel Kustak, Mike Beinhofer, Mike Lüders, Mike Pikl, Mike Scheffler, Miki Fuchs, Mirko Boll, Mirko Geibel, Mirko Hübschmann, Mirko Krech, Moritz Hajek, Moy, MR.Stimmbruch, Nathalie Herres, Nico Nußbaum, Niels Lefeld, Niklas Heer, Nils Schulte-Goerke, Ninkasi, NurgleHH, Olaf G.Hilscher, Oliver Grimm, Oliver Hautsch, Oliver Kempf, Oliver Schmitt, Oliver Sieger, Oliver Steiger, Oliver Zschoche, Olli Raßenhövel, Olli S., Olo Eopia, Pascal Lessel, Pascal Weis, Patrick Böwer, Patrick Fittkau, Patrick Hoven, Patrick Koselowsky, Patrick Vahle, Paul, Peter Klein, Peter Koch, Petrusilius, Pheromant, Philipp Schumann, Raffa, Raimund, Reinhard Rosin, René Matis, Richard Bongartz, Robby Jansch, Roger Handt, Ron Müller, S. Fiedler, Sabrina Klevenow, Santino „Sofa" Frasca, Sascha König, Sascha Schnetz, Sascha Scholz, Sebastian Brucks, Sebastian D., Sebastian F., Sebastian Heck, Sebastian Kanka, Sebastian Rechkemmer, Sebastian Rosada, Sebastian Schommer, Sebastian Wittor, sev, Sir Aldi, Stefan Braatz, Stefan Günster, Stefan Hüsges, Stefan Krumsdorf, Stefan Küppers, Stefan Peschl, Stefan Rippelmeier, Stefan Sterzenbach, Stefan Wagenbach, Steffen Janßen, Stephan Roslen, Sven Heinrichs, Sven Lorenz, Sven Winter, TANELORN.NET, Tauler Marakain, Teddy Rock, Thomas Djadjo, Thomas Dokoupil, Thomas Rudolph, Thorben Staave, Tilo Hörter, Tim Meister, Tim Rauche, Tini & Jan Draffehn, Tobias „Rumo", Tobias Hendrik Dröst, Tobias Sechelmann, Torben „Eisenkessel" Klie, Torfinn, Udo Boysen, Ulf Händel, Ute Gundacker (Scathach) & Philipp Meinecke, Vincent Langenfeld, Vinzenz Duderstadt, Volker Schmidt, Willy-Wiski, Wolfgang8433, Wolfgott, X3N3X, yendan, Zesstra @Morgengrauen, Zoran Jotanovic

INDEX

A

Abarren Quassar 183
Abgesandten, die 13, 184, 240
Ablative Panzerung 149
Abstammung 21
Abyeia Goharshûd 210
Acht Weisheiten, die 307
Agenten 18
Ahlams Tempel 206
Aktionen 82
Aktionspunkte 82
Al-Ardha 180
Algol 303
Alkamaars 265
Allgemeine Fertigkeiten 54, 59
Allgemeines Talent 72
Altai 310
Amedo 311
Andockstation 146
Angriffsphase 169
Anialah 294
Antimaterieantrieb 149
Arams Kluft 284
Arboretum 150
Arianites 200
Arrash 105
Arrca Stellar Archäologie- und Waffendivision 228
Astir 201
Astrostradium 138
Astûrban, das 200, 201
Atmosphäreneintritt 150
Attribute 23
Atypischer Schaden 95
Aufklärungsausrüstung 119
Aufklärungstruppen des Kolonialbüros 193
Ausrüstung 27, 58, 104
Auswurfsystem 150
Automatisches Feuer 90
Azaëlean 290, 320

B

Bah-jin 331
Beri-Nomaden 223
Befehlsphase 166
Belebte Rüstung 209
Beobachtung 60
Bergungsschiff, Kamruk 159
Besatzungen 170
Beschleunigerwaffen 124
Betäubungswaffen 125
Beten zu den Ikonen 55
Beweglichkeit 60
Bewegung 84
Beziehungen 26
Bibliotheksdatenbank 105
Biomonitor 112
Bionik 134
Bionische Umformung 76
Bioumformung 134
Birr 227
Bonuseffekte, Fernkampf 89
Bonuseffekte, Nahkampf 86
Bote, der 233
Brücke 144
Bulletin, das 191
Byara 325

C

Cala Duriha 285
CZ 232
Celer-Delekta 190
Chamäleonanzug 119
Charakterkonzept 22
Chelebs 304
Computer 105
Coriolis 248
Coriolisgarde, die 196, 273
Corioliszyklen 232

D

Dabaran 304
Dabari 223
Datendschinn 63
Datenspinne 30
Deckarbeiter, der 234
Deckung 93
Desdemodu 319
Dhol 321
Dirhad 321
Djanna 333
Drakoniter, die 202
Dritter Horizont, der 11
Dromedon 321
Drohne 117

Dschinn 243, 333
Düsenrucksack 118
Dunkelknecht 327
Dunkelmorphs 325
Durst 98

E
Ekilibri 318
ED-Felder 150
Entdecker 18
Entfernung und Segmente 162
Entfernungsmodifikatoren 88
Erfahrungspunkte 28
Erfolgschance 58
Erfolgsgrade 54
Erholung 92
Ersatzteile 113
Erstsiedler-Fraktionen 118
Erstsiedler 180, 222
Erste Horizont, der 180
Ertrinken 97
Exoanzug 118
Exos und Fahrzeuge 117
Explosionen 98, 125

F
Fahrzeuge 99
Ferekam 198
Fernkampf 60, 88
Fertigkeiten 24
Feuer 97
Finsternispunkte, Einsatz 56
Finsternis zwischen den Sternen, die 10, 56, 325, 344
Flüchtling 32
Forschungscomputer 150
Fortschrittliche Täuschkörper 150
Fortschrittliche Torpedos 150
Fortschrittliche Waffensysteme 153
Fortschrittliche Werkstatt 153
Fortschrittlicher Feuerleitcomputer 150
Fortschrittliches Zielfernrohr 121
Frachtraum 146
Fraktionen 12, 188
Freie Liga, die 194
Freihändler 16

G
Garten der Sucher 263
Gebrochen 93
Geheimdienste 215
Gelegenheitsangriff 87
Gepanzertes Gravfahrzeug 118
Geschichte des Horizonts 180
Geschwindigkeit 141
Gesegnetes Schiff 153
Gesichtslose, der 237
Gezielter Schuss 88
Gift 112
Gouverneur von Coriolis 272
Granaten 127
Gravbike 118
Gravfahrzeug 118
Gravitonprojektor 146
Gruppe erschaffen 16
Gruppenwürfe, NSC 84
Gruppentalente 19, 70
Gruppe, die 16

H
Händler, der 235
Halbintelligenzen 316
Haltegriff 87
Hamura 312
Hangar 147
Hazared 336
Heiligen Riten, die 205, 238
Heilung 95
Herkunft 21
Herrin der Tränen, die 236
Heimatsystem 22
Heimtückischer Angriff 85
Hinterhalt 85
Hegemonisten 200
Hilfe von anderen 58
Hintergrund 21
Holograph 105
Humaniten 22
Humanitentalente 74
Hunde von Tirides, die 327
Hunger 98
Hyperkrankheit 337

I
Ichtar 224
Ifrit 335
Ikonenglauben 232
Ikonenstadt 304
Ikonoskop 242
Ikonen, örtlich 242
Ikonen, die 232
Ikonentalente 26, 71
Industrial Algebra 197

Infiltration 61
Initiative 82, 165
Institut, das 192
Intelligenzen 229

J
Jayrat 326
Jäger 160
Jenseits 234
Jina 284
Judikatoren 273

K
Kabbah 230
Kalender 232
Kälte 98
Kambra 105
Kampfunfähiges Schiff 172
Kanonenboot, Azuk 157
Kapelle 148
Keller, der 268
Kern, der 256
Khilara 4 271
Khôban 310
Khyberschwarm 210
Kinetische Intelligenzen 329
Kirche der Ikonen 204, 238
Klasse 141
Kolonialbüro, das 193
Kommandieren 63
Kommunikation 228
Kommunikator 106
Konglomerat, das 288
Konsortium, das 183, 190
Konstrukte 329
Konventstadt 288
Konzil der Fraktionen, das 184, 272
Kraftakt 61
Krankheiten 337
Kreaturen 316
Kreis der Sucher 204
Kritischer Schaden, Schiffe 172
Kritische Wunden 94
Kuanisch 223
Kua, Planet 286
Kua, System 280
Kultur 63
Künstler 34
Kurierschiff, Oryx 158
Kurtisanen 206
Kybernetische Implantate 75, 134

L
Lamka-Echse 323
Lange Nacht, die 181
Laskarid 201
Legion, die 196
Legionär 197
Leichter Frachter, Skarabäus 156
Leistungspunkte 141
Lizenzen 132
Lotus 204
Lubau 282

M
Mannschaftspositionen 162
Manipulation 61
Manövrierfähigkeit 141
Maschinistenphase 167
Märtyrer, die 208
Maßstab 162
M-Dosis 113
Medikurgische Technologie 112
Medikurgie 63
Medizinisches Labor 113, 148
Mematurgen 207
Menkar 312
Mira 304
Miri 223
Modifikation 57
Modulator 108
Module 141, 144
Monolith, der 288
Morphs 76
Mulukhad 257
Munition 134
Musik 230
Muzhadjar 324
Mystik 64
Mystiker, Herkunft 184

N
Nachladen 89, 122
Nachthände 194
Nachtsicht 122
Nadir 181
Nahkampf 62, 86
Nahkampfwaffen 128
Nazareems Opfer 189
Nekatra 316
Nemesis 19
Neoptra-Raumhafen 250
Neo-Zenither 200

Netz, das 270
Nharmada 210
Nichtspielercharaktere 343
Nomadenföderation, die 210
Nyala 190

O

Oasenkrankheit 337
Odacon 308
Okra Darma 304
Opor 108
Ordana 310
Orden des Paria, der 184, 208

P

Palast der Hegemonie 266
Palast des Konzils 267
Panzerung 93, 129
Patron 19
P-Dosis 113
Persönliches Problem 26
Pilger 19
Pilot 36
Pilot, Fertigkeit 64
Pilotenphase 168
Pionier 38
Portalbauer 181
Portale, die 11, 300
Portalkriege, die 11, 180, 196
Portalsprünge 139, 300
Prediger 40
Proxy-Trip 108, 206

Q

Quassar 183, 200

R

Raketen- und Granatwerfer 125
Randwärtsregion 210, 296
Raumschiff 19, 141
Raumscooter 160
Reaktionen 84
Reaktor 146
Reichweite 162
Reisende, der 236
Reisezeiten 138
Reputation 23
Rettungskapseln 148
Richterin, die 235
Rote Sonnenameisen 323
Rumpfpunkte 141
Rundenphasen 166
Runden 165

S

Sadaal 307
Samariter-Sanatorium 208, 264
Samariter, die 208
Sanitätskasten 113
Sarcofagoi 335
Säulen-Quadrant 210, 310
Schaden 92
Scharfrichterin, die 202
Schiffsarbeiter 42
Schiffsintelligenz 153
Schiffsklassen 141
Schiffsproblem 143
Schiffsreparaturen 172
Schiffsschaden 171
Schiffstyp 142
Schilde 132
Schleichfahrt 163
Schneller Nahkampfangriff 87
Schulden 19
Schwarze Lotusblüten 206
Schwere Panzerung 154
Schwierigkeit 58
Segment 232
Sensorphase 169
Sensoren 163
Signatur 141, 163
Sirb 224
Skavara 317
Sozioarithmetik 192
Sogoi, die 287
Soldat 44
Söldner 17
Spezielle Fertigkeiten 54, 63
Spieler, der 234
Sternenreisen 138
Sternensysteme 301
Spitze, die 265
Sprachen 223
Spracheinheit 108
Spezialist 46
Stasiskammer 148
Statuette von Zhar Baghra, die 347
Stress 92
Stürze 55, 97
Suq Alesh 213, 253
Surha 294
Syndikat, das 198

Szenarien 341
Szenen 341

T

Tabak 109
Tabus 242
Tabula 109
Tag 109, 227
Talente 25, 68
Talisman 109
Tänzer, der 233
Taoan 184, 312
Technologie im Dritten Horizont 227
Technologie, Fertigkeit 65
Technologiegrade 104
Terminals 228
Terminos Lete 206
Thermalwaffen 125
Tod 95
Torpedosystem 148
Traglast 27
Transaktor 109
Transponder 163
Traumadosis 113
Traumakoffer 113
Traumalabor 113
Trefferpunkte 24
Triade 232

U

Überleben 62
Überlebensausrüstung 114
Uharu 312
Uharu-Bestie 324
Universitätsdistrikt, der 262
Unterhändler 48

V

Vakuum 99
Vanna 201
Verbessere deinen Charakter 28
Verbrechen auf Coriolis 274
Vergleichender Wurf 59
Verstricker, der 331
Verteidigung 87
Vulkanwaffen 124

W

Wachmodus 90
Waffen 92, 124
Waffenausrüstung 121
Waffensystem 148
Waffen- und Rüstungsmerkmale 133
Wahibs Cantina 357
Wahn 337
Wartung 155
Werften 142
Werkstatt 114, 148
Werkzeuge 114
Willenskraftpunkte 24
Wissenschaft 65
Wunde, die 307

X

Xene 292
Xenoarchäologie 218
Xoar 190

Y

Yriedes 183

Z

Zalos 184, 308
Zalosi 223
Zalosianischer Konflikt 184
Zeit 341
Zeni 223
Zenith 12, 181
Zenithische Fraktionen 188
Zenithische Hegemonie, die 200
Zenither 183, 224
Zenone 201
Zusammenbruch 92
Zusätzliche Module 154
Zweiter Horizont 180



„Ich empfange ein Signal.“ Dalils Stimme knisterte über das Kom. „Wir sind nahe dran.“ Der Navigator blickte in die Dunkelheit, die vor ihm lag. Sein Gesicht war im kalten Leuchten der Tabula in seinen Händen gespenstisch blass.

Radwa nickte leise, um ihren Gefährten zu zeigen, dass sie herankommen sollten, während sie sich den seltsamen Ruinen in der Mondlandschaft näherten. Die einzigen Geräusche, die sie hören konnten, waren ihr eigener Atem durch die Luftfilter und das leise Knirschen unter ihren Stiefeln. Das Flutlicht des Frachters Narzalus hinter ihnen warf lange Schatten auf die drei.

„Etwas stimmt hier nicht, Boss.“ Die scharfe Stimme von Jhara durchbrach die Stille.

Ihr Vulkangewehr summte, als die große Frau von Sadaal ihre Waffe aktivierte. Ohne sich umzudrehen hob Radwa die Hand, um ihre Freundin zum Schweigen zu bringen.

„Entspanne dich, Jha“, flüsterte sie über das Kom.

Die Entdecker ließen ihre in die Anzüge montierten Taschenlampen über die Ruinen gleiten. Fremdartige Zeichen waren in die glatten, dunklen Oberflächen gehauen. Im Licht schienen sie zu leuchten.

Etwas entfaltete sich langsam vor ihnen. Eine Dunkelheit erhob sich von der Oberfläche des toten Mondes und griff nach dem Sternenhimmel über ihnen.

„Mögen die Ikonen gnädig sein!“ krächzte Radwa und fühlte, wie sich Kälte in ihrem ganzen Körper ausbreitete.

***Coriolis – Der Dritte Horizont* ist ein Science-Fiction-Rollenspiel von den Machern des preisgekrönten *Mutant: Year Zero*:**

- **Erschaffe deine einzigartigen Spielercharaktere, mit Fertigkeiten, Talenten, Ausrüstung und Beziehungen – in nur wenigen Minuten.**
- **Trage schnelle und heftige Kämpfe aus und bete zu den Ikonen, um deine Feinde zu überwinden.**
- **Baue und bemanne dein eigenes Raumschiff, um die vielen Sternensysteme des Dritten Horizonts zu erkunden.**
- **Erlebe spannende Raumschiffduelle mit einem Spielsystem, das die Spielercharaktere in den Mittelpunkt der Handlung stellt.**
- **Nimm an den Intrigen zwischen mächtigen Fraktionen auf der majestätischen Raumstation Coriolis teil.**
- **Decke die Geheimnisse des Dritten Horizonts auf, ein reiches Geflecht aus Kulturen, die die Sterne besiedelt haben.**

FREE LEAGUE

UHRWERK VERLAG

www.uhrwerk-verlag.de

CORIOLIS™ Copyright© 2016 Paradox Interactive AB. All rights reserved.
www.paradoxplaza.com

6100P