



Kometensommer

Ein Szenario für Exile

Tobias Deterding 2016

Was bisher geschah

Die Geheimorganisation der Architekten sucht schon seit langem nach neuen Wegen, die alte Technologie der Zwischenzeit-Kulturen zu reaktivieren und für sich zu nutzen. Sie vermuteten, dass ein Komet, der alle 106 Erdenjahre den inneren Planeten nahe kommt, in Wirklichkeit ein künstlicher Satellit sei. Verstreute Legenden unter den Descendants ließen den Schluss zu, dass dieser Satellit für die Aktivierung einiger alter technischer Systeme genutzt werden könnte.

Die Architekten gingen so weit, Feuergänger zu entführen, um ihnen mittels Folter und Drogen Informationen über den Kometen zu entlocken. Obwohl diese Strategie nicht alle Erwartungen erfüllte, erfuhren die Architekten zumindest, dass ihre Vermutungen richtig waren: Der Satellit sendet permanent ein sich wiederholendes Funksignal, das tatsächlich mit einigen technischen Systemen einer bestimmten Epoche interagiert und in manchen Fällen wie ein Aktivierungscode wirkt.

Die Architekten brauchten eine lange Zeit, um herauszufinden, welche Anlagen durch den Kometen nutzbar gemacht werden konnten. Einer der vielversprechendsten Hinweise war die Legende um Juhro Aleeson, die in den sogenannten Tafelländern, einer Region im Norden von Cibola, erzählt wird. Zur Zeit der Kometennähe soll dieser Tallman Wesen bekämpft haben, die unter der Kontrolle einer fremden Macht standen, vermutlich einer künstlichen Intelligenz, die durch den Kometen aktiviert wurde. Vor Ort trugen die Agenten der Architekten so viele Details über die schon Jahrhunderte alte Legende zusammen, dass sie schließlich tatsächlich den Ort ausfindig machen konnten, an dem die KI schlummerte. Die Zeit drängte, denn der Komet kam schon wieder den inneren Planeten nahe.

Mit der Unterstützung durch einige Kolonisten schafften die Architekten es, die Anlagen heimlich wieder instand zu setzen und mit Energie zu versorgen. Sobald das Signal des Kometen stark genug war, wurde tatsächlich eine Intelligenz akti-

viert, die die alte Station kontrollierte. Es gelang eine rudimentäre Verständigung. Die KI bot an, zur besseren Kommunikation Nanobots in die Körper der Agenten einzuschleusen und eine Art neurale Schnittstelle im Gehirn aufzubauen. Dies würde den Betroffenen auch neue Fähigkeiten verleihen. Die Architekten unterzogen sich tatsächlich dieser Behandlung. Die Kommunikation gestaltete sich nun einfacher, doch zu dem Preis, dass die veränderten Personen nun unbewusst der Kontrolle durch die KI unterlagen. Die Betroffenen glauben, noch über einen freien Willen zu verfügen, doch beeinflusst nun in vielen Fällen die KI die Entscheidungen. Sie bot den Architekten an, ihnen weitere Technologie (insbesondere Waffen) zur Verfügung zu stellen, was aber nur möglich sei, wenn weitere Anlagen auf dem Mond aktiviert würden und über das Netz der Kolonien in Verbindung treten würden. Die Architekten willigten in diesen Handel ein.

In der Zwischenzeit hatten die Feuergänger die Spur ihrer Widersacher aufgenommen und sie bis zu den Tafelländern verfolgt. Mit der Untersuchung vor Ort wurden die Feuergängerin Rahsa Bucas und ihr Mitstreiter Leri Lonatum beauftragt, die ohnehin für die Region der Tafelländer zuständig waren. Leri Lonatum kam im Ort Soresa hinter das Komplott und verfolgte die Architekten bis zur verborgenen Kontrollstation in einer der alten, pyramidenförmigen Ruinen auf einem Plateau. Dort ging er aber in eine Falle der Architekten, und es kam zum Kampf. Bevor Lonatum seinen Wunden erlag, gelang es ihm aber noch, in der Kontrollstation ein Notsignal an den künstlichen Kometen zu senden. Dieses bewirkte die Entsendung einer Kapsel vom Satelliten, die auch Nanobots enthält. Diese sind darauf programmiert, die Technologie der Station zu bekämpfen und zu deaktivieren, sowie die durch diese bewirkten Veränderungen rückgängig zu machen. Da die Architekten die Kapsel deshalb nicht selbst bergen können, versuchen sie, Außenstehende – am besten Kolonisten, die zum Kometenfest in Soresa sind – dafür einzuspannen: die Charaktere.

Beschreibung der Tafelländer

Die Tafelländer befinden sich auf der Nordhalbkugel von Cibola zwischen der Inneren See und der Sierra Morena. Sie bilden ein Grenzgebiet zwischen dem fruchtbaren Tal des Rio Grande im Norden und der Wüste im Süden. Das Klima ist sehr trocken, auch wenn – vor allem im Winter – durchaus Regenfälle vorkommen. Die Lebensader ist der Fluss Toloh, einer der Zuflüsse des Rio Grande, der in der Sierra Morena entspringt. Die Tafelberge und die Täler dazwischen sind vermutlich durch Wassereinwirkung entstanden. Dies deutet darauf hin, dass diese Region früher einmal sehr viel feuchter und von etlichen Flüssen durchzogen gewesen sein muss. Die überall im Gebiet verstreuten Überreste von Bauten der letzten Zwischenzeitkultur, darunter wohl auch Staudämme, scheinen dies zu bestätigen. Südlich der Tafelländer befindet sich eine Felswüste, deren auffälligste Landmarke der einsam stehende „Hohle Berg“ ist. Noch weiter im Süden beginnt die Sandwüste, deren Dünen gelegentlich von felsigen „Inseln“ durchsetzt sind. Weitere Details bietet die Legende zur Karte (s.u.).

Tallmen-Siedlungen

Die in den Tafelländern ansässigen Tallmen gehören sämtlich zur Kultur der *Delcondja* (s. Grundregelwerk S. 37). Die drei größten Gemeinden dieser Region führen ihre Abstammung auf die *Dakayun* zurück, eine alte Kultur der Tallmen, die einst in den Talländern ansässig war und zu den Vorläufern der heutigen Delcondja gezählt wird. Diese Kultur ist zwar schon seit über 1000 Erdjahren verschwunden, hinterließ aber zahlreiche bauliche Relikte, wie z. B. das *Observatorium* auf einem der Tafelberge. Im Museum des Ortes *Soresa* (s.u.) sind viele Objekte dieser Kultur ausgestellt.

Tagesrhythmus

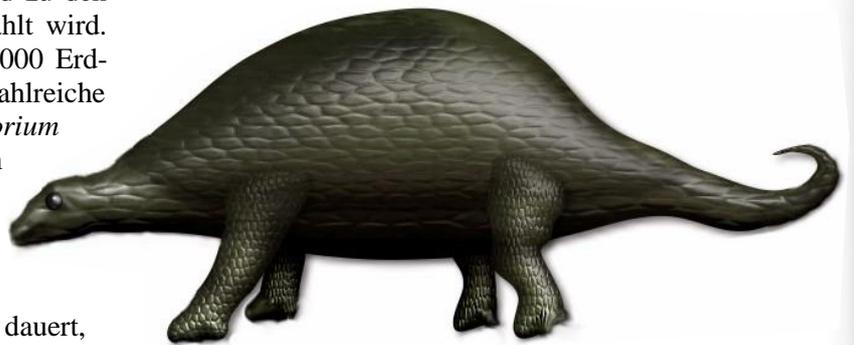
Da der Tag auf Cibola über 72 Stunden dauert, unterteilen ihn die Einheimischen und die meisten Kolonisten in sechs Phasen. Auf den *Vormittag* folgt die mehrstündige *Mittagsruhe*, eine Schlafphase. Der Planet ist in den Tafelländern zwar am Himmel zu sehen, steht aber nicht im Zenit, weshalb es hier keine richtige „Mittagsfinsternis“ gibt. Die Bewohner der Tafelländer haben besonders abgedunkelte Schlafzimmer, oft im Keller gelegen, um ebenfalls über die Mittagszeit schlafen zu können. Viele Kolonisten halten auch „Siesta“, wie sie diese Zeit oft unter Anspielung auf einen alten Erdenbrauch nennen. Auf die Mittagsruhe folgt der *Nachmittag*, der nach Sonnen-

untergang abgelöst wird von der *frühen Nachtruhe*, einer weiteren Schlafperiode. Sie endet mit der sogenannten *Mitternachtswache*. Auf der dem Planeten zugewandten Seite des Mondes ist der Planet in der Mitte der Nacht am vollsten und damit am hellsten, was auch für die Tafelländer gilt. Zusammen mit dem Licht der anderen Monde herrscht in dieser Phase der Nacht ausreichend Helligkeit für verschiedenste Aktivitäten. Für zusätzliches Licht sorgen Leuchtpflanzen und Öllaternen. Auf diese nächtliche Wachphase folgt die *späte Nachtruhe*, die ungefähr bis zum Sonnenaufgang dauert.

Nutztiere, Kulturpflanzen und Rohstoffe

Die Existenzgrundlage aller drei Gemeinden ist Ackerbau. Viehzucht findet nur in einem sehr begrenzten Umfang statt. Familien halten Haustiere vor allem für den Eigenbedarf, als Eierlieferanten sowie als Lasttiere.

Relativ verbreitet sind die *Rilikim*, große Vierbeiner, deren Körperbau an Stegosaurier erinnert, nur ohne Hornplatten. Sie werden als Last- und Zugtiere eingesetzt. Die *Batunos*, schwerfällige, an Truthähne erinnernde Vögel, werden ebenfalls als Haustiere gehalten. Ihre Eier sind ein Nahrungsmittel; außerdem dienen die Vögel mit ihrem durchdringenden Schrei bei Gefahr auch als Wachtiere. Reittierzucht ist zwar bekannt, aber nicht weit verbreitet. Tallmen gehen in der Regel zu Fuß.



Erwachsenes Rilikim

F: 8 **G:** 2 **W:** 7 **WS:** 15 Rel. Geschw. 1 / - / -

Fertigkeiten: Athletik 40%, Kämpfen (Ausweichen) 45%, Krafteinsatz 105%, Spurensuche 50%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 40%, Natürliche Waffen (Trampeln) 55% (+13 Schaden), Natürliche Waffen (Biss) 40% (+8 Schaden)

Anmerkung: Rilikim kämpfen nur in ausweglosen Situationen, ansonsten ergreifen sie bei Gefahr die Flucht.

Größere Weiden gibt es nicht, Nutzflächen sind vor allem Äcker, Gärten und Plantagen. In der Regel ist jede Kulturpflanze Lieferant mehrerer Rohstoffe, so dass bei der Ernte kaum etwas verschwendet wird.

Wichtigstes Agrarprodukt ist *Ticas*, ein genügsames Getreide, dessen Korn die Grundlage der Ernährung darstellt und vor allem zum Brotbacken benutzt wird. Aus den Strohhalmen werden Körbe sowie gröbere Textilien wie Matten, Vorhänge und Sitzbezüge hergestellt.

Die kaktusartige *Yorene-Planze* wird ebenfalls auf den Feldern angebaut und liefert Öl für Öllampen und zum Kochen und ist auch Grundlage für Seife. Die Wurzeln sind außerdem essbar.

Der *Bokuda-Strauch* ist die Quelle pflanzlicher Wolle, und seine Beeren sind als vitaminreiches Nahrungsmittel beliebt.

Verschiedene Baumarten werden ebenfalls vielseitig genutzt. Der *Banular* ist ein Obstbaum, dessen Blätter für Tee genutzt werden und dessen Holz am Ende seiner Lebenszeit für die Konstruktion von Möbeln verwertet wird.

Härteres Holz für Möbel sowie für Werkzeuge liefert gelegentlich der etwas seltenere *Hanlon*-Baum. Seine Rinde kann als Tee und als Medizin weiterverarbeitet werden.

Außerdem haben die Tallmen auch verschiedene leuchtende Bäume gezüchtet, die in der Nacht ihre gespeicherte Energie in Form von Biolumineszenz zum Teil wieder abgeben und so eine Art von Straßenbeleuchtung darstellen. Die Früchte dieser Bäume sind meistens auch genießbar. Auch einige kleinere Pflanzen wie Sträucher oder Blumen besitzen Leuchteigenschaften.

In Gärten wird darüber hinaus eine Vielzahl an Kräutern angebaut, teils als Gewürze und Nahrungsergänzungsmittel, teils als Medizin oder Tee.

Handel und Gewerbe

Die Ökonomie der hiesigen Tallmen-Gemeinden basiert auf einer Mischung aus Tauschhandel und Reputation. Wer regelmäßig bestimmte nützliche Produkte und Dienstleistungen für die Gemeinde anbietet, wird im Gegenzug mit allen Dingen des täglichen Bedarfs versorgt. Austausch von Waren zwischen den Gemeinden findet während der Markttag statt. In bestimmten Situationen können auch Schuldscheine, eine Art Wechsel, zur Anwendung kommen, besonders beim Handel mit Kolonisten. Wenn Außenstehende zu einer Gemeinde kommen, wird erwartet, dass sie bestimmte Produkte mitbringen. Besonders begehrt sind

Medikamente, Hygieneartikel, fremde Nahrungs- und Genussmittel sowie gedruckte Literatur jeder Art. (Es stellte sich heraus, dass die hiesigen Tallmen ein spezielles Interesse an Comics und Graphic Novels haben, auch aus vorkolonialer Zeit.) Im Gegenzug wird den Außenstehenden für eine gewisse Zeit Gastfreundschaft und Versorgung in der Gemeinde angeboten.

Gesellschaft

Soziale Unterschiede sind nur gering, die Hierarchien flach. Autoritäten sind die demokratisch gewählten Ortsvorsteher, die Ortsältesten und die Feuergänger, letztere aber nur in ihrem Zuständigkeitsbereich. Größere Staatengebilde existieren nicht. Auch die Gemeinden der Tafelländer bilden nur eine lockere Allianz. Die Rechtsprechung wird zumeist von ehrenamtlichen Geschworenengerichten unter dem Vorsitz ausgebildeter Juristen ausgeübt.

Die Delcondja kennen zwar die Ehe, doch messen sie Monogamie und sexueller Treue keinen großen Wert bei, wie sie überhaupt sexuell alles andere als verklemmt sind. Frauen und Männer sind völlig gleichberechtigt. Bei einer Heirat wählen die Ehepartner in der Regel gemeinsam einen neuen Nachnamen, jeweils in maskuliner und femininer Form, um ihre Verbundenheit zu zeigen. Die Kinder werden von der gesamten Nachbarschaft gemeinsam aufgezogen.

Wissenschaft und Technik

Obwohl sie weder über Elektrizität, noch über industrielle Produktionsmittel verfügen, sind die Delcondja auf vielen wissenschaftlichen und technischen Gebieten sehr weit fortgeschritten, etwa in der Medizin, der Biologie, der Pharmazie, der Architektur und der Astronomie, die vor allem in den Tafelländern eine große Rolle spielt. Der Beweis dafür ist das Observatorium, das von Astronomen der drei großen Gemeinden zusammen betrieben wird. Optische Geräte wie Mikroskope und Teleskope werden zu wissenschaftlichen Zwecken mit großer Kunstfertigkeit hergestellt. Selbst einige Bauwerke der Zwischenzeitkulturen werden noch genutzt, wie zum Beispiel der Staudamm. Die meisten technischen Relikte der Zwischenzeitkulturen sind aber wie bei den meisten Descendants mit Tabus belegt.

Wissenschaftliche Literatur wird ebenso wie fiktionale Literatur in Bibliotheken, zumeist als gebundene Bücher aufbewahrt. Die Delcondja haben auch ein Interesse an der Kultur und der Wissenschaft der Kolonien und nehmen daher gern entsprechende Literatur in ihre Bibliotheken auf.

Kunst und Kultur

Die Delcondja sind auf allen Gebieten der bildenden Kunst versiert, abgesehen von Werken, die elektrische Geräte benötigen. Besonders Gemälde, Skulpturen und Keramik sind wegen ihrer Originalität und Exotik bei den Kolonisten gefragt. Die erzählende Literatur ist vielfältig und lässt sich schwer in Kategorien oder Genres einordnen. Oft werden fantastische und realistische Elemente miteinander verbunden. Durch die eigenwillige Symbolik und die kulturellen Referenzen ist die Prosa der Delcondja für Kolonisten ebenso schwer lesbar wie ihre Dichtkunst. Hier ist vor allem die Sprache, sprich: die adäquate Übertragung von der einen in die andere, das größte Problem.

Die Delcondja kennen verschiedene Arten des Theaters bzw. der darstellenden Kunst, auch in Verbindung mit Musik und Gesang. Einen hohen Stellenwert hat offenbar das Schattentheater, eine Verbindung aus Puppenspiel, Tanz und Akrobatik, meistens mit musikalischer Unterstützung. Dessen Inhalte sind oft abstrakt oder surreal.

Die Musik der Delcondja lässt sich in zwei Arten der Darbietung einteilen: A-Cappella-Gesänge in größeren Chören und instrumentale Ensembles aus ein paar Musikern. Eigentümlich ist, dass diese „Bands“ meistens auf Sänger verzichten. Dafür sind Solisten oft gleichzeitig auch Sänger. Häufig benutzte Musikinstrumente sind Flöte, Handtrommel, die *Sitayam*, ein Saitenzupfinstrument, und die *Kurana*, ein Streichinstrument.

Die Legende von Juhro Aleeson

Die Legende wird von allen drei Gemeinden der Tafelländer erzählt und kursiert in unzähligen abweichenden Versionen. Die wichtigsten Inhalte dieser Legende sind folgende:

- Juhro Aleeson gehörte zum Volk der Dakayun und lebte in der Spätphase dieser Kultur vor etwa 1200 Erdjahren, also mehr als 700 Utopia-Jahren. Sein genauer Wohnort ist unbekannt.
- Er kämpfte gegen „Ungeheuer“, die sich in seinen Wohnort eingeschlichen hatten und auf den ersten Blick harmlos wirkten.
- Diese Wesen hatten übermenschliche Kräfte und versteckte natürliche Waffen. Vor allem ihr Biss und ihr Atem sollen gefährlich gewesen sein.
- Sie dienten einer dunklen Macht, die meistens als „Urmacht“ oder „Es, das wartet“ bezeichnet und mit den Zwischenzeitkulturen in Verbindung gebracht wird.

- Die Wesen hatten bereits einen Feuergänger getötet, der sie frühzeitig hätte erkennen und aufhalten können.
- Die Ungeheuer hatten die Fähigkeit, Tallmen in ihresgleichen zu verwandeln (wie durch eine Infektion) und dazu zu bringen, ebenfalls der bösen Macht zu dienen.
- Einige von Juros Nachbarn waren schon „bekehrt“. Juhro konnte kaum Verbündete finden, weil ihm entweder niemand glaubte, oder weil die betreffenden Personen schon umgewandelt waren.
- Die meisten der Mitstreiter, die Juhro trotzdem rekrutieren konnte, wurden von den Feinden erschlagen, weshalb er den Kampf größtenteils allein führen musste.
- Die einzige Methode, die Ausbreitung der bösen Macht aufzuhalten, bestand in der Tötung der Befallenen.
- Das tragischste Ereignis war der Tod seiner Frau, die er selbst erschlug, weil sie bereits verwandelt war und es kein Heilmittel gab.
- Umstritten ist die Frage, ob Juhro die Quelle der Macht entdeckte. Nach einer Version fand er sie, konnte sie aber nicht zerstören und begrub sie deshalb unter Erde und Stein, um ihren Standort zu verschleiern. Nach einer anderen Version konnte er den Ort nicht finden, weil die feindlichen Wesen ihn daran hinderten. Eine weitere Variante erzählt davon, dass er die „Urmacht“ zwar fand und vernichtete, aber herausfand, dass es noch andere böse Mächte dieser Art gibt, die zu wecken es zu verhindern gelte.
- Nachdem Juhro Aleeson seinen letzten Gegner getötet hatte, brachte er das größte Opfer und nahm sich selbst das Leben, weil er befürchtete, er könnte sich selbst infiziert haben.
- Dies alles ereignete sich in der Zeit, als der Komet am Himmel zu sehen war. Vor seinem Tod ermahnte Juro noch die Überlebenden, bei jedem neuen Erscheinen des Kometen wachsam zu sein. Diese Tage seien immer eine Zeit der Gefahr ebenso wie der Hoffnung.

Wegen dieser Legende wird seit Jahrhunderten in der Region der Tafelländer das Fest des Kometen gefeiert. Da sich jedoch nie die unheilvollen Ereignisse wiederholten, ist das Fest heute nur noch Folklore, deren ernste Ursprünge gegenüber der Unterhaltung an Bedeutung verloren.



Die Tafelländer

Beschreibung der Orte (vgl. Karte S. 5)

1. Stausee

Der Stausee ist ein Relikt aus der letzten Zwischenzeit-Kultur, das entgegen den üblichen Gepflogenheiten nicht dem Verfall überlassen, sondern instand gehalten wurde und wird. Früher diente der Staudamm dem Betrieb eines Kraftwerkes. Überreste dieser Anlagen befinden sich noch in Kammern im Felsmassiv an beiden Enden der Staumauer. Das Kraftwerk versorgte früher ein recht großes Gebiet, das mit Sicherheit die *Pyramiden* und wahrscheinlich auch den *Hohlen Berg* umfasste. Heute wird der Staudamm nur noch zur Regulierung des Wasserstandes des Flusses und des Sees genutzt. Eine Gruppe von Tallmen-Technikern, die gelegentlich von einem Feuergänger beraten wird, ist für Wartung und Betrieb der entsprechenden Vorrichtungen zuständig. Offenbar gab es vor Jahrtausenden noch weitere Staudämme und andere Bauwerke der Zwischenzeitkulturen, die mit den Wasserläufen in den Flusstälern in Verbindung standen, doch längst verfallen sind. Eine Ausnahme ist die große Mauer am östlichen Eingang des Tals direkt im Norden des Stausees. Ob dieses Tal tatsächlich ein Stausee war und die Mauer ein Damm, ist allerdings nicht ganz klar. Auf jeden Fall ist das andere Ende des Tals durch ein ausgedehntes Trümmerfeld versperrt.

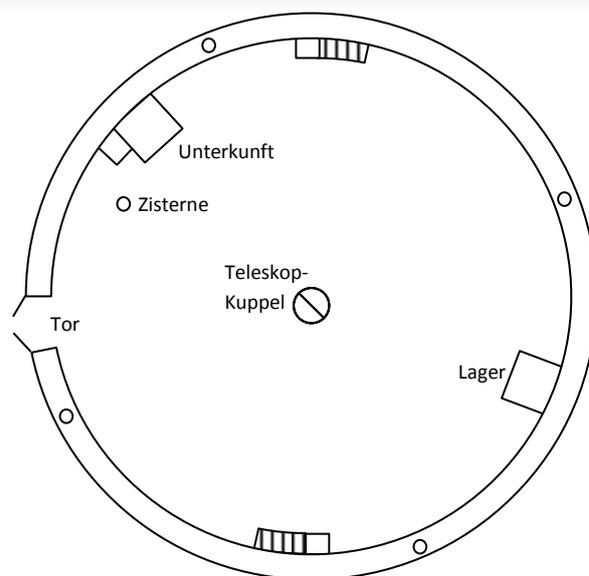
2. Untere Flussgemeinde

Die untere Flussgemeinde besteht hauptsächlich aus verstreuten Bauernhöfen und kleinen Dörfern. Der größte Ort ist *Soresa*, eine Art Marktflecken. Dort werden Waren mit Nachbargemeinden ausgetauscht und Dienstleistungen angeboten. Die Lebensgrundlage der Unteren Flussgemeinde ist Landwirtschaft, die stark von der Wasserstandsregulierung des Flusses durch den Staudamm profitiert. Eine genauere Beschreibung der Unteren Flussgemeinde und der des Ortes *Soresa* folgt weiter unten.

3. Seegemeinde

Diese zweite große Tallmen-Gemeinde im Staudamm-Gebiet betreibt neben Landwirtschaft auch Fischzucht. Fische sind deshalb auch der wichtigste Exportartikel dieser Gemeinde, und Hauptabnehmer ist die Untere Flussgemeinde. In regelmäßigen Abständen werden die Fische auf dem Markt in *Soresa* angeboten und gegen Waren der Unteren Flussgemeinde getauscht.

Die Seegemeinde besteht ebenfalls aus kleineren Dörfern und verstreuten Bauernhöfen. Einige Einheimische beteiligen sich am Betrieb des Observatoriums und am Erhalt des Staudamms.



4. Observatorium

Das Observatorium wird von Astronomen der Seegemeinde und der Unteren Flussgemeinde gemeinschaftlich betrieben und instandgehalten. Das Bauwerk ist offensichtlich kein Relikt aus der *Zwischenzeit*, sondern wurde von der späteren Tallmen-Kultur der Dakayun errichtet.

Der runde, festungsartige Bau erinnert von außen ein wenig an ein Stadion oder eine Arena. Die Mauer ist über fünf Meter hoch. Der einzige Eingang ist das große, zweiflügelige Tor. Mehrere kleine, an Schießscharten erinnernde Öffnungen sind scheinbar willkürlich und in verschiedener Höhe über die obere Hälfte der Mauer verteilt. Dabei handelt es sich einerseits um Lichtschlitze zur Berechnung des Sonnenstandes zu bestimmten Jahreszeiten, und andererseits um Sichtfenster zum Anvisieren bestimmter Sterne.

Der Innenhof ist vollständig mit Steinpflaster ausgelegt, das äußerst eben und glatt ist, dabei aber auch mit zahlreichen Einkerbungen und Gravuren versehen. Diese Zeichen dienen verschiedensten Zwecken, darunter der Ausrichtung der Teleskope und der Ablesung von Kalenderdaten.

Über zwei Treppen kann man auf die Mauer gelangen, die breit genug ist, um zu zweit nebeneinander zu gehen. An vier Stellen sind große Stative auf der Mauer befestigt, auf denen sich Teleskope anbringen lassen. Diese werden stets abgebaut und im Lager verwahrt, wenn sie nicht in Gebrauch sind.

Die einzigen Gebäude innerhalb der Mauer sind das Lager, in dem die astronomischen Geräte wie die kleineren Teleskope sowie Werkzeug zur Wartung und Reparatur aufbewahrt werden, und die Unterkunft, in der sich die Astronomen

oft mehrere Tage aufhalten. Wenn Astronomen anwesend sind, dann meistens nicht allein, sondern mindestens zu zweit, um sich gegenseitig unterstützen und assistieren zu können. Besucher sind willkommen, sowohl aus den Gemeinden als auch von außerhalb, sofern diese die Arbeit der Astronomen nicht zu stark behindern. Die Astronomen antworten geduldig auf Fragen und geben Einblicke in ihre Arbeit.

Das zentrale Element des Observatoriums ist das große Teleskop. Wenn es nicht benutzt wird, befindet es sich unter einer großen Kuppel, die als Schutz vor Wetter und Tieren dient. Die beiden Hälften der Kuppel lassen sich bei Bedarf mit einer Kurbel mechanisch öffnen, um das Teleskop freizulegen. Dieses ist drehbar gelagert und mit einem Sitz verbunden. Beide können durch Rolllager in jede Richtung gedreht werden.

5. Pyramiden

Diese vier Bauwerke stehen auf dem Plateau, das direkt an das Flusstal und an den Stausee angrenzt. Sie bilden eine Linie und ähneln sich in ihren Proportionen. Sie erheben sich etwa neun bis zehn Meter über die Ebene und haben am Boden eine Seitenlänge von etwa 20 m. Im Gegensatz zum Staudamm sind diese Pyramiden äußerlich recht verwittert. Sie werden von den Tallmen gemieden.

An jeder der Pyramiden sind bei genauerer Untersuchung jüngere Grabungsspuren zu erkennen. Die meisten dieser Stellen wurden aber wieder sorgfältig zugeschüttet. Nur an der zweiten Pyramide von Osten befindet sich auf der Ostseite eine Grube mit einem freigelegten Eingang zur Pyramide unter dem Bodenniveau. Die Grube wird allerdings mit einer Decke getarnt, die durch mimetische Technologie wie der Boden ringsherum aussieht. Durchschauen kann dies nur, wer eine Spezialfähigkeit wie Infrarotsicht oder Röntgenblick besitzt, oder wer genau an der Ostseite sucht und eine Probe auf Spurenlesen schafft. Man kann natürlich auch einfach in die Grube stürzen, wenn man zufällig auf die Decke tritt.

Jenseits der offenen Eingangstür liegt ein gerader, aber leicht abschüssiger Korridor. Zu beiden Seiten öffnen sich hin und wieder Abzweigungen bzw. Nischen, deren Rückseiten aus glattem Metall bestehen. Ob es sich um Türen oder Wände handelt, lässt sich nicht feststellen. Sie weisen weder Griffe noch Kontrollelemente auf. Einige Bodenfliesen des Korridors scheinen bei genauerem Hinsehen kürzlich angehoben und später wieder eingesetzt worden zu sein.

Der Korridor mündet in einen runden Raum mit glatten, schwarzen Wänden. Die Decke ist mit metallischen Kegeln oder Dornen verschiedener Größe bedeckt, die aussehen wie künstliche Stalaktiten. Eine Bodenfliese ist entfernt. In dem Hohlraum darunter sind Kabel und einige Energiezellen zu sehen. In diesem Raum kann man zu der künstlichen Intelligenz Kontakt aufnehmen. Ihre Reaktion bei Betreten des Raumes wird unter „Konfrontationen“ beschrieben.

6. Kristallwald

Ein mehrere Kilometer durchmessendes Gebiet kristallisierter Baumstämme, von denen viele kurioserweise aufrecht stehen – die fossilen Überreste eines sumpfigen Waldlandes. Der Überlieferung der heutigen Gemeinden zufolge soll die Austrocknung des Gebietes auf umfangreiche Staumaßnahmen und andere Terraformingprojekte der letzten Zwischenzeit-Kultur zurückgehen. Das uralte Tallmen-Volk der Dakayun soll die Fossilien aufgerichtet haben, damit diese in Form eines versteinerten Waldes als Mahnmahl dienen. Falls dies stimmt, müssen die Dakayun eine wahrhaft monumentale Aufgabe vollbracht haben. Die toten Bäume glitzern spektakulär im Sonnenlicht.

7. Hohler Berg

Dieser isoliert stehende Berg ist von Tunneln und Kammern durchzogen. Die Eingänge dazu liegen fast komplett an den höheren Hängen. Der einzige tiefere Eingang ist die Öffnung am Fuß des Berges, aus der der Fluss austritt. Der Berg ist ein Anziehungspunkt für einige Abenteurer der Kolonien. Einige von Ihnen berichteten von künstlichen Strukturen und technologischen Überresten im Inneren des Berges. Allerdings sehen es die Tallmen nicht gern, wenn der Berg betreten wird. Falls die Spieler beabsichtigen, den Berg zu betreten, kann die Spielleitung das Innere nach eigenen Ideen ausgestalten oder auf die Spielhilfe „Baukasten für Ruinen der Zwischenzeitkulturen“ zurückgreifen.

8. Grenzland-Gemeinde

Diese kleinste der drei Gemeinden besteht aus verstreuten Bauernhöfen und kleinen Dörfern, die am Fluss entlang verteilt sind. Auch die Flussgemeinde entsendet hin und wieder Astronomen zum Observatorium, aber nicht so regelmäßig wie die übrigen Gemeinden.

9. Ausgetrockneter See

Eine große Senke mit stark salzhaltigem Boden, in dem Fossilien von Wasserlebewesen zu finden sind. Der See ist offenbar zur gleichen Zeit ausgetrocknet wie das Gebiet des Kristallwaldes.

Soresa – Zentrum



Schauplätze in Soresa (vgl. Karte S. 8)

1. Marktplatz

Normalerweise dient der Marktplatz dem Aufstellen von Wagen und Ständen dem Austausch von Lebensmitteln und Gebrauchsgütern der drei Gemeinden während der Markttag. Für die Dauer des Kometenfestes haben nun einige auswärtige Händler und Unterhaltungskünstler ihre Stände, Buden und Bühnen hier aufgeschlagen:

Quaba Terehas und **Xoneho Terehos** sind Artisten und Jongleure. Sie führen unter anderem eine Feuershow und ein Schattentheater auf, das natürlich auf den Kometen und die Legende von Juhro Aleeson Bezug nimmt.

Yiruca Lebam in eine Händlerin, die verschiedenste Genussmittel verkauft, darunter kandierte und getrocknete Früchte und Salzgebäck.

Jamur Bocehon ist angeblich Tallman vom Volk der Delcondja, der an seinem Stand Kunstwerke und Souvenirs verkauft. Er bietet auch Dienste als Porträtmaler an. Wenn seine Bude nicht besetzt ist, was ziemlich häufig der Fall ist, sind alle Gegenstände darin hinter den heruntergezogenen Läden versteckt. Tatsächlich ist Jamur ein Morpher und ein Agent der Architekten. Seine besonderen Fähigkeiten helfen ihm, seine Fassade als Künstler aufrechtzuhalten. Er hat unter einer weiteren Tarnidentität, der des Geologen *Leif Hallström*, im Gasthaus Quartier bezogen.

Cosuto Hibalun, **Renon Merekos** und **Lehri Merekias** sind Musiker vom Volk der Delcondja. Jedes Mitglied der Gruppe beherrscht mehrere Instrumente. In unterschiedlichen Kombinationen spielen sie sowohl traditionellen Liedgut, als auch moderne Eigenkompositionen. Zusammen mit einigen einheimischen Musikern sorgen sie für die nahezu ununterbrochene Klangkulisse des Festes.

2. Gemeindehaus

Dieses Gebäude wird für Versammlungen der Einwohner, Freizeitaktivitäten, Empfänge von Gästen oder Feiern genutzt. Während des Kometenfestes ist es der Ort für Tänze und zum Ausschank diverser Getränke. Ein verbreitetes alkoholisches Getränk ist Yabakor, eine Art Kräuterbier. Wein ist es auch bekannt, muss aber importiert werden.

3. Museum und Bibliothek

Im Erdgeschoss des Gebäudes haben die Tallmen Relikte vergangener Zeiten ausgestellt, insbesondere aus der Dakayun-Kultur, aber auch Objekte aus anderen Tallmen-Kulturen, die als Handels-güter in die Gemeinde kamen. Exponate sind vor

allem Keramik, Werkzeuge und Kunstgegenstände. Auch präparierte Überreste von Tieren und Pflanzen, auch ausgestorbenen, sind zu besichtigen. Beispiele für ausgestellte Fossilien sind die *Glasbeinfliege*, der *Stachelfarn*, der *Schilflurch* und der *Sägezahnvogel*. Die Beschreibungen weisen darauf hin, dass diese Lebewesen an eine feuchtere Umgebung angepasst waren und vermutlich durch den Klimawandel ausstarben.

Die Ausstellung ist offenbar in jüngster Zeit überarbeitet worden, um auch die Kolonisten anzusprechen. Dies erkennt man auch daran, dass die Beschriftungen sowohl in Delcondja, als auch in Englisch verfasst sind. Man bekommt den Eindruck, dass die englischen Beschriftungen knapper sind und weniger Informationen enthalten.

Im Obergeschoss befindet sich die kleine Bibliothek der Gemeinde. Die Bücher sind nicht nur in einheimischer Sprache verfasst, sondern auch in anderen Tallmen-Dialekten. Außerdem befinden sich einige Bücher der Kolonisten darunter, die als Gastgeschenke hierher kamen.

Der erste Stock ist komplett von einem Balkon umgeben, der bei bestimmten Veranstaltungen von Rednern als Tribüne oder von Gästen als Aussichtsplattform genutzt wird.

Museumsleiter und Bibliothekar ist **Ksando Kale-ros**, der in letzter Zeit auch oft hier schläft, seit er sich mit seiner Frau nicht mehr besonders gut verträgt. Manchmal ruht er auch von Drogen benebelt auf einer Liege in der Bibliothek. Wenn er in einem ansprechbaren Zustand ist, kann er durch das Museum führen oder Auskunft über die Literatur zu bestimmten Themen geben, auch zur Legende um Juhro Aleeson.

4. Gasthaus

Das dreiflügelige und zweistöckige Gebäude enthält eine Gaststube, in der die Gäste essen können und die alltags einigen Dorfbewohnern als Treffpunkt dient. Es gibt mehrere Fremdenzimmer unterschiedlicher Größe mit Waschegelegenheiten. Gastwirte sind das Ehepaar **Sohuno Queiogun** und **Dubira Quaiogan**, die bei der Arbeit von ihrer Tochter **Nara Quaiogan** unterstützt werden.

Trotz des Kometenfestes sind die Zimmer nicht voll besetzt, so dass noch Platz für die Charaktere wäre, wenn sie hier Quartier beziehen wollen. Es wohnen hier bereits folgende Gäste:

Die Eheleute **Lilian und Ashton White** sind beide Lehrer, die hier ihren Urlaub verbringen. Sie betrachten Ihre Anwesenheit während der Zeit des Kometen und des Festes als den Gipfel der Romantik.

Kodera Penasai und **Virimo Penasom** sind Tallmen vom Volk der Delcondja, die aus der nahe gelegenen Grenzgemeinde angereist sind, um sich auf dem Fest zu amüsieren.

Leif Hallström ist der Name, unter dem sich der Morpher eingemietet hat, der hier als Agent der Architekten die Ausgrabung der Kontrollzentrale und die weiteren Aktivitäten koordiniert. Im Gasthaus gibt er vor, Geologe aus Suncliff zu sein, der sich für Gesteinsformationen im Gebiet der Tafelländer interessiert. Dies liefert ihm eine plausible Ausrede für seine häufige Abwesenheit. Wenn er nicht außerhalb von Soresa unterwegs ist, ist er meistens in seiner zweiten Tarnidentität als Künstler *Jamur Bocehon* auf dem Marktplatz anzutreffen. Er achtet darauf, in seinem Zimmer keine verdächtigen Besitztümer zurückzulassen und alle wichtigen Gegenstände mit sich zu tragen.

Leriro Lonatum hat im Gasthaus ebenfalls ein Zimmer, ist aber die meiste Zeit, auch nachts, abwesend. Auf außenstehende Kolonisten wirkt er wie ein gewöhnlicher, wenn auch etwas geheimnisvoller Tallman. In letzter Zeit hat er sich weder im Gasthaus, noch im Ort blicken lassen.

Wer sein Zimmer genau durchsucht, wird zwischen seinen Habseligkeiten einige schriftliche Aufzeichnungen in Delcondja finden. Wer sie lesen kann, wird feststellen, dass es sich um ein Tagebuch seiner Recherchen in Soresa und Umgebung handelt. Man kann daraus entnehmen, dass er Agenten der Architekten unter den Dorfbewohnern vermutet. Der letzte Eintrag berichtet von seinem Plan, sich bei den Pyramiden umzusehen.

Wie viele weitere Details das Tagebuch enthält, bleibt der Spielleitung überlassen und sollte davon anhängig gemacht werden, wie viel Hilfe und Hintergrundinformationen die Charaktere zu diesem Zeitpunkt brauchen.

5. Schule

Hier findet der gelegentliche gemeinsame Unterricht statt. Die meiste Zeit lernen die Kinder außerhalb der Schule in Begleitung von Erwachsenen. In der Schule teilen sich mehrere Einheimische die Aufgaben als Lehrer, darunter *Duba Molian*, *Netaso Molon*, *Dubiro Aanaros* und *Ksando Kaleros*.

6. Drogistin und Arzt

Im vorderen Bereich befindet sich das Ladengeschäft der Drogistin **Duba Molian**. Sie stellt aus regionalen und importierten Kräutern und Mineralien Medikamente, Hygieneartikel, Tees und verschiedenste Drogen her. Die

Delcondja sind im Umgang mit halluzinogenen Drogen nicht prüde. Der Laden ist ständig von einer eigentümlichen Mischung seltsamer Gerüche erfüllt.

Im hinteren Bereich befindet sich das Untersuchungs- und Behandlungszimmer ihres Ehemanns **Netaso Molon**, der als Arzt für die Untere Flussgemeinde praktiziert.

Das Ehepaar gehört der Geheimgesellschaft der Architekten an, mit der es auf mehreren Reisen in Kontakt kam. Ihr Verbündeter ist der Morpher, der sich als Künstler *Jamur Bocehon* und als Geologe *Leif Hallström* zurzeit in Soresa aufhält. Ausserdem werden sie von den Schmugglern *Joe O'Dradek* und *Jorge Andarilho* unterstützt.

7. Werkzeugmacher und Korbflechterin

Haialo Xelos und **Hilura Xelias** sind ein Ehepaar. Haialo beteiligt sich auch an der Instandhaltung des Staudamms. Er hat schon öfter vorgeschlagen, die brachliegenden Zwischenzeitrelikte als Rohmaterial für die Konstruktion von Werkzeugen zu verwenden, was *Yaleia Kaleras* aber immer wieder abgelehnt hat. Deshalb ist sein Verhältnis zur Ortsvorsteherin zurzeit nicht das beste.

8. Feinmechaniker/Astronom

Dubiro Aanoros stellt hauptsächlich optische Instrumente und Messgeräte her, verbringt aber auch viel Zeit im Observatorium. Zeitmessgeräte der hiesigen Delcondja sind vor allem Sonnenuhren. Für bestimmte Zwecke kommen aber auch mechanische Uhren und Sanduhren zum Einsatz. Außerdem stellt Dubiro auch Mikroskope für wissenschaftliche Zwecke her. Wenn er in Soresa ist, lebt er eher zurückgezogen. Er reagiert aber durchaus freundlich und mitteilend, wenn er angesprochen wird. Er hat eine lockere Beziehung zu der Schneiderin *Zakera Golam*.



9. Campingplatz

Auf den Wiesen vor dem nördlichen Ortseingang haben mit Erlaubnis der Einheimischen einige Besucher aus den Kolonien ihre Zelte aufgeschlagen:

Joe O'Dradek und **Jorge Andarilho** geben vor, Weltenbummler ohne ständigen Wohnsitz zu sein, immer auf der Suche nach neuen Erfahrungen und Eindrücken. Heimlich sind sie allerdings als Diebe und Schmuggler tätig, die sich auf Zwischenzeit-Relikte spezialisiert haben. Sie wurden schon vor Erscheinen des Kometen von den Architekten eingespannt, um dabei zu helfen, die Kontrollstation zu finden und instand zu setzen. Sie wurden mit dem Versprechen geködert, bestimmte Funde für sich behalten zu können und durch die Aktivierung der KI außerdem weitere geheime Horte der Zwischenzeit-Technologie ausfindig machen zu können. Seit sie von den Nanobots der KI befallen wurden, werden sie aber ebenso wie ihre Auftraggeber von der KI beeinflusst, die ihre Entscheidungen kontrolliert. Auch körperlich sind die Schmuggler inzwischen durch die Nanobots verändert worden.

Wer ihr recht großes Zelt durchsucht, wird eine Menge Material für Ausgrabungen finden, wie Spaten, Bohrer, Metallsuchgeräte und Transportbehälter. Eine längliche Tasche enthält ein Jagdgewehr mit Patronen.

Die Brüder **Sam** und **Adam Huango** sind Studenten, die ihre vorlesungsfreie Zeit für einen Abenteuerurlaub nutzen. Sam studiert Robotik, Adam Verfahrenstechnik. Sie wandern ein wenig in der Umgebung herum, halten sich aber auch oft auf dem Fest auf.

Abigail Rhodes ist Astronomin, die sich für den Stand dieser Wissenschaft bei den Tallmen interessiert. Sie will vor allem das Observatorium besuchen und sich in der Bibliothek von Soresa informieren. Sie hat aber auch eigene Teleskope und weitere Instrumente mitgebracht, um den Kometen zu beobachten.

Ihr Partner **Khaled Ibrahim** ist Ethnologe, der die Kultur der Delcondja der Tafelländer studiert. Er interessiert sich für so ziemlich jeden Aspekt der Gesellschaft, der Technik und der Wissenschaft der Einheimischen. Auf dem Fest in Soresa ist er oft anzutreffen, aber auch in einigen anderen Siedlungen der Umgebung und beim Staudamm. Der hohe Wert der Astronomie bei der hiesigen Bevölkerung fasziniert ihn ebenso wie Abigail. Er ist eine gute Informationsquelle über die hiesigen Delcondja und kann auch etwas über die Legende von Juhro Aleeson erzählen. Allerdings neigt er dazu, in Exkurse und Anekdoten abzuschweifen.

Josua Baum ist ein Koch, der hier mit seiner Partnerin, der Gärtnerin und Pflanzenzüchterin **Ming Liu**, den Urlaub verbringt. Es ist für beide seit langem die erste Auszeit vom Job. Baum ist wie fast alle Köche heutzutage ein Spezialist, der sich mit besonders ausgefallenen und perfekt zubereiteten Gerichten gegen das Angebot der Nahrungsmittelautomaten abheben muss. Deshalb sucht er nebenbei vor Ort nach exotischen Inspirationen für seine Kochkunst.

Ming Liu will ebenfalls das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden und erkundigt sich immer wieder nach den hiesigen Nutz- und Zierpflanzen und der Kunst ihrer Aufzucht.

10. Ortsvorsteherin und Lehrer

Yeleia Kaleras ist vor sieben Utopia-Jahren zum Oberhaupt von Soresa gewählt worden und ist wegen ihres kompetenten und engagierten Führungsstils beliebt und geachtet. Sie steht dem Tourismus aus den Kolonien positiv gegenüber, solange dieser nicht überhandnimmt. Momentan gibt es nur zwei kleinere Konflikte: Zum einen mit dem Werkzeugmacher *Haialo Xelos*, der im Gegensatz zu Yeleia die Tabus im Umgang mit den Relikten der Zwischenzeitkulturen etwas lockern möchte, und zum anderen mit ihrem Ehemann **Ksando**, dem Lehrer, Bibliothekar und Museumsleiter. Die Beziehung ist im Moment etwas eisig, was vor allem an dem unterschiedlichen Temperament der Eheleute liegt. Sie wirft ihm vor, seine Pflichten zu vernachlässigen und zu oft Zuflucht in Drogen und Alkohol zu suchen. Auch seine Affäre mit der Drogistin *Duba Molian*, die auch seine Hauptbezugsquelle berauschender Substanzen ist, hat nicht gerade zur Entspannung beigetragen. Ksando arbeitet schon seit langem an einem Projekt einer Neuinterpretation der Legende von Juhro Aleeson, kommt damit aber nur langsam voran. Wegen ihrer Beziehungskrise übernachtet Ksando in letzter Zeit häufig in der Bibliothek.

11. Schneiderin

Zakera Gobam fertigt für Einheimische und Gäste Kleidungsstücke mit teils sehr kunstvollen Mustern an. Außerdem handelt sie mit importierten und hier gewebten Stoffen. Bei den Touristen gehört ihr Geschäft zu den beliebtesten Anlaufpunkten, was sie durchaus begrüßt. Ihr Geschäft ist dadurch etwas umfangreicher geworden und hat sich außerdem zum Treffpunkt für Klatsch und Tratsch entwickelt. Letzteres ist aus ihrer Sicht der wichtigste Gewinn.

Zakera hat zurzeit eine Beziehung mit dem Astronomen *Dubiro Aanoros*. Ihre unterschiedlichen Temperamente scheinen sich gut zu ergänzen.

Abfolge der Ereignisse

Die Zeitangaben sind ungefähre Richtwerte in Cibola-Tagen. Die Zahl gibt den Tag an, V bedeutet Vormittag, N Nachmittag und M Mitternacht. Der Tag beginnt mit dem Vormittag. Das Datum des Einschlags der Sonde ist Tag 0.

- 5,V Ankunft der Schmuggler und des Morphers in Soresa. Beginn der geheimen Grabungen.
- 3,N Die Architekten und ihre Komplizen entdecken den Eingang zur Kontrollzentrale. Beginn der Instandsetzungsarbeiten.
- 2,V Der Komet kommt in Funkreichweite der Inneren Monde. Sein Funksignal wird aufgefangen, aber nicht entschlüsselt.
- 2,N Abschluss der Instandsetzungsarbeiten. Aktivierung der KI durch das Funksignal.
- 2,M Infektion der Architekten und ihrer Komplizen durch Nanobots der KI.
- 1,V Beginn der Kommunikation und der Kontrolle durch das von den Nanobots eingebaute Interface.
- 1,M Entdeckung der Kontrollstation und Aktivierung des Notsignals durch den Feuergänger Leriro Lonatum, der daraufhin von den Architekten getötet wird.
- 0,V Entdeckung, dass sich ein Objekt vom Kometen getrennt hat, das sich auf Cibola zubewegt.
- 0,N Die Region der Tafelländer wird als wahrscheinliches Einschlagsgebiet erkannt, sofern das Objekt nicht in der Atmosphäre verglühen sollte. Einige Besucher ergreifen die Flucht.
- 0,M Einschlag des Objektes. Der Morpher in der Gestalt von Leif Hallström beauftragt die Charaktere mit der Bergung. Verbündete der Architekten werden beauftragt, am vereinbarten Treffpunkt die Sonde entgegenzunehmen, notfalls mit Gewalt.
- 2,M Der Komet gerät außer Funkreichweite.

Die Einführung der Charaktere

Es gibt unterschiedlichste Motivationen für die Anwesenheit der Charaktere in den Tafelländern. Sie könnten aus wissenschaftlichem Interesse die Umgebung erkunden. Flora und Fauna sowie die Veränderung des Ökosystems wären interessante Untersuchungsgebiete für Biologen. Die Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen und der Dakayun sind Anziehungspunkte für Archäologen. Ethnologen können sich mit den hiesigen

Bräuchen und der Folklore befassen. Wirtschaftliche Interessen betreffen vielleicht die landwirtschaftlichen und kunsthandwerklichen Produkte und die Möglichkeit ihres Imports in die Kolonien. Natürlich können die Charaktere auch einfach als Touristen zum Vergnügen angereist sein, auf der Suche nach sportlichen Herausforderungen, neuen Eindrücken oder schlicht Erholung. Weitere Ideen könnten die Hintergrundgeschichten der NSC liefern, die in der Beschreibung des Ortes Soresa enthalten sind.

Da die Charaktere im Verlauf der Handlung von Leif Hallström mit der Sicherstellung des „Meteoriten“ beauftragt werden, sollte zumindest einer der Charaktere eine entsprechende Qualifikation haben und Hallström bereits begegnet sein. Falls unter den Charakteren keine Person mit naturwissenschaftlichem Hintergrund sein sollte, sollten die Charaktere bereits nähere Bekanntschaft mit Hallström gemacht haben, so dass er sie immerhin als einigermaßen abenteuerlustig einschätzt.

Wann die Charaktere in den Tafelländern ankommen, hängt davon ab, welche Ereignisse sie miterleben sollen und wie viel Zeit sie vorher noch zur Erkundung der Umgebung und zur Interaktion mit den NSC haben sollen. Sie sollten allerdings bereits vor der Entdeckung des Funksignals vor Ort sein, weil sonst die Reise in die nicht elektrifizierten Tafelländer abwegig erscheinen könnte. Natürlich können die Charaktere entsprechende Empfangsgeräte dabei haben und auch Kommunikationsgeräte, wie z. B. Satellitentelefone, besitzen. Reizvoller wäre allerdings ein Mangel an derartiger Technologie.

Phase 1: Das Signal

Der Komet ist zwar schon seit seinem Erscheinen Thema in den Medien, aber bisher keine große Sensation. Dies ändert sich schlagartig, als sich Berichte über das Funksignal verbreiten, das er aussendet. Wer zuerst davon erfährt und berichtet, bleibt der Spielleitung überlassen. Die Charaktere können selbst als Erste davon erfahren, wenn sie eine ständige Satellitenverbindung haben. Andernfalls werden sie, sobald sie wieder der Öffentlichkeit unterwegs sind, die Unruhe unter den Besuchern bemerken, die ständig angeregt miteinander diskutieren. Sollten die Charaktere selbst nicht nachfragen, werden sie früher oder später deshalb angesprochen, etwa von Bekannten unter den Kolonisten. Diese werden die Informationen über ihre neuronalen Interfaces mit den Charakteren teilen. Auch die Einheimischen sind von der Neuigkeit gefesselt und beteiligen sich an den Spekulationen. Die Information könnte von Neuankömmlingen oder von schon Anwesenden Kolonisten zu-

erst verbreitet worden sein. Folgende Details werden kommuniziert:

Das Signal ist eine sich wiederholende Sequenz, die äußerst komplex ist und deshalb bisher noch nicht entschlüsselt werden konnte. Offenbar entspricht sie keiner bekannten Descendant-Sprache und kann mit keinem bisher entdeckten Zeichensystem der Zwischenzeitkulturen in Verbindung gebracht werden.

Die Descendants sind offenbar auch über diese Entdeckung verblüfft. Niemand scheint vorher damit gerechnet zu haben. Die einzige Ausnahme sind die Lamien, die für Stellungnahmen kaum zu erreichen sind und den Eindruck machen, sie würden etwas zurückhalten.

Das Signal wird allgemein als Beweis genommen, dass es sich bei dem vermeintlichen Kometen um einen künstlichen Satelliten handelt. Einige Stimmen sprechen schon vom womöglich ersten Kontakt zu einer noch existierenden Hochtechnologie-Kultur in diesem System. Es gab aber nie Anzeichen dafür, dass die Flugbahn von der eines gewöhnlichen Kometen abweichen würde, und nach der Überlieferung der Descendants zieht er bereits seit Jahrhunderten, womöglich schon seit Jahrtausenden unverändert seine Bahn.

Um dieses Rätsel zu ergründen, soll nun mindestens ein Raumschiff starten, das den Kometen aus nächster Nähe beobachten soll. Unklar ist bisher, ob das erste Raumschiff von der Modulstation *Ukko* im Orbit von *Hyperborea* oder von der Archestation *Shenandoah* im Orbit von *Buitani* starten soll. Beide sind in günstiger Position. Ein Start von Buitani aus wäre besser vorbereitet und ausgerüstet, doch wäre das Raumschiff, das im Orbit von Hyperborea startet, vermutlich früher am Ziel.

Die Aufmerksamkeit der Kolonisten wird nun von den allgemeinen Festivitäten stärker zur Bedeutung des Kometen in der Delconda-Kultur gelenkt. Die Tallmen werden von einigen Besuchern mit Fragen bestürmt, die diese aber nicht zufriedenstellend beantworten können. Hauptsächliche Anziehungspunkte sind jetzt die Bibliothek, das Museum und das Haus des Astronomen Dubiro Aanaros in Soresa sowie das Observatorium auf dem südöstlichen Plateau. Je nach Hintergrund und Motivation der Charaktere werden diese sich womöglich ebenfalls an den „Recherchen“ der Besucher beteiligen, vielleicht zum Observatorium pilgern oder sich einfach mit Anwesenden über die neue Entwicklung austauschen. Von den geheimen Aktivitäten der Architekten und des Feuergängers dürften die Charaktere zu diesem Zeitpunkt noch nicht viel mitbekommen.

Phase 2: Der Meteorit

Diejenigen, die das Signal des Kometen ständig empfangen und analysieren, werden nach ungefähr eineinhalb Cibola-Tagen (viereinhalb Erdentagen) feststellen, dass sich die Sequenz leicht geändert hat. Diese Änderung ist subtil, aber klar zu erkennen, wenn man das aktuelle Signal mit früheren Aufzeichnungen vergleicht. Während noch über diese Veränderung spekuliert wird, ist über leistungsfähige Teleskope plötzlich zu erkennen, dass sich offensichtlich ein Teil des Kometen abgelöst hat. Das sehr viel kleinere, aber ebenfalls leuchtende Objekt, das sich abgetrennt, schlägt offenbar einen von der Kometenbahn abweichenden Kurs ein. Nach einigen Stunden, in denen das Objekt immer deutlicher erkennbar wird, lässt sich dieser Kurs einigermaßen genau extrapolieren. Der Mond Cibola!

Sowohl über Satellitenfernsehen, als auch durch die optischen Teleskope der Astronomen kann die Annäherung des Objektes beobachtet werden. Weil es in der Anfangsphase zu klein ist, um mit bloßem Auge erkannt zu werden, verlassen sich die Besucher aus den Kolonien entweder auf die Bilder aus den Medien, soweit sie verfügbar sind, oder sie suchen nach optischen Teleskopen vor Ort. Dies löst eine zweite Wanderungswelle zum Observatorium aus, dieses Mal auch unter Beteiligung vieler Einheimischer. Falls die Charaktere sich ebenfalls im Bereich des Observatoriums aufhalten, werden sie feststellen, dass der große Andrang einige Unruhe auslöst. Sie könnten eingreifen, um die Menge der Besucher zu beruhigen und Streit zu schlichten. Irgendwann könnten die Astronomen auch beschließen, das Tor zu verriegeln und keine weiteren Besucher mehr einzulassen. Dennoch würden vermutlich einige Anwesende das Observatorium weiter belagern.

Gegen Nachmittag, etwa einen Erdentag später, ist die Flugbahn des Objektes so genau berechnet, dass die ungefähre Region des Einschlags feststeht, sollte das Objekt nicht in der Atmosphäre verglühen oder seine Bahn noch ändern. Dieser Sektor deckt sich ziemlich genau mit den Tafelländern. Diese neue Wendung führt dazu, dass einige Kolonisten sich bereit machen, die Flucht zu ergreifen. Zwar versuchen einige Astronomen und Astrophysiker mit der Prognose zu beschwichtigen, dass das Objekt wegen seiner geringen Größe in der Atmosphäre verglühen wird, doch gilt dies nur für den Fall, dass es sich tatsächlich um einen Meteoriten handelt, der nicht künstlich ist und nicht gesteuert wird. Unter den Besuchern in Soresa sind es Lilian und Aston White, Josua Baum, Ming Liu sowie Sam und Adam Huango, deren Flucht am wahrscheinlichsten ist.

Insgesamt ändert sich die Stimmung vor Ort nun von Ungewissheit, Neugier und angespannter Erwartung zu Nervosität und Unbehagen, bis hin und teilweise regelrechter Panik. Besonders auf dem Marktplatz von Soresa, dem Mittelpunkt des Kometenfestes, ist dieser Wandel spürbar. Statt zu tanzen und zu trinken, stehen die Anwesenden in kleine Gruppen zusammen und diskutieren über die neuesten Entwicklungen, sofern sie nicht mit dem Packen ihrer Habseligkeiten beschäftigt sind.

Gegen Ende dieser Phase ist das sich annähernde Objekt genau wie der Komet mit bloßem Auge am Himmel zu erkennen, insbesondere in den Tafelländern, wo zu dieser Zeit wieder die Nacht angebrochen ist. Wer nicht abreist, ist oft im Freien zu sehen, den Blick in den Himmel gerichtet.

In den Medien wird darüber spekuliert, ob man das Objekt beim Eintritt in die Atmosphäre abschießen sollte, doch werden die Erfolgsaussichten als schlecht eingeschätzt und mögliche negative Konsequenzen befürchtet. Sollte der Meteorit nicht als Sternschnuppe verglühen, wird man den Einschlag bzw. die „Landung“ abwarten und anschließend die Lage neu beurteilen.

Zu Beginn der Mitternachtswache sieht man den Meteoriten schließlich am südlichen Horizont niedergehen. Wer sich am Rand eines der südlichen Plateaus befindet (z. B. beim Observatorium), wird als Einschlagstelle einen Punkt im Süden des Kristallwaldes ausmachen können. Der Einschlag ist überraschenderweise nicht sehr laut, und es ist auch kaum eine Erschütterung zu spüren. Auf den ersten Blick ist man also einer Katastrophe entgangen.

Phase 3: Der Auftrag

Nach dem Einschlag wird wieder etwas Ruhe einkehren und das Fest allmählich wieder seinen gewohnten Gang nehmen, auch wenn die Menge der Besucher jetzt etwas ausgedünnt ist.

Wenn sich die Charaktere in Soresa oder beim Observatorium aufhalten, werden sie bald von Leif Hallstöm angesprochen, der jetzt an Krücken geht und dessen Bein offenbar geschient ist. Er bittet die Charaktere um einen Gefallen: Da er selbst wegen einer frischen Verletzung bei einer Klettertour nicht den Weg zur Einschlagstelle zurücklegen kann, um sie zu untersuchen und zu sichern, möchte er diese Aufgabe gern delegieren. Dabei wird er sich besonders an Charaktere mit naturwissenschaftlichem Hintergrund wenden. Er stehe mit den kolonialen Behörden in Verbindung, die gern den Meteoriten analysieren würden, auch hinsichtlich möglicher Gefahren, die davon ausgehen könnten. Er würde die nötigen wissenschaft-

lichen Instrumente und auch Schutzausrüstung zur Verfügung stellen, ebenso wie Transportboxen verschiedenster Größe.

In Hallströms Begleitung ist der Arzt Netaso Molon, der die Gefahr betont, die für die Einheimischen bestehen würde. Da das Objekt wahrscheinlich künstlich sei, könne man schwer einschätzen, welche Aktivität davon ausgehen könnte. Falls tatsächlich noch etwas Substantielles an der Einschlagstelle sichergestellt werden könnte, sollte man diese Überreste verpacken und zu einem Treffpunkt außerhalb der Flugverbotszone bringen, wo sie von einem wissenschaftlichen Team in Empfang genommen und per Helikopter abtransportiert würden. Für die Reise zur Einschlagstelle und den Transport zum Treffpunkt würde den Charakteren ein Rilikim als Lasttier zur Verfügung gestellt werden.

Für den Fall, dass die Charaktere Hallströms Hintergrund zu überprüfen versuchen, hat er einige gefälschte Kontakte bereitgestellt, hinter denen sich die Architekten verbergen. Vor Ort lässt sich eine genaue Überprüfung ohnehin nicht durchführen. Kontaktpersonen der Charaktere würden die Ungereimtheiten erst auffallen, nachdem der „Meteorit“ schon in deren Gewahrsam ist.

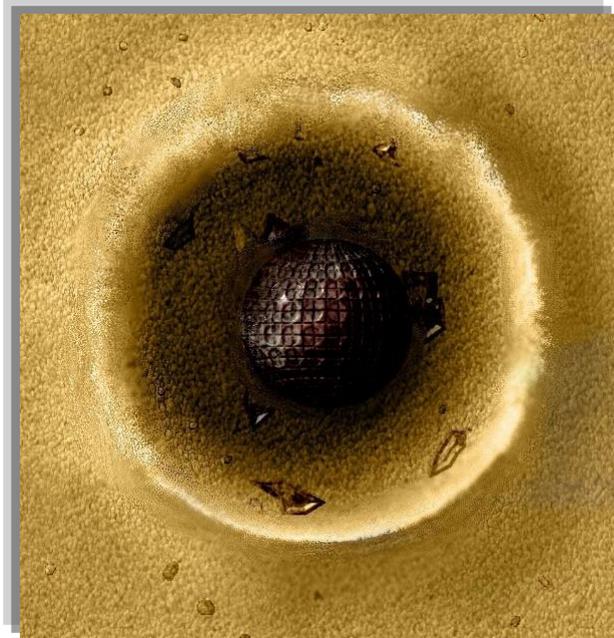
Die Reise durch die Täler und den Kristallwald gestaltet sich einigermaßen problemlos. Während der Mitternachtswache ist genug Licht vorhanden, um den Weg gut zu erkennen. Sollte jemand unterwegs ausdrücklich die Umgebung im Auge behalten wollen, werden bei einem gelungenen Wurf auf Wahrnehmung mal 5 beziehungsweise Nachtsicht, Infrarotsicht oder ähnlich passende Spezialfähigkeiten hin und wieder Gestalten in einiger Entfernung auffallen, meistens am Rand eines Plateaus. Sie tauchen nur kurz auf und verschwinden dann wieder, so das sich schwer sagen lässt, ob es immer dieselben Verfolger sind, oder vielleicht nur vereinzelte Personen, die zufällig vor Ort sind und sich für die Reisegruppe interessieren.



Tatsächlich überwachen die Schmuggler Jorge Adarilho und Joe O'Dradek die Charaktere, und auch Rahsa Bucas ist zum Einschlagsort aufgebrochen und dabei auf die Reisegruppe aufmerksam geworden, die ihr ein Stück Weges voraus ist.

Für den Fall, dass die Spielleitung noch eine gefährliche Begegnung in das Szenario einbauen will, gibt es im Grundregelwerk auf den Seiten 99-101 eine Auswahl einheimischer Tiere, mit denen man die Gruppe konfrontieren kann.

Wenn die Charaktere den Kristallwald durchqueren, werden sie am Südrand durch einen Bereich kommen, in dem alle fossilen Baumstämme umgestürzt sind, und zwar sämtlich in dieselbe Richtung. Man muss lediglich der Spur dieser Druckwelle des Einschlags folgen, um zum Krater zu gelangen. Sobald man freie Sicht hat, signalisiert in einiger Entfernung eine schwache Rauchfahne noch die Position des Einschlagkraters.



Nähern sich die Charaktere dem Krater, werden sie feststellen, dass dieser kleiner ist, als bei einem Meteoriteneinschlag zu erwarten wäre – ein Indiz dafür, dass es sich wohl eher um eine kontrollierte Ladung handeln könnte. Der Innendurchmesser beträgt schätzungsweise 100-120 cm. In seinem Zentrum kann man ein ungefähr rundes, metallisch wirkendes Objekt erkennen, von dem Wärme ausgeht und das etwa die Größe eines Basketballs hat. Verstreut im Krater und zum Teil auch darum herum liegen einzelne, teil glasartige, teils metallische Splitter. Diese Hinweise deuten darauf hin, dass das Objekt möglicherweise eine Hülle oder mehrere Hüllen besaß, die dem Schutz, vielleicht auch der Navigation dienten und durch Reibungshitze in der Atmosphäre geschmolzen sind. Die Oberfläche der Kugel ist mit einem

komplexen Muster aus Vertiefungen und Rillen überzogen, als wäre das Objekt entweder aus vielen Segmenten zusammengesetzt oder mit einer großen Anzahl an verschließbaren Öffnungen gleichmäßig überzogen. Mit Elektrosicht erkennt man eine undefinierbare Aktivität im Inneren.

Wer dem Objekt ohne Druckanzug näher als ungefähr drei Meter kommt, ist der Kontamination mit Nanopartikeln ausgesetzt, die permanent aus dem Inneren der Kugel dringen. Die Nanobots gelangen nicht nur über die Atemwege, sondern auch über die Haut in den Organismus. Ein Druckanzug schützt für eine gewisse Zeit gegen die Kontamination, doch werden sich die Nanobots allmählich hindurchfressen. Die Chance, dass die Systeme eines Druckanzugs diese winzigen Schäden rechtzeitig, also noch vor einer Kontamination erkennen, liegt bei 60%. Sollte ein Charakter die Spezialfähigkeit Panimmunität besitzen, so schützt diese nur mit halbiertem Prozentwert. Infizierte Charaktere werden lediglich zu Überträgern der Nanobots, verändern sich aber sonst in keiner Weise. Personen, die bereits die Nanopartikel der KI in sich tragen, sind das eigentliche Ziel der Mikroorganismen. Diese bekämpfen alle Fremdkörper, auf die sie programmiert sind und bauen diese wieder ab. Auch alle durch die Fremdeinwirkung verursachten körperlichen Veränderungen der Wirte werden wieder rückgängig gemacht.

Phase 4: Die Begegnung

Rahsa Bucas behält die Charaktere die ganze Zeit im Auge und greift auch bei der Sicherstellung des Objektes noch nicht ein. Sie kann die Identität der Charaktere noch nicht einschätzen und beurteilen, ob es sich um Wissenschaftler, Verbündete der Architekten, Plünderer oder einfach Neugierige handelt.

Falls die Charaktere anders als vereinbart doch nach Soresa zurückkehren sollten, wird sich die Feuergängerin zunächst zurückhalten und eventuell erst im Ort den Kontakt suchen, um die Situation zu klären. Sollten die Charaktere allerdings eine andere Richtung einschlagen, wird Bucas ihnen den Weg abzuschneiden versuchen. Die Schergen der Architekten verschanzen sich hingegen auf dem Plateau östlich von Soresa, um notfalls zu verhindern, dass sich jemand mit dem Objekt aus dem Krater dem Ort nähert.

Auf jeder anderen Route als der nach Soresa werden die Charaktere sich durch die Täler zwischen den Plateaus bewegen müssen, um die Kugel zu transportieren. Rahsa Bucas wird für die Konfrontation eine Stelle aussuchen, in der das Tal nicht sehr weit einsehbar ist, um nicht schon aus großer

Entfernung erkannt zu werden. Sollten die Charaktere bewaffnet sein, könnte die Feuergängerin Unterstützung durch einen bewaffneten Dorfbewohner haben, der auf dem nächstgelegenen Plateau oder einem Felsabsatz im Verborgenen die Szene beobachtet. Dafür könnten unter anderem der Gastwirt Sohuno Queiogun oder die Schneiderin Zakera Golam in Frage kommen.



Die Charaktere werden plötzlich eine schlanke, in wallende Gewänder gekleidete Schattengestalt sich nähern sehen. Die Fremde wirkt wie eine Einheimische. Ihr Gesicht ist größtenteils durch ein dunkles Tuch in der Art ihres übrigen Gewandes verdeckt. Es ist klar erkennbar, dass sie ein Gewehr trägt. Sie wird sich den Charakteren nicht schnell und nicht besonders aggressiv nähern, aber sich ihnen in den Weg stellen. Sofern die Charaktere nicht gleich überreagieren und einen Kampf beginnen, wird sie sich ihnen vorstellen:

„Guten Abend. Mein Name ist Rahsa Bucas. Darf ich fragen wohin sie mit diesem Objekt unterwegs sind, das sie auf dem Territorium der Delcondja gefunden haben?“

Antworten die Charaktere wahrheitsgemäß, wird die Feuergängerin sofort nachhaken und sich nach der Identität und der Legitimation von Leif Hallström erkundigen. Wenn sich daraus eine Diskussion entwickelt, wird Rahsa Bucass auch so weit gehen, die Situation aus ihrer Sicht zu erklären. Dabei wird sie aber möglichst vermeiden, den Begriff „Feuergänger“ zu erwähnen und diesen auf sich zu beziehen. Sie wird aber ihre besondere Aufgabe und die potentielle Gefahrensituation in Soresa zu erklären versuchen. Gehen die Charaktere darauf ein, wird die Feuergängerin erklären, dass sie selbst die Identität ihrer Gegner noch nicht genau kennt, aber nach der Erzählung der Charaktere nun zumindest den Arzt in Verdacht hat.

Wenn die Charaktere verstockt reagieren, wird Bucas sie auf deren mangelnde Legitimation hinweisen und unter Androhung von Gewalt, mit dem Gewehr im Anschlag, die Herausgabe der Kugel fordern. Falls die Charaktere ihrerseits Drohungen ausstoßen, könnte der oder die Verbündete im Hinterhalt einen Warnschuss abgeben.

Der Ausgang dieser Szene hängt stark vom Verhalten der Charaktere ab. Es wird aber wahrscheinlich darauf hinauslaufen, dass entweder Rahsa Bucas besiegt wird und die Charaktere ihre Mission fortsetzen, oder eine Einigung erzielt wird und die vergrößerte Gruppe nunmehr die Route Richtung Soresa einschlägt, um die wahren Gegner zu bekämpfen.

Phase 5: Konfrontationen

Sollten die Charaktere das Treffen mit dem angeblichen wissenschaftlichen Personal einhalten, werden die Verbündeten der Architekten die Fassade aufrecht zu erhalten und das Objekt an sich zu nehmen versuchen. Nur wenn die Charaktere Zweifel anmelden und misstrauisch werden, könnten die Handlanger zu Mitteln der Gewalt wechseln. Die Spielleitung kann sich bei den Gegnern an den Werten der Schmuggler orientieren.

Wenn die Charaktere stattdessen mit Rahsa Bucas durch das Flusstal in Richtung Soresa wandern, werden die Wächter Andarilho und O'Dradek auf sie aufmerksam und die richtigen Schlussfolgerungen ziehen. Sie werden von Rand des Plateaus die Gruppe mit dem Gewehr beschießen. Die Entfernung schwankt je nach Position der Gruppe im Tal zwischen 100 und 150 m. Deckung findet man hier schlecht. Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung x 5 führt zur Entdeckung einer Senke oder eines Felsen als Schutz. Um weiter voranzukommen, könnte nur das Rilikim Schutz bieten, solange es durch die Schüsse nicht zu stark verletzt ist. Die Charaktere und Rahsa könnten natürlich ihrerseits die Angreifer aufs Korn nehmen. Dabei sind die Dunkelheit und die bessere Deckung der Angreifer auf dem Plateau zu beachten. Wer die Felswand hinaufklettern will, muss einen Wurf auf Athletik -20 schaffen.

Sobald sich die Charaktere dem Ort nähern, alarmieren die Schmuggler ihre Verbündeten, sofern dies nicht schon durch die Schüsse geschah. Falls die Architekten in Soresa Schusswaffen aufgetrieben haben sollten, wird die Schießerei dort weitergehen und sich vielleicht zu einem Häuserkampf entwickeln. Die Spielleitung sollte festlegen, wie viele Dorfbewohner die Architekten schon „konvertiert“ haben. Auf jeden Fall werden die Architekten jeden Nahkampf vermeiden, um nicht in die Nähe der Kugel zu kommen.

Sollten die Gegner einen Kampf als aussichtslos erachten, würden sie einfach die Flucht ergreifen. Eine dritte Möglichkeit wäre, einige Dorfbewohner als Geiseln zu nehmen, um den sicheren Abzug zu erzwingen. Die Architekten könnten auch behaupten, den Staudamm mit Sprengstoff präpariert zu haben und per Fernzünder eine Explosion und in der Folge eine Überschwemmung des Tals und des Ortes auslösen zu können. Angesichts der Sprengstoffvorräte der Schmuggler wäre diese Möglichkeit nicht einmal abwegig. Es würde dann an der Spielleitung liegen, ob dies nur ein Bluff ist, oder ob tatsächlich eine Sprengladung entschärft werden muss.

Sollten die Architekten entkommen, wäre die beste Möglichkeit, sie doch noch zu erwischen, eine Suche per Helikopter und Infrarotsicht. Dafür müsste allerdings das Flugverbot entweder aufgehoben oder ignoriert werden. Wenn die Ortsvorsteherin von der Gefahr überzeugt werden könnte, dürfte sie einer Ausnahme zustimmen.

Statt mit der Kugel nach Soresa zu gehen, könnte man sie auch sofort zum verborgenen Kontrollraum bringen, um die KI außer Funktion zu setzen. Die Aufzeichnungen von Leri Lonatum könnten Hinweise auf die Richtung liefern. Eine Suche bei den Pyramiden, am besten unter Zuhilfenahme von Infrarotsicht oder Röntgenblick, kann den getarnten Eingang offenbaren.

Rahsa Bucas wird darauf bestehen, die Kontrollstation allein zu betreten. Lässt man sie gewähren, wird man durch die Tür nach einer Weile ein wildes Flackern und ein knirschendes Geräusch wahrnehmen, gefolgt von Dunkelheit. Kurz darauf wird Rahsa Bucas unversehrt zurückkehren und die Gefahr für gebannt erklären.

Betritt ein Charakter die Kontrollstation, wird die KI den Eindringling als Feind erkennen. Sie hat nicht viele Verteidigungsmöglichkeiten, doch kann sie über die Bildwände irritierend grelle Lichtimpulse erzeugen, um einen Charakter zu blenden, zu verwirren oder sogar eine Art von epileptischem Anfall auszulösen. Letzteres geschieht, wenn dem Charakter ein Wurf auf Fitness x 10 misslingt. Wer Cyberaugen mit Blendschutz besitzt, ist dabei deutlich im Vorteil (Fitness x 15). Außerdem kann die KI den Raum mit Giftgas fluten, das eine Stärke von 14 hat und schnell wirkt. Dies sind die einzigen schnellen Verteidigungen der Intelligenz.

Eine Zerstörung der KI beendet sofort ihren Einfluss auf die Architekten. Ihre Nanobots werden kurz danach inaktiv. Nur die durch sie verursachten körperlichen Veränderungen bleiben, würden aber durch die Nanobots der Kugel abgebaut.

Phase 6: Ungewissheiten

Da die Charaktere nicht mit Sicherheit wissen können, wer zum Umfeld der Architekten gehört – es können auch einige der fluchtartig Abgereisten darunter sein– bleibt noch eine gewisse Unsicherheit. Selbst wenn die KI deaktiviert wurde, könnte sie ihr Wissen über die anderen Kontrollstationen schon vorher weitergegeben haben. Zwar stellen der Komet und sein Signal für die nächsten 106 Erdenjahre keine Gefahr mehr dar, doch weiß man nicht, was die Architekten noch ausgraben könnten, das auch ohne Aktivierungscodes gefährlich werden könnte. Welche Informationen sie tatsächlich haben, liegt im Ermessen der Spielleitung. Anknüpfungspunkte für weitere Szenarien bieten sich damit genug.

Nichtspielercharaktere

DIE ARCHITEKTEN

Morpher (Leif Hallström/Jamur Bocehon)



Diese mysteriöse Figur gibt selbst ihren Verbündeten nur wenig über sich preis. So gut wie keinem Ausstehenden ist bekannt, dass es eine Morpher-Gemeinschaft in einem isolierten Tal unweit der Seegemeinde gibt. Diese Heimat des

Architekten ist nur über versteckte Tunnel im Fels erreichbar und wird über eine kleine Wasserader im Untergrund versorgt. Zwar ist auf Satellitenbildern Vegetation im Tal erkennbar, doch befinden sich die Behausungen hinter kleinen Höhleneingängen in den Felswänden und sind somit aus der Luft nicht erkennbar. Die mysteriösen „Unfälle“ von Bergsteigern in dieser Region hat bisher noch niemand genauer untersucht.

Der Morpher kann nicht nur das Aussehen von Hallström und Bocehon annehmen, sondern nahezu jeden Ortsansässigen und Besucher imitieren.

B: 8 F: 6 G: 6 P: 9 W: 8 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 80%, Empathie 60%, Heimlichkeit 85%, Kaltblütigkeit 65%, Kämpfen 50%, Krafteinsatz 90%, Nahkampfwaffen 45%, Spurensuche 40%, Überzeugen 85%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 60%, Camouflage 99%, Eidetisches Gedächtnis 95%, Elastizität 80%, Giftinjektion (Stachelzunge*) 40%, Kontrolle des Metabolismus 50%, Nachtsicht 55%, Natürlicher Fernangriff (Gift speien*) 35%

Waffen: Faust 65% (+4 Schaden), Messer 70% (+10 Schaden)

Netaso Molon

Der Arzt unternahm ebenso wie seine Frau früher weite Reisen über Cibola. Dabei kam er auch mit der Geheimgesellschaft der Architekten in Kontakt, deren Ideologie ihn begeisterte. Er betrachtet sich selbst nicht als Revolutionär oder gar Kriminellen, sondern als unangepassten und freien Denker innerhalb einer engstirnigen Gesellschaft. In Soresa hält er allerdings seine biedere Fassade aufrecht und verbirgt seine wahren Ansichten.

B: 8 F: 7 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 80%, Empathie 30%, Fremdsprache (Englisch) 60%, Heimlichkeit 50%, Kaltblütigkeit 65%, Krafteinsatz 90%, Medizin 80%, Recherche 55%, Spurensuche 30%, Technik (Zwischenzeit) 25%, Überleben 50%, Überzeugen 35%, Wissenschaft (Biologie) 55%, Wissenschaft (Geschichte) 40%, Wissenschaft (Chemie) 45%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 60%, Giftinjektion (Stachelzunge*) 40%, Kontrolle des Metabolismus 60%, Natürlicher Fernangriff (Gift speien*) 35% Temperaturtoleranz 50%

Duba Molian

Duba Molian ist wie ihr Mann weit gereist und teilt dessen Enthusiasmus für die Ziele der Architekten. Als örtliche Drogistin ist sie in einer guten Position für das Sammeln und Verbreiten von Gerüchten und sonstige soziale Einflussnahme. Mit Duldung ihres Mannes begann sie eine Affäre mit dem Bibliothekar und Museumsleiter Ksando Kaleros, um diesem Informationen über die Legende von Juhro Aleeson zu entlocken. Ihre Ziele weiß Duba ebenso gut zu verbergen wie ihr Mann. Beide erreichten durch geschickte Manipulationen, dass der Werkzeugmacher Haialo Xelos sehr viel verdächtiger erscheint, gegen die Tabus der Gemeinschaft verstoßen zu wollen, als das Ehepaar.

B: 7 F: 7 G: 7 P: 6 W: 6 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 75%, Empathie 50%, Fremdsprache (Englisch) 65%, Gartenbau 60%, Heimlichkeit 50%, Kaltblütigkeit 60%, Kontakte 50%, Krafteinsatz 85%, Medizin 40%, Technik (Zwischenzeit) 20%, Überleben 55%, Überzeugen 60%, Wissenschaft (Biologie) 50%, Wissenschaft (Geschichte) 40%, Wissenschaft (Chemie) 65%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 55%, Giftinjektion (Stachelzunge*) 40%, Kontrolle des Metabolismus 60%, Natürlicher Fernangriff (Gift speien*) 35% Temperaturtoleranz 50%

DIE SCHMUGGLER

Jorge Andarilho und Joe O'Dradek wirken nach außen wie typische Weltenbummler und Rucksacktouristen. Sie schmuggeln Artefakte weniger aus Gier, als zur Finanzierung ihres Lebensstils und aus einer Mischung aus Neugier, Abenteuerlust und sportlichem Ehrgeiz heraus. Es geht ihnen auch um den „Kick“, nicht erwischt zu werden. Auf den Pakt mit den Architekten ließen sie sich zunächst wegen der Aussicht auf weitere Beute ein. Seit ihrer „Infektion“ werden sie aber ebenfalls in ihren Entscheidungen durch die KI manipuliert.

Jorge Andarilho

B: 5 F: 8 G: 5 P: 6 W: 7 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 65%, Fahren 50%, Heimlichkeit 70%, Kaltblütigkeit 50%, Kämpfen 50%, Krafteinsatz 95%, Orientierung 55%, Pilot (Shuttle) 60%, Technik (Vermessung) 55%, Tricks 45%, Überzeugen 60%, Wissenschaft (Archäologie) 45%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Stachelzunge*) 40%, Natürlicher Fernangriff (Gift speien*) 35%, Röntgenblick 60%

Joe O'Dradek

B: 7 F: 6 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 60%, Computer 45%, Heimlichkeit 75%, Kaltblütigkeit 45%, Kontakte 45%, Krafteinsatz 90%, Nahkampfwaffen 40%, Recherche 50%, Schusswaffen 45% Technik (Scanner) 55%, Tricks 55%, Überzeugen 70%, Wissenschaft (Archäologie) 60%, Wissenschaft (Geologie) 40%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Stachelzunge*) 40%, Infrarotsicht 55%, Natürlicher Fernangriff (Gift speien*) 35%

Waffe: Jagdgewehr, Schaden +12, Reichweite 90 Meter

*Die Zunge ist durch die Mutation verhärtet und röhrenförmiger geworden. Sie kann wie eine Kanüle ein Opfer stechen und eine Flüssigkeit injizieren, die sowohl die Nanobots der KI, als auch ein betäubendes Gift der Stärke 4 enthält (die Wundstufe „tot“ wird in „außer Gefecht“ umgewandelt“). Die Wirkung hält für W5+10 Stunden an, als etwa die Zeit, in der die Nanobots die körperlichen Veränderungen vollenden können. Dieselbe Flüssigkeit kann auch aus Drüsen im Mundbereich gespien werden.

SONSTIGE

Rahsa Bucas

Rahsa erscheint als eine junge, attraktive Frau vom Volk der Delcondja. Ihre jetzige Form ist keineswegs die erste. Sie lebt schon seit vielen Jahrhunderten und unternahm wie die meisten Feuergänger ausgedehnte Reisen über die Oberfläche (und teils durch den Untergrund) des Mondes. In den letzten Jahrzehnten hielt sie sich die meiste Zeit bei den Delcondja der Tafelländer auf, besonders in der Seegemeinde, wo sie ein Haus besitzt. Sie kennt Leriro Lonatum schon seit langer Zeit. Ihre Beziehung ist zwar nicht sehr eng, doch sind sie bereits gut aufeinander eingespielt. Leriro wählte Soresa als zeitweiligen Lebensmittelpunkt, wo er meistens im Gasthaus logiert. Nachdem Leriro nicht zur vereinbarten Zeit am Treffpunkt erschien war, machte sich Rahsa auf die Suche nach ihm. Sobald sie den „Meteoriten“ am Himmel sieht, vermutet sie, dass Leriro diesen „angefordert“ hat, und ist dadurch in höchster Alarmbereitschaft. Sie vermutet, dass ihre Gegner den Feuergänger schon getötet und die alte Technologie aktiviert haben könnten. Deshalb hat sie nun zwei Ziele: den „Meteoriten“ sicherzustellen und ihre Gegner zu identifizieren, um sie mit dieser Waffe zu neutralisieren.

B: 11 F: 7 G: 6 P: 9 W: 8 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 87%, Charme 70%, Einschüchtern 55%, Empathie 75%, Heimlichkeit 85%, Kaltblütigkeit 85%, Kämpfen 70%, Kontakte 45%, Nahkampfwaffen 80%, Orientierung 90%, Recherche 70%, Schusswaffen 60%, Spurensuche 85%, Technik (Zwischenzeit) 95%, Tricks 65%, Überleben 90%, Überzeugen 90%, Wissenschaft (Geschichte) 100%, Wissenschaft (Geologie) 85%, Wissenschaft (Physik) 85%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 100%, Kontrolle des Metabolismus 55%, Metamorphose 97%, Temperaturtoleranz (allgemein) 77%, Verlangsamte Alterung 100%

Waffe: Scharfschützengewehr, Schaden +14, Reichweite 150 m

Typische Einheimische

B: 6 F: 7 G: 6 P: 6 W: 7 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 50%, Fremdsprache (Englisch) 50%, Gartenbau 60%, Geschichte 30%, ein Handwerk oder eine Kunst 80%, Technik (Bewässerung) 60%, Überleben 50%, Überzeugen 35%, Wissenschaft (z. B. Agronomie, Architektur, Astronomie oder Biologie) 50%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 40%, Kontrolle des Metabolismus 50%, Temperaturtoleranz 50%