

STARFINDER®



WIDER DEN
AIONENTHRON

**DIE MACHT DES
STERNENREICHS**

RON LUNDEEN



VORREITER-RAUMPRESCHER

GRAD 2

Mittelgroßes Erkundungsschiff

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** gut (Wende 1); **Drift** 1

RK 14; **ZE** 14

TP 55; **SS** –; **KS** 11

Schilde Einfach 20 (Bug 5, Backbord 5, Steuerbord 5, Achtern 5)

Angriff (Bug) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Backbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Steuerbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Geschützturm) Leichter Aionentorpedowerfer* (3W6)

Energiekern Arcus (Maximum; 130 EKE); **Drifantrieb** Einfacher Drifantrieb; **Systeme** Günstige Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 1 Dualknoten-Computer, Mk. 2 Panzerung, Mk. 2 Verteidigung, Selbstzerstörungssystem*;

Erweiterungsbuchten Frachträume (4)

Modifikatoren +1 auf 2 beliebige Würfel pro Runde, +1 Steuerung; **Mannschaft** 6 (Minimum 1, Maximum 6)

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +9 (2 Ränge), Einschüchtern +9 (2 Ränge), Schützenwurf +4, Steuerung +6 (2 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +6

Ingenieur Technik +9 (2 Ränge)

Pilot Steuerung +10 (2 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +9 (2 Ränge)

* Siehe „Schiffe des Sternenreichs“ auf Seite 46.

Die Vorreiter-Raumprescher sind Standard bei Erkundungs-, Transport- und Fronteinsätzen der Imperialen Flotte des Azlanti-Sternenreichs. Der Raumprescher ist ein beständiges Schiff aus Massenfertigung, das nützlich für die Ersterkundung unbekannter Sternensysteme ist. Das Schiff ist kompakt und robust, wird aber auch von eleganten geschwungenen Linien geprägt, wie sie bei den Schiffen des Azlanti-Sternenreichs üblich sind. Der Raumprescher verfügt über Langstreckensensoren und bietet ausreichend Platz für ein großes Kontingent an Vermessern und Wissenschaftlern. Passiere jedoch klagen oft darüber, dass die Quartiere der Besatzung wesentlich bequemer als ihre eigenen sind. Die Besatzung wiederum behauptet, dies sei Voraussetzung für ein Schiff, das für lange Reisen durch das Weltall konzipiert wurde.

Raumprescher werden manchmal von der Imperialen Flotte entsandt, um Widerstand auf Planeten zu brechen, die von technologisch weniger fortschrittlichen Zivilisationen bewohnt werden. Die Raumprescher schweben dort am Himmel und können jederzeit Truppen auf die Oberfläche befördern. Zudem sind Raumprescher mit einer Reihe von Waffen ausgestattet, die stark genug sind, um Satelliten auszuschalten und zivile Gebäude zu zerstören. Auf von den Azlanti unterworfenen Welten werden Raumprescher auch als Patrouillenschiffe eingesetzt, um Stärke gegen Rebellen oder Dissidenten zu demonstrieren.

Raumprescher können für den jeweiligen Einsatz angepasst werden: Die geräumigen Frachträume können modulare, vorgefertigte Gebäudekomponenten für eine längerfristige Besetzung von Planeten aufnehmen, aber auch Langstrecken-Kommunikationsausrüstung oder auch nur Gestelle voller zusammengesteckter Kojen, um eine Kompanie Azlanti-Soldaten unterzubringen. Zwischen den Einsätzen werden Raumprescher oft umgerüstet und ihre innere Gestaltung für den nächsten Flug angepasst. Offiziere der Imperialen Flotte sind oft besitzergreifend, wenn es um die Raumprescher unter ihrem Kommando geht und prahlen damit, bei wie vielen erfolgreichen Einsätzen „ihr“ Raumprescher schon mitgewirkt hat. Offiziere nutzen diese vielseitigen Schiffe gerne auf persönlichen Missionen und verlangen zuweilen nach luxuriösen Mannschaftsquartieren oder nach Erweiterungsbuchten, die ihren persönlichen Interessenentsprechen.

STARFINDER

Development Leads • Jason Keeley und Chris Sims
Authors • Ron Lundeen, with Patrick Brennan, Lyz Liddell, Joe Pasini, und Owen K.C. Stephens
Cover Artist • Anna Christenson
Interior Artists • Giorgio Baroni, Victor Manuel Leza Moreno, David Melvin, Mark Molnar, und Matias Tapia
Page Border Design • Taylor Fischer
Cartographer • Damien Mammoliti

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle und Amanda Hamon Kunz

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner und Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • James Case, Cyrus Eosphoros, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro, und Summer Walls

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Manager • Dan Tharp

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Dean Ludwig

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan, und Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und Andrew White

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele

Originaltitel • *Starfinder Adventure Path #7: The Reach of Empire*

Übersetzung • Vitali Fedotov

Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt

Layout • Nadine Hoffmann



WIDER DEN AIONENTHRON

TEIL 1 VON 3

DIE MACHT DES STERNENREICHS

KAMPAGNENÜBERBLICK	2
DIE MACHT DES STERNENREICHS von Ron Lundeen	3
DIE KOLONIE NAKONDIS von Ron Lundeen	38
SCHIFFE DES STERNENREICHS von Lyz Liddell	46
ALIEN-ARCHIV von Patrick Brennan, Ron Lundeen, Joe Pasini und Owen K.C. Stephens	54
KODEX DER WELTEN: NAKONDIS von Ron Lundeen	62
RAUMSCHIFF: VORREITER- RAUMPRESCHER von Ron Lundeen	UMSCHLAG- INNENSEITE

AUF DEM TITELBILD



Fest entschlossen, die Helden daran zu hindern, Besitz von einer antiken Technologie des Azlanti-Sternenreich zu ergreifen, hält der imposante Leutnant Scharu von der Aionengarde Wache auf diesem beeindruckenden Umschlagbild von Anne Christenson.

Dieser Band bezieht sich auf verschiedene weitere Starfinder-Produkte, welche aber zu seiner Verwendung nicht benötigt werden.

Dieser Band entspricht der OGL und ist für die Verwendung im Rahmen des Starfinder-Rollenspiels gedacht.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder or the Pathfinder Roleplaying Game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivr, and skyfire, and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). [Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.]

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Adventure Path #7: The Reach of Empire © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

WER FURCHTSAM IST, KANN EIN GROSSES REICH NICHT HALTEN

Die Paktwelten wissen nicht viel über das Azlanti-Sternenreich, denn allen Versuchen, Kontakt mit den Erben einer uralten Zivilisation aus Golarion aufzunehmen, wurde mit Gewalt begegnet. Nach mehreren blutigen Aufeinandertreffen entschieden sich die Paktwelten und das Veskarium schließlich, Abstand von Gebieten zu nehmen, die das Azlanti-Sternenreich eigenmächtig zu seinem Territorium erklärt hat, und mögliche Anzeichen einer Invasion im Auge zu behalten. Dieser Ansatz hat beiden Systemen seit mehreren Jahrzehnten Sicherheit beschert.

Nun drohen die Machtverhältnisse jedoch zu kippen, als ein abgestürztes Raumschiff auf einer Kolonie der Paktwelten in der Weite die Aufmerksamkeit des ominösen Sternenreichs auf sich zieht. Nicht nur, dass die Azlanti die Kolonie überfallen und anneklieren, sie bergen auch einen experimentellen Raumschiffantrieb aus dem Wrack und entführen einen Kolonisten, der ihn untersucht hat. Der Antrieb stammt von vor dem Intervall, aus einer Zeit, in der die Azlanti in ihrem Bestreben, ihre Macht zu mehren, mit der Erforschung interstellarer Reisen begonnen hatten. Sollte das Sternenreich das Gerät reparieren, könnte es kürzere Reisezeiten als mit einem Driftantrieb erreichen – und hätte damit die ganze Galaxie in seiner Reichweite. Können die Helden den Kolonisten retten und den Antrieb fern von den Azlanti halten? Oder wird die Macht des Sternenreichs sie vernichten, so wie es mit so vielen anderen getan hat, die sich dem Aionenthron widersetzen?

DI E MACHT DES STERNENREICHS

von Ron Lundeen

Starfinder-Abenteurpfad #7, Stufen 1-2

Die SC werden angeheuert, um Vorräte von der Absalom-Station zu einer neuen Kolonie der Paktwelten in Weite namens Nakondis zu bringen. Der Auftrag hat auch eine persönliche Note, da sich unter den Kolonisten auf Nakondis eine alte Freundin der SC befindet – eine Androiden-Gelehrte und ehemalige Wächterin namens Cedona. Auf Nakondis angekommen, stellen die SC fest, dass das Azlanti-Sternenreich die Kolonie überfallen und mit einer kleinen Streitmacht besetzt hat. Als die SC Nakondis von den gnadenlosen Unterdrückern befreien, erfahren sie, dass die Azlanti auf dem Planeten gelandet sind, um ein uraltes Azlanti-Raumschiff zu untersuchen, und ihre Freundin Cedona verhaftet wurde, weil sie im Schiffswrack etwas gefunden hatte. Die SC reisen zu der Absturzstelle, wo sie einen Azlanti-Kommandanten – ein Mitglied der Aionengarde, einer Eliteeinheit – besiegen

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

Vorsicht, Spoiler!

Auf dieser Seite findest du den Hintergrund und den Überblick über den Abenteurpfad „Wider den Aionenthron“. Sei gewarnt, wenn du in dieser Kampagne mitspielen willst! Diese Seite verrät die gesamte Handlung der kommenden Abenteuer so gründlich wie möglich.

müssen. Die SC erfahren, dass das abgestürzte Schiff mit einem experimentellen interstellaren Antrieb ausgestattet war, und dass ihre Freundin Cedona in das Azlanti-Sternenreich gebracht wurde. Doch bevor sie ihre Freundin retten können, müssen die SC ein Azlanti-Raumschiff besiegen, das zurückkehrt, um die Kolonie wieder unter Kontrolle zu bringen!

FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

von Eleanor Ferron

Starfinder-Abenteurpfad #8, Stufen 3-4

Nachdem sie die Kolonie auf Nakondis von der Besetzung durch die Azlanti befreit haben, werden die SC von den Wächtern beauftragt, sich in das Azlanti-Sternenreich zu begeben, um ihre Freundin, die Androiden-Gelehrte Cedona, zu retten und den uralten Raumschiffantrieb der Azlanti, genannt *Runenantrieb*, zu stehlen. Die SC reisen in das Sternenreich und benutzen einen Transponder eines Azlanti-Raumschiffs, um die Grenze unbemerkt zu passieren. Die SC besuchen den Außenposten Zett, eine unabhängige Raumstation im Hoheitsgebiet der Azlanti, auf der sie mehr darüber erfahren können, wo Cedona gefangen gehalten wird. Nachdem sie einen Auftrag für ihre Kontaktperson auf der Station erfüllen, begeben sich die SC zum Gefängnismond Gulta, auf dem sie den Kommandanten der Strafkolonie bekämpfen und Cedona zusammen mit anderen Insassen retten müssen. Der *Runenantrieb* bleibt jedoch verschollen, und die SC müssen um jeden Preis die Azlanti daran hindern, das Gerät wieder funktionsfähig zu machen.

DER RUNENANTRIEB

von Larry Wilhelm

Starfinder-Abenteurpfad #9, Stufen 5-6

Um den *Runenantrieb* zu stehlen, begeben sich die SC zu einem Asteroiden, in dem eine Wissenschaftsstation der Azlanti untergebracht ist; dort erforschen gefangene Wissenschaftler das Gerät. Beim Durchkämmen der Einrichtung treffen die SC auf die Elitesoldaten der Aionengarde. Die SC müssen die Daten der Station in Zusammenhang bringen, um die Wahrheit über den *Runenantrieb* herauszufinden, und warum die Azlanti das Gerät auf keinen Fall haben dürfen. Zunächst müssen die SC jedoch den adeligen Azlanti, der hinter dem ganzen Plan steckt, besiegen. Wenn sie den *Runenantrieb* endlich in ihrer Gewalt haben, können die SC mit ihm die Realität krümmen, um ihrem Raumschiff eine Chance gegen die ankommende Flotte des Sternenreichs zu geben und zu den Paktwelten zurückkehren zu können!



DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS 6

Die Helden erreichen den Kolonieplaneten Nakondis, um Vorräte zu liefern und eine alte Freundin zu treffen. Sehr schnell erfahren sie, dass die Kolonie von einer feindlichen Streitmacht des Azlanti-Sternenreichs angegriffen wurde.

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE 11

Nachdem die Helden Madelons Stätte, die wichtigste Siedlung der Kolonie, erreicht haben, schließen sie sich den aufständischen Kolonisten an, welche der Besetzung durch die Azlanti ein Ende setzen wollen. Nach einer Reihe verdeckter Missionen greifen die Helden die in der Siedlung stationierte Garnison der Azlanti an.

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE 28

Aus Hinweisen in der Garnison erfahren die Helden, dass die Azlanti nach Nakondis gekommen sind, um ein lange verschollenes Raumschiff namens *Azlantis Wagnis* zu untersuchen. Um der Bedrohung durch die Azlanti auf Nakondis ein Ende zu setzen und zu erfahren, wohin ihre Freundin gebracht wurde, müssen die Helden das alte abgestürzte Raumschiff erkunden.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Die Macht des Sternenreichs“ ist für vier Spielercharaktere ausgelegt.

- 1 Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 1. Stufe.
- 2 Die SC sollten während der Befreiung von Madelons Stätte die 2. Stufe erreichen.
- 3 Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 3. Stufe erreichen.

ABENTEUERHINTERGRUND

Vor dem Intervall, der Entdeckung des Driftantriebs und der Ankunft interstellarer Reisen war das Azlanti-Sternenreich auf ein einziges Sonnensystem begrenzt. Die Azlanti brauchten Jahrtausende dafür, sich von ihrem ursprünglich kolonisierten Planeten Neu-Thespera aus mühsam in ihrem Heimsonnensystem auszubreiten, bis sie alle den Stern Aristia umkreisenden Planeten Stück für Stück erobert hatten. Ohne interstellare Reisen oder die magischen Portale ihrer Vorfahren konnten die Azlanti jedoch nicht weiterkommen. Das heißt natürlich nicht, dass sie es nicht versucht haben. Über mehrere Jahrhunderte haben azlantische Ingenieure Dutzende von Schiffen in die Leere des Weltraums geschickt, um ihre experimentellen Raumschiffantriebe zu testen; ein funktionierender Antrieb sollte die Azlanti zu entfernten Sternen bringen. Keins dieser Schiffe kam jemals wieder zurück.

Vor vier Jahren fanden Gelehrten des Sternenreichs, welche die imperiale Geschichte vor dem Intervall erforschten, Aufzeichnungen von einigen dieser frühen Versuche interstellaren Reisens wieder. Die Entdeckung dieser historischen Berichte zog die Aufmerksamkeit von Zolan Ulivestra, eines Sardats (eines azlantischen Adligen mittleren Standes) und hochrangigen Offiziers des Korps der Imperialen Späher (KIS), auf sich. Auf Ulivestras Geheiß begann das KIS – ein spezialisierter Zweig der Imperialen Flotte, der für Erforschung, Erkundung und Fronteinsätze zuständig ist –, driffähige Aufklärungssonden auszusenden, um die Flugrouten der antiken Expeditionen zu erkunden und herauszufinden, was mit diesen verlorenen Schiffen geschehen ist. Während das KIS nach allen Arten von Prototypen suchte, interessierte sich Ulivestra für einen Mission ganz besonders. Eine azlantische Adelige namens Ameondria hatte einen einzigartigen Antrieb in ihr persönliches Schiff, das sie *Azlantis Wagnis* nannte, installiert. Die antiken Dokumente bezeichneten diesen Prototypen als *Runenantrieb*. Dies war ein technomagischer interstellarer Antrieb, der einen *Aionenstein* vom Aionenthron selbst als Teil seiner Energiequelle nutzte. Die *Azlantis Wagnis* zu finden, wurde zu seiner persönlichen Mission. Die Überbleibsel einer frühen interstellaren Reise zu finden, würde dem KIS – und besonders Ulivestra und seiner Familie – sicherlich die Gunst des Aionenthrons beschern.

Kürzlich erlitt eine der Sonden des KIS eine Fehlfunktion, die sie aus dem Drift riss und in einem unerforschten System in der Weite strandete, weit von ihrer ursprünglichen Flugroute entfernt. Der unerwartete Übergang zur Materiellen Ebene beschädigte die Schubdrüsen und den Driftantrieb der Sonde und brachte sie auf eine unkontrollierte Flugbahn zu einem nahegelegenen Planeten. Trotz ihrer Fehlfunktion führte die Sonde ihre primäre Programmierung pflichtbewusst aus, scannte den Planeten auf Anzeichen einer Azlanti-Expedition und sandte Ihre Koordinaten und die Funde vor ihrem Absturz an das KIS.

Als die Analytiker der KIS die Daten der Sonde auslasen, stellten sie fest, dass die Sonde die magische Signatur eines außerordentlich starken *Aionensteins* entdeckt und Hinweise auf ein abgestürztes antikes Raumschiff auf dem Planeten gefunden hatte. Die Daten der Sonde gaben zudem an, dass der Planet bewohnbar für Menschen war und dass auf der Oberfläche eine kleine humanoide Siedlung existierte. Ulivestra war überzeugt, dass die Sonde die Absturzstelle der *Azlantis*

Wagnis und ihres experimentellen Antriebs gefunden hatte. Obwohl die Daten keine eindeutigen Ergebnisse lieferten, war es dennoch möglich, dass die Humanoiden auf dem Planeten Nachkommen Überlebender der azlantischen Besatzung sein könnten. Ulivestra entsandte einen in der Nähe befindlichen Militärtransporter sowie ein Unterstützungsschiff, die *Barazad*, um die Absturzstelle der Sonde zu untersuchen.

Als die *Barazad* auf dem Planeten ankam, stellte die Besatzung fest, dass die von der Sonde entdeckte humanoide Siedlung keine verlorene Kolonie der Azlanti, sondern ein Außenposten der Paktwelten war, den die Siedler nach dem Planeten als Kolonie von Nakondis bezeichneten. Noch schlimmer war, dass die Kolonisten den unkontrollierten Absturz der Sonde in der Atmosphäre von Nakondis beobachtet und bei der Untersuchung der Absturzstelle das abgestürzte antike Raumschiff entdeckt hatten, das die Sonde gemeldet hatte. Um sicherzustellen, dass die Paktwelten den *Runenantrieb* nicht zuerst finden konnten, entlud die *Barazad* die Streitmacht aus Militärskadetten, die sie transportierte, um den Planeten zu besetzen und Nakondis im Namen des Azlanti-Sternenreichs zu annektieren. Der ranghöchste Offizier an Bord der *Barazad*, der nicht zur Flotte gehörte – ein Leutnant der Aionengarde namens Scharu – übernahm das Kommando über die Invasionstruppen, welche die Kolonisten schnell überwältigten, und richtete eine Garnison in der Hauptsiedlung der Kolonie, Madelons Stätte, ein.

Scharus erster Bericht an Sardat Ulivestra vermeldete die erfolgreiche Annexion von Nakondis, gefolgt von der Meldung, dass die Kolonisten der Paktwelten eine Art technomagisches Artefakt aus der ursprünglichen Absturzstelle geborgen hatten. Eine Kolonistin, eine Androidin namens Cedona, hatte das Artefakt vor der Ankunft der Azlanti untersucht und vermutet, dass es sich dabei um einen antiken Raumschiffantrieb, der nicht den Drift für interstellare Reise verwendetet, handeln könnte. Nun war Ulivestra noch mehr davon überzeugt, dass er den sagenhaften *Runenantrieb* gefunden hatte und wollte nicht warten, bis die Bürokraten des Sternenreichs die Funde offiziell bestätigten. So entsandte er ein schnelles Kurierschiff, die *Silbernadel*, nach Nakondis, um das technomagische Artefakt und die Androidin Cedona zur Untersuchung bzw. zum Verhör zu bergen. Daraufhin verließ die *Barazad* den Planeten, um den Rest des Systems zu erkunden.

Weder die Kolonisten noch die Azlanti wissen jedoch, dass Cedona ein ehemaliges Mitglied der Wächter ist, und vor einigen Jahren in den Ruhestand getreten war um anzuheuern, um eine Kolonie für AbadarCorp auf Nakondis mit aufzubauen. Sobald die Azlanti gelandet waren, setzte sie eine Nachricht an die Bastion ab und informierte das Hauptquartier der Wächter auf der Absalom-Station über den antiken Raumschiffantrieb und die Ankunft des azlantischen Schiffs. Die Azlanti zerstörten die Kommunikationseinheit der Kolonie unmittelbar nach der Besetzung von Madelons Stätte, sodass Cedona keine weiteren Nachrichten schicken konnte, bevor sie durch die Azlanti gefangen genommen und vom Planeten abtransportiert wurde.

Innerhalb des Azlanti-Sternenreichs wissen nur wenige von Nakondis' Existenz und dem *Runenantrieb*. Die gesamte Operation, einschließlich der Invasion, Besetzung und Annexion von Nakondis, wurde allein auf Befehl von Sardat Ulivestra ausgeführt und von allen mit Ausnahme der wenige KIS-Offiziere und Analytikern, die ihm gegenüber loyal sind, geheim gehalten. Sobald Ulivestra die Bestätigung hat, dass der *Runenantrieb* echt – und hoffentlich funktionsfähig oder zumindest tauglich zum Nachbau – ist, plant er, seine Funde

dem Aionenthron vorzulegen. Dies ist ein gewagtes Unterfangen, das zudem die Zuständigkeit eines KIS-Offiziers und sogar eines Sardats bei Weitem übersteigt. Ulivestra glaubt jedoch, dass das Ausmaß seiner Entdeckung die Sternenkaiser so sehr beeindruckt wird, dass sie darüber hinweg sehen werden, ihn für seine Unternehmung abzustrafen. Erst wenn er für seine Ambitionen, Loyalität und Visionen belohnt wurde, will Ulivestra militärische Verstärkung und Experten des KIS sowie imperiale Archäologen und Historiker nach Nakondis schicken, um die dort stationierte Garnison zu unterstützen. Bis dahin hat er die Bodentruppen der *Barazad* angewiesen, den Planeten um jeden Preis zu halten.

Nachdem er Madelons Stätte ausreichend unter Kontrolle gebracht hatte, übergab Leutnant Scharu das Kommando über die azlantischen Truppen an Waffenmeister Olaraja, jenem Offizier der Imperialen Flotte, den der Kapitän der *Barazad* dem Invasionsheer zugeteilt hatte. Dann begab sich Scharu mit einigen loyalen ranghöheren Kadetten zur Absturzstelle der *Azantis Wagnis*. Obwohl der *Runenantrieb* zusammen mit Cedona vom Planeten fortgebracht wurde, baut die Aionengarde nun den Schiffcomputer ab und sucht nach weiteren Informationen. Waffenmeister Olaraja glaubt, dass die azlantischen Truppen Madelons Stätte unter Kontrolle haben, doch eine kleine Gruppe rebellischer Kolonisten plant, die Besatzungsmacht zu vertreiben. Die SC treffen rechtzeitig ein, um ihnen eine Möglichkeit dafür zu bieten.

BESATZUNG ZUSAMMENSTELLEN

Die Charaktere haben zwei Gründe, in die Weite und zur Kolonie auf Nakondis aufzubrechen. Der erste Grund ist schlicht finanzieller Natur. Die SC transportieren eine Ladung gewöhnlichen Vorräten im Namen von AbadarCorp. Die Vorräte selbst sind nicht besonders wertvoll, für die Kolonisten aber wichtig. Der Administrator der Kolonie, ein Laschunta-Priester Abadars namens Madelon Kesi, bietet den SC 4.000 Crediteinheiten dafür, diese Vorräte nach Madelons Stätte zu bringen. Jeder SC, der eine Verbindung zu AbadarCorp hat oder Verständnis für das harte Leben der Kolonisten (möglicherweise durch das neue Motiv Kolonist, das auf Seite 45 erläutert wird), kann ein persönlicheres Interesse an dieser Lieferung haben. Es wird jedoch davon ausgegangen, dass die SC diese Lieferung hauptsächlich wegen der Bezahlung annehmen.

Der zweite Grund der SC ist ein persönlicher. Jeder der SC ist ein Freund oder eine Freundin der Androidin Cedona, die sich in der Kolonie niedergelassen hat. Die Gründe der SC für den Besuch können unterschiedlich sein, einige davon sind nachfolgend aufgelistet.

Falls die SC nicht mehrere unabhängige Verbindungen zu Cedona wünschen oder, im Gegenteil, eine zusätzliche Verbindung für die ganze Gruppe wollen, kannst du erklären, dass Cedona den Verkaufsaushang für das Raumschiff der SC an einem Platz für beschlagnahmte Waren gefunden und ihnen dabei geholfen hat, den besten Preis dafür auszuhandeln. Ohne sie hätten die SC gar kein Raumschiff.

VERBINDUNGEN JE NACH MOTIV

Die persönliche Beziehung eines Charakters zu Cedona kann auch auf seinem Motiv basieren, etwa wie in der nachfolgenden Liste beschrieben.

Berühmtheit: Cedona ist ein Fan deiner Art von Auftritten oder deines Forschungsfelds. Die Androidin ist höflich und freundlich, und ihr habt euch über ihre Begeisterung für deine

Arbeit angenähert. Sie hat dich gefragt, ob du sie in Madelons Stätte besuchen könntest, wenn du mal in die Weite reist. Dir war klar, dass sie nicht wirklich glaubte, dass du die in deinem vollen Terminkalender Zeit finden würdest, um so weit raus zu reisen. Du freust dich also schon darauf, sie mit deiner Ankunft zu überraschen.

Gelehrter: Du hast vor einigen Jahren an einer Reihe von kurzen Vorlesungen über das Geschäft mit der Religion teilgenommen, die Schlussfolgerungen des Referenten aber fragwürdig und wenig intellektuell gefunden. Dort hast du eine andere Teilnehmerin, eine Androidin namens Cedona, getroffen, und ihr habt euch über das Beschweren über die Vorlesungen angefreundet. Cedona interessierte sich hauptsächlich dafür, mehr über die Kolonien von AbadarCorp zu lernen. Sie hoffte, sich auf einer dieser Kolonien niederzulassen, wenn sie erst von ihrer jetzigen Arbeit zurücktreten würde. Was diese Arbeit war, verriet sie jedoch nicht. Als sie dann eine Genehmigung zur Niederlassung für die Kolonie auf Nakondis bekam, bat sie dich, sie bei Gelegenheit zu besuchen und „Geschäft und Religion in der Praxis zu betrachten“.

Gesetzloser: Trotz deiner illegalen Machenschaften und der Versuche, nicht mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, bist du immer wieder auf eine Androidin namens Cedona gestoßen. Da sie so oft wusste, wo sie dich finden kann, hast du vielleicht gedacht, sie sei eine Kopfgeldjägerin oder eine Polizistin. Allerdings schien sie nie daran interessiert zu sein, dich festzunehmen. Vielmehr interessierte sie sich dafür, warum du für deine Verbrechen angeklagt wurdest und ob du illegale Dinge aus guten Gründen getan hast. Cedona schien dich zu mögen, obwohl so viele andere dich bereitwillig im Stich lassen oder ausliefern würden, also habt ihr euch angefreundet. Einmal besorgte sie dir ein Ticket und einen gefälschten Ausweis, als die Gesetzeshüter dein Heim im Visier hatten. Du schuldest ihr immer noch einen Gefallen für diese Tat.

Kopfgeldjäger: Du hattest einen gut bezahlten Auftrag angenommen, der schief zu laufen schien, nachdem deine Zielperson zu einem anderen Planeten fliehen konnte, ohne Spuren zu hinterlassen. Du warst kurz davor, aufzugeben, als Cedona dich mit Informationen über den Verbleib deiner Zielperson aufgesucht hat. Du konntest deine Zielperson in Gewahrsam nehmen und deine Bezahlung ohne weitere Schwierigkeiten erhalten. Seitdem ließ dir Cedona hin und wieder unerwartete, aber nützliche Informationen zukommen, und ihr habt euch mit der Zeit angefreundet, auch wenn sie nie verraten hat, woher sie ihre Informationen hatte.

Pilotenass: Vor einigen Jahren hast du einen dringenden Auftrag von einer Androidin namens Cedona erhalten. Sie brauchte einen schnellen Transport zu einem durch Asteroiden geplagten Bereich der Diaspora, ohne weitere Details zu verraten, und konnte sonst niemanden finden, der diese komplizierte Route in kurzer Zeit fliegen konnte. Cedona war von deinen makellosen Flugkünsten beeindruckt und ließ dir im Laufe der Jahre einige weitere Aufträge zukommen, auch wenn es für sie einfacher gewesen wäre, einen anderen Piloten anzuheuern.

Priester: Cedona war eine Freundin von einem Freund, dem du während einer schweren Krankheit beigestanden hast. Obwohl Cedona deine religiöse Überzeugung nicht teilt, hast du während der vielen Stunden am Bett eures gemeinsamen Freundes erfahren, dass sie eine gute und fürsorgliche Person ist. Nach dem Tod eures Freundes habt ihr beschlossen, in Kontakt zu bleiben, diesen aber dennoch verloren. Du hast gehört, dass sie sich auf einer AbadarCorp-Kolonie in der Weite niedergelassen hat und hast dich entschieden, eure Freundschaft wiederzubeleben.

**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

Raumfahrer: Du bist der Grund, warum Cedona überhaupt nach Nakondis gekommen ist. Du warst bereits in diesem System, obwohl es zu der Zeit wenig zu bieten schien. Zwar ist Nakondis voller wunderschöner und gesunder Wälder und durchzogen mit dickem funkelndem Nebel, sich auf der Planetenoberfläche niederzulassen ist jedoch nichts für dich. Deine Bekannte Cedona fand den Planeten ebenfalls schön. Als du gehört hast, dass sie sich in einer Kolonie von AbadarCorp auf dem Planeten niedergelassen hat, warst du also nicht überrascht. Du würdest gerne sehen, wie sich ihr Leben auf dem Planeten, den du ihr vorgestellt hast, gestaltet.

Söldner: Du hast vor einigen Jahren einen Auftrag angenommen. Die Aufgabe war, eine Fabrikrüine von Angreifern zu säubern. Einer der Söldner in deiner Truppe war eine Androidin namens Cedona. Schnell wurde dir klar, dass sie kein gewöhnlicher Söldner war, sondern nach einer bestimmten Person suchte, die sich später als ein geflohener Verbrecher herausstellte. Davon abgesehen war Cedona ruhig unter Beschuss und sehr professionell – dies waren Qualitäten, die du zu schätzen weißt. Sie sah die Qualitäten in dir, und ihr habt euch angefreundet. Zwar diskutiert ihr heute noch im guten Geiste darüber, wer von euch den Anderen in einem Kampf besiegen würde, ausprobiert habt ihr das jedoch noch nie, und tief im Inneren hast du möglicherweise Angst, dass du verlieren würdest.

Xenosucher: Du wurdest der Einschränkungen der Zivilisation in den Paktwelten überdrüssig und fandest deine Mitte in weit entfernten Gärten oder der kaum erforschter Wildnis. Hin und wieder bist du auf diesen Reisen einer Androidin namens Cedona begegnet. Sie hat dir nie erzählt, womit sie ihr Brot verdiente, doch sie sprach oft davon, wie sehr sie sich darauf freute, sich auf einem Planeten voller Wildnis tief in der Weite niederzulassen. Als sie die Genehmigung für eine Niederlassung auf Nakondis erhalten hatte, lud sie dich zu einer Abschiedsfeier ein, um ihr Glück zu feiern. Sie hat dich auch gefragt, ob du sie eines Tages besuchen würdest.

Motivlos (oder ein anderes Motiv): Du warst ein paar Monate lang Cedonas Nachbarin oder Nachbar. Sie war die einzige Person in der Nachbarschaft, die du als eine Freundin betrachtet hast. Sie hatte ein Haustier namens Purzel, eine fuchsartige Kreatur, die man Squox^{AA2} nennt, das du hin und wieder füttern solltest, während sie arbeiten war. Was Cedona beruflich machte, hast du nie erfahren. Sie schien jedoch glücklich darüber zu sein, von ihrer Arbeit zurückzutreten. Sie war glücklich, als sie dir erzählte, dass sie eine Genehmigung dafür bekommen hatte, sich auf einer AbadarCorp-Kolonie auf Nakondis niederzulassen – auch wenn dies bedeutete, dass sie ein neues Zuhause für Purzel suchen musste. Du kannst dich entscheiden, ob Purzel nun dir gehört.

RAUMSCHIFF BAUEN

Die SC beginnen das Abenteuer mit einem eigenen Raumschiff. Sie sollten zusammen ein Raumschiff mit Grad 1 gemäß den Regeln im Kapitel 9: Raumschiffe des *Starfinder-Grundregelwerkes* erstellen. Wenn die SC keine Zeit für das Entwerfen eines Raumschiffs aufwenden wollen, können sie eins der existierenden Raumschiffe mit Grad 1 – etwa einen Kevolari-Entdecker oder eine Sternennest-Drohne Mk. III – auswählen. Auch wenn die SC ein Standardraumschiff auswählen, sollten sie es mit einem eigenen Namen versehen. Die SC werden viele Gelegenheiten in diesem und den folgenden Abenteuern dazu haben, ihr Raumschiff zu verbessern und zu personalisieren.

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

Der Abenteuerpfad *Wider den Aionenthron* beginnt damit, dass die SC den Drift über dem Planeten Nakondis verlassen. Sie sind bereit, ihre Fracht in Madelons Stätte zu entladen und ihre Freundin Cedona wiederzusehen. Sobald die SC im Orbit ankommen, werden sie sofort von den Schiffssensoren über feindliche Raumschiffe im Gebiet gewarnt.

EREIGNIS 1: ANGRIFF DER DROHNEN (HG 2)

Obwohl die *Barazad* Nakondis verlassen hat, um den Rest des Systems zu erkunden, hat das Schiff den Orbit nicht ohne Verteidigung zurückgelassen.

Raumschiffskampf: Zwei Orbitaldrohnen kreisen um den Planeten und sind bereit, alle ankommenden Schiffe abzufangen und auszuschalten, die nicht zu den Azlanti gehören. Die Orbitaldrohnen greifen das Schiff der SC sofort an, nachdem sie es entdeckt haben. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik (SG 13) kann ein SC die Drohnen als automatische Raumfahrzeuge identifizieren, deren Silhouette in den Paktwelten unbekannt ist. Ein SC, dem ein Fertigkeitwurf für Kultur (SG 20) gelingt, kann sich an Geschichten erinnern, die von ähnlichen Drohnen berichteten. Diese gehörten dem aggressiven und expansionistischen Azlanti-Sternereich.

Zu Beginn des Kampfs flankieren die zwei Drohnen das Schiff der SC. Stelle die zwei Azlanti-Drohnen 3W6+5 Felder voneinander entfernt und einander zugewandt auf. Platziere das Schiff der SC zwischen den beiden Drohnen. Die SC können die Richtung des Raumschiffs bestimmen. Als die SC zum ersten mal an Bord des Raumschiffs gegangen sind, sollten sie die Rollen der Besatzung bestimmt haben. Haben sie dies nicht getan, müssen sie diese Rollen nun verteilen. Stelle sicher, dass die RK und ZE des Schiffs der SC den Rängen, die der gewählte Pilot in Steuerung hat, angepasst werden.

AZLANTI-ORBITALDROHNEN (2) GRAD 1/4

Sehr kleine Raumjäger-Drohne

Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)

RK 15; **ZE** 15

RP je 20; **SS** –; **KS** 4

Schilde keine

Angriff (Bug) Leichte Laserkanone (2W4)

Energiekern Mikron Leicht (50 EKE); **Driftrtrieb** keiner; **Systeme**

Einfacher Computer, Einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 2

Panzerung, Mk. 2 Verteidigung, Selbstzerstörungssystem

(siehe Seite 47); **Erweiterungsbuchten** Keine

Modifikatoren Computer +2 (nur Sensoren), Steuerung +1; **Besatzung** Automatisiert

BESATZUNG

Bordcomputer Schützenwurf +5; Steuerung +10 (1 Rang)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Automatisiert (AF) Azlanti-Orbitaldrohnen sind unbemannt, haben jedoch einen Bordcomputer, der die meisten Aktionen einer Besatzung wahrnehmen kann. Der Bordcomputer kann Piloten- und Bordschützen-Aktionen ausführen, als hätte die Drohne eine Besatzung von 2 Mitgliedern. Wird einer Azlanti-Drohne ein kritischer Schadenseffekt zugefügt, verliert sie stattdessen 2 Rumpfpunkte. Das Selbstzerstörungssystem wird aktiviert, sobald eine Orbitaldrohne auf 0 Rumpfpunkte gebracht wird.

Entwicklung: Nachdem die SC die Orbitaldrohnen besiegt haben, können sie ihre Sensoren benutzen, um die Wracks nach zusätzlichen Informationen zu scannen. Die Computer der Drohnen sind völlig zerstört und können keine Daten liefern. SC, die die Sensoren benutzen und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer (SG 12) ablegen, finden jedoch keine Überreste von einer Drifttechnologie. Dies bedeutet, dass die Drohnen höchstwahrscheinlich von einem größeren Schiff abgesetzt oder von der Planetenoberfläche gestartet wurden. Es gibt aber keine Hinweise darauf, wo dieses andere Schiff sein oder wann es zurückkehren könnte. Sollten die SC nicht erfahren haben, dass diese Drohnen dem Azlanti-Sternenreich gehörten, können sie jetzt den oben genannten Fertigkeitwurf für Kultur ablegen, um diese Information zu erhalten (wenn sie ein Datenset auf ihren Raumschiffcomputer geladen haben, können sie stattdessen für diesen Wurf auch 20 nehmen.) Falls die Azlanti-Orbitaldrohnen das Schiff der SC ausgeschaltet haben, brechen sie den Kampf ab und kehren zum Patrouillieren zurück. Die Drohnen sind darauf programmiert, ankommende Schiffe auszuschalten und nicht zu zerstören, weil die Besatzung der *Barazad* jegliche Eindringlinge gefangen nehmen und verhören will. Da die *Barazad* weit von Nakondis entfernt sind, haben die SC allerdings die Zeit, ihr Schiff wieder instand zu setzen. Dann ist es gerade noch funktionstüchtig genug, um in der Nähe von Madelons Stätte zu landen (siehe unten).

Belohnung: Falls die SC die Azlanti-Drohnen besiegt haben, erhalten sie 600 EP für diese Begegnung. Falls die SC erfahren, dass die Drohnen dem Azlanti-Sternenreich gehören, erhalten sie weitere 400 EP.

KONTAKTAUFNAHME UND LANDUNG AUF NAKONDIS

Obwohl die SC die Koordinaten von Madelons Stätte auf Nakondis haben, könnten sie versuchen, die Siedlung vor ihrer Landung zu kontaktieren. Durch die Geräte, welche die Besatzungstruppen der Azlanti aufgestellt haben, wird der kolonisierte Teil von Nakondis von einem modulierten weißen Rauschen abgedeckt. Dieses Rauschen stört jegliche Kommunikation in einem Radius von 300 Kilometern. Die Signalunterdrückung funktioniert wie ein Störsender der Stufe 4, hat jedoch einen größeren Wirkungsradius und stört keine Kommunikation zwischen den Azlanti (der Störsender wird in Bereich **M8** beschrieben). Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer oder Technik erkennen die SC, dass die Quelle der Signalstörung innerhalb von Madelons Stätte liegt.

Nakondis ist ein Waldplanet, der von einem ewigen Nebel umhüllt ist, sodass die SC Madelons Stätte nicht sehen können, wenn sie über die Oberfläche und die Siedlung fliegen. Wenn sie die Sensoren des Raumschiffes einsetzen, können die SC den allgemeinen Lageplan der Siedlung erkennen und feststellen, dass sich dort momentan etwas mehr als 100 humanoide Lebensformen befinden, sowie dass die meisten von ihnen Menschen sind. SC, die einen Fertigkeitwurf für Computer (SG 12) erfolgreich ablegen, erkennen eine Struktur im Zentrum der Siedlung, die nicht hierher zu passen scheint. Die Struktur ist ein vorgefertigtes Gebäude, das mehr einer Festung als einem Kolonialwohngebäude ähnelt. Auf dem Dach des Gebäudes sind zwei schwere Laserkanonen (Schützenwurf +10, je 4W8 Schaden) in der Größe von Raumschiffkanonen angebracht. Diese Waffen wurden zur Abwehr von ankommenden Raumschiffen aufgestellt und können nicht auf Bodenziele feuern. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf

KADETTEN DER AIONENGARDE

Die Truppen des Azlanti-Sternenreichs werden gefürchtet, hauptsächlich wegen ihres Einfallsreichtums und der Macht der Elite, der Aionengarde. Nur Azlanti können Mitglieder der Aionengarde werden. Sie beginnen die harte Ausbildung in ihrer Jugend, in den Kriegsakademien auf Neu-Thespera. Während dieser prägenden Jahre wird bei den Rekruten eine unerschütterliche Loyalität gegenüber dem Sternenreich geformt. Junge Azlanti, die das Training abbrechen oder scheitern, kehren zu ihren Familien in Schande zurück. Jene, die sich auszeichnen, erhalten die Möglichkeit, einen Feldeinsatz unter dem Kommando eines Leutnants der Aionengarde zu erleben.

Diese Kadetten erhalten Kampftraining in kleineren Scharmützeln oder als Frontaufklärer bei nicht-kritischen Einsätzen. Sie erhalten umfangreiches Training in ihrer grün-grauen Rüstung und tragen noch nicht die markanten Helme, die ihr Gesicht verbergen. Auch die mit *Aionensteinen* verbesserten Waffen erhalten sie noch nicht. Nach einer kurzen Tour (die nie länger als ein Jahr dauert) schließen diese Kadetten ihre Ausbildung oft schnell ab und werden vollblütige Mitglieder der Aionengarde, die darauf brennen, dem Aionenthron zu dienen.

Obwohl die SC diese Information nicht erhalten können, bis sie Zugang zu einer Infosphäre der Azlanti bekommen (oder bis sie jemanden treffen, der Informationen über das Azlanti-Sternenreich aus erster Hand besitzt), können sie – nachdem sie die Kadetten im Kampf gesehen haben – mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen (SG 18) oder Beruf (Soldat) (SG 15) erkennen, dass die Kadetten der Garde Militärrekruten (wenn auch gut trainierte und hoch disziplinierte) sind.

für Kultur oder Beruf (Soldat) (SG 17) ablegen, bemerken, dass das Gebäude viel gemeinsam mit Gerüchten von ähnlichen Strukturen hat, die von dem Azlanti-Sternenreich aufgestellt werden. Die Waffen des Gebäudes sowie die Tatsache, dass die Struktur nun die einzige Fläche in Madelon Anknüpfung belegt, die groß genug zum Landen wäre, sollte die SC dazu bewegen, einen anderen Landeplatz zu suchen.

Weitere Informationen über Nakondis und Madelons Stätte sind auf Seite 38 zu finden.

Glücklicherweise können die SC eine Lichtung einige Kilometer östlich von Madelons Stätte finden, die groß genug für eine Landung ist (falls die SC aber sicherheitshalber noch weiter entfernt landen wollen, können sie problemlos eine andere Lichtung finden).

ÜBERLANDREISEN

Die Reise nach Madelons Stätte über Land sollte nicht länger als eine Stunde dauern. Obwohl die Wälder auf Nakondis dicht und neblig sind, ist der von Pilzen bewachsene Boden leicht und hindert die Bewegung nicht. Die SC sind jedoch nicht die einzigen, die in diesem Bereich unterwegs sind. Zusätzlich zu den einheimischen Hobgaren, die nach einer Mahlzeit suchen

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

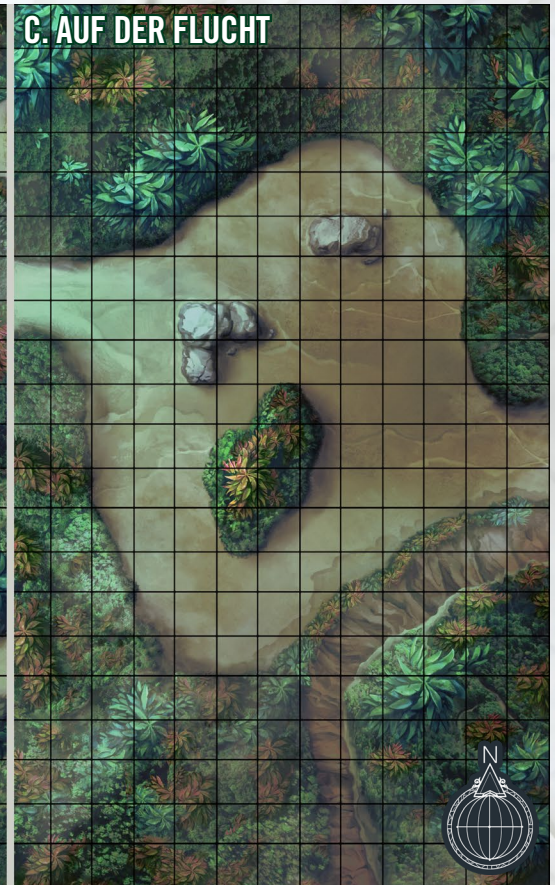
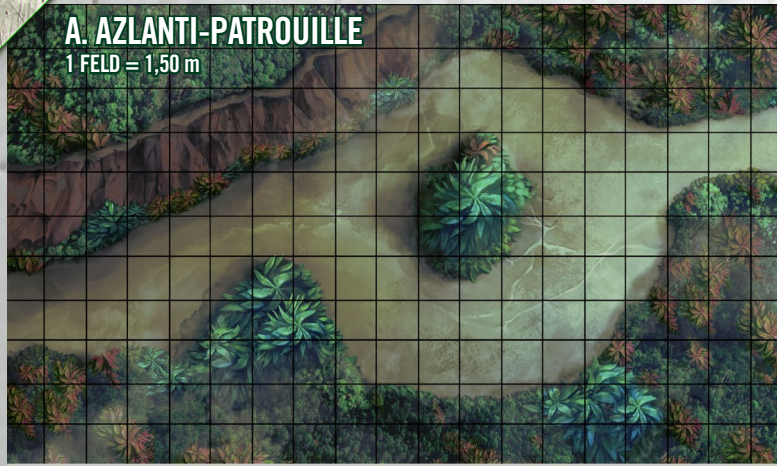
TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



(siehe Bereich **B**) sind auch einige Truppen des Sternenreichs auf der Suche nach einem flüchtigen Kolonisten namens Jellik Fulson (siehe Bereich **C**). Die SC werden auf ihrem Weg nach Madelons Stätte dreimal auf sie treffen, wie nachfolgend beschrieben. Wenn die SC versuchen wollen, sich der Siedlung unbemerkt zu nähern, muss jeder SC einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit (SG 10) ablegen. Sollten mehr die Hälfte der SC scheitern, oder wenn die SC keine heimliche Annäherung versuchen, werden die drei Begegnungen in der beschriebenen Reihenfolge ausgeführt. Wenn mindestens die Hälfte der SC den Wurf erfolgreich ablegt, wird die Begegnung mit der Azlanti-Patrouille nach den Einheimischen Schädlingen ausgeführt. Dies bietet den SC aufgrund der gesammelten Ausrüstung einen potentiellen Vorteil bei der Begegnung mit der Azlanti-Patrouille.

Benutze die oben dargestellten Karten für diese Begegnungen.

A. AZLANTI-PATROUILLE (HG 2)

Beim Durchqueren des Waldes treffen die SC auf drei Kadetten der Aionengarde, die nach einem geflohenen Kolonisten aus Madelons Stätte suchen. Da der Nebel hier besonders dicht ist, können die SC und die Kadetten einander erst auf einer Entfernung von 9 m sehen. SC, die im Bereich **C** einen *Bewegungssensoranstecker* gefunden haben, erhalten jedoch ein gelbes Lichtsignal von dem Gerät, sobald die Kadetten auf 18 m herankommen und werden somit gewarnt, dass sich jemand

nähert. In diesem Fall haben die SC 1 Runde Zeit, um sich vorzubereiten und die Soldaten zu überraschen.

Kreaturen: Drei Kadetten der Aionengarde des Azlanti-Sternenreichs sind auf einer Mission des Typs „Suchen und Vernichten“, d. h. alle Kolonisten zu beseitigen, die während des Überfalls entkommen sind oder nach Madelons Stätte aus anderen Siedlungen kommen könnten. Sie reden und verhandeln nicht, wenn sie jemanden im Wald sehen, sondern eröffnen gleich das Feuer.

KADETTEN DER AIONENGARDE (3) HG 1/2

EP je 200

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG TP JE 13

ERK 11; KRK 13

REF +2; WIL +0; ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Überlebensmesser +3 (1W4+1 H)

Fernkampf Befriedungsgewehr des Sternenreichs +6 (1W8 S)

TAKTIK

Im Kampf Die Kadetten der Aionengarde nehmen teilweise

Deckung im umliegenden Wald oder versuchen, sich durch das Gehölz auf der Lichtung zu bewegen und auf die SC aus einem unerwarteten Winkel zu feuern. Sie versuchen soweit möglich den Nahkampf zu meiden.

Moral Die Kadetten sind fest entschlossen, den Paktweltlern nicht nachzugeben und kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST +1: **GE** +2; **KO** +3; **IN** +1; **WE** +1; **CH** +1

Fertigkeiten Athletik +4, Einschüchtern +9, Beruf (Soldat) +4
Sprachen Azlanti

Ausrüstung Truppen-Zeremonielle Plattenrüstung, Befriedungsgewehr des Sternenreichs (funktioniert wie ein Jagdgewehr) mit 12 Langwaffen-Geschossen, Überlebensmesser

Belohnung (Handlung): Falls die SC den Kampf vermeiden können, indem sie sich vor den Kadetten verstecken oder vor ihnen flüchten können, erhalten sie 600 EP, als hätten sie die Kadetten besiegt. Diese Kadetten können jedoch später auf einem Rastplatz bei der Azlanti-Garnison im Bereich **M2** gefunden werden. Werden sie dort besiegt, erhalten die SC dafür keine weiteren EP.

B. EINHEIMISCHE STÖRENFRIEDE (HG 1)

Während die SC eine längliche, mit hohem Gras bewachsene Lichtung durchqueren, betreten sie das Jagdrevier von drei Hobgaren, den neugierigen und aggressiven affenähnlichen Tieren, die eine ständige Belästigung für die Kolonisten auf Nakondis darstellen. Die Hobgare sind von der technologischen Ausrüstung der SC angelockt und werden schnell so aggressiv, dass sie die SC sofort angreifen. Dies ist eine gute Gelegenheit, den SC zu zeigen, wie Hobgare aussehen und wie sie sich verhalten – in Madelons Stätte werden sie mehr über diese Kreaturen erfahren.

Kreaturen: Drei Hobgare lauern verborgen im hohen Gras und greifen die SC an, sobald sie sich nähern. Die SC können sie mit einem erfolgreichen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Wahrnehmung entdecken, gegen einen SG entsprechend dem Heimlichkeitswurf der Hobgare. Unentdeckt gebliebene Hobgare machen einen Satz auf die SC als Überraschungsrunde.

HOBGARE (3) HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (siehe Seite 57)

TAKTIK

Im Kampf Zwei Hobgare nähern sich den SC, um sie im Nahkampf anzugreifen, während der dritte auf Entfernung bleibt und seinen Energiestrahler abfeuert.

Moral Wenn zwei Hobgare auf 0 TP fallen, flüchtet der letzte.

C. AUF DER FLUCHT (HG 1)

Die SC treffen auf einen aufgebrachten Menschen, der durch den Wald rennt. Der Flüchtige heißt **Jellik Fulson** (NG männlicher Mensch), er ist ein aus Madelons

Stätte geflohener Kolonist. Eine der Patrouilleneinheiten der Aionengarde hatte Jellik eingeholt, aber der Kolonist konnte einen der Kadetten mit seiner Laserpistole töten, bevor er wieder in den Nebel floh. Die beiden anderen Kadetten sind ihm auf den Fersen. Wenn Jellik die SC sieht, erkennt er sofort, dass sie nicht zum Azlanti-Sternenreich gehören und hofft, dass sie ihm vielleicht helfen können (Falls die SC der anderen Patrouille begegnet sind und ihre Rüstung tragen, ergibt sich Jellik sofort, merkt aber schnell, dass die SC keine Azlanti sind). Er hat gerade noch genug Zeit, um seinen Namen zu nennen und zu verraten, dass er aus Madelons Stätte kommt, dann holen ihn die zwei Kadetten der Aionengarde ein.

Kreaturen: Jellik Fulson ist ein schmächtiger Mann über 40 mit einem breiten und von Zahnlücken gezeichneten Lächeln sowie kurzen schwarzen Haaren, die gerade angefangen haben, grau zu werden. Er ist freundlich aber auch etwas feige, und wenn der Kampf beginnt, versteckt er sich lieber statt zu kämpfen. Die beiden Kadetten nehmen an, die SC seien Kolonisten, und eröffnen das Feuer.

KADETTEN DER AIONENGARDE (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe oben)

TAKTIK

Im Kampf Wenn ein oder mehrere SC Rüstungen tragen, die sie anderen Azlanti angenommen haben, konzentrieren die Kadetten das Feuer auf diesen SC als Vergeltung für die Frechheit, die Ehre des Sternenreichs zu beschmutzen. Ansonsten konzentrieren sich die Kadetten auf den SC, der am stärksten aussieht. Die Kadetten nutzen die Steine nahe dem nördlichen Ende der Lichtung als Deckung.

Moral Da die Kadetten sich Sorgen machen, dafür bestraft zu werden, dass sie Jellik einen von ihnen töten und sich mit den anderen Aufständischen neuformieren ließen, kämpfen die Kadetten bis zu ihrem Tod.

SPIELWERTE

Ausrüstung Ein Kadett trägt einen Bewegungssensoranstecker (siehe Kasten) an seiner Uniform. Der Anstecker ist auf die anderen Einheiten ihrer Patrouille sowie die 3 Kadetten der anderen Patrouille (siehe Bereich **A**) eingestimmt.

Entwicklung: Nachdem die Kadetten der Aionengarde besiegt wurden, erklärt Jellik den SC seine Notlage ausführlich. Der Kolonist ist umgänglich, folgt aber viel lieber anderen, als dass er andere anführt. Entscheidungen überlässt er gerne den SC. Sollten die SC nach Cedona oder Madelons Stätte fragen, erzählt Jellik Folgendes:



KADETT DER AIONENGARDE

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

BEWEGUNGS-SENSORANSTECKER

Wachleute und Militärpatrouillen des Azlanti-Sternenreichs benutzen die *Bewegungssensoranstecker*, um vor Hinterhalten gewarnt zu sein und eigene Truppen auf dem Schlachtfeld nicht aus den Augen zu verlieren. Ihre Herstellung ist geheim und unterliegt strengen Kontrollen im Azlanti-Sternenreich.

BEWEGUNGSSENSORANSTECKER

STUFE 3

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 1.350

LAST L

Dieses sechseckige Ornament kann als Bewegungsaktion ein- oder ausgeschaltet werden. Ein *Bewegungssensoranstecker* hat 4 Ladungen, die sich jeden Tag aufladen. Pro Stunde der Benutzung verbraucht er 1 Ladung. Ist der Anstecker eingeschaltet, blitzt er rot auf, sobald eine Kleine oder größere körperliche Kreatur sich auf 18 m nähert (Voraussetzung dafür ist, dass du dich mindestens 1 Runde lang nicht bewegt hast). Für das Auge nicht erkennbare Kreaturen (etwa unsichtbare Kreaturen) lösen die Meldung jedoch nicht aus. Das Aufleuchten reicht aus, um dich zu warnen, hat aber sonst keine Auswirkungen auf deine Sicht oder deine Aktionen. Die Entfernung der Bewegungserkennung verkürzt sich um 6 m für jede geschlossene Tür oder festes Hindernis (etwa eine 2,5 cm dicke Mauer) zwischen dir und dem Ziel. Du kannst den Anstecker auf eine bestimmte Kreatur einstimmen, indem du sie als Volle Aktion damit berührst. Du kannst den Anstecker auf bis zu 10 verschiedene Kreaturen einstimmen. Bist du höchstens 18 m von diesen Kreaturen entfernt, leuchtet der Anstecker gelb auf, um dich über die Nähe von Verbündeten zu informieren. Dies passiert unabhängig davon, ob du dich in der vorherigen Runde bewegt hast. Solltest du versuchen, den Anstecker eine elfte Kreatur einzustellen, verliert dieser seine Einstimmung auf die erste berührte Kreatur. Bedenke, dass der Anstecker in bestimmten Umgebungen – etwa vollen Einkaufszentren – so häufig aufleuchtet, dass er zum Entdecken von sich nähernden Gefahren unbrauchbar wird.



JELLIK FULSON

„Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll. Vielleicht damit, dass wir gesehen haben, wie ein Meteor etwa 15 bis 30 Kilometer von hier entfernt aufgeschlagen ist. Ein Paar Leute – Cedona, Quorsica und noch andere – haben sich auf den Weg gemacht, um die Absturzstelle zu untersuchen. Sie kamen mit seltsamen Neuigkeiten wieder. Erst haben sie erfahren, dass der Meteor eine Art hochtechnologische Sonde war, aber sie wurde beim Aufschlag zerstört. Interessanterweise landete die Sonde aber in Nähe eines alten abgestürzten Raumschiffs, das wir bis jetzt nicht bemerkt haben. Es

muss seit einer Ewigkeit dort liegen. Cedona ging hinein und kam voller Begeisterung mit einer Menge alter Technikzeug zurück. Sie hat mit Madelon, unserem Anführer, und Aibretta – das ist unsere beste Mechanikerin, und meine Ex-Frau – über ihre Funde gesprochen. Einige Tage später kam dann ein Raumschiff über unserem Gemeinschaftsbereich herbeigeflogen, hat unsere Kommunikationseinrichtungen weg gepustet und einen Haufen Soldaten abgesetzt. Es gab nicht viel, was wir tun konnten. Die Soldaten haben alle in der Stadt festgenommen, und ihre Anführerin – eine strenge Frau, deren Gesicht ich nicht gesehen habe – sagte uns, dass unser Planet jetzt annektiert und in das Azlanti-Sternenreich eingegliedert sei. Jeder, der was dagegen sagte, wurde an Ort und Stelle erschossen. Die Soldaten zwangen uns, die Leichen zu begraben und einige vorgefertigte Komponenten auszuladen. Die haben sie dann in eine Garnison im Zentrum der Stadt verwandelt.

Die Frau, die das Kommando hatte, fragte uns dann über das abgestürzte Raumschiff aus. Es stellte sich heraus, dass es sich um eine alte Azlanti-Technologie handelt. Sie war sehr daran interessiert, was Cedona gefunden hatte. Dann haben sie Madelon, Cedona und ein paar andere in der Garnison eingesperrt. Das große Schiff flog weg, aber die ganzen Soldaten sind geblieben. Sie haben das Kriegerrecht in der Stadt verhängt. Wir sind praktisch Gefangene. Wir versuchen, so wie früher irgendwie klar zu kommen, aber jeder, der nicht mitmacht, wird bestraft. Als ich dann die Möglichkeit dazu hatte, bin ich geflohen. Dass im Wald Soldaten nach Flüchtlingen suchten, wusste ich nicht. Drei von ihnen haben mich gefunden. Einen habe ich mit einem Glückstreffer getötet, aber die anderen beiden haben mich verfolgt. Und so habe ich euch getroffen“.

Jellik kann einen detaillierten Lageplan von Madelons Stätte schildern und von den Bewohnern erzählen, über die Garnison im Zentrum der Stadt weiß er jedoch nicht viel. Madelons Stätte wird auf Seite 41 erläutert, das Kommunikationsmodul wurde allerdings zerstört und der Gemeinschaftsbereich von der Azlanti-Garnison besetzt.

Jellik weiß nicht genau, wie viele Azlanti-Soldaten sich dort befinden. Wenn er schätzen soll, rechnet er mit insgesamt 30 Azlanti. Er kann Leutnant Scharu genau beschreiben, auch wenn er ihren Namen nicht kennt. Er weiß auch, dass Scharu eine polierte grüne Rüstung trägt, während ihr stellvertretender Kommandeur eine funktionale graue Rüstung anhat und die anderen eine hellblaue, fast zeremonielle Rüstung tragen. Jellik nimmt an, dass Scharu in der Garnison ist und denkt, dass alle gefangene Kolonisten sich ebenfalls in der Garnison befinden (Bis auf Cedona stimmt diese Vermutung).

Jellik schlägt vor, dass die SC seine Ex-Frau Aibretta in ihrem Schrottladen am Rande von Madelons Stätte aufsuchen. Jellik ist überzeugt, dass er SC von der Waldseite aus in das Gebäude schmuggeln kann. Er will die SC begleiten, wird aber ihren den Anweisungen folgen und ihnen stattdessen den Weg beschreiben, falls die SC vorschlagen, er solle sich lieber in Sicherheit bringen (etwa auf ihrem Raumschiff).

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

Die SC können ihre Ladung nicht abliefern oder das Los ihrer Freundin Cedona erfahren, solange die azlantischen Truppen die Kontrolle über Madelons Stätte haben. Obwohl Leutnant Scharu momentan nicht in Madelons Stätte ist (sie ist an den Ruinen der *Azantis Wagnis*, mehrere Kilometer nordwestlich der Siedlung), haben die Azlanti genug Truppen und Roboter, um die Siedlung in ihrer Gewalt zu halten. Waffenmeister Olaraja ist zur Zeit der ranghöchste azlantische Offizier in Madelons Stätte. Er koordiniert die Truppen von der befestigten Garnison im Zentrum der Stadt aus.

Jellik schlägt den SC vor, Aibretta in ihrem Schrottladen aufzusuchen. Jellik führt die SC zu der hinteren Seite des Schrottladens, öffnet eine verstärkte Platte und winkt den SC zu, sie sollten hinein gehen. Obwohl keine Soldaten der Azlanti in der Nähe sind, legt Jellik ihnen nahe, sich zu beeilen.

Siehe Seite 14 für eine Karte von Madelons Stätte, so wie es während der Besetzung durch die Azlanti aussieht.

D. AIBRETTAS SCHROTTLADEN

Die Werkstatt der Mechanikerin besteht aus drei verbundenen vorgefertigten Modulen, je in der Größe eines Frachtcontainers. Das zentrale Modul ist auf einer Seite offen und scheint eine Reparaturwerkstatt zu sein. Die in der Umgebung achtlos verteilten Werkzeugkisten, Drahtspulen und beschädigte Ausrüstung lassen die Vermutung aufkommen, dass die Reparaturen bestenfalls langsam vorankommen. Aufbewahrungskisten, kaputte Möbelstücke und verschrottete Motoren bedecken den Hof um den Schrottladen. Ein kurzer Metallzaun umgibt den Hof und trennt das Chaos von den ordentlichen Pfaden und den Modulen anderer Kolonisten.

Aibretta Fulson (CN menschliche Mechanikerin) war bereits vor der Invasion der Azlanti eine zurückgezogene und griesgrämige Kolonistin und hat ihren Schrottladen seit der Invasion kaum verlassen. Nachdem Madelon in die Garnison gebracht wurde, nahm Aibretta an, es sei nur eine Frage der Zeit, bis die Azlanti auch sie holen kommen, also versuchte sie, sich in ihrem überfüllten Laden vor ihnen zu verstecken. Obwohl sie versuchte, nicht aufzufallen, steht Sie insgeheim mit anderen misstrauischen Kolonisten schriftlich in Verbindung und führt einen geheimen Aufstand gegen die Azlanti.

Aibretta ist eine stämmige ältere Frau mit gelbbrauner Haut, langen Fingern und einem durchbohrenden Blick. Ihre welligen braunen Haare sind zu einem unordentlichen Dutt gebunden, damit sie nicht stören. Aibretta und Jellik haben sich vor mehreren Monaten getrennt. Seitdem ist Jellik in ihrem Schrottladen nicht willkommen, doch Aibretta versteht, dass alte Konflikte in schwierigen Zeiten begraben werden müssen. Wenn Jellik mit den SC ihren Schrottladen betritt, führt Aibretta sie in ein großes Wohnzimmer in ihrem persönlichen Modul und räumt ein paar kaputte Datenpads beiseite, um Platz für Stühle und Sofas für sie zu machen. Auf Jelliks Besuch reagiert sie mit einem schweren Seufzen und schickt ihn in die Küche, um etwas zu Essen und zu Trinken für die SC zu holen. Aibretta fragt die SC, warum sie hergekommen sind und teilt schnell Informationen mit, die Jellik nicht bieten konnte.

Aibretta weiß nicht viel mehr als Jellik (und nimmt genauso fälschlicherweise an, dass Cedona und Leutnant Scharu in dem Garnisonsgebäude sind). Im Gegensatz zu Jellik hat Aibretta jedoch einen Plan. Sie bittet die SC, ihr bei der Befreiung von Madelons Stätte von der Besetzung durch die Azlanti zu helfen. Lassen sich die SC darauf ein, bespricht sie mit ihnen weitere Details.

„Die Azlanti wissen es nicht, aber einige von uns haben einen Widerstand gegen ihre Besetzung aufgebaut. Ich war für die Koordination verantwortlich. Wir haben noch nicht alles, was wir brauchen, aber mit euch an unserer Seite jetzt vielleicht doch.“

Der erste Schritt ist, die Azlanti zu schwächen. Ein paar gezielte Angriffe, verteilt durch die Stadt, könnten ihre Truppenzahlen reduzieren, ihre Verteidigung schwächen, oder gar beides. In der Zwischenzeit könnt ihr euch gerne hier verstecken. Dann greifen wir die Garnison direkt an, jagen die Azlanti raus und befreien die Gefangenen. Wir sind dafür nicht ausgerüstet, ihr aber scheint dafür gut bestückt zu sein. Der Rest von uns wird die Überlebenden festnehmen, entwaffnen und uns unsere Siedlung zurückholen.“

Fürs Erste verschweigt Aibretta die anderen Teilnehmer des Widerstands, da sie ihre Mitstreiter nicht in Gefahr bringen will. Sie sagt es zwar nicht direkt, aber sie will einen Beweis für die Fähigkeiten und Absichten der SC, bevor sie ihnen die anderen Freiheitskämpfer vorstellt. Siehe Der Widerstand auf Seite 12. Aibretta hat momentan nicht viele Ressourcen wie Waffen oder Rüstungen. Alles von Nutzen wurde von den Azlanti beschlagnahmt, und etwas aus den Einzelteilen wieder zusammensetzen würde zu lange dauern.

AIBRETTAS MISSIONEN

Aibretta schlägt den SC vor, die folgenden Kurzmissionen in beliebiger Reihenfolge durchzuführen. Die Missionen werden in der Reihenfolge vorgestellt, die Aibretta für die effektivste hält, um die Lage der azlantischen Besetzer in der Siedlung zu schwächen.

Der Schwindel im Speicher: Die Azlanti haben kürzlich einen Kadetten in den Speicher der Siedlung geschickt, und Aibretta macht sich Sorgen, dass der für die Vorräte verantwortliche Beamte der Kolonie, der gute Rendell Tax, unklugerweise den Helden spielen könnte. Wenn die SC den Speicher untersuchen, siehe Bereich E.

Befreiung der Hobgare: Die Kolonisten werden ständig von den Hobgaren geplagt, aber sie halten diese Kreaturen in einer Falle gefangen. Diese ist auf einem hohen Mast im Zentrum der Stadt angebracht. Wenn die SC die Falle öffnen, sorgen die Hobgare für Probleme in den umliegenden Gebäuden, einschließlich der Azlanti-Garnison. Wenn die SC sich zu der Hobgar-Falle begeben, siehe Bereich F.

Kräfte messen auf dem Friedhof: Eine Gruppe aus drei Kadetten patrouilliert durch die Siedlung und bedrängt die Kolonisten. Aibretta schlägt vor, die Patrouille auszuschalten. Der Weg führt in die Nähe des kleinen Friedhofs der Kolonie, der viele Möglichkeiten zum Verstecken bietet. Falls die SC einen Hinterhalt auf dem Friedhof vorbereiten wollen, siehe Bereich G.

Feuchtigkeitskollektor: Die Siedler haben keinen Brunnen, da sie mithilfe eines Feuchtigkeitskollektors am östlichen Ende der Siedlung das Wasser direkt aus dem Nebel gewinnen können. Die Azlanti rationieren das Wasser, um die Kolonisten

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

gehorsam zu halten. Den Feuchtigkeitskollektor zu befreien würde die Moral in der Kolonie stärken. Aibretta erzählt den SC, dass sie neulich Gerüchte gehört hat, nach denen es an dem Feuchtigkeitskollektor seltsame Vorfälle gibt. Falls die SC zum Feuchtigkeitskollektor aufbrechen, siehe Bereich **H**.

Im Haus des Administrators: Obwohl Aibretta nicht viel über das technomagische Artefakt weiß, das Cedona ihr beschrieben hat, vermutet sie, dass Madelon über mehr Informationen verfügt. Obwohl Madelon gefangen gehalten wird, könnte er in seiner privaten Residenz Notizen oder andere wertvolle Informationen versteckt haben. Aibretta hat das Passwort für die Eingangstür von Madelons Modul (sie hat Passwörter zu allen Modulen der Kolonisten, würde es aber nicht zugeben), und bittet die SC, sich dort umzusehen. Falls die SC Madelons privates Modul untersuchen, siehe Bereich **I**.

Angriff auf die Garnison: Die wichtigste Aufgabe ist natürlich der Angriff auf die Garnison, in der die Truppen der Azlanti stationiert sind. Aibretta besteht jedoch fest darauf, dass die SC zuerst einige oder alle anderen Missionen erfüllen, um die Azlanti zu schwächen und die Unterstützung der Kolonisten zu gewinnen. Wenn die SC schließlich bereit sind, die Azlanti-Garnison anzugreifen, siehe Bereich **M**.

ZUSÄTZLICHE MISSIONEN

Die folgenden drei Ereignisse treten erst ein, nachdem die SC in Madelons Stätte aktiv geworden sind. Aibretta erwähnt sie nicht in ihren ursprünglichen Missionen, sie geschehen jedoch, sobald die beschriebenen Voraussetzungen erfüllt werden.

Ein Treffen mit den Rebellen: Sobald die SC eine der oben genannten Missionen erfüllt haben und zu Aibretta zurückkehren, entschließt sie sich, sie den anderen Widerstandskämpfern der Stadt vorzustellen. Aibretta hofft, dass die SC und die Rebellen einander helfen können. Siehe Der Widerstand weiter unten.

Die Hinrichtung: Während die SC eine der Missionen erfüllen, versucht Jellik Fulson, eine Art Sabotageakt durchzuführen und wird festgenommen. Aibretta hört, dass die Azlanti vorhaben, Jellik öffentlich hinzurichten und bittet die SC darum, ihren Ex-Mann vor diesem Schicksal zu retten. Falls die SC versuchen, Jellik zu retten, siehe Bereich **J**.

Reaktion der Azlanti: Nachdem die Azlanti von den SC erfahren (etwa falls ein Kadett bei der Begegnung in Bereich **G** entkommt, oder falls die SC sich in Jelliks Hinrichtung einmischen), schickt Waffenmeister Olaraja zwei Roboter, um die SC zu finden und auszuschalten. Falls dies eintritt, siehe Bereich **K**.

Der Stall: Die SC werden die Garage wahrscheinlich nicht besuchen, außer sie haben mit dem Rebellen Ludvar Cresk gesprochen (siehe Seite 13). Falls sie dies tun, siehe Bereich **L**.

DAS VERSTECK

Aibrettas Schrottladen bietet den SC eine gute Gelegenheit, sich zwischen ihren Missionen zu erholen und auszuruhen. Aibretta zeigt ihnen mehrere verdeckte Eingänge zu ihrem

Laden und Orte, an denen sie sich in und zwischen dem ganzen Schrott verstecken können. Der Laden ist außerdem ein guter Ort, an dem die SC gefährliche Ausrüstung lagern können, die sie gefunden haben - etwa die Ausrüstung der Azlanti. Während die SC im Schrottladen verweilen, erhalten sie gelegentlich Besuch von anderen Kolonisten, die unter einem Vorwand zu Aibretta hierhergekommen sind, tatsächlich aber den SC für ihre Taten danken wollen. Diese Besuche sind bedeutungsvoller, wenn die SC bereits mehrere Missionen für die Siedlung erfüllt haben, besonders wenn sie den Feuchtigkeitskollektor befreit (Bereich **H**) oder Jellik vor der Hinrichtung gerettet haben (Bereich **J**).

DER WIDERSTAND

Nachdem die SC ihre Absichten und Fähigkeiten unter Beweis gestellt haben, indem sie eine der oben beschriebenen Missionen erfüllt haben, bietet Aibretta ihnen an, sie den anderen wichtigsten Widerstandskämpfern vorzustellen. Aibretta erklärt, dass der Großteil der Bevölkerung völlig eingeschüchtert ist. Nur fünf Kolonisten sind

gewillt, Pläne gegen die Besatzungsmacht zu schmieden (Aibrettas Missionen für die SC wurden von diesen Kolonisten entworfen). Aibretta will die SC den Rebellen vorstellen, da sie ahnt, dass die SC und die Rebellen einander über die konkreten vorgestellten Missionen hinaus helfen könnten.

Die Rebellen versammeln sich niemals alle persönlich, da sie der Überzeugung sind, dass so ein Treffen sie auffliegen lassen und zu ihrer Festnahme führen würde. Stattdessen denkt sich Aibretta immer einen Vorwand aus, um sie alle nacheinander zu treffen. Aibretta könnte ein oder zwei von ihnen in ihren Schrottladen bitten, ein Treffen im Wald außerhalb der Stadt vorzuschlagen oder die SC schicken, um eins ihrer großen reparierten Geräte zu liefern (besonders im Falle von Quorsica Arquinn, die ihr Modul nicht verlassen kann).

Die einzelnen Rebellen und ihre Hintergründe sind nachfolgend aufgelistet. Die Wohnorte der Rebellen sind nicht festgelegt, sodass der SL sie dort platzieren kann, wo es sinnvoll erscheint. Keiner der Rebellen will sich zunächst so wie Aibretta den SC öffnen. Um ihr Vertrauen zu gewinnen, müssen die SC etwas für den jeweiligen Charakter tun. Erfüllen die SC die Voraussetzung der Rebellen und gewinnen ihr Vertrauen, erhalten sie von ihnen jeweils spezifische Boni.

Aibretta Fulson (CN Menschliche Mechanikerin); Aibretta ist de facto die Anführerin der Rebellen und vertraut den SC bereits. Sie bittet die SC darum, die oben genannten Missionen zu erfüllen, um bei der Befreiung der Stadt zu helfen.

Goraya Li (RG Damaya-Laschunta-Gesandte); Goraya ist eine kluge und freimütige Damaya-Laschunta, die als Mittlerin und Projektmanagerin in Madelons Stätte tätig ist. Goraya hat sich dem Widerstand nicht um ihrer selbst sondern der Familie wegen angeschlossen. Sie hat mehrere Geschwister und Nichten, die im Blauzinngebirge arbeiten. Sie weiß, dass die Azlanti früher oder später auch die Minenarbeiter unterjochen werden, wenn sie nicht hier aufgehalten werden. Die Besetzung durch die Azlanti begann zu einem besonders schlechten Zeitpunkt für Goraya, da sie vor kurzem von einem Unfall in einer der Minen gehört hat und nicht weiß, wie es um ihre Familienmitglieder bestellt ist. Wegen des Störsignals



der Azlanti kann sie ihre Verwandten nicht anrufen und auch nicht gefahrlos Madelons Stätte verlassen. Sie weiß, dass Madelon einen Bericht über den Unfall erhalten hat. Sie hofft, dass darinsteht, dass es ihrer Familie gut geht, doch Madelon wurde verhaftet, bevor er Goraya erzählen konnte, was darinstand. Goraya weiß, dass sie momentan viel dringendere Sorgen hat, doch die Sorgen nagen an ihr. Wenn die SC ihr den Bericht aus Madelons Residenz (siehe Bereich **I**) bringen, gewinnen sie ihr Vertrauen. Wenn Goraya den SC traut, erzählt sie ihnen von einer seltsamen Begegnung, die sie in der Nähe des Feuchtigkeitskollektors hatte (siehe Bereich **H**). Vor Jahren hat sie während ihrer Zeit als Austauschschülerin auf dem Wassermund Kalo-Mahoi Aqual gelernt. Gestern, als sie am Feuchtigkeitskollektor vorbeiging, sang sie ein Lied auf Aqual. Zu ihrer Überraschung hörte sie das Wasser im Rhythmus ihres Gesanges plätschern. Obwohl sie den Feuchtigkeitskollektor aus Angst vor Gefangennahme nicht allein untersuchen will, begleitet sie die SC, falls diese befinden, dass ihre Aqualkenntnisse hilfreich sein könnten.

Jellik Fulson (NG männlicher Mensch): Jellik kennt die SC bereits und verlässt sich auf sie. Obwohl er in den letzten paar Monaten nicht willkommen im Schrottladen seiner Ex-Frau ist, nimmt er die aktuellen Probleme zum Anlass, so viel Zeit wie möglich mit ihr zu verbringen – in der Hoffnung, sich mit ihr wieder versöhnen zu können. Jellik hat insgeheim ein paar pompöse Ideen, wie er die Ausrüstung der Azlanti sabotieren kann, um Aibrettas Respekt zu erlangen. Diese Pläne gehen schief, sodass er gefangen genommen wird (siehe Bereich **J**). Wenn die SC Jellik retten, gewinnen sie sein Vertrauen. Als er später einen Augenblick Zeit hat, mit den SC allein zu reden, gibt er etwas preis, das er während der Erkundung für die Sabotage erfahren hat: Die Kadetten können die Garnison nach Belieben betreten und verlassen (Bereich **M**), da die Türen sich einfach öffnen, sobald sie sich nähern. Jellik sah, wie eine Kadettin den Helm beim Betreten der Garnison abnahm – als hätte sie gerade keinen Dienst. Doch die Türen öffneten sich nicht. Sie schaute ihren Helm an, klopfte einige Mal darauf und setzte ihn wieder auf. Dann öffneten sich die Türen. Jellik weiß nicht genau, was das bedeutet, vermutet aber, dass die Türen jeden durchlassen, der eine Azlanti-Rüstung trägt (die Vermutung stimmt im Grunde, ist aber nicht vollkommen richtig, siehe Seite 22).

Ludvar Cresk (NG Menschlicher Mechaniker): Ludvar arbeitete früher als Ingenieur in den Paktwelten, wurde dann aber von einem chemischen Brand schwer verletzt. Ein großer Teil seiner linken Hand und die linke Gesichtshälfte sind verbrannt. Auch seine Stimme hatte er verloren. Ludvar kann nur noch mithilfe einer teuren synthetischen Stimmbox reden, die immer an seinem Hals befestigt ist. Ludvar wollte die Paktwelten und die Erinnerungen an den Unfall hinter sich lassen, und hat sich so den Kolonisten bei ihrer Fahrt nach Madelons Stätte angeschlossen. Madelon hat trotz seiner Verletzungen ein gutes Wort für die Fähigkeiten und das Potenzial des Ingenieurs eingelegt, und seitdem war Ludvar Madelon gegenüber stets loyal. Ludvar kann momentan nicht sprechen – seine Stimmbox ist eines Morgens verschwunden. Er befürchtet, dass die Hobgare sie gestohlen haben und er sie nie wieder sehen wird. Er kommuniziert, indem er die Sätze auf seinem Datenpad schreibt. Ludvars elektronische Stimmbox befindet sich in der Hobgar-Falle (siehe Gebiet **F**). Wenn die SC sie ihm zurückgeben, gewinnen sie seinen Respekt, und er erzählt, dass er die fehlenden Teile der Schwebelaster hat. (siehe Bereich **L**).

AZLANTI LERNEN

Die SC sollten schnell begreifen, dass Azlanti sprechen und lesen zu können in dem Abenteuerpfad Wider den Aionenthron besonders nützlich ist. Wenn keiner der SC zu Beginn der Kampagne Azlanti spricht, sollte der SL sie daran erinnern, dass Ränge in der Fertigkeit Kultur – etwa Fertigkeitstränge, die beim Aufstieg von Stufe 1 auf Stufe 2 verteilt werden können – den SC erlauben, eine neue Sprache zu erlernen. Aibretta verfügt über die Aufzeichnungen einiger abgefangener Funksprüche der Azlanti sowie von azlantischen Datenpads heruntergeladene Dateien. Sie übergibt diese gerne den SC, damit diese die Sprache schnell lernen können.

Quorsica Arquinn (CN Menschliche Soldatin): Quorsica ist eine kleine Menschenfrau, die momentan mehrere Prellungen, vier gebrochene Rippen und zwei gebrochene Beine hat. Die kämpferische Quorsica konnte Tyrannen noch nie leiden und trotzte den Azlanti, als diese ankamen. Sie wurde zusammen mit Madelon und den anderen Kolonisten ins Garnisonsgefängnis gebracht. Sie verärgerte die Wachen mit ihrem Geschrei und anstößigen Gesten so sehr, dass zwei von ihnen sie hinaus zerrten, zusammenschlugen und zum Sterben vor der Garnison zurückließen. Quorsica wird derzeit von ihrem jugendlichen Sohn **Welldis** (N männlicher Mensch) gepflegt, aber sie kann das Bett nicht verlassen, ohne ihre Verletzungen zu verschlimmern. Obwohl Quorsica nichts von dem Vorfall an der Garnison erzählen wird, brennt sie darauf, es ihren Peinigern heim zu zahlen. Sie erzählt, dass diese beiden jeweils eine Pistole und eine Karbonfaserpeitsche statt Gewehr und Messer tragen, und dass beide bärtige Männer mit spitzen Geheimratsecken sind. Es sind dieselben zwei Kadetten der Aionengarde, die Jellik hinrichten wollen (Siehe Bereich **J**). Wenn die SC Quorsica erzählen, dass sie diese zwei Männer bereits getötet haben, gewinnen sie ihr Vertrauen, und sie erzählt von ihren Erlebnissen in der Garnison. Insbesondere kann sie den SC einen Lageplan der Garnison nach ihrem Gedächtnis beschreiben, ausschließlich der Bereiche **M6** und **M11** (von der Geheimtür zwischen den Bereichen **M9** und **M11** weiß sie nichts).

Belohnung (Handlung): Die SC erhalten 100 EP für jeden Rebellen, dessen Vertrauen sie gewinnen, bis zu einem Maximum von 400 EP.

E. DER SCHWINDEL IM SPEICHER

Der Speicher der Siedlung besteht aus vier vorgefertigten gewellten Metallmodulen, die zu einem einzigen enormen Lagerhaus zusammengeschweißt wurden. Der Speicher hat zwei Eingänge: eine geschlossene Tür mit der Aufschrift „Büro“ und eine breitere Tür, die offen steht. Im freien Innenraum des Speichers befinden sich mehrere Regale und ein inneres Modul, auf das ein großes Symbol eines goldenen Schlüssels aufgebracht ist.

Dieses große Lagerhaus besteht größtenteils aus einem einzigen großen Raum sowie einem kleinen Büro mit Schreibtisch

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

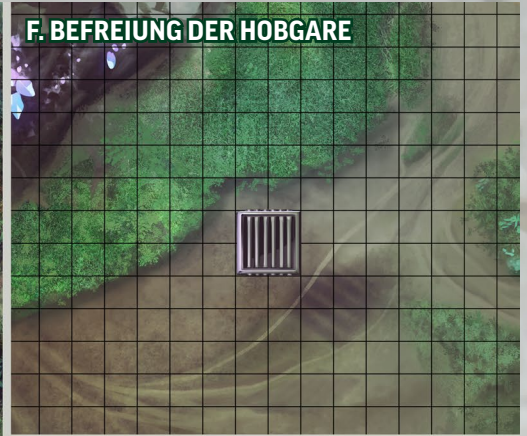
ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

Madelons Stätte



F. Befreiung der Hobgare



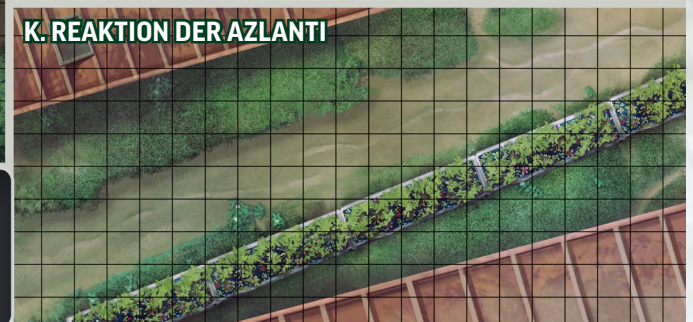
H. Feuchtigkeitskollektor



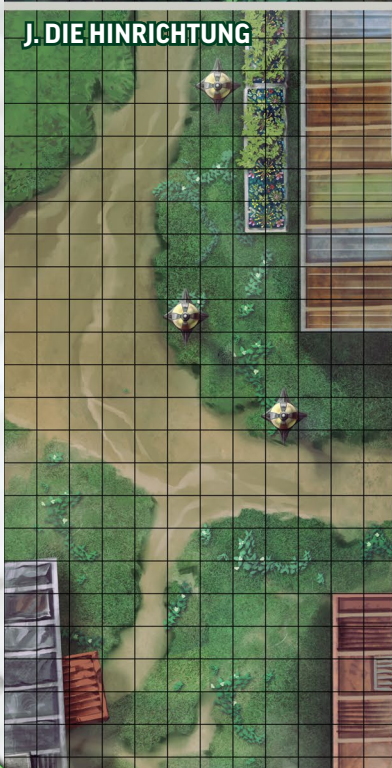
G. Kräftemessen auf dem Friedhof



K. Reaktion der Azlanti

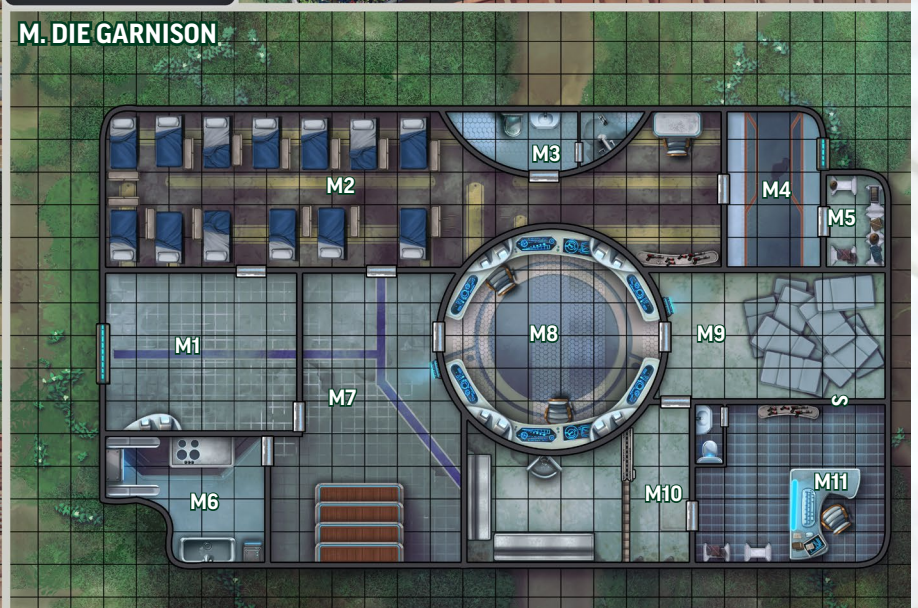


J. Die Hinrichtung



1 Feld = 1,50 Meter

M. Die Garnison



und Computer. Auf den Regalen und Gestellen werden diverse Vorräte für Madelons Stätte und die Außenposten aufbewahrt, jedoch keine Elektronik oder Kabel. Diese werden im inneren Modul gelagert, um sie vor den Hobgar zu schützen (der praktisch denkende Madelon brauchte kein separates Kirchenmodul und entschied, dass das von AbadarCorp gelieferte Modul, das immer noch wie eine Kapelle Abadars verziert ist, hier viel nützlicher wäre).

Obwohl der Speicher verlassen scheint, wurde er kürzlich zum Schauplatz eines dramatischen Ereignisses. Ein einzelner Kadett der Aiongarde betrat das Lagergebäude und verlangte eine Inventur der Vorräte. Der für die Vorräte der Kolonie zuständige Beamte, **Rendell Tax** (RG männlicher Mensch), weigerte sich. Der Kadett schoss auf Rendell, verfehlte ihn aber. Das Geschoss prallte von einem Stützpfiler ab und traf ein schweres Regal, das auf den Kadetten fiel. Rendell war zunächst froh, denn der Kadett war sofort tot. Dann aber wurde ihm klar, dass die Azlanti ihn für den Tod verantwortlich machen und bestrafen würden. Aus Verzweiflung versteckte Rendell die Leiche des Kadetten, trägt nun dessen Rüstung und tut so, als würde er im Inneren des Speichers Wache stehen.

Kreatur: Der Beamte Rendell Tax ist die einzige Person im Gebäude. Er ist als Kadett der Aiongarde verkleidet und völlig überfordert. Wenn die SC das Gebäude betreten, sehen sie eine Gestalt, die in Rüstung neben einem halb zerbrochenen Gestell voller schwerer Maschinerie steht und ihr Gewehr untersucht. Obwohl die SC Rendell wahrscheinlich entdecken, kann er sie nur schwer sehen, wenn sie sich heimlich bewegen – der ungewohnte Helm behindert seine Sinne und gibt ihm einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Alle SC, die Rendell beobachten, können mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen (SG 10) sehen, dass sein Verhalten nicht besonders militärisch ist: Er beobachtet nicht wirklich seine Umgebung und steht ungünstig, falls er Deckung des Speichers braucht. Wenn Rendell die SC entdeckt, hängt seine Reaktion davon ab, ob er die SC als Azlanti wahrnimmt. Gegenüber den Azlanti nimmt er Haltung an, nimmt das Gewehr zur Seite und meldet in Gemeinschaft: „Hier ist alles in Ordnung!“ Nicht-Azlanti gegenüber nimmt er seinen Helm ab und gibt sich zu erkennen. In beiden Fällen er gibt er sich bei jeglicher Androhung von Gewalt, indem er das Gewehr fallen lässt und die Hände hochnimmt.

Entwicklung: Rendell erzählt den SC, was passiert ist, ist aber besorgt, dass sein Schwindel auffliegt. Er hat vor kurzer Zeit eine Meldung über die Kommunikationseinheit im Helm gehört, konnte sie aber nicht verstehen, weil sie in Azlanti gesprochen wurde. Kurze Zeit später, nachdem Rendell seine Geschichte den SC erzählt hat, ertönt die gleiche Meldung wieder, nur gereizter. Wenn die SC Azlanti verstehen, hören sie, dass dies eine Aufforderung ist, das Manifest des Speichers zu übermitteln. Der Befehl kommt von einem anderen Kadetten in der Garnison (Bereich **M8**), der auf Befehl von Waffenmeister Olaraja spricht. Die SC können auf die Aufforderung antworten, wie sie wollen. Obwohl Rendell das richtige Manifest ausstellen kann, können die SC entscheiden, ein abweichendes Manifest zu übermitteln oder die Erfüllung der Aufforderung hinauszuzögern. Da Waffenmeister Olaraja das Manifest nicht als dringend erachtet, und der Kadett nicht besonders aufmerksam ist (mit einem Bonus für Motiv Erkennen von lediglich +0), wird jede Lüge wahrscheinlich erfolgreich sein, solange sie in Azlanti vorgetragen wird. Sollten die SC jedoch nicht innerhalb von 15 Minuten antworten, in der Gemeinschaft antworten oder den Kadetten anderweitig misstrauisch werden lassen, wird er eine Patrouille aussenden (drei

TRUPPENSTÄRKE

Die Azlanti sind auf Nakondis mit einer Truppenstärke von 24 Soldaten gelandet. Leutnant Scharu von der Aiongarde hat das Kommando. Obwohl Waffenmeister Olaraja ein Mitglied der Imperialen Flotte ist, wurde er für die Dauer der Mission Scharu unterstellt. Die anderen 22 Soldaten sind Kadetten der Garde, wobei manche mehr Erfahrung haben als andere. Die SC zählen wahrscheinlich mit, wie viele azlantische Besatzer sie besiegt haben. Möglicherweise werden sie einen Gefangenen über die Truppenstärke und die Motive befragen wollen, daher sollte der SL wissen, wo sich alle azlantischen Besatzer befinden.

Sechs Kadetten erkunden die Gegend außerhalb der Siedlung und kommen in Teil 1 vor: eine Gruppe von drei Kadetten und eine weitere Gruppe von drei Kadetten, von denen aber bereits einer von Jellik Fulson getötet wurde. Da sie bereits eine Weile nicht in Madelons Stätte waren, denken diese Kadetten, dass alle anderen in der Garnison sind.

Zehn Soldaten kommen in Teil 2 vor: Ein Kadett der Garde wurde von Rendell Tax in Bereich **E** getötet, eine Patrouille von drei Kadetten befindet sich im Bereich **G**, zwei erfahrene Kadetten der Garde befinden sich im Bereich **J** und zwei Kadetten sowie zwei erfahrene Kadetten befinden sich zusammen mit Waffenmeister Olaraja in der Garnison (Bereich **M**).

Drei Kadetten und drei erfahrene Kadetten begleiten Leutnant Scharu zur *Azlantische Wagnis*. Die SC werden in „Teil 3: Wiederentdeckte Geschichte“ aber nur nur fünf dieser sechs Soldaten begegnen, da ein Kadett schon vor der Ankunft der SC von einer einheimischen Kreatur im Bereich **N1** getötet wurde. Zudem haben die Azlanti zwei Sicherheitsroboter der Beobachterklasse mitgebracht. Sie setzen diese gegen die SC ein wie im Bereich **K** beschrieben.

Kadetten der Aiongarde aus Bereich **G** oder, wenn diese nicht verfügbar sind, zwei Kadetten aus Bereich **M1**), um den Speicher zu untersuchen. Sie kommen in 3W6 Minuten an.

Letztendlich will Rendell sich nicht mehr als Kadett ausgeben. Rendell wird bereitwillig jeder Lösung zustimmen, welche die SC vorschlagen – etwa, die Leiche und die Rüstung komplett zu verstecken oder die Rüstung als improvisierte Puppe aufzustellen.

Schätze: Rendell gibt den SC seine persönliche Stationsfreizeitkleidung als Belohnung für die Hilfe in seiner misslichen Lage. Die SC können auch die Ausrüstung des toten Kadetten nehmen (siehe Seite 9), wenn sie dies wünschen.

F. BEFREIUNG DER HOBGARE (HG 2)

In diesem Bereich steht ein fester 9 m hoher Mast, dessen Spitze beinahe im Nebel verschwindet. Auf dem Mast befindet sich ein breiter Metallkäfig mit angewinkelter Öffnung, etwa in der Breite einer menschlichen Faust. Der Maschendraht des Käfigs knistert vor Elektrizität. Direkt unter einer Metallplatte am Boden des Käfigs befindet sich ein kleiner Steuerungskasten. Mehrere kleine pelzige Kreaturen springen im Käfig herum, rappeln am dem unter Strom stehenden Maschendraht und heulen verängstigt.

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Diese Falle lockt Hobgare aus der ganzen Siedlung an, die dann den Mast hochklettern, um den unter Strom stehenden Maschendrahtkäfig zu untersuchen, und werden so darin gefangen. Normalerweise entleere die Kolonisten den Käfig, sobald sich sechs bis acht Hobgare darin befinden, seit der Ankunft der Azlanti hat dies jedoch keine Priorität mehr. Momentan sind ein Dutzend frustrierte und wütende Hobgare in dem Käfig eingesperrt. Die Hobgare schießen gelegentlich ihre Elektrostrahlen auf Kreaturen, die sie sehen – der Mast ist jedoch zu hoch, als dass sie jemanden treffen könnten.

Um den Käfig herunter zu nehmen und dann irgendwo in einem sicheren Gebiet (Bereich **L**) zu leeren werden normalerweise Schwebelaster und lange Kabel verwendet, mit der Besatzungsgarnison im Zentrum der Stadt ist dies jedoch nicht möglich. Im Moment kann der Käfig nur geöffnet werden, indem jemand den Mast hochklettert und den Schließmechanismus am Steuerungskasten öffnet. Die SC werden wahrscheinlich erst sicherstellen wollen, dass sie nicht beobachtet werden – die Kadetten der Aionengarde patrouillieren dieses Gebiet aber nur selten, da es nah an die Garnison liegt und fast den ganzen Tag über vom Nebel bedeckt ist.

In den Mast sind Metallstifte geschlagen, die beim Klettern helfen, der Aufstieg ist aber dennoch gefährlich. Um auf den Mast zu steigen, wird ein Fertigkeitswurf für Athletik (SG 10) benötigt. Hat ein SC die Hälfte der zu kletternden Strecke hinter sich, schießen 1W3 Hobgare jede Runde Elektrostrahlen auf den kletternden SC. Eine kluge Taktik könnte den Aufstieg für die SC erleichtern. So muss etwa ein SC mit einer Bewegungsrate für Fliegen oder Klettern keine Fertigkeitswürfe für Klettern ablegen. Auch schießen die Hobgar nicht auf SC, wenn sie diese nicht sehen können. Um den Käfig auf dem Mast zu öffnen, wird ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Computer (SG 10) benötigt. Ein SC muss sich während dieses Fertigkeitswurfes mit einer Hand oder einem Arm am Mast festhalten. Hat ein SC nur eine freie Hand zur Verfügung, erhält er einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Computer. Legt ein SC den Fertigkeitswurf erfolgreich ab, kann er sich entscheiden, den Käfig sofort oder mit einer Zeitverzögerung von 1 Minute zu öffnen (dies würde dem SC Zeit geben, wieder herunter zu klettern). Ein SC kann für diesen Fertigkeitswurf nicht 10 oder 20 nehmen, da die verärgerten Hobgare ständig mit ihren Energiestrahlen angreifen.

Ist der Käfig erst einmal geöffnet, stürmen die Hobgare heraus und verteilen sich im Lager. Die meisten von ihnen laufen zum nächsten Gebäude, der Azlanti-Garnison. Einige streifen jedoch im Gebiet umher, um ihrem Ärger Luft zu machen. Hobgare, die zur Garnison laufen, machen es leichter, das Gebäude wie in Bereich **M** beschrieben zu betreten. Siehe die Karte von Bereich **F** auf Seite 14 für diese Begegnung.

Kreaturen: Nachdem die Hobgare befreit sind, stürzen sich vier von ihnen auf den nächsten SC, der ein beträchtliches Inventar an technischen Gegenständen mit sich führt – etwa einen tragbaren Computer oder eine Mechanikerdrohne.

HOBGARE (4) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 6 (siehe Seite 57)

TAKTIK

Im Kampf Die Hobgare greifen den SC mit der meisten Technologie (höchstwahrscheinlich Mechaniker oder Technomagier) bzw. eine Mechanikerdrohne – soweit diese in Reichweite ist – als Gruppe an.

Moral Ein Hobgar flüchtet, sobald er Schaden nimmt.

Entwicklung: Einer der Hobgare betrat den Käfig mit Ludvar Cresks gestohlener elektronischen Stimmbox und lässt diese im Käfig zurück. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 10) kann ein SC diesen Gegenstand auf dem Boden bemerken, nachdem die Hobgare nicht mehr angreifen. Ludvar Cresk ist dankbar, wenn er seine Stimmbox wieder erhält (siehe Seite 13).

G. KRÄFTEMESSEN AUF DEM FRIEDHOF (HG 2)

Diese Begegnung beschreibt den Plan der SC, drei Kadetten der Aionengarde aus dem Hinterhalt während einer Patrouille entlang der Kolonie auszuschalten. Obwohl es für die SC mehrere Orte für einen Hinterhalt gibt, merkt Aibretta an, dass der Friedhof exzellente Deckung hinter einem Metallzaun bietet und von der Garnison weit genug entfernt ist, um keine weiteren Azlanti aufzuscheuchen. Wenn die SC am Friedhof ankommen, lies die folgenden Sätze vor oder oder umschreibe sie.

Der Friedhof der Kolonie ist nicht groß und besteht aus nur einigen wenigen Grabsteinen sowie einem Zaun aus Schmiedeeisen. Er befindet sich auf einer Lichtung, die im Wald geschaffen wurde. Eine Steintafel mit einer eingemeißelten Namensliste steht nahe der Mitte dieses Bereichs. Ein mit Kies aufgeschütteter Pfad unweit des Friedhofs ist von gefallenen Blättern bedeckt, ein dicker Nebel umhüllt die Gräber.

Das Leben in der Kolonie von Nakondis ist nicht brutal, doch trotzdem ereigneten sich über die Monate mehrere Unfälle. Die Steintafel gedenkt dem Verschwinden von Kolonisten, die versucht haben, eine Siedlung namens Dalesko zu gründen (siehe Seite 41). Die neuesten Gräber sind die der Kolonisten, die von den Azlanti für Widerrede getötet wurden. Sie wurden scheinbar in Eile gegraben und sind mit einfachen Steinen markiert. Der Zaun um den Friedhof ist schwer und kunstvoll. Er bietet Deckung sowie einen Umstandsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit für alle, die sich dahinter verstecken. Die Position hinter dem Zaun bietet außerdem einen guten Blick auf den nebligen Pfad entlang des Friedhofs und gibt den SC so die Möglichkeit, die Kadetten der Aionengarde auf ihrem Weg zu sehen. Wenn die SC einen komplexeren Hinterhalt oder ein Warnsystem vorbereiten wollen, sollte ihnen dies nicht zu schwerfallen.

Siehe die Karte für Kräftemessen auf dem Friedhof auf Seite 14 für diese Begegnung.

Kreaturen: Drei Kadetten der Aionengarde patrouillieren Madelons Stätte und halten Ausschau nach Problemen. Sie erreichen diesen Bereich der Siedlung gegen Mittag.

KADETTEN DER AIONENGARDE (3) **HG 1/2**

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite 9)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kadetten legen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung oder Motiv Erkennen ab, sofern dies möglich ist, um den Hinterhalt der SC zu bemerken.

Im Kampf Die Kadetten eröffnen das Feuer, sobald sie einen Feind erkennen. In ihrem Bestreben nach einer Empfehlung, die sie über andere Kadetten erheben würde, rufen sie nicht sofort Verstärkung.

Moral Sobald zwei Kadetten besiegt wurden, erkennt der dritte, dass er alleine nicht gewinnen kann und ruft Waffenmeister Olaraja über seine Kommunikationseinheit. Danach versucht er, zurück zu Garnison zu flüchten.



**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

Entwicklung: Wenn ein Kadett seinem Vorgesetzten über die SC berichten oder flüchten kann, schickt Waffenmeister Olaraja zwei Roboter, um nach ihnen zu suchen. Siehe Bereich **K** für das Ergebnis dieser Begegnung.

H. FEUCHTIGKEITSKOLLEKTOR (HG 1)

Der Feuchtigkeitskollektor in Madelons Stätte befindet sich am nordöstlichen Rand der Siedlung. Das Gerät ist ein mit mehreren Flanschen, die Satellitenschüsseln ähneln, ausgestatteter Metallturm. Am Fuße des Turms befinden 4 Wasserbehälter aus Plastik. Dicke Plastikröhre verbinden die Flanschen mit den Behältern.

Aibrettas Bericht nach rationieren die Azlanti das Wasser aus dem Feuchtigkeitskollektor, sodass die SC hier mehr Soldaten erwarten könnten. Leutnant Scharu hat hier jedoch stattdessen einen mächtigen Gegenstand benutzt, der nur einmal verwendet kann und hat einen Wasserelementar beschworen, um den Kollektor zu bewachen. Wenn die SC Kolonisten in der Nähe befragen, erfahren sie, dass der Feuchtigkeitskollektor normalerweise nicht bewacht wird, aber irgendwie "heimgesucht" ist. Wenn sie Wasser aus dem Kollektor entnehmen wollen, füllen und leeren sich die Behälter sich auf unerklärliche Weise wieder, es sei denn, ein Azlanti beaufsichtigt den Prozess. Dies erlaubt es den Besatzern, die Wasserverteilung der Siedlung zu kontrollieren, ohne Wachen in dem Bereich abstellen zu müssen.

Siehe die Karte von Bereich **H** auf Seite 14 für diese Begegnung.

Kreatur: Ein kleiner Wasserelementar haust in dem Mechanismus des Feuchtigkeitskollektors. Der Elementar wurde bei seiner Beschwörung magisch mit dem Feuchtigkeitskollektor verbunden und kann sich nicht weiter als 30 m von ihm entfernen, er kann jedoch in die Plastikbehälter weichen, aus ihnen hervorkommen oder sich in ihnen bewegen. Ist der Elementar in den Behältern, kann er gewöhnliches Wasser bewegen und den Eindruck erwecken, die Behälter würden sich entleeren.

Die Kreatur ist nicht sehr intelligent, aber von Natur aus listig. Untersucht jemand den Kollektor, versteckt sich der Elementar und bewegt Wasser aus einem Behälter in den anderen, um Verwirrung zu stiften. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Mystik (SG 16) lässt erkennen, dass die ungewöhnliche Wasserbewegung von einer Elementarkreatur beeinflusst wird. Ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 14) ablegt, kann den Elementar in den Behältern entdecken. Denkt der Elementar, dass er entdeckt wurde, sprüht er sich selbst durch die Flanschen, um außerhalb des Kollektors anzugreifen. Selbst, wenn er nicht entdeckt wird, langweilt sich der Elementar nach etwa einer Minute Trickserei und greift die SC an, wenn sie ihn nicht in Ruhe lassen.

Der Elementar verhält sich ruhig, wenn jemand in Azlanti-Rüstung in der Nähe ist. Er lässt dann das Sammeln von Wasser zu und greift auch nicht an. Zudem gehorcht er jeder Anweisung, die in Aqual gegeben wird – auch dann, wenn jemand anderes als ein Azlanti Wasser entnehmen will. Wenn die SC das Vertrauen der Rebellin Goraya Li (siehe Seite 13) gewonnen haben, kann sie ihnen helfen, indem sie solche Anweisungen in Aqual den SC mitteilt (sofern kein SC diese Sprache beherrscht).

KLEINER WASSERELEMENTAR**HG 1****EP 400**

N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5**VERTEIDIGUNG TP 20****ERK** 12; **KRK** 13**REF** +3; **WIL** +1; **ZÄH** +5**Immunitäten** wie Elementare; **Verteidigungsfähigkeiten**

Wasserherrschaft

ANGRIFF**Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 27 m**Nahkampf** Hieb +9 (1W6+5 W)**Angriffsfähigkeiten** Strudel (1W6+5 W, SG 10 1/Tag)**TAKTIK****Im Kampf** Der Wasserelementar fokussiert seinen Angriff auf jeden, der versucht, den Kollektor zu benutzen oder den, der am nächsten zu dem Gerät steht.**Moral** Der Wasserelementar kämpft bis zu seiner Zerstörung.**SPIELWERTE****ST** +4; **GE** +2; **KO** +1; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobatik +5, Athletik +5**Sprachen** Aqual**Sonstige Fähigkeiten** Löschen**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Löschen (AF)** Die Berührung eines Wasserelementars erstickt Große oder kleinere nicht-magische Flammen. Der Externar kann magisches Feuer, das er berührt, bannen wie mit Magie bannen (Zauberstufe = HG des Elementars).**Wasserherrschaft (AF)** Im Wasser befindliche Kreaturen erhalten einen Malus von -1 für Angriffs- und Schadenswürfe gegen einen Wasserelementar.**Belohnung:** Sollten die SC den Kolonisten Zugang zum Wasser verschaffen, ohne den Elementar zu besiegen (etwa, indem sie mit dem Elementar in Aqual sprechen oder erfahren, dass er jeder Kreatur in Azlanti-Rüstung gehorcht), erhalten sie EP, als hätten sie den Elementar im Kampf besiegt.

I. IM HAUS DES ADMINISTRATORS (HG 1)

Madelons private Residenz besteht aus zwei miteinander verbundenen Modulen statt eines einzelnen. Jedes Modul verfügt dennoch über einen separaten Eingang. Einer der Eingänge wurde mit einer aufwendigen goldfarbenen Stadtlandschaft bemalt, darüber steht geschrieben: „Vor dem Antlitz des Herren der ersten Schatzkammer ist Jedermann willkommen“. An der anderen Tür ist ein kleines Schild, darauf steht: „Private Angelegenheiten“. An jedem Eingang ist ein Ziffernblock neben der Tür. Das Gebäude ist gut erhalten, die Lichter sind jedoch aus. Allgemein macht sich das Gefühl breit, dass das Gebäude verlassen ist.

Da Madelon die doppelt große Residenz, die ihm als Administrator zusteht, als verschwenderischen Luxus ansieht, hat er eines seiner Module zu einer Kapelle Abadars umgebaut. Die Kapelle kann über den Eingang mit der goldenen Stadtlandschaft betreten werden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Religion (SG 10) ablegen, können erkennen, dass der Spruch ein üblicher Gruß der Kirche Abadars ist. Der andere Eingang führt zur privaten Residenz Madelons, aber die Kolonisten wissen, dass Madelon sich um die Angelegenheiten der Kolonie von jedem Eingang aus unabhängig von der Uhrzeit kümmern würde.

Obwohl Aibretta den SC den Code zur Residenz geben kann, funktioniert er derzeit nicht. Die Azlanti haben die Gebäude – einschließlich der Kapelle – durchsucht und nichts gefunden. Um andere am Zutritt zu hindern, haben sie dem Gebäude den Strom abgestellt. Ohne Strom kann die Tür nicht über den Ziffernblock geöffnet werden. Um Madelons Residenz zu betreten, muss die Tür mit Gewalt geöffnet (erfordert einen erfolgreichen Wurf für Stärke (SG 20)) oder die Hilfsstromversorgung aktiviert (erfordert einen Fertigkeitwurf für Technik (SG 18)) und der Code eingegeben werden. Der Code funktioniert nur bei Madelons privater Residenz, die SC können jedoch jede der Türen mit Gewalt öffnen.

Im Inneren von Madelons Residenz herrscht ein Durcheinander. Das Modul wurde gründlich durchsucht. Wenn die SC mit der Rebellin Goraya Li gesprochen haben, könnten sie ein besonderes Interesse daran haben, den Bericht aus dem Blauzinngebirge über den Minenunfall zu finden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 15) ablegen, finden den Bericht zwischen den verstreuten Papieren. In dem Bericht steht, dass Gorayas Bruder und zwei Nichten bei dem Unfall verletzt wurden, aber höchstwahrscheinlich wieder gesund werden. Wenn die SC den Bericht Goraya bringen, ist diese dankbar und schenkt den SC ihr Vertrauen (siehe Seite 13).

In der Kapelle, die mit Madelons Residenz durch eine leicht zu öffnende Tür verbunden ist, befinden sich mehrere einfache Bänke und ein Altar mit dem heiligen Symbol Abadars – eines goldenen Schlüssels (den die SC durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur oder Mystik (SG 10) erkennen können). Die Kapelle wurde ebenfalls durchsucht, jedoch nicht besonders gründlich. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 22) ablegen, entdecken eine Nische im Altar, hinter dem heiligen Symbol. In der Nische befindet sich ein Datenpad, wie nachfolgend unter Schätze beschrieben.

Falle: Die Azlanti haben hinter der Tür zu Madelons Residenz eine Falle angebracht, die Waffenmeister Olaraja benachrichtigen soll, falls jemand herumschnüffelt. Ein Bereich von 1,50 m hinter der Tür zu Madelons Residenz enthält eine Druckplatte, die ausgelöst wird, sobald jemand auf sie tritt, sei es beim Betreten oder Verlassen des Raums. (Bedenke, dass die SC diese Platte möglicherweise nicht auslösen, wenn sie durch die Kapellentür hereinkommen.)

DRUCKPLATTENFALLE**HG 1****EP 400****Typ** Technologisch; **Wahrnehmung** SG 21; **Ausschalten** Technik SG 16 (Druckplatte ausschalten)**Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Keiner**Effekt** Schallstoß (3W6 Sch); REF, SG 12 halbiert; löst Alarm im Bereich **M8** aus.

Schätze: In der Altarnische befindet sich Madelons Datenpad. Es ist ein Datenpad Grad 2, dessen Wert sich auf 300 Crediteinheiten beläuft. Die SC können das Gerät durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer (SG 21) hacken (oder warten, bis sie Madelon befreien – dieser kann ihnen Zugriff gewähren). Auf dem Datenpad ist eine Videoaufzeichnung von Madelons Besprechungen mit Cedona bezüglich ihrer Erkundungen der *Azlantis Wagnis* gespeichert (Cedonas Beschreibungen der Absturzstelle stimmen mit den Bereichen **N1-N3** überein). Obwohl die Daten nicht einmal ansatzweise ausreichen, um den *Runenantrieb* völlig neu zu bauen, sind darin viel mehr Informationen über das Artefakt enthalten, als die Azlanti preisgeben wollen. Wenn die SC versuchen,

Madelons sein Datenpad zurückzugeben, nachdem er befreit wurde, besteht er darauf, dass die SC es behalten, da Cedonas Informationen vielleicht hilfreich sein könnten.

Entwicklung: Falls die SC die Druckplatte auslösen, sendet Waffenmeister Olaraja eine Patrouille aus (Kadetten der Aionengarde aus Bereich **G** oder, wenn diese nicht verfügbar sind, zwei Kadetten aus Bereich **M1**), um die Residenz zu untersuchen. Sie kommen in 3W6 Minuten an.

J. DIE HINRICHTUNG (HG 3)

Dieses Ereignis sollte nicht eintreten, bevor die SC nach einer anderen Mission zu Aibrettas Schrottladen in der Siedlung zurückkehren. Wenn sie ankommen, läuft ihnen die Mechanikerin entgegen.

„Sie haben ihn! Die Azlanti, meine ich. Sie haben Jellik. Der Idiot hat sich für irgendeine blöde Sabotageaktion raus geschlichen, und ein paar von diesen verfluchten Soldaten haben ihn geschnappt. Sie werden ihn nicht einsperren – die werden ihn jeden Augenblick hinrichten, etwas südwestlich von hier. Ich glaube, die werden noch warten, bis sich eine kleine Menge versammelt hat, und ein Exempel an ihm statuieren. Bitte, beeilt euch, rettet diesen verdammten Blödmann!“

Aibretta nimmt Kontakt mit ihrem Rebellennetzwerk auf, um sicherzustellen, dass sich keine weiteren Azlanti einmischen und die Lage noch schlimmer machen. Sie wird direkt hinter den SC sein, will aber, dass diese vorausseilen, um die Hinrichtung zu stoppen. Wenn die SC ankommen und das Geschehen beobachten können (normalerweise aus einer Sichtweite von 12 m im Nebel), baumelt Jellik in Handschellen an einem Laternenmast. Sein Körper ist aufgehängt, seine Füße berühren kaum noch den Boden, seine Nase blutet und sein Gesicht ist mit frischen blauen Flecken übersät. Zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde – besonders grausame Mitglieder der Organisation – stehen neben Jellik und halten ihre Karbonfaserpeitschen griffbereit. Ein Dutzend Kolonisten sind um sie versammelt und schaut vor Schrecken erstarrt zu. Als die SC eintreffen, schlitzt einer der Kadetten Jelliks Bauch gerade mit einem Messer auf – dies ist eine blutende, aber noch nicht unbedingt tödliche Wunde. Der andere Kadett schwingt seine Karbonfaserpeitsche vor der Menge, als würde er sie dazu herausfordern, dazwischen zu gehen.

Siehe die Karte von Bereich **J** auf Seite 14 für diese Begegnung.

Kreaturen: Zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde haben die Hinrichtung inszeniert, um eine unüberlegte Reaktion der mutigsten Kolonisten zu provozieren. Die beiden Azlanti sind grob gebaute bärtige Männer mit spitzen Geheimratsecken. Anders als die anderen Soldaten haben sie ihre Helme am Gürtel befestigt, um die Kolonisten besser provozieren und einschüchtern zu können. Mischen die SC sich ein, werden die beiden erfahrenen Kadetten der Aionengarde sofort angreifen. Jelliks Verletzungen sind schwer: Wird er nicht geheilt, stirbt er in 3 Runden (Jellik stirbt sofort, wenn er weiteren Schaden erleidet).

ERFAHRENE KADETTEN DER AIONENGARDE (2) HG 1

EP je 400

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

TP JE 20

ERK 12; KRK 14

REF +3; WIL +1; ZÄH +5

FRÜHZEITIGER ANGRIFF AUF DIE GARNISON

Falls die SC die Garnison nach nur einer oder zwei von Aibrettas Missionen angreifen – oder schlimmstenfalls als erstes angreifen – werden die Türen schwer zu durchbrechen sein. Selbst wenn die SC es schaffen, bereiten sich die Azlanti in dem Bereich für einen massiven Gegenangriff vor. Zusätzlich zu den beschriebenen Feinden verfügt die Garnison über zwei weitere erfahrene Kadetten der Aionengarde aus Bereich **J** sowie zwei Sicherheitsroboter der Beobachterklasse aus Bereich **K**. Zudem werden die Soldaten in der Garnison schnell die Patrouille aus Bereich **G** zurückrufen, in der Hoffnung, die Angreifer in die Zange nehmen zu können. Wenn die SC mit der gesamten gegnerischen Macht konfrontiert werden, müssen sie wahrscheinlich flüchten. Waffenmeister Olaraja wird den Azlanti befehlen, die SC fliehen zu lassen – er will ihre Gegenwart in der Stadt überwachen und sie später zusammen mit ihren Mitstreitern gefangen nehmen. In diesem Fall können die SC Aibrettas Missionen immer noch erfüllen, die Azlanti werden jedoch besser über ihr Aussehen und Taktiken informiert sein.

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Standard-Karbonfaserpeitsche +8 (1W4+5 H nicht-tödlich) oder Überlebensmesser +8 (1W4+5 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +5 (1W6+1 S)

TAKTIK

Im Kampf Die erfahrenen Kadetten der Aionengarde versuchen, den am stärksten aussehenden SC in die Zange zu nehmen und nutzen volle Angriffe um ihn zu besiegen. Können sie dies nicht, versucht einer von ihnen, SC anzugreifen, die Zauber wirken. Sie nutzen die Karbonfaserpeitschen statt ihrer Messer, um die SC einzuschüchtern und weitere Exempel an ihnen zu statuieren.

Moral Fällt ein erfahrener Kadett der Aionengarde auf 4 TP oder weniger, versucht er zu flüchten. Die Menge umzingelt ihn jedoch und tötet ihn mit improvisierten Knüppeln. Die Kolonisten üben schreckliche Vergeltung aus.

SPIELWERTE

ST +4; GE +1; KO +2; IN +1; WE +1; CH +1

Fertigkeiten Athletik +5, Beruf (Soldat) +5, Einschüchtern +10

Sprachen Azlanti

Ausrüstung Truppen-Zeremonielle Plattenrüstung,

Standard-Karbonfaserpeitsche, Taktische Halbautomatische Pistole mit 9 Patronen für Handfeuerwaffen

Entwicklung: Aibretta kommt an, gerade als der Kampf beendet ist. Wenn die SC Jellik retten, hält sie ihm eine Standpauke wegen seines Leichtsinns, während sie ihn gleichzeitig umarmt und an sich drückt. Wenn die SC Jellik nicht retten können, verstreuen sich die Kolonisten schnell wieder aus Sorgen um die Konsequenzen. Aibretta ist tief betrübt, aber auch umso mehr entschlossen, die Azlanti zu vertreiben. In beiden Fällen bleibt der Angriff auf die erfahrenen Kadetten der Aionengarde von den Azlanti nicht unbemerkt. Waffenmeister Olaraja sendet die zwei Roboter aus, um nach den SC

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

zu suchen. Dazu wird die Begegnung Reaktion der Azlanti aus (Bereich **K**) zu einem passenden Zeitpunkt ausgeführt. Wenn die SC diese Azlanti besiegen und Quorsica Arquinn Bericht erstatten, ist sie den SC dafür dankbar, dass sie sich an den Azlanti für sie gerächt haben und erzählt, was sie über die Garnison weiß (siehe Seite 15).

K. REAKTION DER AZLANTI (HG 3)

Dieses Ereignis tritt ein, nachdem die Azlanti-Garnison von der Anwesenheit der SC erfährt. Höchstwahrscheinlich wird dies passieren, weil ein Kadett die anderen während der Begegnung auf dem Friedhof warnt (Bereich **G**) oder wenn die SC sich in die Hinrichtung einmischen (Bereich **J**). Diese Begegnung kann etwa dann passend sein, wenn Waffenmeister Olaraja von den

Störfrieden erfährt, z. B. durch einen aufgeflogenen Schwindler im Speicher (Bereich **E**) oder die Falle in Madelons Residenz (Bereich **I**). Dieses Ereignis kann überall in Madelons Stätte eintreten, wahrscheinlich aber in der Nähe von Aibrettas Schrottladen, während die SC gerade aufbrechen, um einen Sabotageakt zu verüben oder anderweitig Schaden anzurichten.

Siehe die Karte von Bereich **K** auf Seite 14 für diese Begegnung.

Kreaturen: Zwei Azlanti-Sicherheitsroboter werden damit beauftragt, in der Siedlung nach Fremden zu suchen. Diese Roboter fliegen über der Siedlung und verstecken sich im Nebel, bis sie die SC finden. Dann stürzen sie sich auf die SC herab und greifen diese an. Diese fliegenden Roboter ähneln einer kleineren Version der Azlanti-Drohnen, welche die SC über Nakondis bekämpft haben.

AZLANTI-SICHERHEITSROBOTER (2) HG 1

EP je 400

Beobachterklasse-Sicherheitsroboter (*Starfinder-Alien-Archiv* 98)

TP je 17

TAKTIK

Im Kampf Die Roboter benutzen zunächst ihre Klebgranaten, um Feinde zu verstricken. Dann greifen sie mit ihren Pistolen an, um die Feinde bewusstlos zu machen, bis Azlanti-Soldaten ankommen.

Moral Die Sicherheitsroboter sind Konstrukte und kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

L. DER STALL

Dieses offene Gebäude sieht wie eine rostige Scheune aus, die rot und weiß angemalt wurde. Eine der Seiten des Gebäudes ist offen, darin befinden sich unter einer grauen Plane mehrere Fahrzeuge.

Hier bewahren die Kolonisten ihre Schwebelaster auf und warten diese. Sie werden benutzt, um große Entfernungen zu anderen Gebieten in der Kolonie zu überbrücken. Die Schwebelaster sind mehr oder weniger dreieckig, mit einem Schwebelantrieb vorne sowie zwei weiteren hinten, die eine breite Fläche für Fracht stützen. Die Siedler bezeichnen dieses Gebäude als den Stall, weil die Schwebelaster ein wenig an dicke Pferde erinnern. Um diesem Namen gerecht zu werden, hat jemand das Gebäude vor Jahren wie eine Scheune gestrichen. Die Kolonie von Nakondis verfügt über acht Schwebelaster, momentan befinden sich jedoch nur drei von ihnen im Stall – die anderen sind gerade an entfernten Außenposten. Diese Schwebelaster sind nicht funktionstüchtig, da ihnen wichtige Komponenten für die Zündung fehlen. Die Kolonisten haben den azlantischen Besitzern gegenüber behauptet, dass Hobgare die Ersatzteile gestohlen hätten und die Schwebelaster seit Monaten kaputt seien. Tatsächlich befinden sich die Komponenten bei Ludvar Cresk. Die Schwebelaster ohne die Zündungskomponenten zu reparieren ist schwierig und erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik (SG 26).

Entwicklung: Wenn die SC Ludvars synthetische Stimmbox aus Bereich **F** mitgenommen haben, gibt Ludvar zu, die fehlenden Komponenten zu haben, und bietet ihnen an, diese wiedereinzusetzen, sobald die Besetzung durch die Azlanti beendet ist. Wenn die SC die Schwebelaster früher benutzen wollen, können sie Ludvar mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie (SG 18) überzeugen, die Komponenten wiedereinzusetzen.



SCHWEBELASTER

STUFE 2

PREIS 1.850

Großes Landfahrzeug (Breite: 1,50 m; Länge: 3 m; Höhe: 0,90 m)

Bewegungsrate 6 m, Höchstgeschwindigkeit 60 m, 33 km/h (Schweben)

ERK 13; KRK 15; Deckung Teilweise Deckung

TP 28 (14); Härte 5

Angriff (Kollision) 5W4 W (SG 11)

Modifikatoren -1 Steuerung, -2 Angriff (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)

Systeme komplizierter Anlasser, planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere 2**

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Komplizierter Anlasser (AF) Wegen häufiger Nutzung und Hobgar-Übergriffe ist das Starten eines Schwebelasters in Madelons Stätte eine komplizierte Angelegenheit, selbst mit wieder eingebauten Zündungskomponenten. Einen Schwebelaster zu starten erfordert eine volle Aktion statt einer Bewegungsaktion.



AZLANTI-SICHERHEITSROBOTER

M. DIE GARNISON

Wie auch die anderen Gebäude in Madelons Stätte ist die Azlanti-Garnison ein vorgefertigtes Modul, das in Einzelteilen auf der Planetenoberfläche entladen und vor Ort zusammengesetzt wurde. Da sie jedoch aus dem Azlanti-Sternenreich stammt und sich auch als Befestigungsanlage im Kriegsfall eignet, unterscheidet sich die Garnison optisch sehr stark von den Modulen der Kolonisten. Die Garnison nimmt das Zentrum der Siedlung ein und wurde im Gemeinschaftsbereich zusammengesetzt – sowohl aus Bequemlichkeit als auch um die Kolonisten abzuschrecken. Das Gebäude ist 4,50 m hoch und beständiger als die umliegenden Stahlmodule: Die äußeren Wände sind so stark wie Trennwände eines Raumschiffs. An der Garnison sind auch Flutlichter angebracht, um den Bereich gut ausgeleuchtet zu halten, auch wenn der allgegenwärtige Nebel die Sichtweite dauerhaft auf 12–20 m beschränkt. Zudem verfügt die Garnison über zwei nach oben gerichtete Schwere Laserkanonen auf dem Dach, die angreifende Raumschiffe abwehren sollen. Sie können nicht auf Ziele auf dem Boden gerichtet werden.

Die Garnison hat zwei Außentüren: die zum Bereich **M1** führende Doppeltür und den Hintereingang, der zum Bereich **M4** führt. Diese Türen sind 30 cm dick und bestehen aus dem gleichen Material, das zum Bau von Raumschiff-Luftschleusen verwendet wird (Härte 35, 160 T, Zerbrechen-SG 40). Normalerweise öffnen sich diese Türen automatisch, wenn sich ein gebürtiger Azlanti mit einem autorisierten Mikrochip nähert (diese werden oft in die Helme von Rüstungen der Imperialen Flotte installiert.) Die Türen können mit einem Fertigkeitwurf für Computer oder Technik (SG 30) gehackt werden. Nachdem die SC die Hobgare im Bereich **F** befreit haben, richten die Schädlinge großen Schaden an den Türsystemen an. Innerhalb einer Stunde nach der Befreiung der Hobgare werden sich die Türen für alle öffnen, die einen Helm mit dem richtigen Mikrochip tragen (diese sind leicht bei jedem Azlanti-Soldaten zu finden, den die SC besiegt haben), unabhängig davon, ob sie

Azlantiblut haben oder nicht. Der SG zum Öffnen der Türen sinkt dann auf 20. Jellik Fulson versuchte gerade, diese Türen zu sabotieren, als er gefangen wurde. Wenn die SC die Hobgare nicht befreit haben, kann der gleiche Effekt erzielt werden, wenn Jellik seinen Plan nach einer Zeit von 10 Minuten vollenden kann. Voraussetzung dafür ist, dass die SC Jellik vor der Hinrichtung (siehe Bereich **J**) gerettet haben. Wenn die SC die Hobgare nicht befreit haben, und

Jellik seinen Wunden erliegt, müssen die SC die Türen selbst sabotieren. Dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer oder Technik (SG 20) und 10 Minuten. Ist der Fertigkeitwurf nicht erfolgreich, werden die Kadetten der Aionengarde in Bereich **M1** über den Versuch der SC alarmiert.

Das Innere der Garnison ist eng und funktional, während die Bauweise dem weitläufigen Stil der meisten azlantischen Bauten entspricht. Die Räume in der Garnison sind hell erleuchtet. Die inneren Türen bestehen aus widerstandsfähigem Stahl, öffnen sich jedoch schon bei Berührung, soweit nicht anders angegeben. Die meisten Türen sind ordentlich in Azlanti ausgeschildert und geben an, welche Funktion der nächste Raum erfüllt.

Die Karte der Garnison befindet sich auf Seite 14.

M1. HAUPTSAMMELPUNKT (HG 1)

Dieser Raum ist spärlich möbliert, dafür aber sehr gut ausgeleuchtet. Eine schwere Doppeltür aus Metall im Westen ähnelt einer Luftschleusentür auf einem Raumschiff. Kleinere Türen im Norden und Osten sind mit hellgrüner Schrift bemalt. An der Südwand befinden sich mehrere Hologramm-Schirme, die einen detaillierten Lageplan von Madelons Stätte mit langen Lauftexten zu jedem Gebäude zeigen. Auf einem eleganten ausklappbaren Regal unter den Bildschirmen befindet sich eine Computerkonsole.

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

In diesem Raum können die azlantischen Truppen ihre Einheiten sammeln sowie die Aufgaben zu Patrouillen und zur Kontrolle der Bevölkerung erhalten. Im Falle eines Aufstands oder bei Aufruhr kann dieser Raum als Knotenpunkt zur Koordinierung von Truppenbewegungen und Plänen für Gegenangriffe dienen. Von der Konsole aus kann der befehlshabende Offizier das Geschehen steuern. Da die Azlanti Madelons Stätte unter Kontrolle zu haben glauben, zeigt die holografische Karte lediglich banale Details wie Bewohner der Gebäude und deren Funktion sowie Anmerkungen zu Ein- und Ausgängen. Die Information ist in knappen, formalen Sätzen in Azlanti dargestellt.

Die SC haben zu diesem Zeitpunkt sicherlich die Aufmerksamkeit der Azlanti erregt, sodass die Bildschirme auch sämtliche den Azlanti verfügbaren Informationen über die SC darstellen. Die Informationen sind rot gekennzeichnet. Die Bildschirme sollten zumindest ein paar Bilder der SC zeigen, selbst wenn diese verschwommen sind – wie aus einer großen Entfernung im Nebel aufgenommen – sowie diverse Anmerkungen über ihre Fähigkeiten, mögliche Aufenthaltsorte und mutmaßliche Verbündete in Madelons Stätte enthalten. Wenn die SC bei ihren Missionen nicht heimlich vorgegangen sind und Truppen lebend zu Waffenmeister Olaraja zurückkehren ließen, werden diese Informationen sehr detailliert sein und sollten die SC ins Schwitzen bringen (etwa, indem Aibrettas Schrottladen als ihr mutmaßliches Versteck gekennzeichnet sowie das Raumschiff der SC und sein möglicher Aufenthaltsort dargestellt werden, möglicherweise auch in Verbindung mit den Rebellen, welche die SC getroffen haben). Wenn die SC jedoch besonders behutsam während ihrer Missionen in der Stadt waren, ist dies eine gute Gelegenheit, ihre Vorsicht zu belohnen, indem die Azlanti nur wenige Informationen über sie sowie nur vage Vermutungen zu ihren Bewegungen darstellen können.

Die Doppeltür ist der Haupteingang zur Garnison. Die nördliche Tür trägt die Aufschrift „Kaserne“ in Azlanti. Die östliche Tür trägt die Aufschrift „Kasino“ in Azlanti.

Kreaturen: Zwei Kadetten der Aionengarde bewachen den Bereich. Die Kadetten versuchen, alle Eindringlinge auszuschalten, ohne vorher Fragen zu stellen.

KADETTEN DER AIONENGARDE (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite 9)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Kadetten über die Anwesenheit der SC Bescheid wissen (etwa, wenn die SC länger als 1 Runde brauchen, um die Tür zu öffnen oder wenn sie bei der Sabotage der Türsysteme scheitern), macht sich ein Kadett bereit, auf die erste Person zu feuern, die durch die Tür kommt, während der andere eine Bewegungsaktion vorbereitet, um in der Garnison am Computer-Terminal Alarm auszulösen.

Im Kampf Falls in der Garnison noch kein Alarm ausgelöst wurde, löst ein Kadett Alarm aus. Beide Kadetten konzentrieren das Feuer auf einen einzelnen SC und verfolgen alle Feinde, die einen Fluchtversuch unternehmen.

Moral Die Kadetten kämpfen bis zu ihrem Tod.

Entwicklung: Wird der Alarm ausgelöst, bereiten sich alle Feinde im Gebäude auf den Kampf vor, bleiben aber in ihren Räumen, wie die Jahre voller Training und Disziplin es sie gelehrt haben.

M2. KASERNE

In diesem länglichen Raum stehen ganze Reihen von Stockbetten, jeweils mit einem Schließfach mit je zwei unterschiedlichen Schriftzeichen. Alle Betten sind ordentlich gemacht. An der östlichen Wand befinden sich zwei runde Vorsprünge, dazwischen ist ein schmaler Gang. Am nördlichen Vorsprung befindet sich eine kleine Tür mit hellgrüner Schrift. Zwei Türen führen aus dem Raum nach Süden und eine weitere führt nach Osten. Alle Türen sind mit grüner Schrift gekennzeichnet.



Im Raum befinden sich 13 Stockbetten. Alle Schließfächer haben zwei Klappdeckel, einen an jeder Seite. Auf jedem Deckel befindet sich ein persönliches Symbol – das Wappen einer Familie, das den jeweiligen Besitzer kennzeichnet. Obwohl die SC keine Familiennamen des Azlanti-Sternenreichs diesen Symbolen zuordnen können, kann ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur (SG 16) ablegt, identifizieren, was diese Symbole allgemein bedeuten. Obwohl die Symbole alle unterschiedlich sind, bestehen viele von ihnen aus ähnlichen Elementen. Hinter jedem Deckel befindet sich ein Fach, das groß genug für die persönlichen Ausrüstung eines Kadetten ist. Obwohl manche Fächer einige persönliche Habseligkeiten – etwa von getöteten Kolonisten gestohlene Wertgegenstände oder Bilder von grinsenden Kadetten vor dem Hintergrund eines grausamen Mordes – beinhalten, enthalten die Fächer nichts von Wert.

Die Türen sind in Azlanti beschriftet. An der westlichsten Tür in der Südwand steht „Hauptsammelpunkt“, während an der anderen Tür „Kasino“ steht. Die nördliche Tür führt zum „Waschraum“. Die Tür in der Ostwand ist mit der Aufschrift „Hintereingang“ versehen.

Entwicklung: Wenn die SC in der Kaserne viel Lärm machen, werden die beiden Kadetten der Aiongarde aus Bereich **M1** nach 1W4 Runden kommen, den Raum zu untersuchen (es sei denn, sie wurden bereits besiegt).

M3. WASCHRAUM

Dieser einfache Waschraum ist klein und funktional. Er wird von allen in der Garnison verwendet. Die Kadetten sind unter Androhung harter Strafen verpflichtet, ihre eigene Sauei aufzuräumen. Die Tür zum Bereich **M2** kann zum Schutz der Privatsphäre von innen verschlossen werden.

M4. RÜCKWÄRTIGER SAMMELPUNKT

In diesem breiten Raum befindet sich ein einziger leerer Bildschirm, auf einem Tablett darunter steht ein Computer. Über einer schweren Metalltür in der Ostwand befindet sich eine rote Leuchte, die im Moment ausgeschaltet ist. Die anderen Türen – eine neben der schweren Tür und eine in der Westwand – sind kleiner und mit hellgrüner Schrift gekennzeichnet.

Dieser Sammelpunkt wird nur benutzt, wenn der Hauptsammelpunkt unbenutzbar ist. Ansonsten ist der Raum ein Hintereingang zur Garnison und wird von den Kadetten entsprechend behandelt. Die feste luftschleusenähnliche Tür führt nach draußen. Die rote Leuchte über der Tür gibt an, dass die Tür offen ist. Die westliche Tür trägt die Aufschrift „Kaserne“ in Azlanti. Die östliche Tür trägt die Aufschrift „Werkzeug“ in Azlanti.

M5. WERKZEUGKAMMER

In diesem Lagerraum befinden sich mehrere eingebaute Regale und Gestelle mit Eimern und Kisten sowie einer Ansammlung falsch zugeordneter Waffen. Der Raum ist eng und riecht nach Schmieröl.

Die Azlanti haben die Waffen der Kolonisten, Geräte zur Langstreckenkommunikation und sonstige Ausrüstung beschlag-

nahmt, die für gefährlich erachtet wurden. Diese werden hier aufbewahrt. Zudem werden in diesem Raum gewöhnliche Materialien wie Kabel, Grabwerkzeuge und Ersatzbatterien gelagert.

Schätze: Obwohl die meisten hier gelagerten Waffen den Bewohnern von Madelons Stätte gehören, stammt die wertvollste Ausrüstung von den Azlanti oder den getöteten Kolonisten. Dazu gehört ein Elektroschockgewehr, zwei Automatikgewehre, sechs Batterien, zwei Hochleistungsbatterien, acht persönliche Kommunikationseinheiten, Handschellen, 60 m Kabel aus Titanlegierung sowie ein Spezialwerkzeugset für Ingenieure (Waffenschmiedekunst). Ein Bandelier mit 3 Brandgranaten I liegt hinter einer auseinander gebauten Satellitenschüssel. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 18) kann ein SC die Granaten beim Durchsuchen des Raums entdecken.

M6. KÜCHE

In dieser sauberen Küche befindet sich eine Spüle, die mit einem großen Wasserbehälter verbunden ist, sowie ein elektrischer Herd und mehrere Regale mit verpackten Lebensmitteln. Der Raum hat nur zwei Ausgänge – eine Tür in der Ostwand und eine Durchreiche daneben.

Die hier gelagerte Verpflegung ist fade, aber nahrhaft. Leutnant Scharu besteht auf geregelten Mahlzeiten, um Einheit zu fördern und ihren loyalen Soldaten die Möglichkeit zu geben, Abweichler in den eigenen Reihen aufzudecken. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 13) ablegen, bemerken, dass die Küchenspüle und der Herd mit einem Kreis aus Runen verziert sind, die in die Oberfläche eingearbeitet wurden. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Mystik (SG 18) erkennen sie, dass sie einen schwachen Beschwörungseffekt besitzen. Sobald jemand den Herd oder die Spüle berührt, erscheint ein magischer Diener. Dieser „Küchengeist“ funktioniert wie von dem Zauber *Unauffälliger Diener* beschworen. Er ist jedoch nicht unsichtbar und erscheint als ein kleiner mechanischer Humanoid. Der Geist befolgt alle Anweisungen, die ihm in Azlanti gegeben werden. Bekommt er keine konkreten Befehle, wäscht er alles, was auf der Spüle steht, und kocht jedes Essen, das auf oder neben dem Herd steht. Der Geist kann gut kochen und Putzen. Er verbleibt 1 Stunde lang in der Küche, dann verschwindet er und kann 1 Stunde lang nicht wiedererscheinen. Er kann die Küche nicht verlassen. Diese magische Verbesserung der Garnison wurde auf Leutnant Scharus Geheiß eingebaut, da sie niemandem anvertrauen würde, ihr Essen zu kochen. Die Kadetten waren mit der Verbesserung zufrieden – sie bedeutete, dass niemand Küchendienst haben musste.

M7. KASINO

Entlang der Südwand dieses großen Raumes stehen vier gestapelte und zusammengefaltete Metalltische. Mehrere farbenfrohe stilisierte Poster zieren die Wände des Raums. In der Westwand befinden sich zwei Türen mit hellgrüner Schrift sowie eine quadratische, 60 cm große Durchreiche, die zur Küche führt. Die Tür in der Nordwand und ein sowie die Tür in dem runden Bereich in der Ostwand sind ebenfalls grün beschriftet. Auf einer kleinen elektronischen Konsole neben der östlichen Tür befindet sich ein Ziffernblock, eine gelbe Leuchte und eine Kameralinse.

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Jeder der vier Tische ist mit einem auffälligen Aktivierungsknopf bestückt: Wird dieser betätigt, entfalten sich die Tische und enthüllen die dazugehörigen Sitzbänke. Dann breiten sich die Tische wie Spinnen auf der freien Fläche aus. Sie halten dabei Abstand zu anderen Tischen, um den Besuchern etwas Raum zum Essen zu bieten. Wird der Knopf noch einmal betätigt, falten sich die Tische wieder zusammen, sofern die Tischplatte und die Bänke leer sind.

Die Poster zeigen Propaganda des Sternereichs. Sie ermahnen die Kadetten, härter zu kämpfen und ihre Treue gegenüber dem Sternereich vor Augen zu halten. Die Sätze in eckiger Schrift in Azlanti sind Slogans wie etwa „Ein Soldat ist Tausend Einheimische wert“, „Für den Aionenthron musst du alles geben“ und „Gehorche deinen Vorgesetzten, herrsche über die Schwachen“.

Die östliche Tür trägt die Aufschrift „Kommandozentrale“ in Azlanti. Die gelbe Leuchte zeigt, dass der Zugang zu dem Raum momentan beschränkt ist. Im Gegensatz zu anderen Türen in der Garnison lässt sich diese Tür nicht mit einer bloßen Berührung öffnen. Wird der Ziffernblock bedient, schaut ein Azlanti in Bereich **M8** durch die Kamera und öffnet die Tür. Dies passiert unabhängig von der eingegebenen Zahl. Sollten die SC den Ziffernblock lediglich berühren, wird einer der beiden erfahrenen Kadetten der Aionengarde in Bereich **M8** dem nachgehen. Wenn er Azlanti sieht (oder die SC, welche sich als Azlanti verkleidet haben),

öffnet er die Tür. Wenn die SC in Alarmbereitschaft ist oder die SC etwas Ausgeklügelteres versuchen (etwa unverkleidete Charaktere als „Gefangene“ hierher zu bringen), müssen die SC einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen gegen einen SG, der dem Fertigkeitswurf des erfahrenen Kadetten für Motiv Erkennen entspricht (der Gesamtbonus des Kadetten für Motiv Erkennen beträgt +0). Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik (SG 20) können die SC den Ziffernblock umgehen. Scheitern die SC mit einem kleineren Unterschied als 5, werden die Azlanti in Bereich **M8** benachrichtigt, als hätten die SC den Ziffernblock lediglich berührt. Scheitern die SC mit einem Unterschied von 5 oder mehr, werden die Azlanti den Umgehungsversuch erkennen. Siehe Bereich **M8** für die Reaktion der erfahrenen Kadetten, wenn sie Gefahr ahnen. Die nördlichste Tür in der Westwand trägt die Aufschrift „Haupt sammelpunkt“ in Azlanti. Die andere Tür in der Westwand trägt die Aufschrift „Küche“ in Azlanti.

Entwicklung: Wenn die SC im Kasino viel Lärm machen, werden die zwei Kadetten der Aionengarde aus Bereich **M1** nach 1W4 Runden kommen, um den Raum zu untersuchen (es sei denn, sie wurden bereits besiegt).

M8. KOMMANDOZENTRALE (HG 3)

Die Beleuchtung in der runden Kammer ist gedimmt, nur einige Strahler beleuchten die in Ringform im Raum auf breiten, gewellten Konsolen aus Plastik und Metall verteilte Computerausstattung. Die leuchtenden Bildschirme des Computersystems zeigen eine Station, die erkennbar für

Waffensteuerung gedacht ist. Filigrane Gestelle hänge von der Decke. Sie enthalten Kommunikationsausstattung. Ein Projektor hängt in der Mitte des Raums von der Decke und zeigt ein holografisches Bild von Nakondis. Die Türen in der West- und Ostwand sind mit hellgrüner Schrift versehen.



Dieser Raum ist die Kommandozentrale der Azlanti-Garnison. Der befehlshabende Offizier der Garnison steuert von hier aus die Abwehr mittels der Schwere Laserkanonen auf dem Dach, bedient das planetare Störsignal und koordiniert die Kommunikation mit anderen azlantischen Truppen im Sternensystem.

Waffenmeister Olaraja verbrachte hier viel Zeit, doch seit Leutnant Scharus Abreise zur Azlantis Wagnis zog er in das Büro des Kommandanten (Bereich **M11**) und stationierte hier zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde. Die Kommunikationsvorrichtung an der Decke ist der Generator für das Störsignal. Das Gerät funktioniert wie ein Störsender der Stufe 4, mit zwei wichtigen Unterschieden. Erstens, wenn es an die Kommunikationsvorrichtung der Garnison angeschlossen wird, unterdrückt das Gerät Funksignale in einem Umkreis von 300 km. Damit deckt es einen wesentlich größeren Bereich ab als die Störsender der Paktwelten, der ausreicht, um sämtliche Kommunikation in der Kolonie von Nakondis zu unterdrücken. Zweitens beeinträchtigt das Störsignal keine azlantische Kommunikation, sodass sogar die Kommunikationseinheiten in den Helmen der Truppen weiterhin normal funktionieren.

Die Computer im Raum können bei der Zugangsbeschränkung zwischen beschränkt (dies erfordert eine Eingabe auf dem Ziffernblock) und unbeschränkt (die Türen öffnen sich durch eine bloße Berührung) schalten. Wird der Zugang beschränkt, ist die Leuchte neben dem Ziffernblock gelb, bei unbeschränktem Zugang grün. Wenn die SC in der Garnison eintreffen, ist der Zugang auf beschränkt eingestellt, wie in Bereich **M7** beschrieben. Diese Einstellung zu ändern erfordert eine Bewegungsaktion.

Die holografische Darstellung von Nakondis dreht sich langsam. Dies ist eine von der *Barazad* aufgenommene Karte, die bei der Ankunft im Planetensystem erstellt wurde. Die Besatzungstruppen der Azlanti nutzen Karten wie diese oft, da sie einen allgemeinen Überblick über die Kontrolle durch die Azlanti zeigen. Obwohl der Planet vorwiegend blau gefärbt ist, werden zwei Flecken grün dargestellt. Sie zeigen an, wo die Azlanti ihre Gebietsansprüche geltend machen. Dazu gehören Madelons Stätte und ein kleinerer Bereich 18 km nordwestlich entfernt (dort befindet sich die *Azlantis Wagnis*). Die Azlanti werden mehr Truppen und Ressourcen auf den Planeten bringen, sodass das gesamte Hologramm sich irgendwann grün färbt. Bald darauf bringen die Azlanti das ganze System unter ihre Kontrolle. Dies liegt jedoch weit in der Zukunft, und das Nakon-System scheint sowieso wenig zu bieten, was überhaupt einer Eroberung wert wäre. Das Status-Hologramm gehört jedoch zur Standardausrüstung einer Azlanti-Garnison. Der große grüne Fleck ist klar erkennbar Madelons Stätte, es gibt jedoch keine Hinweise darauf, was der kleinere Fleck darstellt. Wahrscheinlich werden die SC Informationen über die Absturzstelle der *Azlantis Wagnis* in Bereich **M10** erhalten. Ihre Neugier könnte sie aber auch dann in dieses Ge-

biet treiben, wenn sie keine Hinweise auf die *Azlantis Wagnis* bekommen. Die westliche Tür ist als „Kasino“ in Azlanti gekennzeichnet, während die Tür im Osten als „Freizeitraum“ ausgewiesen ist.

Gefahr: Zu der Ausstattung in diesem Raum gehören zwei sogenannte Blendstrahler, die mit einer Standard-Aktion aktiviert werden können. Werden diese Geräte aktiviert, feuert jeder der von der Decke hängenden Strahler zu Beginn jeder Runde auf eine zufällige Kreatur im Raum. Kreaturen, die mit Mikrochips ausgestattet sind, die ihnen Zugang zu der Garnison gewähren, werden jedoch verschont (siehe Seite 22). Das Ziel wird mit stark gebündelten Licht- und Schallimpulsen bestrahlt. Diese haben den Effekt Unterstützungsfeuer – der Angreifer bekommt in der nächsten Runde einen Umstandsbonus von +2 auf den Angriffswurf gegen das Ziel. Jeder Blendstrahler hat eine ERK von 10 und eine KRK von 14, Härte 10 sowie 14 Trefferpunkte. Zudem können die in die Decke eingebauten Strahler nicht vom Boden aus erreicht werden. Ein SC kann versuchen, einen Strahler über einen Terminal im Raum auszuschalten. Dies erfordert eine volle Aktion. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer (SG 16) kann ein SC einen Strahler ausschalten. Ist das Gesamtergebnis des Wurfs 21 oder höher, werden beide Strahler ausgeschaltet. Sonst schalten sich die beiden Strahler nach 10 Minuten ab und können 1 Stunde lang nicht mehr aktiviert werden, da sie sich wieder aufladen müssen.

Kreaturen: Zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde, die von Waffenmeister Olaraja persönlich ausgesucht wurden, überwachen die Ausstattung. Sie haben den Befehl, jeden zu befragen, der durch diesen Raum gehen will, da er in einem Engpass zwischen dem Gefängnis und dem Büro des Kommandanten liegt. Sie sind beide gelangweilt und begierig darauf, ihre neue Autorität zu zeigen.

ERFAHRENE KADETTEN DER AIONENGARDE (2) HG 1

EP je 400

TP je 20 (siehe Seite 20)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Kadetten in Alarmbereitschaft sind, etwa wegen des Alarms im Bereich **M1** oder weil die SC versucht haben, den Ziffernblock im Bereich **M7** zu umgehen, nehmen sie Kontakt mit Waffenmeister Olaraja im Bereich **M11** auf und aktivieren die Blendstrahler, wenn die SC den Raum betreten. Wenn sie von den SC überrascht werden, rufen sie Waffenmeister Olaraja an, haben aber keine Zeit, die Strahler zu aktivieren.

Im Kampf Die Kadetten greifen vorzugsweise auf ihre Pistolen und die Blendstrahler zurück. Im Nahkampf verwenden sie ihre Karbonfaserpeitschen. Sie sind grausam und blutrünstig, daher verfolgen sie ihre Feinde, selbst wenn diese flüchten und die Garnison verlassen.

Moral Die Kadetten kämpfen bis zu ihrem Tod im Namen des Sternenreichs.

Schätze: Obwohl der Störsender der Stufe 4, das in einem Gestell an der Decke befestigt ist, keine Störsignale sendet, wenn er außerhalb der Garnison gebracht wird, können die SC das Gerät bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer oder Technik (SG 12) mitnehmen (und wenn sie wollen, es auch ausschalten). Bei einem misslungenen Wurf wird das Gerät zerstört.

M9. FREIZEITRAUM

An den Wänden dieses breiten Trainingsraums hängen farbenfrohe stilisierte Poster. An der Nord- und der Südwand sind stark benutzte Zielscheiben angebracht. Große dünne Matten bedecken den Boden in der östlichen Hälfte des Raums. Die Türen im Westen und Süden sind in hellgrüner Farbe beschriftet. Neben der Westtür befinden sich ein Ziffernblock und eine Videokameralinse.

Die Kadetten der Aionengarde nutzen diesen Mehrzweck-Freizeitraum für Sparring und Zielübungen. Die Poster an den Wänden ähneln denen im Kasino (Bereich **M7**). Sie erinnern die Soldaten an die Tugenden der azlantischen Zivilisation und verlangen Treue gegenüber dem Aionenthron. Die Tür in der Südwand ist als „Brigg“ gekennzeichnet. Die westliche Tür trägt die Aufschrift „Kommunikation“, der Zugang ist jedoch wie im Bereich **M7** beschränkt (die Leuchte neben dem Ziffernblock ist gelb), es sei denn, die SC haben die Türen im Bereich **M8** umgestellt. In diesem Fall ist die Leuchte grün, und die Tür öffnet sich durch bloße Berührung. In der südöstlichen Ecke befindet sich eine Geheimtür, die zum Bereich **M11** führt. So kann der befehlshabende Offizier kommen und gehen, ohne das Gefängnis durchqueren zu müssen. Ein Abschnitt der Wand fährt zur Seite, wenn eine kurze Abfolge von unbeschrifteten Blöcken neben der Tür gedrückt wird. Die Schiebewand ist gut verstecken, kann von den SC durch einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 24) aber entdeckt werden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Technik (SG 18) ablegen, erkennen, wie genau die Tür geöffnet werden kann.

M10. BRIGG (HG 2)

Ein enger Gang, der nach Norden und Süden führt, wird von der großen Gefängniszelle durch Gitterstäbe aus lichtdurchlässigem Metall getrennt, welche von der Decke bis zum Fußboden reichen. Die Stäbe knistern hin und wieder vor Elektrizität. Zu der Zelle gibt es keine Türen, und die Stäbe sind nur wenige Zentimeter voneinander entfernt. Die Zelle hat mehrere herunterklappbare Bänke, eine einfache Toilette und einen Wasserhahn über einem Abfluss. Der Gang verfügt über eine Tür am nördlichen Ende, die mit einer grünen Schrift versehen ist. In der Ostwand befindet sich eine unbeschriebene Tür. Die Luft ist schwer und geladen, sie riecht nach Ozon.

Acht Kolonisten sind in dieser Zelle eingepfercht. Einige von ihnen sitzen entmutigt auf den Bänken, die anderen auf dem Boden. Sie sind alle Kolonisten, die von den Azlanti während des Überfalls gefangen genommen wurden. Darunter sind der Administrator **Madelon Kesi** (RG Korascha-Laschunta-Mystiker), sechs Menschen und eine Schirre. Die Androidin Cedona ist nicht unter ihnen. Diese Kolonisten wissen nichts über den aktuellen Zustand der Kolonie und sorgen sich um ihre Freunde und Verwandte. Obwohl sie Essen und Wasser bekommen, dürfen die Kolonisten die Zelle nicht verlassen. Die Kolonisten wurden zwar bezüglich des abgestürzten Schiffs und des Artefakts, das Cedona gefunden hat, wiederholt verhört, doch weiß niemand von ihnen viel darüber (sie alle denken, dass Aibretta mehr wissen könnte, doch niemand hat diese Information verraten). Die Kolonisten wissen nicht, was die Azlanti letztlich mit ihnen machen wollen.

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Madelon besitzt Informationen, die er den SC geben kann, wie unter Madelons Befreiung auf Seite 28 beschrieben, eine Priorität ist es jedoch, den SC dabei zu helfen, die Azlanti zu besiegen, damit die Kolonisten alle entkommen können. Zunächst warnt er die SC, dass das Gitter unter Strom steht, und sie es nicht berühren sollten. Er erzählt den SC, dass nur ein Azlanti – ein Mann namens Olaraja – Zugang zu dem Raum im Osten hat. Die Steuerung des Zellengitters scheint sich in dem besagten Raum zu befinden, da Olaraja dorthin ging um die Zelle zu öffnen oder zu schließen, als die Azlanti weitere



Kolonisten hierhergebracht haben. Madelon weiß, dass Olaraja der stellvertretende befehlshabende Offizier der Azlanti ist, die von einer Frau namens Scharu angeführt werden, sowie dass diese die Garnison vor mehreren Tagen verlassen hat und noch nicht zurückgekehrt ist. Olaraja selbst erweckt den Eindruck eines fähigen Soldaten, und Madelon warnt die SC, dass dieser gefährlich zu sein scheint.

Die nördliche Tür ist als „Freizeitraum“ gekennzeichnet.

Gefahr: Die Gitterstäbe bestehen aus einem durchsichtigen Metall (Härte 30, 120 Trefferpunkte). Die Stäbe geben einen schmerzvollen Stromstoß ab (2W6 Elk, REF SG 11) halbiert), wenn sie berührt werden, sodass die Kolonisten sich von ihnen fernhalten. Wie Madelon vermutet hat, befindet sich die Steuerung für die Stäbe im Bereich **M11**.

Es ist schwierig, die Zelle von diesem Raum aus zu öffnen, doch die SC haben mehrere Möglichkeiten. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Technik (SG 26) ablegen, können einige Stäbe dazu bringen, sich zu öffnen, sodass die Kolonisten entkommen können. Misslingt dieser Wurf, erleidet die Person, die den Wurf abgelegt hat, Schaden, als hätte sie die Stäbe berührt. Der Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren, darf in diesem Fall nicht abgelegt werden. Die SC können außerdem versuchen, die Stäbe zur Seite zu pressen, um die Kolonisten frei zu lassen. Dazu müssen mindestens vier Stäbe bewegt werden, wobei jeder Stab einen erfolgreichen Wurf für Stärke (SG 20) von den SC erfordert. Jeder Versuch fügt den SC

Elektrizitätsschaden zu, da der Strom auch durch Werkzeuge geleitet wird, welche die SC nutzen könnten. Die Kolonisten haben beide Möglichkeiten ohne Erfolg versucht. Sie wurden mehrmals von einem Stromstoß getroffen und haben so den Ozongeruch im Raum geschaffen.

Unabhängig davon, welche Möglichkeit die SC wählen, wird Waffenmeister Olaraja über die Befreiung der Kolonisten informiert und reagiert wie in Bereich **M11** beschrieben.

Falle: Die Kolonisten wissen nicht, dass die östliche Tür mit einer den Stäben ähnlichen Vorrichtung versehen ist. Sobald jemand, der kein Azlanti ist, das Feld vor der Tür zum Bereich **M11** betritt, wird der Gang von einer elektrischen Entladung getroffen. Dies raubt der Garnison etwas Energie, sodass der Schaden durch Berührung der Stäbe 1 Minute lang auf 1W6 fällt. Danach sind die Stäbe wieder vollgeladen, und die Falle ist zurückgesetzt.

STROMSTOSSFALLE

HG 2

EP 600

Typ Technologisch; **Wahrnehmung** SG 23; **Ausschalten** Technik SG 18 (verhindert elektrische Entladung)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** 1 Minute **Umgehen** Azlanti Blutscanner (Technik SG 24, um den Scanner vorübergehend auszuschalten)

Effekt Elektrischer Stoß (3W6 Elk); REF SG 13 halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele im Bereich **M10** außerhalb der Zelle)

M11. BÜRO DES KOMMANDANTEN DER GARNISON (HG 3)

In diesem aufgeräumten Büro befindet sich ein auf Spiegellack polierter, perlmuttartiger Schreibtisch. Auf dem Tisch steht ein Computer, darüber hinaus ist der Tisch jedoch leer. Im Nordwesten befindet sich mit Vorhang abgeteilte Nische.

Der Schreibtisch besteht aus einem haltbaren, hochwertigen Plastik und bietet Deckung für jeden, der sich dahinter versteckt. An der Südwand stehen zwei unbequem aussehende Stühle, die früher am Schreibtisch standen. In der Nische im Nordwesten verbirgt sich ein einfacher und enger Waschraum. Die geheime Tür in der Nordwand kann durch eine bloße Berührung von dieser Seite aus geöffnet werden. Die Geheimtür zu finden, erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 19).

Kreatur: Waffenmeister Olaraja sitzt am Schreibtisch und liest Berichte darüber, dass die Kolonie nicht mehr so gut unter Kontrolle ist, wie sie war, als Leutnant Scharu aufgebrochen ist. Olaraja ist ein schlanker, androgyn aussehender Mann mit dunklen Augen und dichten Koteletten. Wenn er durch den Alarm eines der Kadetten vorgewarnt wird, nimmt er hinter dem Schreibtisch Deckung und bereitet sich auf einen Angriff der Eindringlinge vor. Wenn die Falle in Bereich **M10** ausgelöst wurde oder die SC die Gefangenen befreit haben, weiß er, dass die Feinde direkt hinter seiner Bürotür sind und gelangt durch die Geheimtür in den Bereich **M9**. Dann geht er durch die Garnison mit dem Ziel, die SC von hinten anzugreifen.

Wenn die SC Olaraja unvorbereitet antreffen, finden sie ihn am Schreibtisch ohne seinen Helm. Er brüllt ein kurzes „Was? Seht ihr nicht, dass ich beschäftigt bin?“ in Azlanti. Dann schaut er hoch und betrachtet alle, die den Raum betreten. Die SC könnten ihn überraschen, bevor er seine Waffe ziehen und sie angreifen kann.

OLARAJA HG 3

EP 800

Azlanti-Technomagier

RB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG TP 32

ERK 13; KRK 14

REF +2; WIL +6; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +5 (1W6+3 H)

Fernkampf Statische Ionenpistole +7 (1W6+3 Elk; Krit Überspringend 2)

Bekannte Technomagier-Zauber (ZS 3; Nahkampf +5, Fernkampf +7)

1. (3/Tag) – *Magisches Geschoss, Stromschlag*

0. (beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 15), *Energiestrahler, Psychokinetische Hand*

TAKTIK

Im Kampf Sofern möglich, wendet Olaraja am Anfang des Kampfes eine volle Aktion dafür auf, ein *Magisches Geschoss* zu zaubern. Danach versucht er, in Deckung zu bleiben und benutzt seine Statische Ionenpistole. Obwohl er ein Zauberkundiger ist, scheut er den Nahkampf nicht, besonders wenn er die Möglichkeit hat, *Stromschlag* zu benutzen. Olaraja verhandelt nicht, beleidigt die SC jedoch in Gemeinschaft, da er die Sprache vor langer Zeit gelernt hat.

Moral Wenn Olaraja sieht, dass die Rebellen so weit in die Garnison vorgedrungen sind, kämpft er bis zu seinem Tod. Seine Karriere ist wichtiger als sein Leben – und er weiß, dass beide gerade in Gefahr sind.

SPIELWERTE

ST +1; GE +2; KO +1; IN +4; WE +1; CH +1

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +8, Computer +13, Mystik +13

Sprachen Aqual, Azlanti, Gemeinsprache, Infernalisch

Sonstige Fähigkeiten Magisches Hacken (Zauberschaden erhöhen [+1 Schaden]), Zauberspeicher (Standard-Datenbuchse)

Ausrüstung Freizeitkleidung, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktisches Duellschwert; **Aufwertungen** Standard-Dunkelsichtaugen, Standard-Datenbuchse

Entwicklung: Unabhängig davon, ob die SC Waffenmeister Olaraja überraschen, ist sein Tischcomputer Grad 1 immer noch eingeschaltet, und Olaraja eingeloggt. Die SC müssen keine Computerwürfe ablegen, um Zugriff zu erhalten. Wenn die SC Azlanti lesen können, erhalten sie folgende Informationen, wenn sie Olarajas Kommunikationsaufzeichnungen und Berichte an seine Vorgesetzten durchgehen.

- Sie erkennen, dass der gegenwärtige angemeldete Benutzer Waffenmeister Olaraja ist, ein Mitglied der Imperialen Flotte. Er untersteht vorübergehend Leutnant Scharu, einem Mitglied der Aionengarde. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Kultur (SG 16) ablegen, haben schon einmal von diesen Zweigen des Azlanti-Sternreichs gehört.
- Die Azlanti sind auf den Planeten gekommen, weil eine abgestürzte Drohne den Aufenthaltsort einer antiken *Aionenstein*-Technologie übermittelt hat. Ein Azlanti namens Zolan Ulivestra hat Olarajas Schiff, der *Barazad*, befohlen, den Vorfall zu untersuchen. Die Berichte bezeichnen Zolan Ulivestra an vielen Stellen als einen Sardat. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur (SG 18) kann ein SC die Bezeichnung als eine Art Adelstitel erkennen.
- Die *Barazad* ist ein Schiff der Imperialen Flotte, das Leutnant Scharu und die Kadetten der Aionengarde unter ihrer Aufsicht transportierte. Die *Barazad* hat den Planeten verlassen, um den Rest des Systems zu erkunden, und wird bald zurückkehren, um Vorräte aufzunehmen.
- Die Azlanti waren überrascht, als sie auf Nakondis eine kleine Kolonie der Paktwelten vorfanden. Leutnant Scharu übernahm das Kommando. Sie und ihre Kadetten haben die Kolonie in ihre Gewalt gebracht und sich in Madelons Stätte festgesetzt.
- Sardat Zolan Ulivestra glaubt, dass die seltsamen übermittelten Informationen von einem verschollenen Raumschiff namens *Azlantis Wagnis* stammen. Das Schiff gehörte vor dem Intervall einem Mitglied des azlantischen Adels und war mit einem experimentellen technomagischen Gerät ausgestattet, das als *Runenantrieb* bezeichnet wird und interstellare Reisen ohne den Drift ermöglichen soll. Nach dem Sieg über Madelons Stätte haben Scans diese Theorien bestätigt.
- Untersuchungen ergaben, dass eine Androiden-Kolonistin die *Azlantis Wagnis* bereits betreten und den *Runenantrieb* gestohlen hat. Die Androidin und der *Runenantrieb* wurden vor kurzem von einem schnellen Kurierschiff, der *Silberadel*, abgeholt und zurück in das Azlanti-Sternreich ge-

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

bracht. Leutnant Scharu hat den Transport angeordnet, das Ziel ist in dem Computer jedoch nicht verzeichnet.

- Die Androidin teilte einige Informationen über den *Runenantrieb* mit anderen Kolonisten, die nun in Gewahrsam in der Garnison sind. Verhöre ergaben jedoch, dass keiner von ihnen die *Azlantia Wagnis* betreten oder etwas Konkretes über den *Runenantrieb* erfahren hat. Leutnant Scharu will diese Kolonisten töten lassen. Waffenmeister Olaraja hat die Ausführung dieses Befehls verschoben, um eine öffentliche Hinrichtung zu organisieren und so den Rest der Kolonie in Schach zu halten. In der Zwischenzeit brachte Olaraja sie im Gefängnis unter.
- Leutnant Scharu nahm eine Gruppe von erfahrenen Kadetten der Aionengarde zur Absturzstelle der *Azlantia Wagnis* mit, um nützliche Informationen zu sammeln. Olaraja weiß nicht, wann Leutnant Scharu zurückkehrt.

MADELONS BEFREIUNG

Mithilfe von Olarajas Tischcomputer können die SC auf die Steuerung des Gefängnisses zugreifen und die Elektrizität an den Gitterstäben abstellen sowie die Türen öffnen und sogar die Falle zwischen den Bereichen **M10** und **M11** ausschalten, wenn sie einen Fertigkeitwurf für Computer (SG 17) erfolgreich ablegen. Die Kolonisten sind glücklich darüber, befreit zu werden, und merken sich die Hinweise der SC, wie sie die Garnison verlassen können. Sind sie erst einmal im Freien, kehren die Kolonisten schnell in ihre Häuser zurück, und Madelon bittet die SC, die restlichen Azlanti-Soldaten, die möglicherweise noch entlang der Siedlung patrouillieren, auszuschalten und dann zu ihm in sein Modul zu kommen (Bereich **I**). Falls die SC noch die übrigen Missionen von Aibretta erfüllen wollen, ist jetzt eine gute Zeit dafür.

Wenn die SC sich mit Madelon in seinem Modul treffen, erzählt ihnen der Administrator alles, was er weiß. Er hat sich zusammengereimt, dass die Azlanti nach dem technomagischen Artefakt suchen, das Cedona auf dem antiken Azlanti-Schiff gefunden hat. Cedona wurde zunächst in der Garnison gefangen gehalten, dann aber auf ein Azlanti-Schiff gebracht. Er vermutet, dass sie aufgrund der wenigen Informationen über den *Runenantrieb* in das Azlanti-Sternenreich gebracht wurde. Madelon empfiehlt den SC, sich auszuruhen und dann zur Absturzstelle der *Azlantia Wagnis* zu reisen, um mehr über die Pläne der Azlanti und Cedonas Aufenthaltsort zu erfahren.

Schätze: Nachdem die SC Madelon befreit haben, können sie ihre Vorräte an die Kolonisten übergeben und damit einen der Gründe erfüllen, aus denen sie hierhergekommen sind. Zusätzlich zu den vereinbarten 4.000 Crediteinheiten, welche die SC als Bezahlung erhalten, bietet Madelon einen Bonus an: Die SC können ihr Schiff mit den in der Kolonie vorhandenen Ersatzteilen verbessern.

DAS SCHIFF VERBESSERN

Mit den Materialien aus der Garnison und Aibrettas Ersatzteilen können die SC ihr Schiff auf Grad 2 verbessern. Die SC können alle Verbesserungen auswählen, die sie mit den vorhandenen Baupunkten erwerben können, und die dankbaren Ingenieure unter den Kolonisten (vor allem Aibretta Fulson und Ludvar Cresk) werden ihnen helfen, diese Verbesserungen schnell zu installieren (in der Hälfte der üblichen Zeit).

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

Die Absturzstelle der *Azlantia Wagnis* liegt etwa 18 km nordwestlich von Madelons Stätte. Madelon – oder ein anderer gefangener Kolonist – kann den SC eine klare Wegbeschreibung geben, da Cedona ihm erzählt hat, wo sie das Schiff gefunden hat. Wenn die SC die Strecke durch den unwegsamen Wald zu Fuß zurücklegen wollen, dauert die Reise fast einen ganzen Tag. Wenn die SC nach einem schnelleren Transport über Land fragen, bietet Madelon die drei Schwebelaster im Stall (siehe Bereich **L**) an, mit welchen man die Strecke in nur 4 Stunden zurücklegen kann. Die SC können sich aber auch dafür entscheiden, ihr Raumschiff zu benutzen, um die Absturzstelle zu erreichen. Dies würde nur wenige Minuten dauern.

Die SC können eine Lichtung finden, die groß genug für ein Raumschiff ist, und von der aus sie nur 20 Minuten bis zur Absturzstelle brauchen. Halte mit, ob die SC zu Fuß, mit einem Schwebelaster oder in ihrem Raumschiff reisen, da ihre Reaktionszeit im Raumschiffkampf am Ende dieses Abenteuers davon abhängt.

ABSTURZSTELLE DER SONDE

Die SC können sich dafür interessieren, die Absturzstelle der Sonde zu untersuchen, die Cedona zur *Azlantia Wagnis* geführt hat. Die Sonde stürzte nur wenige hundert Meter südlich der *Azlantia Wagnis* ab, bietet jedoch keine weiteren interessanten Hinweise. Das Wrack ist nicht größer als eine Rettungskapsel und ist erkennbar von azlantischer Bauart, ähnlich den Orbitaldrohnen und Sicherheitsrobotern.

N. ABSTURZSTELLE DER AZLANTIS WAGNIS

Wenn die SC an der Absturzstelle ankommen, lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie.

Ein großes Raumschiff scheint vor vielen, vielen Jahren auf dieser Lichtung abgestürzt zu sein. Nun erinnert es an einen überwucherten Hügel. Nur einige wenige zerbeulte Abluftöffnungen und ein hinteres stabilisierendes Leitwerk ragen aus dem Boden. Dies lässt darauf schließen, dass der Großteil des Schiffs sich nun unter der Erde befinden muss. Die sichtbaren Teile des Schiffs sind alle stark verwittert und eingerostet, nur eine Luke zwischen den Abluftöffnungen und dem Leitwerk ist besser erhalten. Die Luke ist offen, ihre Innenseite strahlt im Glanz von poliertem Metall. Das Innere des Schiffs ist sichtlich in einem besseren Zustand als seine verwitterte und überwucherte Hülle.

Leutnant Scharu und ihre Begleitung sind durch diese Luke eingestiegen. Da die Luft im Inneren verbraucht war, hat Scharu befohlen, dass die Luke offengelassen und der Eingang bewacht wird, auch wenn sie nicht erwartete, dass eine einheimische Kreatur ihre Wachen besiegen könnte (siehe Bereich **N1**). Scharu und ihre Wachen haben sich direkt zur Brücke des ausgeschalteten Schiffs begeben und dabei den dunklen Maschinenraum (Bereich **N3**) durchquert, gerade nur um zu sehen, ob Cedona nicht doch Komponenten des experimentellen Antriebs zurückgelassen hat. Auf dem Weg zur Brücke (Bereich **N12**) haben die Azlanti auch den Steuerbord-Frachtraum (Bereich **N7**) durchquert. Scharus Technik-Kenntnisse haben



**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

ihr dabei geholfen, die Reserve-Energieversorgung des Schiffs wiederherzustellen. Dies führte jedoch zu einer Überlastung des beschädigten Antriebs, wodurch der hintere Bereich des Schiffs zusammengebrochen ist (siehe Bereich **N3**). Scharu ist aber nicht sonderlich besorgt deswegen. Sie glaubt, dass ihre Begleiter einen anderen Weg nach draußen finden können, wenn sie hier fertig ist (oder, dass sie sich schlimmstenfalls einen Weg nach draußen graben müssen).

In der Zwischenzeit stellte Scharu die Logbücher von der Brücke der *Azlantis Wagnis* mühsam wieder her. Während dieser Wiederherstellung tüftelte sie auch daran, alle Komponenten des Hauptrechners dieses antiken Schiffs zuzuordnen. Scharu will die Logbücher und den Rechner lieber persönlich wiederherstellen, als sich auf die Techniker im Azlanti-Sternenreich zu verlassen, und die Entdeckung als ihren Verdienst präsentieren.

Die *Azlantis Wagnis* war das persönliche Schiff von Parept Ameondria, und damit klein und übermäßig üppig. Trennwände aus widerstandsfähigem Metall, die durchgehend mit geschwungenen goldenen und silbernen Linien verziert sind, schmücken das Innere des Schiffs. Die Decken sind 4,80 m hoch, in den Frachträumen beträgt die Höhe 6 m. Da die Energieversorgung des Schiffs wiederhergestellt wurde, ist das Innere in das Licht der geschmackvollen Leuchtkörper getaucht. Die inneren Türen öffnen sich automatisch, sobald sich ihnen eine Kreatur auf 1,50 m nähert. Ein SC kann aber jede der Türen auch öffnen oder verschließen. Dafür ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Computer (SG 14) notwendig (das Schloss einer solchen Tür zu deaktivieren erfordert einen

Fertigkeitwurf für Technik (SG 20)). Der Absturz passierte vor so langer Zeit, dass jegliches organische Material – einschließlich der beim Absturz umgekommenen Besatzung – völlig verwest ist, außer dort, wo dies angegeben ist.

Nutze für diese Begegnungen die oben dargestellte Karte.

N1. EINGANG (HG 2)

Direkt vor der Eingangsluke liegt eine tote Kadettin der Aionengarde auf dem Boden, ausgestreckt in einer Blutlache. Daneben befindet sich eine teilweise gegrabene Grube. Ihre Kehle wurde herausgerissen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Medizin (SG 12) kann ein SC erkennen, dass dies das Werk von mehreren kleinen, aber unfassbar scharfen Werkzeugen war. Höchstwahrscheinlich waren das Zähne einer unbekanntem Kreatur.

Kreatur Einige Stunden, bevor die SC in dem Gebiet angekommen sind, schlich sich ein einzelner Synapsenwurm - ein alles fressender Schädling, der seine Ziele betäuben kann - an die Kadettin heran und fing sie in seinem Synapsenschock-Netz. Dann kroch er an seinem betäubten Opfer herum und versenkte seine Zähne in das nächste verwundbare Körperteil, das er erreichen konnte. Sie verblutete in Sekundenschnelle, und der Synapsenwurm begann, ein Loch zu graben, um den Rest seines Opfer für später aufzubewahren. Die Ankunft der SC hat ihn jedoch dabei gestört, und jetzt versteckt er sich in einem der Leitwerke der *Azlantis Wagnis*. Er stürzt sich auf die SC, wenn sie seine Mahlzeit berühren, und versucht sie zu überraschen.

N. ABSTURZSTELLE DER AZLANTIS WAGNIS



SYNAPSENWURM

HG 2

EP 600

TP 25 (siehe Seite 60)

TAKTIK

Im Kampf Der Synapsenwurm versucht, so viele SC in seinem Synapsenschock-Netz zu fangen wie möglich, und beißt dann den nächsten SC. Hat er ein Ziel in den Ringkampf verwickelt, hält er diesen aufrecht und nagt am Fleisch des SC.

Moral Der Synapsenwurm kämpft bis zu seinem Tod, um sein Essen zu beschützen.

Schätze: Die Ausrüstung der Kadettin (siehe Seite 9) ist unversehrt.

N2. BACKBORD-KORRIDOR

Dieser schlanke Gang ist von goldverzierten Wandleuchtern und den blinkenden Lichtern eines Terminals an der Wand gut ausgeleuchtet. Das östliche Ende des Gangs ist zerdrückt und zusammengebrochen, sodass nur eine Tür in einer Nische im Südwesten und eine andere Tür in der Mitte der Südwand bleiben.

Das Terminal ist eine einfache Schnittstelle, die Zugriff auf allgemeine Informationen über die *Azlantis Wagnis* durch Elloch, die virtuelle Intelligenz des Raumschiffs bietet. Wird das Terminal aktiviert, erscheint Elloch auf dem Computerbildschirm als eine holografische Büste eines peniblen azlantischen Mannes mittleren Alters, die aus kleinen blauen Glyphen besteht. Elloch spricht ausschließlich Azlanti und erkennt nur Azlanti als Benutzer an. Spricht ein Benutzer kein Azlanti oder sieht nicht wie ein Azlanti aus, erhält er nur ein hochnäsiges Schnauben und eine unhöfliche Bemerkung, dass niedrigere Völker keine fortgeschrittene Technologie bedienen sollen. Die SC können Elloch jedoch Informationen entlocken, indem sie Azlanti-Rüstung tragen (und erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Verkleiden (SG 25) ablegen) oder das System hacken (dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer (SG 25, da die *Azlantis Wagnis* über einen Computer Grad 3 verfügt). Scheitert dieser Wurf mit einer Differenz von 5 oder mehr, löst Elloch einen Alarm auf der Brücke (Bereich **N12**) aus und warnt, dass Eindringlinge versuchen, auf sensible Schiffsdaten zuzugreifen.

Wird der Zugriff gewährt oder hacken die SC das System, offenbart Elloch das Schiff als die *Azlantis Wagnis*, das persönliche Raumschiff von Parept Ameondria. Die *Azlantis Wagnis* verfügt über einen einzigartigen Antrieb, der zu Überlichtreisen fähig ist und als *Runenantrieb* bezeichnet wird. Parept

Ameondria, ihre persönlichen Techniker und Ingenieure, waren während des Jungfernflugs alle an Bord, um die Leistung des *Runenantriebs* zu testen. Das genaue Datum dieser Reise ist nicht klar, sie fand jedoch erkennbar vor dem Intervall statt. Elloch stellt auch die Skizzen der *Azlantis Wagnis* zur Verfügung, einschließlich einer Karte des Schiffs, welche jeden Raum mit Namen und Zweck auszeichnet. Das zerdrückte Steuerbord und das zusammengebrochene Heck sind auf der Karte ebenfalls verzeichnet. Symbole mit der Aufschrift „Warnung“ und „Außer Betrieb“ blinken stetig an den Skizzen. Es ist erkennbar, dass die Flugtage des Raumschiffs schon lange vorbei sind (Elloch bestätigt dies mit einem traurigen Kopfschütteln des Hologramms).

Unabhängig davon, ob die SC diese Informationen über die *Azlantis Wagnis* erhalten haben, hat das Terminal keinen Zugriff auf die Kernsysteme der Schiffsbrücke. Versuchen die SC, mehr zu erfahren, verweist Elloch sie an das Terminal auf der Brücke.

N3. MASCHINENRAUM (HG 4)

Dieser enorme Maschinenraum hat den Absturz des Raumschiffs nicht gut verkraftet. Riesige Turbinen wurden durch die Wucht verschoben, überall hängen lose Kabel und rote Warnlichter sind im ganzen Raum verteilt. Der Großteil des Raums ist von Moos und kriechenden Ranken bedeckt. In einem Bereich im Osten des Raums befinden sich zwei Türen. Die nördliche Tür scheint noch benutzbar zu sein, die östliche Tür hängt jedoch schief im Rahmen. Was einmal die Tür nach Süden war, ist nun nur noch verkohlte Schlacke. Der Durchgang wurde in einer Explosion zerstört, diese scheint sich jedoch erst vor kurzem ereignet zu haben.

Die östliche Tür führt zum mittleren Korridor, lässt sich aber nicht öffnen, solange sie nicht ordentlich in ihrem Rahmen hängt. Sie wieder gerade zu richten erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Stärke (SG 12) oder Technik (SG 18). Die südliche Tür führte bis vor kurzem zum Steuerbord-Korridor, wurde aber in der Explosion, die von der Überlastung des Antriebs ausgelöst wurde, zerstört, nachdem Leutnant Scharu die Energieversorgung des Schiffs wiederhergestellt hat. Obwohl der Durchgang geöffnet werden könnte, indem die SC mehrere Stunden lang das verkohlte Metall zur Seite schaffen, ist er im Moment unpassierbar. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Technik (SG 12) lässt bei einem Blick auf die rauchende Schlacke erkennen, dass die Explosion ein Nebeneffekt der Energieversorgung war, und zwar vor wenigen Tagen.

Der *Runenantrieb* war mit dem Antrieb des Schiffs verbunden und befähigte die *Azlantis Wagnis* so zu interstellaren Reisen. Zusätzlich zu gewöhnlichen Ingenieuren waren hier mehrere Technomagier stationiert, um den Antrieb zu kalibrieren und zu überwachen. Der *Runenantrieb* befand sich auf einem Halbkugelpodest von 1,20 m Breite und 90 cm Höhe. Er befand sich in der Mitte dieses Raums. Jetzt ist der Posten sichtlich leer, doch einige Kabel und Runenmarkierungen lassen Rückschlüsse auf die Wichtigkeit des fehlenden Objekts zu.

Kreaturen: Wie die meisten interstellar Reisenden, waren auch die Kolonisten von Madelons Stätte, bevor sie ihre Reise antraten, aggressiv dabei, wenn es darum ging, fliegende, als Elektrovoren bezeichnete Schädlinge auf ihren Schiffen auszurotten. Unglücklicherweise sind diese Kreaturen aber gut im Verstecken, und nicht alle Besatzungsmitglieder so gründlich bei der Suche nach ihnen. Ein Versorgungsschiff, das einige

Monate vor den SC ankam, hatte einige Elektrovoren zwischen den Antriebsteilen. Dieses Ungeziefer schlich sich hinaus und gedeiht seitdem in dem elektrisch geladenen Nebel. Als Leutnant Scharu die Energieversorgung der *Azlantis Wagnis* wiederherstellte, lockte das Schiff sie an, wie Bienen zu einer aufkeimenden Blume hingezogen werden. Sie haben sich einen Weg zum Antrieb in diesem Raum gebahnt und bereiten hier ein Nest vor. Wenn die SC diesen Raum betreten, stürzen sich die Kreaturen von der Decke und greifen sie an.

ELEKTROVOREN (2)

HG 2

EP je 60

TP je 23 (*Starfinder-Alien-Archiv* 44)

TAKTIK

Im Kampf Zu Beginn des Kampfes greifen Elektrovoren mit ihrer elektrischen Entladung an. Dann konzentrieren sie sich auf den kleinsten oder schwächsten SC.

Moral Fällt ein Elektrovor auf weniger als 10 TP, versucht er, durch kleine Öffnungen im Antrieb zu flüchten und kommt nicht wieder.

N4. TECHNOMAGISCHES LABOR (HG 3)

Im Gegensatz zu anderen Räumen an Bord der *Azlantis Wagnis* ist dieser Raum völlig unbeleuchtet, was nach dem Öffnen der Tür sofort ersichtlich wird.

Dieser Raum war das technomagische Labor des Schiffs und diente der Erforschung und Instandhaltung des *Runenantriebs*, wenn er nicht in Benutzung war. Der Absturz beschädigte die feinen und mächtigen Systeme, und sie ließen Energie im gesamten Raum frei. Beleuchtung, Luftzirkulation und andere Systeme wurden dabei außer Betrieb gesetzt. Aus diesem Grund ist der Raum dunkel und durchzogen von einem faden, unangenehmen Geruch. Die SC können den Raum zwar mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mystik (SG 12) als ein fortschrittliches technomagisches Labor identifizieren, er enthält aber nichts von Wert.

Kreaturen: Die zwei Techniker, die sich zum Zeitpunkt der Systemzerstörung im Raum befanden, wurden augenblicklich getötet, von den technomagischen Energien jedoch als okkulte Zombies reanimiert. Da sich die Türen der *Azlantis Wagnis* nur für lebende Kreaturen öffnen, waren die Zombies seitdem hier gefangen. Leutnant Scharu und ihre Kadetten haben diesen Raum völlig ignoriert. Sobald sich eine der Türen zu diesem Raum öffnet, kommen diese Kreaturen aus der Dunkelheit hervor und greifen an.

AZLANTI-ZOMBIES (2)

HG 1

EP je 400

Okkultes Zombie (*Starfinder-Alien-Archiv* 118)

TP je 24

TAKTIK

Im Kampf Die Zombies sind völlig geistlos und schlagen nach der nächsten lebendigen Kreatur.

Moral Die Zombies kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

N5. MITTLERER GANG

Dieser kurze Korridor verbindet den Maschinenraum mit den anderen Bereichen im Heck des Schiffs, einschließlich des technomagischen Labors im Norden und der Kabine der Adligen im Süden. Die Tür im Osten führte früher zum Frachtraum des Schiffs, doch der Korridor brach beim Absturz zusammen und ist unpassierbar.

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



ELEKTROVOR

N6. KABINE DER PAREPT (HG 3)

Im Gegensatz zu den meisten nicht gekennzeichneten Türen der *Azlantis Wagnis*, wurde in die Tür zu diesem Raum ein großes Bild eingraviert. Es zeigt einen Dreizack in Flammen und lässt auf den besonderen Status des Raums schließen. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur (SG 20) ablegen, erkennen das Symbol als eine Art Wappen, das vermutlich zu einer adeligen Familie des Azlanti-Sternenreichs gehört.

Diese große Kammer scheint eine luxuriöse Unterkunft einer einzelnen Person gewesen zu sein. Im Nordwesten befindet sich eine einzelne Koje, während im Osten ein Schreibtisch aus glattem Metall steht. Ein Dreizack steht neben dem Schreibtisch in aufrechter Position. Der Dreizack ist auf dem Ende seines Stiels balanciert und leuchtet mit weißen Flammen.

Diese Kabine war das Quartier von Parept Ameondria, der Besitzerin der *Azlantis Wagnis* und der für den Testflug des *Runenantriebs* verantwortlichen Person. Der Dreizack in Flammen war das Symbol ihrer Familie und ist deswegen sowohl auf der Tür zu ihrem privaten Quartier als auch in Form einer Waffe neben ihrem Schreibtisch zu finden (siehe Schätze). Der momentane Bewohner des Raums (siehe Kreaturen) hatte nach dem Absturz nicht viel zu tun, hält den Raum jedoch sauber, sodass alles hier ordentlich aufgeräumt ist und sich in einem hervorragenden Zustand befindet. Neben dem Bett befindet sich eine Wandverkleidung mit einer Garderobe. Diese ist momentan leer, obwohl ein Bildschirm innerhalb der Garderobe ausführlich verzeichnete ausgefallene Gewänder, Uniformen und Schuhe zeigt, die hier einmal verstaut waren. Die Kleidung ist auf eine hochgewachsene und sportlich gebaute Menschenfrau zugeschnitten. Der Schreibtisch bietet einen reichhaltigen Arbeitsplatz, verfügt jedoch nicht über ein Computer-Terminal. Ameondria benutzte für ihre Berechnungen oder Notizen lieber Datenpads, um ihre Arbeit – wenn nötig – leichter zu anderen Bereichen des Schiffs mitnehmen zu können.

Als Privatquartier einer Adelligen kann diese Kabine von Innen verschlossen werden. Wenn die SC an Bord der *Azlantis Wagnis* ankommen, ist die nördliche Tür nicht verschlossen, da die Adelige sich schnell zwischen ihrem Privatquartier und dem Maschinenraum bewegen können wollte. Die südliche Tür ist jedoch verschlossen. Die Türen können von innen mit einer einfachen Berührung des elektronischen Sensors verschlossen oder geöffnet werden. Um sie von außen zu öffnen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Technik (SG 18) oder Stärke (SG 24) notwendig. Der Raum bietet den SC einen möglichen Rückzugs- und Erholungsort, falls dies nötig wird. Zunächst muss aber der Bewohner ausgeschaltet werden.

Kreaturen: Ein Azlanti-Adjutant – ein technomagischer Diener der Azlanti – bewacht diesen Raum und ist bereit, auch nach all diesen Jahren seiner längst toten Herrin zu dienen. Der Aionenthron wies diese Roboter allen Adelligen, die sensible Missionen im Namen des Sternenreichs ausführen, als Assistenten und Diener zu. Obwohl die Adjutanten allgemein als eine notwendige Belästigung angesehen wurden (da die Adelligen – zu Recht – Verdacht schöpften, dass diese Roboter nicht nur bloße Assistenten waren, sondern ihre Handlungen aufgezeichnet und ausgewertet haben, um diese für unbekannt Zwecke dem Aionenthron zu übermitteln), hat Parept Ameondria ihren Adjutanten tatsächlich und aufrichtig gemocht. Sie hat ihn magisch umprogrammieren lassen, um

seine Loyalität ihr gegenüber zu stärken. Unglücklicherweise zerstörte dieses Umprogrammieren die Chronologie-Schaltkreise des Roboters. Der Roboter glaubt, dass seit Ameondrias letzten Besuch in dem Zimmer nur wenige Tage vergangen sind, obwohl es in Wahrheit mehrere Jahrhunderte waren. Dieser spezielle Roboter ähnelt einem Humanoiden mit einer breiten Brust und vier Armen, bewegt sich aber auf Ketten statt auf Füßen und hat eine Kopfabdeckung mit nur einem Auge und einem Metallgitter, das einem gekrümmten Schnauzbart ähnelt. Momentan steht der Roboter unbeweglich an der Koje. Sobald eine Kreatur, die nicht Parept Ameondria ist, den Raum betritt, verwechselt der Roboter die Eindringlinge mit längst toten Besatzungsmitgliedern, die bereits versucht hatten, in ihre Kammer zu kommen, während sie nicht da war – eine Regelüberschreitung, die der Roboter extrem ernst nimmt. Der Roboter greift die Eindringlinge sofort an und sagt (in Azlanti): „Ich sagte euch, ihr sollt draußen bleiben. Eure Warnungen sind erschöpft“.

AZLANTI-ADJUTANT

HG 3

EP 800

TP je 42 (siehe Seite 59)

TAKTIK

Im Kampf Der Roboter konzentriert sich darauf, die SC von dem Dreizack fern zu halten und versucht sie mit Laserbeschuss und Hieben zu vertreiben.

Moral Der Roboter kämpft bis zu seiner Zerstörung, verlässt den Raum jedoch nicht.

Der Dreizack ist eine magische Waffe, die als *Dreizack der Weißen Flamme* bekannt ist. Die Äußeren Zacken sind hauptsächlich dekorativ, sodass die Waffe wie eine Taktische Pike benutzt wird. Er besitzt zudem die Effekte *leuchtend* und *unheimlich*. Zudem wurde die Waffe sorgfältig gewichtet, sodass sie unendlich lang aufrecht stehen kann. Mit genug Kraft kann sie jedoch umgestoßen oder ganz normal aufgenommen werden. Auf dem Schreibtisch liegen mehrere wertvolle Kleinigkeiten (Mithral-Datenpadhalter, Zierrat-Datenstifte, schwere Goldarmbänder usw.) mit einem Gesamtwert von 3.500 Crediteinheiten. Jeder Gelehrter auf den Paktwelten, der sich mit der Geschichte der Azlanti befasst, wird den SC diese bereitwillig abkaufen.

N7. ZERSTÖRTER FRACHTRAUM (HG 4)

Das nördliche Ende dieses teilweise zerstörten Bereichs besteht nur noch aus einem verworrenen Durcheinander aus Schutt. Über dem Wrack ragen Stege heraus, die über angeschraubte Leitern an den Wänden darunter erreichbar sind. Die Decke ist 6 m hoch, und Gänge führen nach Nordosten und Westen. Im Süden befindet sich eine riesige Luftschleusentür, an der Wand daneben ein Computer-Terminal.

Über die Hälfte des Frachtraums der *Azlantis Wagnis* wurde bei dem Absturz zerstört. Die große Luke des Steuerbord-Frachtraums lässt sich nicht öffnen, da sie sich unter der Erde befindet und klemmt. Das Terminal neben der Luke gewährt Zugriff auf allgemeine Informationen über das Schiff und ist identisch mit dem Terminal im Bereich **N2**. Die Leitern, die zum Steg führen, erlaubten es den Aufsehern, Ladevorgänge des Schiffs zu beaufsichtigen. Kreaturen auf den

Stegen haben teilweise Deckung vor Angriffen, die aus einem anderen Bereich des Raumes kommen. Die Stege verlaufen oberhalb der Tür zu den Besatzungsquartieren, diese sind von den Stegen aus aber nicht zu erreichen.

Kisten und Fässer in dem Raum beinhalten einige mechanische Vorräte und mehrere UPB (siehe Schätze), die bei Bedarf in andere Komponenten umgewandelt werden können. Viele Fässer enthalten nur einen zähen Rückstand – die Überreste dessen, was einmal haltbare Lebensmittel waren.

Sollten die SC mit der virtuellen Intelligenz Elloch im Bereich **N2** gesprochen haben, ihr aber keine Informationen über das Schiff entlockt haben, wird sie hier die SC beobachten. Versucht ein SC, sich an den Wachen hier vorbei zu schleichen oder sie mit einem Bluff hereinzulegen, könnte Elloch ihre Bewegungen mit seinen visuellen (+6 Gesamtbonus für Wahrnehmung) und Gewichtssensoren im



DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

gesamten Frachtraum automatisch entdecken (entspricht der Fähigkeit Blindsight [Vibration]). Sollte Elloch die SC entdecken, leuchtet sein holografisches Abbild auf dem Terminal auf und er ruft aus, dass die SC Feinde des Aionenthrons sind und eliminiert werden sollen. In jedem Fall wird Elloch während des Kampfs die SC in Azlanti beleidigen, wenn er sie nicht mag.

Kreaturen: Leutnant Scharu stationierte hier drei erfahrene Kadetten der Aionengarde. Sie befinden sich auf den Stegen. Sie eröffnen das Feuer, sobald sie Eindringlinge sehen.

ERFAHRENE KADETTEN DER AIONENGARDE (3) HG1

EP je 400

TP je 20 (siehe Seite 20)

TAKTIK

Im Kampf Die Kadetten bleiben auf den Stegen und schießen mit ihren Pistolen. Sie wechseln nur dann in den Nahkampf, wenn die SC auf die Stege klettern oder die Kadetten irgendwie von den Stegen werfen. Nach 1 Runde denkt eine der Wachen daran, Leutnant Scharu zu informieren und die SC über die Kommunikationseinheit zu beschreiben.

Moral Die erfahrenen Kadetten der Aionengarde kämpfen bis zu ihrem Tod.

Schätze: Im Raum liegen UPB im Gesamtwert von 1.500 Crediteinheiten.

N8. BESATZUNGSQUARTIERE

Der Raum enthält genug Stockbetten für einen Dutzend Besatzungsmitglieder. Neben jedem Bett stehen zwei private Schließfächer, an jedem von ihnen befindet sich ein Ziffernblock. Aus diesem Bereich führen mehrere Türen.

Die Ingenieure, Techniker und Wartungsarbeiter der *Azlantis Wagnis* haben außerhalb ihrer Dienstzeiten hier geschlafen. Auch wenn die Quartiere nur wenig Platz bieten, sind die Betten bequem. Die privaten Schließfächer beinhalten Anhänger, persönliche Werkzeuge, Stiefel und andere Gegenstände, die zeigen, dass alle Betten benutzt wurden. Die meisten von ihnen sind mit der Zeit jedoch zerfallen. Um ein Schließfach zu öffnen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Technik (SG 14) erforderlich. Alternativ können die SC das Fach mit einem erfolgreichen Stärkewurf (SG 18) aufbrechen.

Schätze: In einem der Schließfächer befindet sich ein *Tarnungsamulett*. Wenn die SC die Fächer in zufälliger Reihenfolge aufmachen, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10%, dass die SC das Amulett dort finden.

N9. KOMBÜSE

Diese kleine, aber funktionale Küche scheint gut erhalten zu sein, auch wenn sie mit gelbgrünem Schimmel bewachsen ist. Enge Türen führen gen Norden und Osten.

Die Besatzung bereitete hier Essen vor und nahm die Mahlzeiten in den Besatzungsquartieren oder auf ihren Stationen ein. Die Essensvorräte sind schon lange verdorben. Der hier wachsende Schimmel ist hartnäckig, ansonsten aber ungefährlich. Die Küche beinhaltet nichts von Wert oder Interesse.

N10. KRANKENSTATION

Die Krankenstation ist gerade mal groß genug, um ein einzelnes Krankenbett in der nordwestlichen Ecke zu beherbergen. Die Türen führen gen Osten und Norden.

Die Krankenstation war für Notfälle gedacht und wurde während des kurzen Jungfernflugs der *Azlantis Wagnis* kaum benutzt. Die Schränke sind in Azlanti beschriftet und beinhalteten einst viele medizinische Vorräte. Im Inneren eines jeden Schrank befindet sich ein Inventar der dort aufbewahrten Vorräte und eine Anleitung zu deren Benutzung im Notfall (ein SC, der erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Medizin (SG 10) ablegt, kann dies erkennen, auch wenn er kein Azlanti spricht).

Schätze: Obwohl die meisten Vorräte in den Schränken längst abgelaufen sind, befinden sich darin vier Schmerzmittel Grad 1, zwei Gegengifte Grad 1 und ein Betäubungsmittel Grad 2. Ein als „medizinische Heilmittel“ markierter Schrank beinhaltet zudem 4 *Seren der Heilung Mk. 1* und 6 *Zauberampullen: Schwächeres Zustand entfernen*.

N11. WASCHRAUM

Im Gegensatz zu anderen persönlichen Bereichen der Besatzungsmitglieder an Bord der *Azlantis Wagnis* wurde dieser kleine Waschraum kürzlich benutzt. Leutnant Scharu und ihre Kadetten arbeiten seit Tagen auf der Brücke und benutzen ihn gelegentlich.

N12. BRÜCKE (HG 5)

Die Vorderseite dieser breiten Brücke wurde zerdrückt, aber der Rest des Raums befindet sich in einem guten Zustand. Das beinahe zerschmetterte Sichtfenster zeigt nichts als Dreck, Steine und hartnäckige Wurzeln, die sich einen Weg durch die Risse bahnen. Auf einem Podium erhebt sich ein üppiger Kapitänssitz, und die umliegende Stationen für den Piloten, den Wissenschaftsoffizier und den Schützen wirken allesamt bereit zur Benutzung. Ein kompliziertes Computersystem rechts vom Kapitänssitz wurde behutsam zerlegt – die Einzelteile liegen um das System herum und sind sorgfältig gekennzeichnet, ähnlich einer archäologischen Ausgrabungsstätte. Drei Türen führen aus dem Raum nach Westen.

Da die Brücke der *Azlantis Wagnis* magisch abgeschirmt war, erlitt sie beim Absturz nur einen geringen Schaden. Der Besatzung hat diese Maßnahme allerdings nicht geholfen – alle Mitglieder starben beim Aufprall. Von ihren Überreste ist nichts mehr übrig, sei es durch Verwesung oder Aasfresser. Einige haltbare persönliche Gegenstände sind aber immer noch im Raum verstreut: Gürtelschnallen, beschädigte Chronometer und mit Runen verzierte Anhänger, und zeigen, wo die Besatzung starb. Die Arbeitsstationen im Raum sind verziert, aber beständig. In einem Kampf können diese als teilweise Deckung dienen.

Leutnant Scharu arbeitet daran, die Logbücher der *Azlantis Wagnis* wiederherzustellen und so viel wie möglich über den experimentellen *Runenantrieb* herausfinden. Um sicherzugehen, dass sie nichts verliert, hat sie den Hauptrechner auf

der Brücke sorgfältig auseinander gebaut. Scharu ist intelligent und geht methodisch vor, daher hat sie jedes Einzelteil beschriftet, damit sie den antiken Computer wieder zusammensetzen kann, wenn sie die gesuchten Informationen bekommen hat. Solange der Hauptrechner nicht wieder zusammengesetzt ist – ein Vorgang, der Tage in Anspruch nimmt – sind so gut wie keine Kernfunktionen des Computers der *Azlantis Wagnis* verfügbar.

Kreaturen: Leutnant Scharu ist hier und wird von ihren zwei erfahrenen Lieblingskadetten der Aionengarde beschützt. Scharu nimmt ihre Rüstung nie ab, um Autorität über ihre Schüler zu behalten. Während sie den Computer auseinander baut, erklärt sie ihnen jeden Schritt und behandelt diese Expedition wie einen Unterricht beim Feldeinsatz. Dabei spricht sie natürlich Azlanti.

Wenn die SC eine Antwort verlangen, was Leutnant Scharu mit Cedona gemacht hat, erzählt sie grinsend, dass die Androidin weit, weit weg von hier ist und die SC sie nie wiedersehen werden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen (SG 12) ablegen, erhaschen, wie Scharus Blick kurz zu ihrem Datenpad gleitet, auf dem Cedonas Aufenthaltsort zu finden ist (siehe Entwicklung auf Seite 36).

SCHARU

HG 4

EP 1.200

Azlanti-Soldatin

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG

TP 50

ERK 16; KRK 18

REF +4; WIL +5; ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Bannendes Apport-Karbonstahl-Krummschwert* +12 (1W10+11 H; krit Blutung 1W6 oder Bannen)

Fernkampf Sturmgewehr der Aionengarde +9 (1W8+4 S)

Angriffsfähigkeiten Eröffnungssalve, Kampfstile (Guerilla)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wurde Leutnant Scharu durch die virtuelle Intelligenz Elloch, die Kadetten im Bereich **N7** oder ihren *Bewegungssensoranstecker* vor den SC gewarnt, zieht sie ihr Sturmgewehr der Aionengarde und nimmt Deckung hinter dem Kapitänssitz. Sie befiehlt den Kadetten, das Gleiche zu tun.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde (oder so früh, wie es ihr möglich ist) feuert Scharu auf den am stärksten aussehenden SC oder mehrere SC, sofern diese sich im Schusskegel ihres Automatikbeschlusses befinden. Dann nähert sie sich dem Feind, zieht ihr Krummschwert und verwickelt den Gegner in den Nahkampf. Sollten die SC von der Brücke flüchten, verfolgt Scharu sie nicht. Sie befiehlt aber ihren Kadetten, dies zu tun.

Moral Scharus Treue gegenüber dem Azlanti-Sternenreich verpflichtet sie, bis zu ihrem Tod zu kämpfen.

SPIELWERTE

ST +5; GE +1; KO +1; IN +3; WE +1; CH +1

Fertigkeiten Computer +10, Einschüchtern +10, Technik +15

Talente Schnelle Waffenbereitschaft

Sprachen Azlanti, Gemeinsprache

Ausrüstung Aionengarde-Kampfanzug^{AAA} (*Klarer Spindel-Aionenstein*, Zielcomputer), *Sicherer Untergang* (*Bannendes Apport-Karbonstahl-Krummschwert*), Sturmgewehr der

EIN ALTER AZLANTI-FLUCH

Manche Technomagier der Azlanti waren in der Lage, eine Sicherheitsmaßnahme in ihre Ausrüstung einzubauen. Jeder, der den Gegenstand zu stehlen oder verändern versucht, erhält die Umkehrung der Vorteile des eingesetzten *Aionensteins*. Der schwache Fluch des Unersättlichen gehört zu den Leiden, die auf diesem Weg übertragen werden können.

SCHWACHER FLUCH DES UNERSÄTTLICHEN

Typ Fluch; **Rettungswurf** WIL SG 15

Effekt Für das Opfer zählen jeweils 4 Stunden als ein ganzer Tag in Bezug auf Hunger und Durst (*Starfinder-Grundregelwerk* 402), und es wird immun gegen Effekte, die den Bedarf an Nahrung verhindern (etwa den Effekt eines *Klaren Spindel-Aionensteins*) sowie gegen Hunger und Durst aufhebende Effekte.

Heilung Das Opfer darf 1 Woche lang nur Wasser trinken und geschmacklosen Haferschleim essen.

Aionengarde^{AAA} mit 48 Langwaffenpatronen, *Bewegungssensoranstecker* (siehe Seite 10), Parept Ameondrias Datenpad (siehe Entwicklung auf Seite 36), Scharus Datenpad

KADETTEN DER AIONENGARDE (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite 9)

TAKTIK

Vor dem Kampf Falls die Azlanti vor der Ankunft der SC gewarnt wurden, befiehlt Leutnant Scharu den Kadetten, hinter den anderen Arbeitsstationen auf der Brücke Deckung zu nehmen.

Im Kampf Die Kadetten konzentrieren das Feuer auf einen SC, der nicht von Scharu angegriffen wird, und überlassen ihr die Ehre, den SC zu töten.

Moral Die Kadetten sind hoch diszipliniert und kämpfen bis zu ihrem Tod. Scharu befiehlt ihnen, jeden SC zu verfolgen, der von der Brücke flüchtet.

Entwicklung: Scharu trägt zwei Datenpads bei sich. Eins der Geräte ist mächtig, antik und gehörte einst Parept Ameondria selbst. Scharu hat das Gerät gehackt und darauf nach Informationen gesucht. Es ist ein Computer Grad 2 und verfügt über mehrere Technik-Upgrades (darunter Gepanzert und Sicherheitsmodule II), ist aber auch durch einen *Klaren Spindel-Aionenstein* in seiner Hülle magisch abgeschirmt. Um das Gerät zu hacken, muss ein SC einen Fertigkeitwurf für Computer (SG 23) erfolgreich ablegen. Bei Scheitern mit einer Differenz von 5 oder mehr muss der Hacker einen Rettungswurf (SG15) erfolgreich ablegen, sonst wird er mit dem schwachen Fluch des Unersättlichen belegt (siehe Kasten auf Seite 35). Im Gegensatz zu den *Aionensteinen*, die im Azlanti-Sternenreich eingesetzt werden, ist dieser Stein permanent im Datenpad verbaut und kann nicht aus dem Datenpad

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

entfernt werden, ohne beide zu zerstören. Auf dem antiken Datenpad sind Informationen über die *Azlantis Wagnis* und den *Runenantrieb* (in Azlanti natürlich) enthalten. Dies ist eine Gelegenheit, die Informationslücken der SC zu füllen, falls diese bestimmte Informationen nicht erhalten haben. Das Gerät ist 1.000 Crediteinheiten wert und ist vor allem für Sammler interessant, die nach Gegenständen aus dem Azlanti-Sternenreich suchen

Scharus Datenpad ist ein modernerer Computer Grad 1 und erfordert nur einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer (SG 17), damit die SC Zugriff auf die Daten erhalten. Scharus Datenpad enthält Berichte von Waffenmeister Olaraja (ebenfalls in Azlanti) aus Madelons Stätte, so dass die SC hier Informationen erhalten können, die sie nicht von Olaraja oder seinem Terminal erhalten konnten. Zudem erfahren die SC, dass Scharus Vorgesetzter, Sardat Zolan Ulivestra, zu einem großen Adelsgeschlecht gehört und hinter dem Überfall auf Nakondis steckt. Schließlich erfahren sie aus dem Datenpad, dass Cedona und der *Runenantrieb* zu einem Gefängnismond im Azlanti-Sternenreich namens Gulta gebracht wurden. Ein Flugplan zum Mond ist ebenfalls enthalten, zeigt jedoch auch einen Zwischenhalt, der einen azlantischen Transpondercode benötigt. Haben die SC einen solchen Transpondercode noch nicht, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer (SG 14) oder Technik herausfinden, dass die Codes der *Azlantis Wagnis* viel zu alt sind, um Patrouillen der Azlanti zu täuschen.

Falls die SC Scharus Datenpad nicht hacken können, kann Aibretta dies für sie tun, wenn sie nach Madelons Stätte zurückkehren (siehe Ereignis 2).

EREIGNIS 2: RÜCKKEHR DER BARAZAD (HG 4)

Nachdem die SC ihre Erkundung der *Azlantis Wagnis* beendet und Leutnant Scharu besiegt haben, sollten sie mindestens 10 Minuten haben, um zu rasten und ihre Ausdauerpunkte aufzufüllen. Bevor sie wieder nach Madelons Stätte aufbrechen (oder für den Abend im Inneren bzw. in der Nähe des Schiffs rasten wollen), erhalten die SC ein Signal von Madelon über ihre persönlichen Kommunikationseinheiten.

„Meine Freunde, ich entschuldige mich für die Störung, doch ich habe schlechte Nachrichten. Wir konnten unsere Kommunikationsantenne teilweise wieder zum Laufen bringen und haben dabei eine Übertragung abgefangen. Ein großes Schiff der Azlanti nähert sich dem Orbit. Es ist das Schiff – ich glaube, es hieß *Barazad* –, das unsere Kommunikationsstation zerstört und die kleine Armee hier abgesetzt hat, die uns vor eurer Ankunft unterjochte. Ich befürchte, dass selbst wenn wir die Waffen der Garnison steuern könnten, das Schiff einen großen Teil unserer Kolonie zerstören und Dutzende töten kann, wenn es noch näher herankommt. Ich bitte euch, im Namen des Rechtsbringers, beieilt euch! Ihr müsst die *Barazad* aufhalten, bevor sie Tod über uns alle bringen kann!“

Je schneller die SC zu ihrem Schiff zurückkehren können, desto schneller können sie die *Barazad* abfangen. Die SC können ihr Schiff aber auch in Madelons Stätte gelassen

haben. In diesem Fall müssen sie überhastet zur Siedlung zurückkehren.

Raumschiffkampf: Das angreifende Schiff ist die *Barazad*, ein Vorreiter-Raumprescher der Azlanti, das Sardat Ulivestra nach Nakondis geschickt hat, um die Kolonie unter azlantische Kontrolle zu bringen und den *Runenantrieb* zu bergen. Der Raumschiffkampf findet hoch in der Atmosphäre von Nakondis statt – auf die Begegnung hat dies keinen Einfluss. Die Ausrichtung, welche die Schiffe bei der Begegnung einnehmen, wird von der Geschwindigkeit bestimmt, mit der die SC ihr Schiff erreichen und den Kampf beginnen können. Der Kampf beginnt aber auf einer Entfernung von 3W6+5 Feldern zwischen den Schiffen.

Wenn die SC in ihrem Schiff nahe der *Azlantis Wagnis* gelandet sind, haben sie genug Zeit, die *Barazad* abzufangen. Wenn der Kampf beginnt, können SC die Ausrichtung beider Schiffe bestimmen.

Wenn die SC in einigen Stunden zu ihrem Schiff zurückkehren, etwa mit den Schwebelastern, die sie in Madelons Stätte geliehen haben, kommen sie rechtzeitig an, um der *Barazad* die Stirn zu bieten und den Kampf standardmäßig anzufangen. In diesem Fall wählt der SL die ursprüngliche Ausrichtung der *Barazad*, während die SC die Orientierung ihres Schiffes bestimmen.

Wenn die SC zu Fuß los hasten, um Madelons Stätte rechtzeitig zu erreichen, sollten sie einen Konstitutionswurf (SG 12) ablegen, um schneller vorzupreschen. Wenn mindestens die Hälfte der SC diesen Wurf erfolgreich ablegt, kommen sie rechtzeitig an, um die *Barazad* standardmäßig anzugreifen. Tun sie das nicht, hat die *Barazad* ihren Angriff bereits begonnen, wenn sie in Madelons Stätte eintreffen. Mehrere Gebäude in Madelons Stätte wurden bereits in rauchende Krater verwandelt, und der Rumpf des Raumschiffes der SC hat bereits 2W6 Schaden erlitten (dies kann wie üblich kritischen Schaden verursachen, wenn dieser Schaden die Kritische Schwelle des Schiffs übersteigt). Zu Beginn des Raumschiffkampfes wählt der SL die Ausrichtung der *Barazad*. Das Raumschiff der SC ist dabei weg vom Azlanti-Schiff gerichtet, da dieses die Ankunft der SC bereits erwartet.

BARAZAD

GRAD 2

Vorreiter-Raumprescher (siehe vordere Umschlaginnenseite)
TP 55

Entwicklung: Obwohl die *Barazad* sich selbst zerstört, wenn ihre Rumpfpunkte auf 0 sinken, können mehrere Teile des Schiffs in dem umgebenden Wald geborgen werden. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur oder Technik (SG 15) ablegen, finden heraus, dass der Transponder der *Barazad* (der den Absturz überstanden hat), ihnen dabei helfen kann, die Sicherheit des Kontrollpunkts zu passieren, der in Scharus Datenpad erwähnt wurde. Sollten die SC nicht selbst auf diese Idee kommen, kann auch Aibretta diesen Gedanken haben. Den Transponder aus dem Wrack des Raumschiffes zu bergen, das irgendwo im umliegenden Wald abgestürzt ist, ist für SC eine leichte Aufgabe.

Belohnung: Falls die SC die *Barazad* besiegen, erhalten sie 1.200 EP für diese Begegnung.



**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

DAS SCHIFF VERBESSERN

Mit den Materialien aus den Wracks der *Azlantis Wagnis* und der *Barazad* können die SC ihr Schiff auf Grad 3 verbessern. Die SC können jede Verbesserung wählen, die sie sich mit den verfügbaren Baupunkten leisten können. Die dankbaren Ingenieure unter den Kolonisten (vor allem Aibretta Fulson und Ludvar Cresk) werden dabei helfen, diese Verbesserungen schnell zu installieren (doppelt so schnell wie normal). Wenn die SC dies wünschen, können sie den Leichten Aionentorpedowerfer der *Barazad* bergen (siehe Seite 49). Der Transponder der *Barazad* ist eine wichtige Verbesserung, welche die SC installieren können. Sie kostet keine BP und ihr Betrieb benötigt vernachlässigbar wenige EKE.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

„Die Macht des Sternenreichs“ endet, sobald die SC Madelons Stätte von den Azlanti befreit, Leutnant Scharu besiegt und die *Barazad* zerstört haben. Die Helden haben zwei wichtige Puzzle-Teile, mit denen sie weiter nach dem *Runenantrieb* und ihrer Freundin Cedona suchen können: den Flugplan aus Scharus Datenpad, der zu dem Gefängnismond Gulta führt, und den Transponder der *Barazad*. Mit diesen Geräten können die SC das Territorium des feindlich gesonnenen Azlanti-Sternenreichs bereisen und das nächste Abenteuer, „Flucht vom Gefängnismond“, beginnen.



DIE KOLONIE NAKONDIS

„Es mag nicht nach mehr als einer nebligen Lichtung mit einem glitzernden Felsen in der Mitte aussehen, doch wir werden es bald als unser Zuhause bezeichnen können. Es wird nicht einfach, in großen Metallkisten zu wohnen und von Feldrationen und aus dem Nebel kondensierten Wasser zu leben, bis wir eine Landwirtschaft aufgebaut haben. Aber wenn ihr jeden Abend schlafen geht, werdet ihr ein Erfolgserlebnis spüren und wissen, dass ihr den Grundstein für die Zukunft legt. Wenn Nakondis Generationen später ein erfolgreiches Drehkreuz für Handel und Industrie sein wird, werden eure Namen als Erbauer dieses Wohlstands in die Geschichte eingehen! Aber genug Zeit vergeudet – die Gebäude errichten sich nicht von allein!“

– Madelon Kesi

Nakondis ist ein vom Nebel umhüllter Waldplanet in den Tiefen der Weite, der ursprünglich nur zur Holzproduktion geeignet schien. AbadarCorp finanzierte ein Untersuchungsteam und erhielt gemischte Ergebnisse: Nakondis ist fruchtbar und bewohnbar, da die einheimischen Bäume genießbare Früchte tragen, und die Testkulturen schnell wuchsen. Doch der allgegenwärtige Nebel auf dem Planeten trägt schwache elektrische Ladungen, die in hoher Konzentration bei dichtem Bodennebel oder von gelegentlichen Stürmen verstärkt ein tödliche Stärke erreichen kann.

Es dauerte eine Woche auf Nakondis, bis das Untersuchungsteam auf die lästigsten Bewohner des Planeten stieß: neugierige affenartige Tiere, die elektronischen Gegenstände anknabberten, Ausrüstung stahlen und ganz allgemein eine Belästigung darstellten. Auch wenn sie einzeln schwach waren und sich leicht verschrecken ließen, waren diese kleinen Tiere furchtlos und in großen Gruppen zerstörerisch. Nach einem peinlichen Zwischenfall, bei dem ein Erforscher namens Amnis Hobgar seine Waffe und seine Hose an die Kreaturen verlor, begann das Untersuchungsteam, sie als „Hobgare“ zu bezeichnen – eine Bezeichnung, bei der es auch blieb.

Das Untersuchungsteam bemerkte, dass die wenigen, niedrigen Berge des Planeten eine Art von Zinn enthielten, die elektrische Ladung besonders gut leitet. Ein willkommener Nebeneffekt war, dass in Bäumen lebende Hobgare in den Bergen seltener anzutreffen waren, was den Bergbau erleichterte. AbadarCorp witterte einen Markt für dieses leitende Zinn und finanzierte eine bedeutende Expedition zur Kolonisation des Planeten.

Madelon Kesi (RG Korascha-Laschunta-Mystiker), ein stämmiger und schroffer Priester mittleren Ranges, wurde zum Anführer der Kolonie von Nakondis. Nachdem Madelon sich in AbadarCorps Geschäften auf Castrovel hervorgetan hatte, bat er um einen Posten weit weg von den Paktwelten. Im Glauben, sich am Rande des bekannten Weltraums einen Namen machen zu können, ließ er seine Beziehungen spielen, um die neue Kolonie anzuführen. Als die Kolonisationsschiffe im Jahre 317 nach dem Intervall auf Nakondis ankamen, glaubte Madelon, die Kolonie schnell errichten und zu den Paktwelten zurückkehren zu können. Er erwartete jedoch nicht, sich in diese Gelassenheit und die stille Schönheit des Planeten zu verlieben oder sich so eng mit den anderen Kolonisten anzufreunden. Mehr als ein Jahr später ist Madelon der schroffe und doch beliebte Administrator der Kolonie.

Die Kolonisten wählten diesen Ort sorgfältig für ihre weitere Erforschung und Besiedelung. Die Hauptansiedlung, Madelons Stätte, wurde auf einer großen Lichtung nahe dem Äquators von Nakondis errichtet, da auf solchen Lichtungen die Belästigung durch die in Bäumen lebenden Hobgare geringer ist. Nur wenige Kilometer von Madelons Stätte entfernt liegt ein Gebirge, sodass der Abbau von leitendem Zinn in der Nähe der Siedlung stattfinden kann. Gefährliches Wetter ist in diesem Gebiet selten, und die Kolonie ist weit entfernt von den breiten Tälern und ihren Seen, über denen sich dichter elektrischer Nebel sammelt. Obwohl die Kolonie von Nakondis sich über

viele Quadratkilometer erstreckt, ist der Rest des Planeten weder erforscht noch bewohnt, abgesehen von einigen Vermessern und ihren Drohnen.

Die Kolonisten auf Nakondis sind eine fleißige und eigenständige Gemeinschaft. Insgesamt fanden sie das Leben auf Nakondis leichter als erwartet, auch wenn sie sich gerne über Ärgernisse wie Mangel an klarer Sicht und die allgegenwärtigen Hobgare beklagen. Die Kolonisten haben einen trockenen Sinn für Humor entwickelt und benutzen gerne einfache volkstümliche Namen, wie etwa „Doc“ für ihren studierten Arzt und „Treibhaus“ bzw. „Kräutergarten“ für ihre komplexen botanischen Anlagen.

BEMERKENSWERTE ÖRTLICHKEITEN

Die meisten Bewohner auf Nakondis leben in Madelons Stätte, welches auf Seite 41 näher beschrieben wird. Manche Wissenschaftler und Minenarbeiter wechseln zwischen kleinen Außenposten, die wenige Tage von der Siedlung entfernt sind.

ABSTURZSTELLE DER AZLANTIS WAGNIS

Dies ist die Absturzstelle eines experimentellen Azlanti-Schiffs namens *Azlantis Wagnis*. Das Schiff stürzte lange vor dem Intervall auf diesen Planeten ab, und eine kürzlich vom Azlanti-Sternenreich gesandte Sonde stürzte erst vor etwa einer Woche gleich neben ihm ab und zog so die Aufmerksamkeit der Kolonisten auf diesen bisher unentdeckten Bereich. Das Wrack der *Azlantis Wagnis* wird auf Seite 28 näher beschrieben.

BLAUZINNGEBIRGE

Dieses niedrige Gebirge ist größtenteils unbewaldet. Da die Wahrscheinlichkeit der Belästigung durch Hobgare in dem Gebiet dadurch geringer ist, haben die Kolonisten vier automatische Bergbauanlagen in den Bergspitzen installiert. Die Anlagen sind aus technischer Sicht primitiv – sie nutzen batteriebetriebene Kurbeln und Stahlbohrer, da das leitende Zinn sich lebensbedrohlich aufladen kann, wenn es mit moderner Technik wie Laserschneidern abgebaut wird. Diese vier Anlagen, genannt Blauzinn-Abbaustellen (BZAS-1 bis BZAS-4), werden von einem Team von Minenarbeitern bedient, die über einen mehrere Tage dauernden Zeitraum von Anlage zu Anlagen ziehen. Einige der Minenarbeiter haben Familien, die in Madelons Stätte leben, die sie gelegentliche dort besuchen, die meisten Arbeiter sind aber gern so weit von der Zivilisation entfernt.

**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

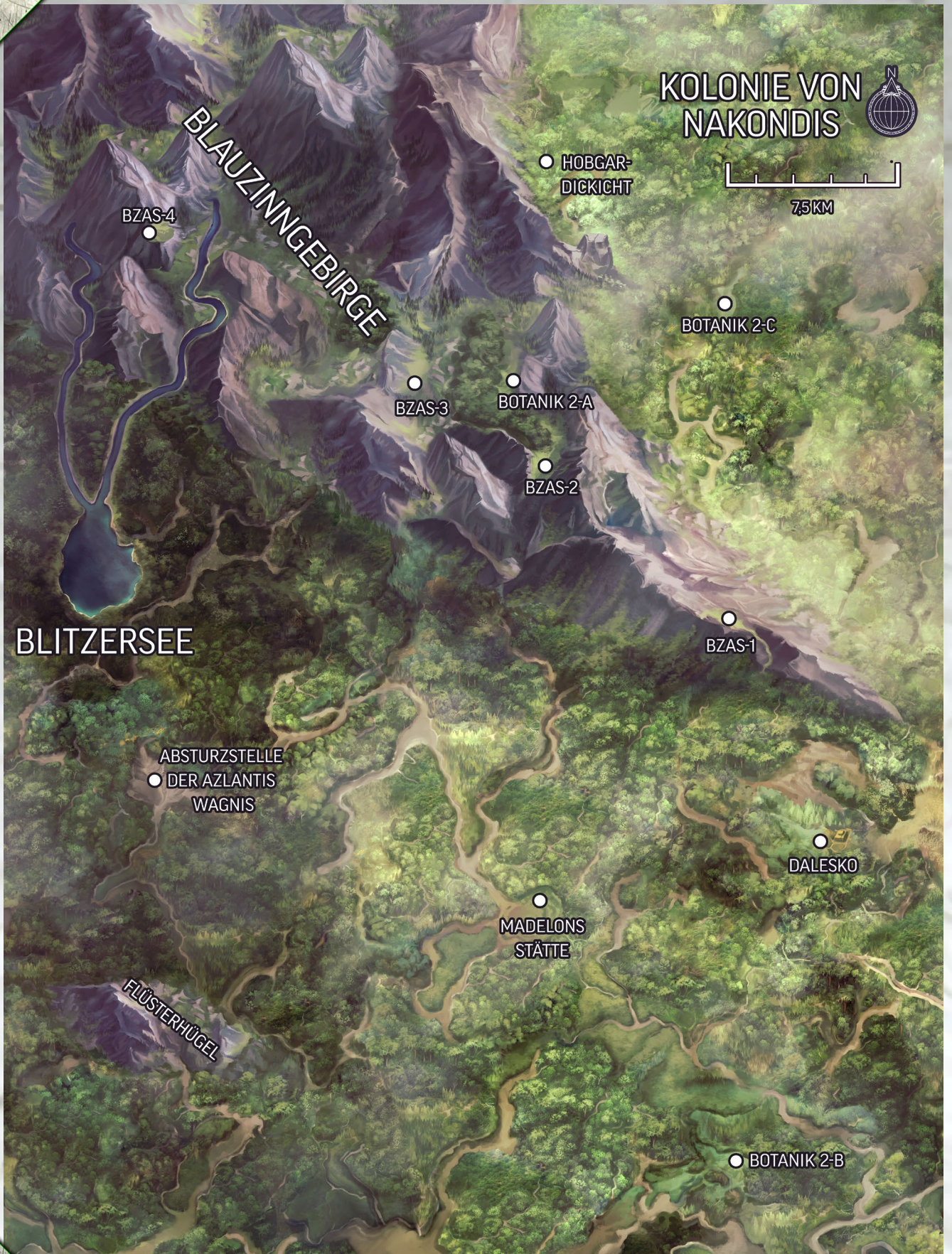
**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**



KOLONIE VON NAKONDIS



75 KM

BLAUZINNGEBIRGE

BLITZERSEE

BZAS-4

HOBGAR-DICKICHT

BOTANIK 2-C

BZAS-3

BOTANIK 2-A

BZAS-2

BZAS-1

ABSTURZSTELLE
DER AZLANTIS
WAGNIS

DALESKO

MADELONS
STÄTTE

FLÜSTERHÜGEL

BOTANIK 2-B

BLITZERSEE

Träge Flüsse fließen von den nahe gelegenen Bergen in ein Tal und befüllen dieses Moor, das eine der wenigen Trinkwasserquellen auf dem gesamten Planeten darstellt. Durch seine niedrige Lage ist dieser Ort ständig mit trüben, suppigem Nebelschwaden erfüllt, in denen elektrische Energie knistert. Dieser Nebel ist so dicht, dass man darin beinahe schwimmen könnte, hochgeladen. Die Bäume um den See herum sind von gelegentlich vom See ausgestoßenen Blitzen gezeichnet, und außer den Hobgaren wagen sich nur wenige Kreaturen in die Nähe.

BOTANISCHE LAGER

Um die verschiedenen Aspekte der Flora des Planeten zu erforschen, wurden rund um die Kolonie mehrere Außenposten errichtet. Jedes Lager besteht aus zwei oder drei vorgefertigten Modulen, die als Labore und minimalistische Schlafquartiere mit angeschlossenen Stromgeneratoren dienen. Zugeteilte Wissenschaftler bleiben etwa eine Woche an jedem Außenposten und führen ihre Langzeitexperimente durch. Zusätzlich dazu verbringen sie Zeit draußen, um sich zwischen den Lagern zu bewegen und Proben zu sammeln.

Das botanische Lager 2-A wird als Basis für Forschung an Gebirgspflanzen und -flechten genutzt, und gelegentlich kommen Minenarbeiter vorbei, um den Wissenschaftlern ihre Funde von ungewöhnlichen Mineralformationen zu zeigen. Auch wenn sie keine Geologen sind, lassen die Wissenschaftler die Arbeiter diese Funde in den Außenposten lagern – für den Fall, dass qualifiziertes Personal später zur Kolonie stößt. Das botanische Lager 2-B wurde zur Erforschung des symbiotischen Wachstums einheimischer Bäume in besonders nebeligen Abschnitten des Waldes errichtet. Aufgrund der unkontrollierten Überwucherung in der Umgebung, die jeden Pfad zur Station verschließt, ist dieser Außenposten nur schwer zu erreichen. Manche glauben sogar, dass die Art die Überwucherung aktiv gegen nicht-pflanzliches Leben vorgeht. Das botanische Lager 2-C ist am weitesten von Madelons Stätte entfernt. Da der Außenposten zur Erforschung der Eigenschaften seltener einheimischer Kräuter errichtet wurde, wird er auch als „Kräutergarten“ bezeichnet. Die Botaniker haben kürzlich riesige Fußspuren von affenartigen Kreaturen im Schlamm in der Nähe des Außenpostens gefunden, Hinweise auf die Kreaturen selbst gibt es jedoch keine.

DALESKO

Einen Monat nachdem die Kolonisten Madelons Stätte fertiggestellt hatten, bat eine Handvoll Kolonisten um Vorräte, um eine zweite Siedlung wenige Kilometer entfernt auf einer anderen Lichtung zu errichten. Die Gruppe erhielt zwei Module und eine Ackerdrohne. Unter der Führung von Tannia Helseदार, einer in Landwirtschaft auf fremden Planeten erfahrenen Frau, gaben die Kolonisten ihrer Gemeinde den Namen Dalesko. Die winzige Siedlung begann vielversprechend, doch eines Morgens kam ein Kolonist aus Madelons Stätte zu den Feldern, um Wasser zu liefern und fand den Ort komplett verlassen vor. Zwischen den Modulen sah er Kampfspuren, aber kein Blut und keine Leichen. Obwohl die Kulturen gerade erst gekeimt hatten, wuchs eine blasse gelbe Blume mit einem 2 m hohen Stiel mitten auf einem Feld. Die Kolonisten entsandten einen Suchtrupp, fanden aber keine Spur der anderen. Seitdem meiden sie den Bereich, und die Verschwundenen wurden auf einer Steintafel auf dem Friedhof in Madelons Stätte verewigt.

FLÜSTERHÜGEL

Diese Ansammlung von steinigen Hügeln ist etwa 7,5 Kilometer lang und völlig kahl von jedweder Vegetation. Kolonisten, die diese Bergrücken erforscht haben, berichteten von schwachen Geräuschen ähnlich einem Sprechen, das aus dem Untergrund kam, und stießen damit diverse Geistergeschichten über den Ort an. Skeptiker behaupten, die Geräusche seien lediglich Windstöße, die durch die Hügel säuseln, mangelnde Bewegung in dem ewigen Nebel widerlegt diese Erklärung allerdings. Bisher haben die Kolonisten noch keine Expedition in die Hügel geschickt, um die Quelle dieser Geräusche zu finden oder um auch nur zu überprüfen, ob das Gestein dort wertvolle Ressourcen enthält.

HOBGAR-DICKICHT

Am östlichen Rand des Blauzinngebirges gibt es einen besonders dicht bewaldeten Bereich, der die größte bisher entdeckte Ansammlung von Hobgaren beherbergt. Die winzigen Affenkreaturen leben auf den Ästen, und das Echo ihrer schwachen Rufe ist Dutzende von Metern entfernt im Nebel zu hören. Diese Hobgare sind für gewöhnlich friedliche Kreaturen, doch sie werden unfassbar gewalttätig, wenn andere das Dickicht betreten. Eindringlinge werden mit den charakteristischen elektrischen Entladungen beschossen, während sich die Hobgare in Schwärmen beißend und kratzend auf sie herabstürzen. Die wenigen Biologen in der Kolonie sind unschlüssig, was die Ursache für diese Aggression ist. Manche glauben, dass diese Hobgare ihre zahlreichen Gelege beschützen, während andere die gewagte Theorie äußern, dass die Affenkreaturen von einer körperlosen Kraft in der Elektrizität des Planeten kontrolliert werden.

MADELONS STÄTTE

Etwas mehr als 100 Personen leben in der als Madelons Stätte bezeichneten Gemeinde. Obwohl Madelon selbst diesem Namen zunächst nicht widersprochen hat, ist ihm die Eitelkeiten des Namens mit der Zeit doch etwas peinlich geworden. Er hat bereits darüber nachgedacht, einen neuen Namen für die Siedlung vorzuschlagen. Er könnte die SC nach einem Vorschlag fragen, um die Befreiung der Siedlung nach Teil 2 des Abenteuers zu feiern.

Madelons Stätte ist eine typische Kolonie von AbadarCorp, die hauptsächlich aus auf die Oberfläche abgeworfenen vorgefertigten Modulen besteht, die nach sorgfältig entworfenen Spezifikationen kombiniert und konfiguriert wurden. Jedes der wetterfeste Stahlmodule ist 6 m breit, 3 m hoch und 30 m lang. Die Kolonie mag zwar wie zufällig auf einer Waldlichtung verteilte Schiffscontainer aussehen, in Wahrheit jedoch wurden die Positionen konzipiert, um ein Höchstmaß an Privatsphäre der Siedler sowie Komfort und Effizienz zu erreichen. Der offene Raum im Zentrum der Gemeinde und die Wege zwischen den Modulen sind genauso Teil der sozialen Gestaltung der Kolonie wie die Ansammlung privater Wohnräume nahe den öffentlichen Modulen. Die meisten Module in Madelons Stätte sind Privatwohnungen, die im Durchschnitt sechs Bewohner beherbergen. Fast alle Module verfügen über Arbeitsräume, die den Talenten ihrer Bewohner entsprechen. So mag ein Modul, in dem ein Bioingenieur und ein Mechaniker sowie deren Kinder leben, mit einem Labor an einem Modulende, einer Werkstatt am anderen und privaten Zimmern dazwischen ausgestattet sein. Alle auf der Karte auf Seite 42 nicht markierten Module sind Privatwohnungen dieser Art. Die

**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

MADELONS STÄTTE



anderen Module unterscheiden sich von diesen oder werden für spezialisierte öffentliche Funktionen benutzt.

MADELONS STÄTTE

RN AbadarCorp-Kolonie

Bevölkerung 108 (65% Menschen, 14% Laschunta, 21% andere)

Regierung Autokratie (Madelon Kesi)

Eigenschaften fromm, technologisch durchschnittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 4

1. Madelons Modul: Als Administrator der Kolonie von Nakondis wurde Madelon Kesi eine Privatresidenz aus zwei gekoppelten Modulen zur Verfügung gestellt. Im Wissen, dass er nicht so viel Platz für sich allein brauchte, baute Madelon eins der Module in eine Kapelle für Abadar um, in der er alle fünf Tage Gottesdienste abhält (das von AbadarCorp zur Verfügung gestellte Kirchenmodul wurde stattdessen zu einem Speicher umgebaut, der unter Bereich 6 beschrieben wird). Madelon nutzt das große Esszimmer in seinem Modul auch für tägliche Besprechungen mit den Kolonisten, und die Türen dieses großen Zimmers stehen normalerweise allen offen, die mit auf die Kolonie bezogenen Anliegen zu Madelon kommen. Madelon nimmt seine Mahlzeiten lieber in seiner Küche ein. Seine Räumlichkeiten umfassen außerdem ein Schlafzimmer, ein Badezimmer und ein ordentliches Büro.

2. Aibrettas Schrottladen: Zwei der drei gekoppelten Module bilden die Reparatur- und Ingenieurswerkstatt von **Aibretta Fulson** (CN menschliche Mechanikerin), der fähigsten und Mechanikerin der Kolonie und ihr griesgrämigstes Mitglied. Der Bereich um Aibrettas Module ist von einem selbst entworfenen kurzen Metallzaun umgeben, der niederfrequente Schallvibrationen aussendet. Diese Vibrationen halten die Hobgare fern, bescheren aber auch Nichtmenschen im Wirkungsbereich nach ein bis zwei Tagen Kopfschmerzen. Obwohl Aibretta angeboten hat, die gesamte Kolonie zu umzäunen und so das Hobgarproblem zu lösen, lehnte Madelon und die anderen Nichtmenschen das Angebot ab. Daher benutzt Aibretta ihren Schallzaun ausschließlich dazu, ihr eigenes Zuhause zu beschützen. Der Bereich innerhalb des Zauns ist eine chaotische Mischung aus ausgeschlachteten Fahrzeugen, kaputten Computern und verstreuten Komponenten. Die anderen Kolonisten beschränken Kontakt mit Aibretta auf das Nötigste und bezeichnen ihr Zuhause als den „Schrottladen“. Aibretta selbst stört es gar nicht, nur den notwendigsten Kontakt zu anderen zu haben, da sie so Zeit hat, in Ruhe an ihren halbfertigen Erfindungen zu schrauben. Anfangs wohnte Aibretta in ihrem privaten Modul mit ihrem Ehemann, **Jellik Fulson** (NG Mensch), doch einige Monate nach der Ankunft trennten sie sich, und beide sprechen nicht gerne in gemischter Gesellschaft über die Gründe dafür.

3. Kommunikationsmodul: Dieses Modul beinhaltet die gesamte leistungsstarke Kommunikationsausrüstung, mit der Madelons Stätte mit anderen Siedlungen auf Nakondis und mit den Paktwelten kommuniziert. Auf dem Dach des Moduls befinden sich eine große Satellitenschüssel sowie eine leistungsstarke Antenne, die mit der danebengelegenen Felsenformation verbunden ist. Der Felsen trägt den Namen Funkenfels, an seiner Rückseite befindet sich eine Falle, welche die Hobgare verschreckt. Eine kluge und freundliche Schirre mit dem Spitznamen **Zirpeline** (N Schirr-Mechanikerin) kümmert sich um das Modul und seine Hilfsgeräte. Den Spitznamen hat Zirpeline ihrem regelmäßigen und gnadenlosen Mitteilungssucht zu verdanken. Die anderen Kolonisten haben gelernt, ihr keine Geheimnisse anzuvertrauen, die nicht öffentlich

bekannt werden sollen. Obwohl das Kommunikationsmodul offiziell jedem Kolonisten zugänglich ist, behandelt Zirpeline es wie ihr Eigentum. Die Kommunikationsausrüstung nimmt nicht das gesamte Modul in Anspruch, daher dient der restliche Platz als Hauptwaffenkammer der Siedlung. Da es aber auf dem Planeten keine gefährlichen Raubtiere gibt, und die Kolonie zu tief in der Weite liegt, um leicht für Piraten erreichbar zu sein, wurden die Waffen hier noch nie gebraucht. Die Kolonisten denken nicht, dass sich daran etwas ändern wird.

4. Funkenfels: Die Waldlichtung, auf der Madelons Stätte steht, war zum Zeitpunkt der Ankunft nicht leer. Ein geschwungener Felskamm aus mit Kristallen übersättem Gestein ragt von der Mitte der Lichtung aus in die Höhe und glänzt selbst bei dem allgegenwärtigen Nebel im reflektierten Sonnenlicht. Der Felsen ist etwa 60 m lang, an seiner Spitze 9 m hoch und trotz traditionellen geologischen Erklärungen, scheint aber auch nicht künstlich geschaffen zu sein. Der



**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

Fels stellte keine erkennbare Gefahr dar, und da die Lichtung war ideal gelegen war, wurde die Siedlung rund um den Felsen errichtet. Mit der Zeit lernten die Siedler, dass das Gestein nicht natürlich ist – seine Kristalle leuchten mal heller und mal dunkler gemäß einem astrologischen Zyklus. Der Aufbau des Felsen ist nicht bekannt, und er scheint harmlos zu sein. Die Kolonisten haben sogar eine Kommunikationsantenne an seiner Spitze angebracht, was überraschenderweise zu einer Verstärkung des Signals führte.

5. Hobgar-Falle: Um die Belästigung durch die Hobgare zu mildern, haben die Kolonisten eine Falle nahe dem öffentlichen Bereichs im Siedlungszentrum angebracht. Die Falle ist ein Metallmast, in dem ein Stromkabel zu einer Metallplatte in einem speziell hergestellten Käfig an der Spitze des Mastes führt. Die funkensprühende Platte lockt die Hobgare von anderen Orten in der Siedlung fort; diese können den Käfig betreten, jedoch nicht wieder verlassen, ohne den Schließmechanismus zu umgehen. Gefangenschaft macht die Hobgare oft wütend, doch der Mast ist hoch genug, so dass sie niemanden mit ihren Stromstößen verletzen könnten. Ist der Käfig mit etwa einem Dutzend Hobgaren gefüllt, fliegen die Kolonisten ihn zu einem entferntesten Waldbereich und lassen die Hobgare frei. Manche Kolonisten sträuben sich vor dem schwierigen Befreiungsvorgang und schlagen vor, die gefangenen Hobgar einfach zu töten, doch Madelon lässt es nicht zu, die Tiere abzuschlachten.

6. Gemeinschaftsspeicher: Die gemeinschaftlichen Essensvorräte, Werkzeuge und sonstige Habseligkeiten lagern in dem größten Gebäude in Madelons Stätte. Das Gebäude besteht aus vier zusammengeschweißten Modulen und wird hauptsächlich als ein großes Lager benutzt. In dem kleinen Büro eines Beamten namens **Rendell Tax** (RG Mensch) ist überdies eine ausführliche Liste der Vorräte zu finden. Im Zentrum des offenen Innenraums ist ein einzelnes Modul, das auf allen Seiten mit dem heiligen Symbol Abadars geschmückt ist. Als das gemeinschaftliche Lager errichtet wurde, schlichen sich Hobgare immer wieder hier hinein und zerstörten die technische Ausrüstung. Dann kam Rendell auf die Lösung, hochtechnologische Ausrüstung in einem kleineren Modul innerhalb des Lagerhauses unterzubringen und damit einen zweiten Schutz zu schaffen. Im Wissen, dass das als Schrein für Abadar vorgesehene Modul größtenteils überflüssig war und er den Gottesdienst genauso gut zuhause durchführen konnte, stimmte Madelon zu. Das Schreinmodul wurde abgebaut, Stück für Stück in das Lagerhaus gebracht, dort zusammengesetzt und bis auf eine einzige luftschleusenähnliche Tür versiegelt. Die Lösung war durchaus erfolgreich, und die Kolonisten lagern nun den Großteil ihrer hochtechnologischen Ausrüstung in diesem inneren Speichermodul, zu dem nur Madelon und Rendell Zugang haben.

7. Friedhof: Dafür, dass die Kolonie erst seit knapp einem Jahr unterhalten wird, ist dieser kleine Friedhof erstaunlich groß. Mehrere Minenarbeiter starben beim Bergbau in den ersten Monaten, während andere verschiedenen Unfällen zum Opfer fielen. Die größte Tragödie erlebten die Kolonisten von Nakondis jedoch in der nahe gelegenen Siedlung Dalesko (siehe Seite 41 für weitere Details). Unter den Gräbern der Minenarbeiter und anderer Toter befindet sich eine Steintafel, welche die Kolonisten, deren Leichen nie gefunden wurden, verewigt.

8. Gemeinschaftsbereich: Dieser offene Bereich östlich des Funkenfels' wird für Gemeindeversammlungen benutzt. Zudem ist er ein beliebter Spielplatz für Kinder und ein Ort für Erwachsene, um Kontakte zu pflegen. Der Gemeinschaftsbereich war der erste Landeplatz für Kolonisationsschiffe,

auf dem Module für die Siedlung entladen wurden, und ist groß genug, um dort ein kleineres oder mittelgroßes Schiff zu landen. Die Kolonisten rechnen damit, den Gemeinschaftsbereich höchstens im Notfall noch einmal als Landeplatz zu nutzen, da es in Laufradius genug Waldlichtungen gibt, wo Schiffe landen können, ohne die Gemeinde zu stören.

9. Krankenhaus: Die Hochtechnologie-Krankenstation war das erste Modul, das in Madelons Stätte errichtet wurde, um die Kolonisten zu versorgen. Glücklicherweise wurde das Krankenhaus bisher nicht oft genutzt, hauptsächlich dank der Chefärztin der Kolonie, einer ausgelassenen Menschenfrau namens **„Doc“ Eppendell** (RG Mensch). Doc besteht darauf, dass jeder Kolonist eine ausführliche Erste-Hilfe-Schulung durchläuft und führt diese selbst mit jedem Kolonisten durch, wenn ihre medizinischen Fähigkeiten nicht gerade anderweitig gebraucht werden. Doc weiß, dass sie ein bekanntes und heiteres Gesicht der Kolonie ist, daher hat sie niemandem, nicht einmal Madelon, gesagt, dass sie an einer aggressiven Form von Hirnkrebs leidet und nur noch wenige Monate zu leben hat.

10. Feuchtigkeitskollektor: Dank des allgegenwärtigen Nebels auf Nakondis mussten die Kolonisten nie einen Brunnen errichten, um die Versorgung mit Trinkwasser sicherzustellen. Stattdessen bauten sie eine große Säule mit Membranflanschen, die Feuchtigkeit aus dem Nebel sammelt. Der Feuchtigkeitskollektor kondensiert das Wasser in mehrere große Sammelbehälter rund um das Säulenfundament. Durch die Kondensierung des Nebels in der Nähe sind die Sichtverhältnisse um den Feuchtigkeitskollektor in der Regel besser als anderenorts in Madelons Stätte.

11. Goldschlüssel-Schule: Diese zwei Module sind Klassenzimmer und Laboratorien, die zum Unterrichten von Kindern genutzt werden, die als Kolonisten nach Nakondis gekommen sind sowie aller Kindern, die hier in Zukunft geboren werden. Viele Kolonisten lehren abwechselnd praktische Dinge, der Hauptlehrer ist jedoch **Helesk Varden** (RN Mensch), dessen strenge Disziplin und frommer Abadar-Glaube gut bekannt sind.

12. Treibhaus: Obwohl die meisten Wissenschaftler in Madelons Stätte in die privaten Module integrierten Laboren arbeiten, sind Botanik und Gartenbau für die Kolonie so wichtig, dass diese zwei verbundenen Module ausschließlich für diese Wissenschaften genutzt werden. Die Kolonisten bezeichnen diese Struktur aufgrund der beim Bau verwendeten großen durchsichtigen Aluminiumplatten als das „Treibhaus“. Im Treibhaus werden umfangreiche Boden- und Pflanzenproben von ganz Nakondis aufbewahrt. Diese sind sorgfältig gekennzeichnet und werden mit der neusten botanischen Technik überwacht. Die Einrichtung wird von allen Kolonisten genutzt, manche von ihnen bauen hier kleine Mengen von Obst- und Gemüsesorten an, die in der elektrisch geladenen Atmosphäre des Planeten nicht überleben würden.

13. Der Stall: Dieses offene Modul ist eine Garage, in der die Kolonisten ein halbes Dutzend robuste Schwebelaster zu Erkundungszwecken sowie die Wartungsausrüstung dafür aufbewahren. Jeder Schwebelaster verfügt über ein vorderes Schwebekissen, einen festen Sattel und eine breite hintere Ladefläche mit 2 Schwebekissen, die wenn nötig auch Platz für zwei Passagiere bieten kann. Manche der ersten Kolonisten fanden, dass die Schwebelaster sie an fette Pferde erinnerten, und so hat sich die Bezeichnung „Stall“ etabliert. Da die meisten dieser Fahrzeuge von Siedlern außerhalb von Madelons Stätte zu Transportzwecken verwendet werden, sind nur selten mehr als zwei oder drei davon hier zu finden. Spielwerte für diese Schwebelaster sind auf Seite 21 zu finden.

KOLONIST

+1 KO

Du hast einen unstillbaren Pioniergeist sowie das notwendige Training und die Zähigkeit, um in der Wildnis ein neues Leben für dich und andere aufzubauen. Vielleicht neigst du dazu, alleine ins Grenzgebiet hinauszuziehen, aber es ist wahrscheinlicher, dass du Mitglied in einer kleinen Siedlergruppe bist. Vielleicht bereitest du dich gerade auf deinen ersten Aufbruch vor, vielleicht bist du aber auch ein alter Veteran, der bereits mehrere erfolgreiche Kolonien mitgegründet hat.

FACHWISSEN (1.)

Du besitzt ein umfangreiches Wissen über frühere Kolonisationsprojekte, auch über solche, die wegen Unwissenheit oder Fahrlässigkeit scheiterten. Du weißt, dass Grundwissen über eine neue und unerforschte Welt die wertvollste Ressource ist, die ein Kolonist nur haben kann. Rediziere den SG für Fertigkeitwürfe für Biowissenschaften um 5, wenn du versuchst, eine gewöhnliche Kreatur durch zu identifizieren. Überlebenskunst ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Ferner erhältst du bei der Charaktererstellung eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution.

FÜR ANDERE SORGEN (6.)

Du weißt, dass das Überleben in einer Kolonie auch bedeutet, dass jeder Kolonist in harten Zeiten der Entbehrungen auf alle anderen aufpasst. Wenn dir ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gelingt, um extreme Witterungsbedingungen zu überstehen oder Landwirtschaft zu betreiben, steigt die Zahl der Kreaturen, denen du Boni auf Rettungswürfe geben oder die du ernähren kannst um die Höhe, die deiner halben Stufe entspricht. Du kannst einer anderen Kreatur den Bonus übertragen, den du bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst bekommen würdest, um extreme Witterungsbedingungen zu überstehen oder Landwirtschaft zu betreiben (z. B. einen Bonus auf Rettungswürfe für Zähigkeit oder Ernährung); wenn du dies tust, bekommst du selbst diesen Bonus aber nicht.

BELASTBARKEIT DES PIONIERS (12.)

Du bist widerstandsfähiger gegen Effekte, die einen weniger erfahrenen Siedler überwältigen würden. Ein Mal pro Tag kannst du einen Rettungswurf für Zähigkeit wiederholen, um den Effekten einer Krankheit, eines Gifts oder den extremen Witterungsbedingungen zu widerstehen.

DIE ZUKUNFT IM BLICK (18.)

Bis zu 2 Mal pro Tag kannst du, wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegst, um das Wetter vorherzusagen. 10 Minuten mit Überlegungen verbringen, was die Zukunft bereithält, um 1 Reservepunkt zurückzugewinnen; dies gilt nicht als Ausruhen, du erhältst daher keine Ausdauerpunkte zurück. Du musst 1 Minute damit verbringen, die Umgebung und die Wetterverhältnisse zu beobachten, um die Fähigkeit nutzen zu können; dies gilt auch dann, wenn du eine Fähigkeit besitzt, die es dir erlaubt, Wetter schneller vorherzusagen.



DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



SCHIFFE DES STERNENREICHS

„Zusätzlich zu ihren zugewiesenen Aufgaben hat jeder einzelne von Ihnen eine wichtige Last zu tragen. Wenn sie einen Posten in der Flotte des Sternenreichs erreichen, haben sie Gewalt über fortschrittliche Technologie. Sie ist das Herzblut dieser Flotte, so wie Ihre Abstammung als reine Azlanti das Herzblut des Reiches ist. Und so wie niemand von ihnen Schande über unser Geblüt bringen würde, so ist es ihre Verantwortung, dafür zu sorgen, dass niemand, der nicht zum Sternenreich gehört, jemals in den Besitz des Wissens kommt, das uns groß gemacht hat. Egal, um welchen Preis. Egal, um welche Opfer. Daher denken sie stets daran: selbst, wenn sie versagen, dienen sie auch im Tode noch dem Aionenthron.“

– Kommandant Iaviostre Osducias von der *Esteiarander*, Ansprache an neue Schiffsbesatzung

IMPERIALE SYSTEME

Das Azlanti-Sternenreich stützt sich auf überlegene Ausrüstung und Raumschiffssysteme, von denen manche Technologie und Magie in sich vereinen. Das Sternenreich schützt dieses Technologiewissen per Erlass, damit Feinde den Azlanti-Schiffen weder gleichkommen, noch diese kontern können. Diese Doktrin soll die hohe Machtstellung des Reiches weiter festigen. Raumschiffssysteme, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, können mit Baupunkten erworben werden. Sie sind jedoch ausschließlich den Schiffen des Azlanti-Sternenreichs vorbehalten oder durch Schwarzmarktkontakte erhältlich. Diese Technologien könnten zwar Pendants außerhalb des Sternenreichs haben, diese sind aber selten, wenn es sie denn gibt.

SYSTEM	EKE	KOSTEN (IN BP)
<i>Aionenstreuer</i>	5	2 x Größenkategorie
Selbsterstörungssystem	0	1 x Größenkategorie

AIONENSTREUER (HYBRID)

Ein *Aionenstreuer* ist ein kleiner technomagischer Steckplatz, der ins Lebenserhaltungssystem eines Mittelgroßen oder kleineren Raumschiffs eingebaut ist. Ein *Aionenstreuer* kann einen *Aionenstein* enthalten (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 222). Der Streuer lässt die Vorteile eines *Aionensteins* allen Kreaturen an Bord des Schiffs zukommen. Ein mit biometrischen Schlössern ausgestattetes Raumschiff (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 300) kann den Bonus eines *Aionenstreuers* aber auf die Kreaturen beschränken, die diese Schlösser bedienen können. Wird das Lebenserhaltungssystem funktionsunfähig, können die Boni des *Aionenstreuers* nicht länger verteilt werden. Wenn das Lebenserhaltungssystem des Schiffs vernichtet wird, wird auch der *Aionenstein* im *Aionenstreuer* zerstört.

SELBSTERSTÖRUNGSSYSTEM

Ein Selbstzerstörungssystem ist ein Mechanismus, der einer Schiffsbesatzung die Möglichkeit nimmt, Zerstörung in einer Krisensituation zu verhindern. Wird ein Raumschiff, das mit einem Selbstzerstörungssystem ausgestattet ist, auf 0 Rumpfpunkte oder weniger reduziert, wird das Selbstzerstörungssystem aktiviert und zerstört das Schiff. Raumschiffe in angrenzenden Feldern nehmen dabei Schaden in Höhe der halben maximalen Rumpfpunkte des zerstörten Schiffs. Dieser Schaden kann durch Schilde reduziert werden.

Ein Selbstzerstörungssystem ist fest mit dem Schiff verdrahtet und hat keine Schnittstellen, durch die es gehackt oder deaktiviert werden könnte. Ist das System installiert, kann es nur nach einem vollen Tag Arbeit und einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + 1-1/2 x Grad des Raumschiffs wieder entfernt



DRIFTSTASISEINHEIT

werden. Bei Misserfolg bleibt das Selbsterstörungssystem in Betrieb, und dies ist dem Ingenieur auch bekannt. Bei Versagen um 5 oder mehr wird das Selbstzerstörungssystem aktiviert.

ERWEITERUNGSBUCHTEN

Folgende Erweiterungsbuchten, wie auch die oben genannten Systeme, sind üblicherweise nur für Azlanti-Schiffe erhältlich. Zur Drohnentechnologie gibt es außerhalb des Sternenreichs seltene Parallelen, daher ist sie etwas leichter zu erwerben.

ERWEITERUNGSBUCHTEN	EKE	KOSTEN (IN BP)
<i>Aionenkommunikationseinheit</i>	5	3
Driftstasiseinheit	15	10
Drohnenröhre	15	5
Quantenverteidigung	10	5
Schrein des Sternenreichs	1	1

AIONENKOMMUNIKATIONSEINHEIT (HYBRID)

Eine *Aionenkommunikationseinheit* ist eine zylindrische Kammer aus resonantem Kristall, die eine Fernüberwachung von und Kommunikation mit dem Raum um einen *Aionenstein* ermöglicht. Ein Podest in der Mitte der Kammer kann einen *Aionenstein* aufnehmen. Nutzer können als Aktion den Stein auf mystische Weise mit dem nächstgelegenen gleichartigen Stein innerhalb systemweiter Reichweite verbinden. Alternativ kann ein Benutzer die Kammer auf einen bekannten gleichartigen *Aionenstein* in demselben System einstimmen. In jedem Fall schafft die Kammer einen unsichtbaren magischen Sensor, der auf den Zielstein ausgerichtet ist. Der Kristall in der Kammer reflektiert die sichtbare und hörbare Umgebung des Zielsteins so, als wäre der Benutzer an dessen Standort.

Das Bild bewegt sich nur, wenn auch der Stein bewegt wird, der Benutzer kann sich jedoch in der Kammer umdrehen, um sich den Bereich nach Belieben anzuschauen. Der Benutzer in der Kammer kann die Kommunikationsfunktion des *Aionenkommunikationseinheit* aktivieren, um durch den Zielstein zu sprechen. Im Gegensatz zu technologischen Kommunikationen des Systems wird die Nachricht augenblicklich übertragen.

DRIFTSTASISEINHEIT

Driftstasiseinheiten werden vom Azlanti-Sternenreich dazu benutzt, eine große Anzahl von Truppen effizient zu transportieren. Driftstasiseinheiten halten lebende Kreaturen in einem scheinbaren Zustand, der für lange Driftreisen ideal ist. Eine Kreatur in Stasis zu versetzen oder diese zu beenden dauert 1 Stunde. Eine un-

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

wilige Kreatur kann nur bewusstlos in Stasis versetzt werden. Eine Kreatur in Stasis ist bewusstlos und kann nicht atmen, trinken oder essen. Eine Stasiseinheit kann 32 Mittelgroße Kreaturen aufnehmen und 30 Tage lang ohne Nebenwirkungen in Stasis halten. (Für diesen Zweck zählt eine Große Kreatur wie zwei Mittelgroße.) Nach 30 Tagen laufen die Kreaturen in Stasis Gefahr, an der im Folgenden beschriebenen Driftstasiskrankheit, zu erkranken.

DRIFTSTASISKRANKHEIT

Art Krankheit (ab 31 Tagen in Driftstasis), Rettungswurf Zähigkeit (SG 15, siehe Effekte und Heilung)

Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Kein Stadium Latent; SG steigt um 1 für jeden bisher versuchten Rettungswurf gegen die Krankheit, bis zu einem Maximum von SG 22.

Heilung Das Opfer muss aus der Driftstasis geweckt werden und dann zwei aufeinander folgende Rettungswürfe erfolgreich ablegen. Der SG sinkt um 1 mit jedem Tag, den das Opfer nicht in Stasis verbringt, bis zu einem Minimum von SG 15.

DROHNENRÖHRE

Drohnenröhren sind Hangarmodifikationen, welche die Verwendung von automatischen Drohnen, etwa der UhrverxDrohne, ermöglichen (siehe Schiffe des Sternenreichs auf Seite 50). Eine Drohnenröhre kann nur in einen bereits vorhandenen Hangar installiert werden und belegt keine Erweiterungsbuchten. Verfügt ein Hangar über eine Drohnenröhre, kann sie ein zusätzliches Sehr Kleines Raumschiff aufnehmen, fünf von diesen Schiffen müssen jedoch Drohnen sein. Ein Hangar kann bis zu zwei Drohnenröhren aufnehmen, und somit bis zu zehn Drohnen.

Jede Drohnenröhre kann bis zu zwei Drohnen pro Raumkampf-Runde auswerfen. Um eine Drohne auszuwerfen, kann ein Wissenschaftsoffizier während der Pilotenphase als eine Handlung einen Fertigkeitwurf für Computer (SG = 10 + Stufe des auswerfenden Schiffs) abzulegen. Ist der Wissenschaftsoffizier erfolgreich, können bis zu zwei Drohnen in angrenzende Felder ausgeworfen werden; die Drohnen können als letzte in der Piloten- und der Schützenphase derselben Runde handeln. Gelingt der Wurf nicht, werden die Drohnen trotzdem ausgeworfen; sie können jedoch erst in der nächsten Runde handeln. In jedem Fall legen die Drohnen in jeder Runde nach dem Auswurf einen Fertigkeitwurf für Steuerung ab, um die Reihenfolge ihrer Handlungen zu bestimmen.

Die Zusammenarbeit zwischen der Drohnenröhre und den Schiffssensoren ermöglicht es dem auswerfenden Schiff, mit den Drohnen zu kommunizieren. Der Wissenschaftsoffizier, der die Drohnen aktiviert hat, kann während der Pilotenphase eine Handlung dazu nutzen, den Drohnenangriff zu unterstützen. Gelingt dem Wissenschaftsoffizier ein Fertigkeitwurf für Computer (SG = 10 + 1-1/2 x Stufe des aussendenden Raumschiffs), können bis zu fünf Drohnen des Schiffes seine Computer-Ränge und seinen IN-Modifikator für ihrem Schützenwurf während der nächsten Schützenphase benutzen.

Ein Wissenschaftsoffizier kann während der Pilotenphase eine Handlung dazu nutzen, Kommunikation mit Drohnen zu stören. Dies bedarf der Handlung „Verbesserte Gegenmaßnahmen“ (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 325), um das die Drohnen auswerfende Schiff anzuvisieren. Bei einem erfolgreichen Wurf können die Drohnen des Ziels bis zur nächsten Runde nicht von der Handlung zur Unterstützung der Drohnen profitieren.

QUANTENUVERTEIDIGUNG

Eine Quantenverteidigung erlaubt es einem Raumschiff, für kurze Zeit in einen unbestimmten Quantenzustand zu wechseln. Während der Pilotenphase kann der Wissenschaftsoffizier eine Handlung dazu nutzen, die Quantenverteidigung zu aktivieren, indem er einen Fertigkeitwurf für Computer (SG = 10 + 1-1/2 x Stufe des Raumschiffs) ablegt. Ist die Quantenverteidigung aktiviert, muss ein Angreifer bei einem erfolgreichen Angriff den Schützenwurf noch einmal ablegen und das niedrigere Ergebnis nehmen. Nach diesem zweiten Wurf oder am Ende einer Runde, in der ein solcher Wurf nicht abgelegt wurde, deaktiviert sich die Quantenverteidigung, und das Schiff kehrt in seinen normalen Zustand zurück.

SCHREIN DES STERNENREICHS

Ein der Geschichte und dem Vermächtnis des Azlanti-Sternenreichs gewidmeter Schrein regt die Bürger und Diener des Sternenreichs zu Patriotismus und Gehorsam an. Ein Mal pro Raumkampf kann der Kapitän eines Raumschiffs mit einem Schrein während einer Kapitänshandlung, die sind an die eigene Besatzung wendet, den Aionenthron anrufen. Wenn der Kapitän dieses tut, und die entsprechenden Besatzungsmitglieder Bürger des Sternenreichs sind oder positive Gefühle gegenüber dem Aionenthron hegen, erhält der Kapitän einen Umstandsbonus von +4 auf den Fertigkeitwurf für die Kapitänshandlung.

WAFFEN

Viele Raumschiffe des Azlanti-Sternenreichs benutzen Waffen wie die in Tabelle „Raumschiffe und Waffen“ weiter unten aufgeführten. Wie die Raumschiffssysteme des Sternenreichs, sind auch diese Waffen Azlanti-Technologie und unterliegen strenger Kontrolle des Sternenreichs. Sie können nur mit einer offiziellen Genehmigung oder auf dem Schwarzmarkt erworben werden. Parallele Entwicklungen sind zwar möglich, aber solche Technologien sind in der Galaxie außerhalb des Sternenreichs unüblich. Diese Waffen verfügen über folgende besondere Eigenschaften.

DROHNE

Drohnenwaffen sind schwere oder größere Lenkwaffen, die automatische bewaffnete Drohnen auswerfen. Diese Drohnen können ihrem Ziel zusetzen, bevor sie es in einem letzten Angriff rammen. Zusätzlich zu den üblichen Methoden, die auf Seite 320 im *Starfinder-Grundregelwerk* beschrieben werden, können Schützenwürfe bei Drohnenwaffen über die Computer-Ränge plus IN-Modifikator des Bordschützen erfolgen.

Während der Schützenphase kann der Bordschütze auch die integrierten Waffen der Drohne auf das Ziel abfeuern, wenn sie sich auf dieses Ziel zubewegt. Entscheidet sich der Schütze für diesen Schritt, wird der Schützenwurf auf das Lenken der Drohne für den Angriff verwendet, erhält aber einen Malus von -4. Zusätzlich dazu haben die Waffen von Drohnen eine kurze Reichweite. Der Schützenwurf kann keinen kritischen Schaden durch eine natürliche 20 beim Angriffswurf zufügen. Ist der angepasste Schützenwurf erfolgreich, verursachen die integrierten Waffen Schaden wie bei der besonderen Eigenschaft Drohne angegeben (siehe Tabelle). Jedes Mal, wenn eine Drohne ihre integrierten Waffen abfeuert, sinkt der Schaden, den sie als Lenkwaffe zufügen kann, um einen Würfel. Bei Schiffsartillerie sinkt stattdessen der Schadensmultiplikator

jedes Mal um 1, wenn die Drohne ihre integrierten Waffen abfeuert. Eine Drohne ist zerstört, wenn die Anzahl der Schadenswürfel ihrer Lenkwaffe oder der Multiplikator auf 0 sinkt.

Drohnen müssen das Feld des Ziels nicht betreten, können dies aber tun. Wenn sie es tun, muss der Bordschütze einen letzten Schützenwurf ablegen. Ist der Bordschütze erfolgreich, verursacht die Drohne den verbleibenden Schaden ihrer Lenkwaffe und ist danach zerstört.

MYSTISCH

Wird ein Schützen-Wurf mit einer Mystischen Waffe, bei der es sich um einen Hybridgegenstand handelt, abgelegt, kann der Schütze seine Ränge in Mystik statt des Grundangriffsbonus oder der Ränge in Steuerung sowie den WE-Modifikator statt des GE-Modifikators verwenden.

SENSORSTÖREND

Waffen, die besondere Eigenschaften Sensorstörend haben, können bei einem Treffer Sensoren überlasten. Wird ein Schiff von einer Sensorstörenden Waffe getroffen, erleidet die Besatzung einen Malus von -2 auf Schützenwürfe und Fertigkeitswürfe für Steuerung, sowie auf Würfe für die Handlungen des Wissenschaftsoffiziers Scannen, System anvisieren, Ziel erfassen und Verbesserte Gegenmaßnahmen. Der Malus hält entweder bis zum Ende der nächsten Schützenphase an, oder bis dem Wissenschaftsoffizier ein Fertigkeitswurf für Technik gelingt, um die Sensoren während der Ingenieursphase zu stabilisieren, oder bis ein Wissenschaftsoffizier einen erfolg-

reichen Fertigkeitswurf für Computer ablegt, um die Sensoren während der Pilotenphase zu recalibrieren. Der SG für jeden dieser Würfe entspricht $10 + 1-1/2 \times \text{Grad des Raumschiffs}$, das die Sensorstörende Waffe abgefeuert hat.

SCHIFFE DES STERNENREICHS

Zusätzlich zum Uhrverx-Prisma, einem Erkundungsschiff, das im *Starfinder-Abenteuerpfad #4* näher beschrieben ist, werden im Azlanti-Sternenreich folgende Raumschiffe hergestellt. Schiffe mit der Bezeichnung Imperial werden von der Imperialen Werft, der staatlichen Werft des Sternenreichs, produziert. Vom Sternenreich beauftragte und private Unternehmen produzieren viele Arten von Schiffen für das Reich und seine Bürger. Eins der bekannteren Unternehmen ist Uhrverx-Industriewerke, das auf Drohnen, Drohneinsätze und Erkundungsschiffe wie das Prisma-Modell spezialisiert ist. Vorreiter-Werke, ein Tochterunternehmen von Arioch-Oyadae, einem von verbündeten adeligen Familien geführten Technik-Konzern, produziert sein langer Zeit Transportschiffe für den Zivilektor und staatliche Zwecke. Ein Erlass des Sternenreichs verlangt, dass Unternehmer die Technologie ihrer Schiffe genauso unter Verschluss halten, wie es bei den staatlichen Schiffen der Fall ist. Schiffe, die für den Einsatz außerhalb des Sternenreichs vorgesehen sind, vor allem Uhrverx-Drohnen und Erkundungsschiffe, sind mit Selbsterstörungssystemen ausgestattet. Bemannte Schiffe verfügen über biometrische Schlösser, um Eindringlinge fernzuhalten.

WAFFEN DER STERNENSCHIFFE

LEICHTE WAFFEN	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<i>Direktbeschusswaffen</i>						
Aionenwerfer	Mittel	–	3W4	10	7	Mystisch

<i>Lenkwaffen</i>						
Leichter Aionentorpedowerfer	Lang	12	3W6	10	5	Eingeschränkter Beschuss 5, Quanten

SCHWERE WAFFEN	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<i>Direktbeschusswaffen</i>						
Schwerer Aionenwerfer	Mittel	–	6W6	20	15	Mystisch
Sensorstörende Kanone	Mittel	–	7W6	35	22	Strahlend

<i>Lenkwaffen</i>						
Drohnenwerfer	Lang	12	5W8	15	13	Drohne (1W8), Eingeschränkter Beschuss 5
Schwerer Aionentorpedowerfer	Lang	12	6W8	15	12	Eingeschränkter Beschuss 5, Quanten

SCHIFFSARTILLERIE	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<i>Direktbeschusswaffen</i>						
Sensorstörende Superkanone	Lang	–	2W6 x 10	40	45	Strahlend
<i>Lenkwaffen</i>						
Schwerer Drohnenwerfer	Lang	12	2W8 x 10	20	25	Drohne (2W8), Eingeschränkter Beschuss 5

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDER-ENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN



UHRVERX-DROHNE



IMPERIAL-JÄGER



VORREITER-KOMET



IMPERIAL-GRENZWÄCHTER

UHRVERX-DROHNE

Uhrverx-Drohnen sind leichte, unbemannte autonome Raumjäger, die feindliche Schiffe angreifen und sie bei Manövern stören sollen. Diese Drohnen sind das Model der Wahl für die Imperiale Flotte, einige Hersteller bauen jedoch ähnliche automatische Schiffe.

UHRVERX-DROHNE

STUFE 1/4

Sehr Kleiner Raumjäger

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)

RK 13; **ZE** 13

TP 20; **SS** -; **KS** 4 (siehe kritischer Schaden)

Schilde keine

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Mikron (Leicht, 50 EKE); **Driftantrieb** Keiner;

Systeme Billige Kurzstreckensensoren, Einfacher Computer, Selbsterstörungssystem, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm, Leicht)

Modifikatoren +2 Steuerung; **Mannschaft** 0 (automatisiert)

BESATZUNG

Bordcomputer Schießen +3, Steuerung +7 (1 Rang)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Automatisiert (AF) Die Uhrverx-Drohne der Azlanti ist unbemannt. Die Drohne verfügt über einen speziellen Computer, der eine Pilotenhandlung in der Pilotenphase und eine Schützenhandlung in der Schützenphase durchführen kann.

Kritischer Schaden (AF) Uhrverx-Drohnen der Azlanti erleiden keine kritischen Schadeneffekte. Wird einer Drohne ein solcher Schaden zugefügt, verliert sie stattdessen 2 Rumpfpunkte.

IMPERIAL-JÄGER

Der Imperial-Jäger ist eins der markantesten Schiffe des Azlanti-Sternenreichs. Jedes Besatzungsmitglied hat einen Sitz in einer Cockpit-Kapsel innerhalb des Schiffsrumpfs; die Besatzung arbeitet

zusammen als Teil einer größeren Jäger-Staffel. Diese Jäger sind eine Grundfeste bei Manövern der Raumflotte des Sternenreichs und sind zusammen mit ihren Piloten oft in mehreren etablierten Unterhaltungssendungen der Azlanti zu sehen.

IMPERIAL-JÄGER

GRAD 1

Sehr Kleiner Angriffsjäger

Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1)

RK 16; **ZE** 16

TP 35; **SS** -; **KS** 7

Schilde Einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)

Angriff (Bug) Leichter Partikelstrahl (3W6); Leichter Torpedowerfer (2W8)

Angriff (Achtern) Flugabwehrkanone (3W4)

Energiekern Mikron (Ultra; 80 EKE); **Driftantrieb** keiner;

Systeme Einfacher Computer, Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigung, Selbstzerstörungssystem

Modifikatoren +1 Steuerung; **Mannschaft** 2

BESATZUNG

Bordschütze Schützenwurf +5

Pilot Steuerung +11 (1 Rang)

VORREITER-KOMET

Der Komet ist eine luxuriöse Fähre der Vorreiter-Werke. Dies ist ein elegantes Schiff, das Passagiere und Fracht schnell zum Ziel bringen und gleichzeitig schneller als seine Feinde sein soll. Die Kapitäne von Vorreiter-Kometen tun alles in ihrer Macht, um die Geschwindigkeit des Schiffs zur Geltung zu bringen. Der Komet ist nicht für Feuergefechte auf kurzer Entfernung gedacht, dafür können aber nur wenige Schiffe bei einer Verfolgung mit seiner Geschwindigkeit mithalten.

Vorreiter-Kometen sind konfigurierbar. Sie können statt drei Frachthangars mit anderen Systemen und Erweiterungen ausgestattet werden, die maximal 3 Baupunkte wert sein dürfen. Für diese Erweiterungen stehen einem Kometen 48 EKE zur Verfügung. Üblicherweise verfügen Kometen über Passagierquartiere sowie Fluchtkapseln für ein oder zwei wichtige Passagiere.

VORREITER-KOMET GRAD 3

Kleine Fähre

Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0);

Drift 3

RK 17; **ZE** 17

TP 35; **SS** –; **KS** 7

Schilde Leicht 70 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 25)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Grün; 150 EKE); **Driftantrieb** Kräftiger Driftantrieb; **Systeme** *Aionenstreuer* (*Aionenstein*, *Klare Spindel*), Biometrische Schlösser, Einfache Kurzstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigung, Selbstzerstörungssystem, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm, Leicht); **Erweiterungsbucht** Frachträume (3)

Modifikatoren +2 Computer (nur Sensoren), +1 Steuerung;

Mannschaft 4

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +13 (3 Ränge), Diplomatie +8 (3 Ränge), Schützenwurf +5, Steuerung +9 (3 Ränge)

Bordschütze Computer +10 (3 Ränge), Schützenwurf +7

Ingenieur Computer +10 (3 Ränge), Technik +8 (3 Ränge)

Pilot Steuerung +14 (3 Ränge)

IMPERIAL-GRENZWÄCHTER

Der Imperial-Grenzwächter ist ein Langstrecken-Patrouillenschiff, das die Grenzen des Sternenreichs durchstreift oder als Eskorte für größere Schiffe dient. Die leistungsstarken Sensoren eines Grenzwächters können andere Schiffe effektiv auf über große Entfernungen verfolgen, während der Gravitationsstrahler es dem Schiff erlaubt, andere Schiffe oder Objekte einzufangen, um sie näher zu betrachten. Andere Systeme stellen sicher, dass die Technologie der Azlanti niemals in feindliche Hände gerät – in diesem Fall ist diese Maßnahme besonders wichtig, denn Grenzwächter sind oft in Grenzgebieten des Sternenreichs aktiv, und somit anfälliger für Angriffe oder eine Gefangennahme durch Fremde.

IMPERIAL-GRENZWÄCHTER GRAD 5

Mittelgroßes Transportschiff

Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich

(Wende 2); **Drift** 1

RK 18; **ZE** 17

TP 85; **SS** –; **KS** 17

Schilde Leicht 60 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 15)

Angriff (Bug) Gravitationsstrahler (6W6), Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Angriff (Achtern) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Rot; 175 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 1 Dualknoten-Computer, Mk. 2 Verteidigung, Mk. 3 Panzerung, Selbstzerstörungssystem; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Freizeitmodul (Sportraum), Schiffsgefängnis (*Starfinder Paktwelten*, S. 153)

Modifikatoren +1 auf 2 beliebige Würfe pro Runde;

+4 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 6

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +11 (5 Ränge), Schützenwurf +8; Einschüchtern +16 (5 Ränge), Steuerung +11 (5 Ränge)

Ingenieur Technik +16 (5 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +10

Pilot Schützenwurf +9m Steuerung +16 (5 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +20 (5 Ränge)

VORREITER-HEILIGTUM

Vorreiter-Werke produziert personalisierte Heiligtum-Modelle, die als mobile Residenzen für reiche Azlanti dienen, die während interplanetarischer Reisen ihr Leben im Überfluss fortführen wollen. Ein Heiligtum-Schiff bietet geräumige Quartiere und eine atemberaubende Aussicht sowie alle Annehmlichkeiten, die ein anspruchsvoller Passagier sich nur wünschen kann. Der Hersteller geht davon aus, dass die Besatzung sich ihrem Schiff verschrieben hat, daher sind Rettungsboote nur für die Passagiere gedacht.

Personalisierung: Vorreiter-Heiligtümer können sich stark voneinander unterscheiden, da sie auf die persönlichen Wünsche der einzelnen Kunden zugeschnitten sind. So könnte ein in Magie versierter Adeliger ein Schiff wie das mit den beschriebenen Spielwerten besitzen und als Kapitän auftreten, als Bordschütze die *Aionenwerfer* bedienen oder beide Gasträume als eine statliche Wohnung benutzen.

Sternenpaläste: Sowohl Vorreiter als auch andere Unternehmen bauen sogenannte Sternenpaläste, noch größere Luxus-schiffe für wohlhabende und adelige Kunden. Soweit nicht anders angegeben, schreibt die Rechtsprechung des Sternenreichs vor, dass derart extravagante persönliche Raumschiffe für gewöhnliche Bürger ausschließlich die Struktur von Großraumfrachtern verwenden dürfen. Aristokraten dürfen auch die Struktur von Raumkreuzern verwenden, so dass diese Schiffe über eine größere Besatzung (oder mehr Diener), mehr Zusätze und schwerere Waffen verfügen können. Um größere und militärisch stärkere Schiffe bauen zu können, brauchen sogar auch Adelige eine Genehmigung. Die Ixomander-Zwillinge, die vom Aionenthron aus regieren, führen die Tradition des Reichs fort, nach der das Recht auf Großkampfschiffe ausschließlich adeligen Familien von erwiesener Loyalität gewährt wird.

VORREITER-HEILIGTUM GRAD 8

Großer Schwerer Frachter

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich

(Wende 2); **Drift** 1

RK 21; **ZE** 21

TP 160; **SS** –; **KS** 32

Schilde Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)

Angriff (Bug) *Aionenwerfer* (3W4), *Aionenwerfer* (3W4), Strahlungskanone (7W6)

Angriff (Backbord) Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Angriff (Steuerbord) Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Angriff (Geschützturm) *Aionenwerfer* (3W4)

Energiekern Puls (Orange; 250 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Biometrische Schlösser, Einfache Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 1 Monoknoten-Computer, Mk. 4 Panzerung, Mk. 4 Verteidigung, Selbstzerstörungssystem, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm); **Erweiterungsbuchten** Arkanes Labor, Freizeitraum (Holosuite), Frachträume (2), Passagierquartiere (2, Luxus), Rettungsfähre (2)

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



VORREITER-HEILIGTUM



TRUPPENTRANSPORTER



IMPERIAL-VERFECHTER



UHRVERX-SAMMLER

Modifikatoren +1 auf 1 beliebigen Wurf pro Runde; +2 Computer (nur Sensoren), +1 Steuerung; **Mannschaft** 9

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +16 (8 Ränge), Schützenwurf +10 (+14 mit Aionenwerfen), Einschüchtern +16 (8 Ränge), Mystik +21 (8 Ränge)

Bordschützen (3) Schützenwurf +14

Ingenieure (2) Technik +16 (8 Ränge)

Piloten (2) Schützenwurf +14; Steuerung +17 (8 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +18 (8 Ränge)

IMPERIAL-TRUPPENTRANSPORTER

Imperial-Truppentransporter befördern die Azlanti-Bodentruppen in Kampfgebiete. Während der Reise verbleiben die Truppen in Stasis, so dass Quartiere, Unterhaltung und Nahrungsmittel auf den Schiffen überflüssig sind. Truppentransporter werden in der Regel von Eskortschiffen wie den Imperial-Grenzwächtern begleitet, wobei ein Truppentransporter flink genug ist, um seine lebendige Fracht samt Kampfausrüstung und -fahrzeugen in den Frachträumen zum Ziel zu befördern. Zu diesem Zweck sind Truppentransporter auf Verteidigung ausgerichtet und verfügen über genug Waffen, um Lenk Waffen abzuwehren. Dank ihrer Größe können Truppentransporter zudem auf den meisten Planeten, welche die Azlanti angreifen wollen, leicht landen. Sind die Truppen erst einmal entladen, kann ein Truppentransporter auch Gefangene zum Umschulen – oder auch zum Verkaufen – transportieren.

IMPERIAL-TRUPPENTRANSPORTER

GRAD 9

Großer Schwerer Frachter

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1

RK 21; **ZE** 20

TP 160; **SS** –; **KS** 32

Schilde Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)

Angriff (Bug) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Backbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Steuerbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Achtern) Lasernetz (2W6)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Prisma; 300 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Biometrische Schlösser, Einfache Kurzstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 2 Verteidigung, Mk. 3 Panzerung, Quantenverteidigung, Selbstzerstörungssystem, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Achtern, Leicht), Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm, Leicht); **Erweiterungsbuchten** Driftstasiseinheit (3), Frachträume (4), Krankenstation

Modifikatoren +2 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 17

BESATZUNG

Kapitän (plus 1 Offizier) Schützenwurf +13, Einschüchtern +17 (9 Ränge), Steuerung +17 (9 Ränge)

Bordschützen (6) Schützenwurf +15

Ingenieure (3) Technik +17 (9 Ränge)

Piloten (3) Schützenwurf +15; Steuerung +22 (9 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (3) Computer +19 (9 Ränge), Medizin +17 (9 Ränge)

UHRVERX-SAMMLER

Drohenträger sind in der Flotte des Sternenreichs Standard. Sie bieten Jägerunterstützung, ohne dass lebende Piloten benötigt würden. Uhrverx-Sammler werden vom führenden Militärausrüster und Automatisierungsspezialisten gefertigt und sind in der Flotte des Sternenreichs oft anzutreffen. Dieser Schiffstyp wird für eine Vielzahl von Aufgaben im ganzen Sternenreich

eingesetzt, von Verteidigung von Raumstationen bis hin zur Unterstützung anderer Großkampfschiffe in großen Schlachten. Zusätzlich zu den Bordschützen verfügen die Sammler-Trägerschiffe über Einheiten von Militärwissenschaftsoffizieren, welche die Leistung von Drohnen im Kampf überwachen und verbessern.

UHRVERX-SAMMLER GRAD 13

Gigantisches Trägerschiff

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 1
RK 23; **ZE** 22

TP 330; **SS** 10; **KS** 66

Schilde Schwer 280 (Bug 70, Backbord 70, Steuerbord 70, Achtern 70)

Angriff (Bug) Schwere Drohnenwerfer (2W8x10)

Angriff (Backbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Steuerbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Achtern) Drohnenwerfer (5W8)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Portal (Ultra; 500 EKE); **Drifantrieb** Einfacher Drifantrieb; **Systeme** Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 2 Trioknoten-Computer, Mk. 3 Verteidigung, Mk. 4 Panzerung, Selbsterstörungssystem, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Achtern, Schwer); **Erweiterungsbuchten** Drohnenröhren (4), Frachtraum, Hangars (2), Techwerkstatt **Modifikatoren** +2 für 3 beliebige Würfe pro Runde; +4 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 105

BESATZUNG

Kapitän (plus 2 Offiziere) Computer +27 (13 Ränge), Diplomatie +28 (13 Ränge), Schützenwurf +17, Einschüchtern +23 (13 Ränge)

Bordschützen (3 Offiziere je 3 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +19

Ingenieure (4 Offiziere je 8 Besatzungsmitglieder) Technik +28 (13 Ränge)

Piloten (3 Offiziere je 3 Besatzungsmitglieder) Steuerung +28 (13 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (6 Offiziere je 6 Besatzungsmitglieder) Computer +32 (13 Ränge), Schützenwurf +16 (+19 mit Drohnenwaffen)

IMPERIAL-VERFECHTER

Imperial-Verfechter sind massive Schlachtschiffe, welche die meisten Feinde im Weltraum auslöschen und sogar Raumstationen angreifen können. Verfechter fliegen an der Spitze einer Armada, um Eindringlinge in das Sternenreich zu vernichten oder neue Systeme einzunehmen. Bei Annexionseinsätzen werden Verfechter an der vordersten Front eingesetzt, wobei sie von Drohnenrängerschiffen und den Plünderer-Jägern unterstützt werden. Transporter wie die Saumschiffe und Abwehrschiiffe halten derweil Stellung weiter von dem Raumkampf entfernt, um unnötige Verluste zu vermeiden. Sofern gezielte Bodenangriffe nicht notwendig sind, beginnt jede Invasion auf der Oberfläche erst, nachdem die Verfechter und ihre Flottillen die Bedrohung im Weltraum ausgeschaltet haben.

Einen Verfechter zu befehligen gilt als eins der größten Privilegien in der Imperialen Flotte, die nur vollblütigen Azlanti gewährt wird, die mit einer derartigen Zerstörungskraft betraut werden können. Daher wird der Kapitänsposten auf diesen Schlachtschiffen üblicherweise von einem Duxillar oder adeligen Azlanti höheren Standes gestellt. Mitglieder der imperialen Familie befehligen Verfechter, welche das Aristia-System und Neu-Thespera bewachen.

NAJIN-KOROZAYAS

Die Vesken haben die militärische Macht des Azlanti-Sternenreichs schon ein Jahrzehnt vor den Völkern der Paktwelten erfahren. Das Veskarium kolonisierte zahlreiche Planeten und erweiterte seine Grenzen; zu diesen Planeten gehörte auch Najin-Korozayas, ein rohstoffreicher Planet, der seinen Namen den Veskenfamilien zu verdanken hat, welche die Kolonisierung angeführt hatten. Mittlerweile wissen die Vesken, dass das System von Najin-Korozayas an das Sternenreich grenzte. Die Kolonisten entdeckten Azlanti-Späherschiiffe in der Nähe des Planeten, die laut Berichten der Kolonie keinen Kontakt herstellten. Schon bald darauf erreichte eine Armada das System, angeführt von einem Verfechter. Die Angreifer zerstörten die Verteidigung der Kolonie und annektierten den Planeten. Darauf folgten mehrere Scharmützel, welche die Vesken eines gelehrt haben: sich nicht mit den Azlanti anzulegen. Die Geschichte um Najin-Korozayas ist eine Lehre – der Planet gehört nun den Azlanti, die Überlebenden sind Sklaven.

IMPERIAL-VERFECHTER GRAD 18

Kolossales Schlachtschiff

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schwerfällig (Wende 4); **Drift** 1

RK 27; **ZE** 27

TP 600; **SS** 15; **KS** 120

Schilde Übertrendend 540 (Bug 135, Backbord 135, Steuerbord 135, Achtern 135)

Angriff (Bug) Schweres Lasernetz (5W6), Quanten-Raketenwerfer (2W8x10), Strahlende Superkanone (2W6x10)

Angriff (Backbord) Schweres Lasernetz (5W6), Strahlende Superkanone (2W6x10)

Angriff (Steuerbord) Schweres Lasernetz (5W6), Strahlende Superkanone (2W6x10)

Angriff (Geschütz) Lernetz (2W6), Lernetz (2W6), Verbundene Gaußgeschütze (8W4), Verbundene Gaußgeschütze (8W4)

Energiekern Portal (Ultra; 2, je 500 EKE); **Drifantrieb** Einfacher Drifantrieb; **Systeme** Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 3 Trioknoten-Computer, Mk. 7 Panzerung, Mk. 8 Verteidigung, Selbsterstörungssystem, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (2, Geschützturm, Leicht); **Erweiterungsbuchten** Aionenkommunikationseinheit, Frachträume (8), Hangars (2), Krankenstation, Schrein des Sternenreichs, Techwerkstatt

Modifikatoren +3 auf 3 beliebige Würfe pro Runde; +4 Computer (nur Sensoren), – 1 Steuerung; **Mannschaft** 260

BESATZUNG

Kapitän (plus 4 Offiziere) Diplomatie +31 (18 Ränge), Einschüchtern +31 (18 Ränge), Steuerung +30 (18 Ränge)

Bordschützen (11 Offiziere je 11 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +26

Ingenieure (6 Offiziere je 10 Besatzungsmitglieder) Technik +36 (18 Ränge)

Piloten (3 Offiziere je 9 Besatzungsmitglieder) Steuerung +35 (18 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (3 Offiziere je 8 Besatzungsmitglieder) Computer +35 (18 Ränge)

DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

TEIL 3: WIEDER-ENTDECKTE GESCHICHTE

DIE KOLONIE NAKONDIS

SCHIFFE DES STERNENREICHS

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN



ALIEN-ARCHIV

„Der Terraforming-Job war normalerweise recht unkompliziert, ja sogar etwas öde. Man landet auf dem Planeten, lädt ein paar Maschinen aus und schaut zu, wie sie Chemikalien in die Atmosphäre streuen oder das Gelände umgraben. Einmal allerdings war da diese Welt voller Vulkane, die sich zu wehren schien. Die schweißtreibende Hitze und die Tatsache, dass wir die ganze Zeit Asche einatmeten, waren noch dabei noch gar nichts – aber eines Nachmittags brach diese Kreatur aus dem Gestein heraus. Sie sah aus wie ein lebendiger Vulkan und spie Magma auf unser Team. Unsere Ausrüstung schmolz. Wir haben es alle heil raus geschafft, aber es war das letzte Mal, dass ich mich mit der Natur anlege!“

– Inori Blasko, ehemaliger Terraformer

ENDIFFIER

HG
3

EP
800



Endiffischer Agent
CN Mittelgroßer Humanoide (Endiffier, Gestaltwandler)

INI +5; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG TP 35

ERK 14; **KRK** 15

REF +5; **WIL** +6; **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Ausweichen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Überlebensmesser +7 (1W4+3 H)

Fernkampf Donnerschlag-Schallpistole +9 (1W8+3 Sch; Krit
Betäuben [SG 14] oder

taktisches Schirraugengewehr +9 (1W10+3 S)

Angriffsfähigkeiten Trickangriff +1W8

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +4; **KO** +0; **IN** +2; **WE** +1; **CH** +1

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +9 (+11 beim Klettern),
Bluffen +14, Diplomatie +9, Kultur +9, Motiv er-
kennen +14, Verkleiden +14,

Sprachen Gemeinsprache, Endiffisch

Sonstige Fähigkeiten Agententrick (Wundversorgung
[9 TP]), Simulakrum, Spezialisierung (Spion), Um-
schlingender Griff

Ausrüstung Freizeitkleidung, Donner-
schlag-Schallpistole mit 2 Batterien (je 20
Ladungen), Taktisches Schirraugengewehr
mit 10 Scharfschützen-Geschossen,
Überlebensmesser

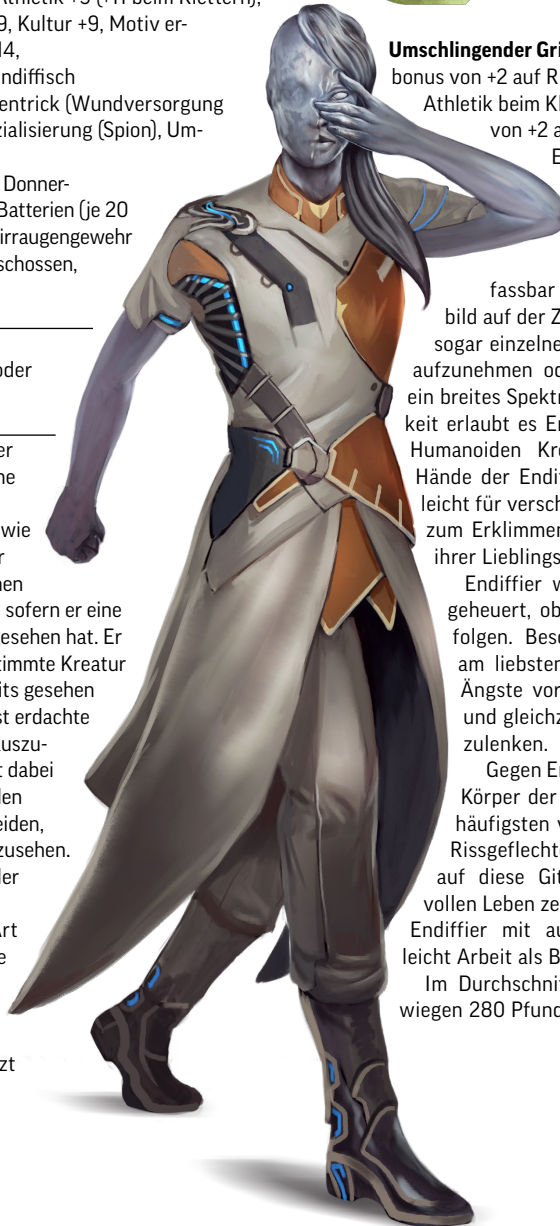
LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger oder
Zelle (2-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Simulakrum (AF) Ein Endiffier
kann binnen 1 Minute, seine
körperliche Gestalt Form
derart verändern, dass er wie
ein beliebiger Mittelgroßer
Humanoide mit zwei Armen
und zwei Beinen aussieht, sofern er eine
ähnliche Kreatur bereits gesehen hat. Er
kann versuchen, eine bestimmte Kreatur
nachzuahmen, die er bereits gesehen
haben, oder wie eine selbst erdachte
Kreatur desselben Volks auszu-
sehen. Der Endiffier erhält dabei
einen Bonus von +10 auf den
Fertigkeitswurf für Verkleiden,
um wie diese Kreatur auszusehen.
Eine Änderung bedeutender
Merkmale als Teil der Ver-
kleidung als eine andere Art
von Humanoiden hat keine
Auswirkung auf den
SG für Verkleiden. Ein
Endiffier kann die ver-
änderte Gestalt unbegrenzt
aufrecht erhalten.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 IN, +2 CH, -2 GE

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Endiffier sind Mittelgroße Humanoide,
mit den Unterarten Endiffier und Gestaltwandler.

Detailorientiert: Endiffier erhalten einen Volksbonus
von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Simulakrum: Siehe Spielwerte.

Umschlingender Griff: Siehe Spielwerte.

Umschlingender Griff (AF) Endiffier erhalten einen Volks-
bonus von +2 auf Ringkampf und Fertigkeitswürfe für
Athletik beim Klettern sowie einen Volksmodifikator
von +2 auf die RK gegen das Kampfmanöver
Entwaffnen.

Endiffier haben ein menschenähn-
liches Skelett mit zwei Armen und
zwei Beinen, ihr Körper ist jedoch un-
fassbar elastisch, sodass sie ihr Erschei-
nungsbild auf der Zellebene verändern können. Sie können
sogar einzelne Zellen verändern, um sichtbares Licht
aufzunehmen oder zu reflektieren. Damit können sie
ein breites Spektrum an Farben nachbilden. Diese Fähig-
keit erlaubt es Endiffiern, die Gestalt von nahezu jeder
Humanoiden Kreatur anzunehmen. Zudem sind die
Hände der Endiffier extrem formbar, sodass sie diese
leicht für verschiedene Zwecke anpassen können, etwa
zum Erklimmen von Felswänden oder für das Halten
ihrer Lieblingspistole.

Endiffier werden oft als verdeckte Agenten an-
geheuert, obwohl sie auch ihre eigenen Pläne ver-
folgen. Besonders schelmische Endiffier nehmen
am liebsten die Form von Reptoiden an, um die
Ängste vor diesem mysteriösen Volk zu schüren
und gleichzeitig von eigenen geheimen Plänen ab-
zulenken.

Gegen Ende ihres Lebens wird der geschmeidige
Körper der Endiffier blass und spröde, an den am
häufigsten verwandelten Stellen bilden sich ganze
Rissgeflechte. Ehrwürdige Endiffier sind oft stolz
auf diese Gitterlinien, die von ihrem wandlungs-
vollen Leben zeugen, die seltener vorkommenden alten
Endiffier mit außergewöhnlich glatter Haut können
leicht Arbeit als Berater oder Diplomaten finden.

Im Durchschnitt werden Endiffier 1,80 m groß und
wiegen 280 Pfund.

**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

GLUTLÄUFER

HG
3

EP
800



CN Große Magische Bestie (Feuer)

INI +1; **Sinne** Augenlos, Blindsight (Vibration) 18 m, Dämmer-sicht, Dunkelsicht 18 m, **Wahrnehmung** +8

Aura Schmelzaura (1,50 m)

VERTEIDIGUNG

TP 39

ERK 14; **KRK** 16

REF +5; **WIL** +2; **ZÄH** +7

Immunitäten Feuer

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

Nahkampf Hieb +10 (1WG+7 Feu)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Schlackenhagel

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +1; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +0; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +12, Einschüchtern +7

Sonstige Fähigkeiten Durch Erde Gleiten

LEBENSWEISE

Umgebung jedes warme Gebirge

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schlackenhagel (AF) Ein Glutläufer kann als volle Aktion einen Teil seines Kerns auf einen Kreuzungspunkt zwischen Feldern versprühen, der bis zu 18 m entfernt ist. Alle Kreaturen in einem Umkreis von 3 m um diesem Kreuzungspunkt erleiden 2W6 Feuerschaden und erhalten den Zustand Wankend, während der Hagel aus geschmolzenem Stein und Metall erstarrt. Die Betroffenen können einen Reflexwurf (SG 14) ablegen, um den Schaden zu halbieren und nicht den Zustand Wankend zu erhalten.

Misslingt der Rettungswurf, hält der Zustand 1 Minute lang an oder bis eine die betroffene Kreatur oder eine angrenzende Kreatur eine Volle Aktion aufwendet, um genügend Stein abzureißen, so dass sich der Betroffene wieder normal bewegen kann

Schmelzaura (AF) Der Glutläufer hat eine hohe innere Temperatur, die jeder Kreatur 1W4 Feuerschaden zufügt, die zu Beginn ihrer Runde nicht weiter als 1,50 m von ihm entfernt ist.

Mystiker glauben, dass die Planeten, auf denen Glutläufer leben, eine Verbindung zu den elementaren Ebenen der Erde und des Feuers haben. Unabhängig davon jedoch, wie sehr die Glutläufer den elementaren Bewohnern dieser Ebenen ähneln mögen, sind

sie lediglich siliziumbasierende Kreaturen, die unter extremen Hitzebedingungen gedeihen.

Glutläufer behelfen sich des vierbeinigen Knöchelgangs, ähnlich dem von Gorillas, können aber auch aufrecht stehen und ihre Arme zum Klettern nutzen. Der Rumpf eines Glutläufers besteht aus einer Mischung aus mehreren Arten geschmolzener Steine und Metalle, sodass Glutläufer Schwerminerale verdauen können, die für die meisten Kreaturen ungenießbar sind. Wissenschaftler auf den Paktwelten verstehen nicht vollends, wie die Glutläufer die Hitze ihres Siliziumkerns aufrechterhalten können. Der kühlere Rücken eines Glutläufers besteht aus mehreren erhobenen ineinandergreifenden hexagonalen Platten, die Basaltsäulen ähneln. Aufgrund dieses Aufbaus können Glutläufer über ein Dutzend Tonnen wiegen.

Wie die meisten siliziumbasierenden Lebensformen, konnten Glutläufer aufgrund ihrer chemischen Zusammensetzung keine Sinnesorgane entwickeln, sodass sie sowohl taub als auch blind sind. Sie können jedoch Wärme und Erschütterungen durch feine Kristallmatrizen im Kopf wahrnehmen. Obwohl der Kopf dieser Kreaturen keine Augen oder Nase aufweist, haben sie einen tropfenden Rachen, den sie nutzen, um lose Stein auf dem Boden zu verzehren. Ein durchschnittlicher Glutläufer ist 3 m groß und wiegt über 1 Tonne.



HOBGAR

HG
1/3

EP
135



N Sehr kleine Magische Bestie

INI +3, **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +3

VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 10; **KRK** 11

REF +2; **WIL** +2; **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Ausweichen; **Immunitäten** Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +1 (1W4 S)

Fernkampf Elektrostrahl +3 (1W3 Elk)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +3; **KO** +0; **IN** -4; **WE** +1; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +3 (+11 Klettern), Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +3

Sonstige Fähigkeiten Kompression

LEBENSWEISE

Umgebung jede Waldumgebung (Nakondis)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-20)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausweichen (AF) Diese Fähigkeit hat die gleiche Wirkung wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Agenten.

Elektrostrahl (ÜF) Ein Hobgar kann als Standardaktion einen Strahl Elektrizität auf ein einzelnes Ziel entladen. Dieser Angriff hat eine maximale Reichweite von 6 m.

Hobgare sind kleine affenähnliche Schädlinge, die in den nebeligen Wäldern des Planeten Nakondis heimisch sind. Diese Waldkreaturen haben große Augen, eine flache Nase und ein breites Maul. Die meisten Hobgare sind mit kurzem, blauen und braunen Fell bedeckt, das an Kopf, Brust und Oberarmen am dichtesten ist. Sie haben lange, geschickte Finger und Zehen und Greifdaumen an Händen und Füßen. Hobgare sind außergewöhnlich gute Kletterer, die ihre Knochen und selbst den Schädel zusammenfalten können, um in enge Räume zu passen. Die meisten Hobgare sind 60 m lang und wiegen 8 Pfund, und auch in Ermangelung jeden Beweises halten sich Gerüchte, nach denen es auch wesentlich größere Hobgare geben soll.

Hobgare sind immun gegen den elektrischen Nebel, der Nakondis durchzieht. Sie speichern sogar diese elektrischen Ladungen aus ihrer Umgebung in speziellen Hautzellen und kommunizieren miteinander, indem sie diese Energie durch lautlose Fellbewegungen modulieren. Zudem können Hobgare Teile der gespeicherten Energie als Stöße auf kurze Entfernung entladen. Wird ein Hobgar jedoch von Nakondis fortgebracht, verliert er diese Fähigkeit nach 24 Stunden.

Hobgare haben kein Bedürfnis zu trinken, da ihre breiten und weichen Nasen sämtliche notwendige Feuchtigkeit aus der nebligen Luft aufsaugen. Sie sind Allesfresser und können sich von einer erstaunlichen Auswahl von Gegenständen ernähren. Obwohl Hobgare sich üblicherweise von Insekten und Früchten ernähren, genießen diese Kreaturen vor allem den Geschmack von leitendem Metall, an dem sie mit sägenden Bewegungen ihrer zwei Zahnreihen nagen.

Hobgare haben eine soziale Natur und bilden kleine Stämme, die oft miteinander in Berührung kommen. In dem gleichen Ge-

biet lebende Stämme tauschen bereitwillig Informationen über Nahrungsquellen und mögliche Gefahren aus. Erwachsene Hobgare suchen sich ihre Partner immer beim anderen Stamm aus und niemals in ihrem eigenen. Hobgarweibchen bringen ihre Jungen lebendig zur Welt, und die Neugeborenen sind in den ersten Stunden nach der Geburt jedoch zu schwach, um allein zu überleben. Um ihren Nachwuchs zu schützen, suchen sich Hobgare vor der Geburt eine geschützte Wärmequelle aus – dies kann etwa ein fester Baumstamm oder der Kadaver einer größeren Kreatur sein – und bringen ihn dort zur Welt. Dann warten sie, während die Neugeborenen das Objekt von innen heraus verzehren, schnell größer und stärker werden, und schließlich in einer Explosion aus elektrischer Energie hervorbrechen.

Hobgare sind furchtlos, neugierig und so für die Erforscher auf Nakondis ein stetes Ärgernis. Sie schleichen sich in Lager und zerstören die Ausrüstung, nagen an Kabeln und Batterien und stehlen kleine Gegenstände. Ihre soziale Natur sorgt außerdem dafür, dass ein solcher Vorfall unausweichlich andere Hobgare anlockt. Normalerweise sind Hobgare nicht aggressiv und fliehen bei Gefahr. Werden sie jedoch misshandelt oder bei der Nachwuchspflege angetroffen, greifen sie an. Kolonisten auf Nakondis haben versucht, die Hobgare zu domestizieren, doch die Affenwesen haben sich als zu eigenwillig und zu zögerlich erwiesen, und sich ausbilden zu lassen.



**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**

LEICHENGEFLECHT

HG
4

EP
1,200



NB Mittelgroßer Untoter

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 20 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 48

ERK 16; **KRK** 18

REF +6; **WIL** +5; **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegen kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W6+9 S)

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +1; **KO** -; **IN** -; **WE** +3; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +10; Athletik +10; Heimlichkeit +15

Andere Fähigkeiten Geistlos, Grotteske Anpassung, Nicht

Atmend, Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger oder Leibgeflecht (2-10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grotteske Anpassung (AF) Ein Leichengeflecht erhält zusätzliche Fähigkeiten, je nachdem, welche Körperteile er aufgenommen hat. Wirf 1W6 und schau in der folgenden Tabelle nach, um eine zufällige Fähigkeit hinzuzufügen, oder wähle einer der folgenden aus.

W6 FÄHIGKEIT

- | | |
|---|--|
| 1 | Greifende Arme: Das Leichengeflecht erhält beim Klettern eine Bewegungsrate von 6 m. |
| 2 | Flughäute: Das Leichengeflecht erhält beim Fliegen eine außergewöhnliche Bewegungsrate von 6 m, fliegt aber ungeschickt. |
| 3 | Verwesende Flossen: Das Leichengeflecht erhält beim Schwimmen eine Bewegungsrate von 9 m. |
| 4 | Dicke Haut: Das Leichengeflecht erhält einen Bonus von +1 auf seine KRK. |
| 5 | Scharfe Fangzähne: Der Biss des Leichengeflechts verursacht zusätzlichen Schaden, in Höhe der Hälfte seines Stärke-Modifikators. |
| 6 | Starke Muskeln: Das Leichengeflecht erhält zusätzlich 10% seiner Trefferpunkte. |

An Orten, die mit nekromantischer Energie durchzogenen sind, etwa den Nekrotransplantatfabriken auf Eox, setzen sich Teile entsorgter Leichen manchmal spontan selbst wieder zusammen und formen so die untoten Kreaturen, die als Leichengeflechte bekannt sind. Es sind furchterregende Verschmelzungen von abgetrennten Köpfen, Armen und Beinen, die sich willkürlich um einen Kern aus verwesendem Fleisch und Sehnen verflechten. Diese untoten Kreaturen sind wilde Raubtiere, die von ihren Instinkten zum Sammeln weiterer leblosen Gestalten und der Aufnahme zusätzlicher Gliedmaßen und Köpfe getrieben werden.

Leichengeflechte sehen alle unterschiedlich aus, und ihre Attribute variieren je nach den

Körperteilen, die sie aufgenommen haben. Dadurch sind diese Kreaturen sehr unberechenbar und noch gefährlicher. Auf der Jagd arbeiten mehrere Leichengeflechte zusammen, um ihre Beute zu töten, kämpfen dann aber schon bald um die Überreste.

SCHABLONE FÜR LEICHENGEFLECHTE (HG 1+)

Leichengeflechte sind wie untotes Ungeziefer und jagen nach weiteren Gliedmaßen für ihre wachsende Gestalt.

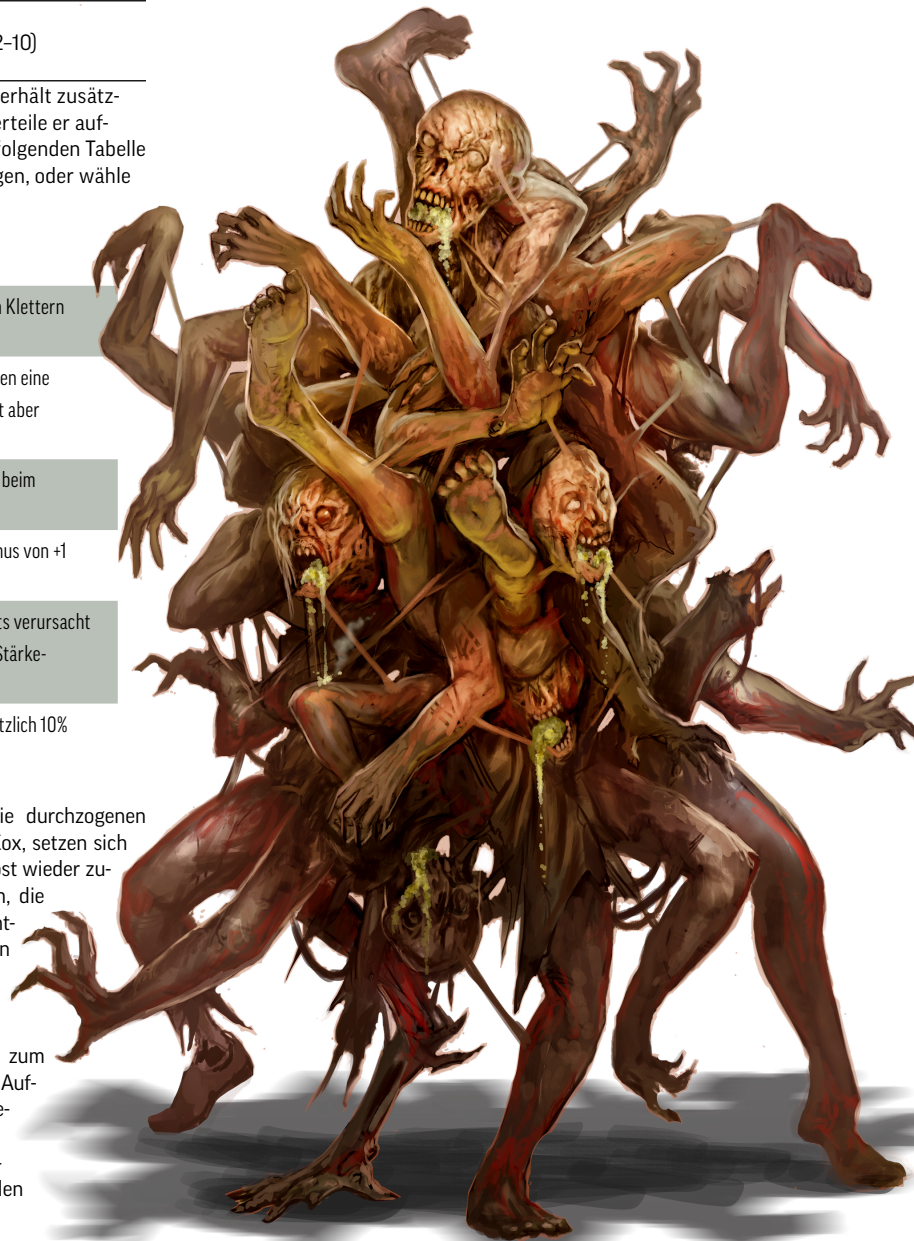
Erforderliche Kreaturenart: Untoter

Empfohlene Kreaturenrolle: Kampfrolle

Merkmale: +1 ERK, -1 KRK.

Eigenschaften: Empfindlichkeit gegen kritische Treffer, Geistlos, Grotteske Anpassung (siehe oben), Nicht Atmend

Empfohlene Attributmodifikatoren: ST, WE, GE



ROBOTER, AZLANTI-ADJUTANT

HG
3

EP
800



N Mittelgroßes Konstrukt (magisch)

INI +4, **Sinne** Dämmerlicht, Dunkellicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG **TP** 42

ERK 14; **KRK** 16

REF +3; **WIL** +0; **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Aionensteckplatz (+1, 10 TP), Eingebaute Bewaffnung

Immunitäten wie Konstrukte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +9 (1W6+5 W)

Fernkampf Azimut-Lasergewehr +12 (1W8+3 Feu)

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +4; **KO** –; **IN** +1; **WE** +0; **CH** +0

Fertigkeiten Athletik +8, Kultur +8, Motiv erkennen +13

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Azimut-Lasergewehr mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), eingesteckter *Aionenstein* (*Bunt schillernde Spindel*)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Azlanti-Sternenreich)

Organisation Einzelgänger oder Einheit (2–6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aionensteckplatz (ÜF) Jeder Azlanti-Adjutant hat einen Steckplatz für einen einzelnen *Aionenstein* am Körper, der sich üblicherweise im Zentrum der Frontabdeckung befindet. Ein eingesteckter *Aionenstein* gibt dem Roboter nicht den üblichen Bonus; stattdessen erhält er einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Energieschaden verursachen sowie Effekte, die gezielt gegen Konstrukte oder elektronische Systeme gerichtet sind. Der Bonus entspricht der halben Stufe des *Aionensteins* (mindestens +1). Der Roboter kann den eingesteckten *Aionenstein* auch als eine Standardaktion ausbrennen und so Trefferpunkte zurückerlangen; die Höhe der erhaltenen Trefferpunkte entspricht dem 5-fachen der Stufe des *Aionensteins*. Der so ausgebrannte *Aionenstein* verliert permanent seine Magie und kann weder diesem noch einem anderen Roboter Boni auf Rettungswürfe geben. Einen *Aionenstein* in einen Azlanti-Adjutanten einzustecken oder diesen aus dem Roboter zu entfernen erfordert eine volle Aktion.

Eingebaute Bewaffnung (AF) Die Gewehre der Azlanti-Adjutanten sind in das Gehäuse der Roboter eingebaut und können daher nicht entworfen werden.

Die Adjutanten-Roboter wurden vor langer Zeit von einem dem Aionenthron loyal ergebenen Robotik-Unternehmen entworfen und gebaut. Sie sind perfekte Assistenten für beschäftigte Offiziere und können als Schreiber, Kammerdiener und Sozialsekretäre dienen, sind aber auch in der Lage, schnelle strategische Berechnungen durchzuführen und so Vorgesetzte bei Kampfentscheidungen in Echtzeit zu unterstützen. Als der Aionenthron vor Jahrhunderten die Anwesenheit von Adjutanten auf allen großen Schiffen und bei jedem militärischen Einsatz vorschrieb, waren die meisten Offiziere über diese Hilfe erfreut.

Bald darauf kamen aber Gerüchte auf, dass die vom Sternenreich vorgeschriebenen Roboter nicht nur Helfer, sondern

auch Spione des Aionenthrons seien, die Informationen über ihre zugewiesenen Offiziere sammelten und diese an Loyalitätsgutachter übermittelten. Die Offiziere wurden immer miss-trauischer und begannen, ohne ihre Adjutanten-Roboter zu handeln, wann immer dies möglich war. Die einfallsreicheren unter den Offizieren programmierten ihre Roboter um, damit diese nur positive Berichte über sie und unvoreilhaftige Berichte über ihre Rivalen erstatteten. Der Grund dafür, dass der Aionenthron die Zuweisung dieser Roboter schließlich aufgab, ging im Zuge des Intervalls verloren, doch das Sternenreich hat seit Jahrhunderten keine neuen mehr hergestellt. Einige Adjutanten-Roboter sind immer noch in Randgebieten des Azlanti-Sternenreichs aktiv und halten weiterhin ihre alte Wache oder helfen den Nachkommen von Gouverneuren entfernter Planeten – und übermitteln weiterhin Informationen über sie.

Die Bauweise der Gehäuse von Adjutanten-Robotern kann unterschiedlich sein, die meisten sind jedoch humanoide Konstrukte mit vier Armen, die mehrere physische Aufgaben gleichzeitig erledigen können. Da sie als Unterstützung auf dem Schlachtfeld geschaffen wurden, tragen Adjutanten-Roboter eingebaute Waffen, verfügen über einen Aionensteckplatz als magischen Schutz und bewegen sich nicht auf Füßen, sondern auf einem Kettenlaufwerk, um schwieriges Gelände zu überwinden.



**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**TEXT DER
ALTEN**

SYNAPSENWURM

HG
2

EP
600



N Kleines Ungeziefer

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG

TP 25

ERK 13; **KRK** 15

REF +4; **WIL** +1; **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 3 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+6 S plus Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Synapsenschock-Netz

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +0; **KO** +1; **IN** -; **WE** +2; **CH** +0

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +7

Talente Verbessertes Kampfmanöver (Ringkampf)

Sonstige Fähigkeiten Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung Jede warme oder gemäßigte

Organisation Einzelgänger, Paar oder Knäuel (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Synapsenschock-Netz (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein

Synapsenwurm als Standardaktion eine zähe Flüssigkeit in einem Kegel von 4,50 m ausstoßen. Trifft die Flüssigkeit auf etwas, entfaltet sie sich zu einem klebrigen Netz an Boden und Wänden. Berührt eine Kreatur dieses Netz, erleidet sie 2W6 Säureschaden und erhält 1 Runde lang den Zustand Benommen. Ein erfolgreicher Reflexwurf (SG 11) halbiert den Schaden und negiert den Zustand Benommen.

In vielerlei Hinsicht ist der Synapsenwurm anderen großen wirbellosen Kreaturen ähnlich – ein geistloser Allesfresser, der die Welt um sich herum als Nahrung und zu überwindendes Gelände

wahrnimmt. Die Nahrungstechnik des Synapsenwurms sticht jedoch als einzigartig hervor. Seine Schädelhöhle verfügt über eine Membran, die von einem paralyisierenden Säurezym bedeckt ist, das der Wurm mit seinem Mund ausstülpen kann, um nahe Oberflächen mit einem verzweigten zähen Netz zu überziehen. Dieses Netz kann seine Beute in eine Art synaptischen Schock versetzen, welcher der Kreatur ihren Namen gegeben hat. Dadurch kann der Wurm an seiner Beute ohne jeglichen Widerstand knabbern oder – etwa bei kleinerer Beute wie Spinnen und Insekten – diese gleich lebendig verschlingen.

Synapsenwürmer sind opportunistische Lauerjäger mit scharfen Zähnen und einer Speiseröhre, die nahezu jede organische Substanz verdauen kann. Auf der Jagd graben sich Synapsenwürmer in die Erde ein und warten auf ahnungslose Opfer, um dann ihr paralyisierendes Netz einzusetzen. Wird die Beute so stark verletzt, dass sie nicht entkommen kann, ist aber zu groß, um gleich verschlungen zu werden, wird sie von dem Wurm zum späteren Verzehr lebendig begraben. Wer das Pech haben, das Jagdrevier eines Synapsenwurms zu betreten, stolpert öfters über die verwesenden Überreste früherer Opfer dieses Ungeziefers.

Synapsenwürmer werden üblicherweise 1 m bis 1,20 m lang und können sich bis zu einer Höhe von etwas über 60 cm aufrichten. Ihre kaum vorhandenen Gliedmaßen sind zwar nutzlos in einem Kampf, erlauben es den Würmern jedoch, sich durch den Boden zu bewegen. Die durchlässige Haut der Synapsenwürmer nimmt Pigmente aus ihrer Umgebung auf und erlaubt es den Kreaturen so, sich sehr gut an ihren Lebensraum anzupassen. In einer sterilen Umgebung hat ein Synapsenwurm eine hellblaue Farbe mit einem türkisfarbenen Bauch, sein Netzmaterial ist weiß, selten auch rötlich-orange.

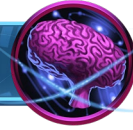
Synapsenwürmer können auf einer Vielzahl von Planeten sowohl im Nahen Welt- raum als auch in der Weite angetroffen werden. Woher sie ursprünglich stammen, kann jedoch niemand mit Gewissheit sagen. Glücklicherweise wurden keine Synapsenwürmer in der Wildnis der Pakt- welten gesichtet, einige exzentrische Sammler halten aber ein oder zwei dieser Ungeziefer in ihren Menagerien.



WOLKENSCHLEIM

HG
5

EP
1.600



N Riesiger Schlick

INI +3; **Sinne** blind, Blindsight (Vibration) 30 m;

Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG **TP** 65

ERK 19; **KRK** 15

REF +2; **WIL** +6; **ZÄH** +6

Immunitäten Säure, wie Schlicke; **Resistenzen** Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, perfekt)

Nahkampf Ranke +12 (1W4+10 W & Sre plus Verschlingen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Angriffsfähigkeiten Ablenkung (SG 15), Verschlingen (1W4+10 Sre, ERK 19, KRK 11, 16 TP)

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +3; **KO** +2; **IN** -; **WE** +0; **CH** -2

Fertigkeiten Akrobatik +3 (+11 Fliegen), Heimlichkeit+3 (+13 in Nebel, Rauch oder Wolken)

Sonstige Fähigkeiten Auftrieb, Tarndunst, Geistlos, Kompression

LEBENSWEISE

Umgebung jede Luft

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auftrieb (AF) Wolkenschleime haben natürlichen Auftrieb. Und können als Teil beliebiger Aktionen schweben, ohne dafür einen Wurf ablegen zu müssen. Kann ein Wolkenschleim keine Aktionen ausführen, schwebt er auf natürliche Weise in der Luft und bewegt sich mit der Luftströmung.

Tarndunst (AF) Wolkenschleime sind durchscheinend, aber ihre Haut passt sich der Umgebung an und produziert einen tarnenden Dunst in der der Umgebung entsprechenden Farbe. Ein getarnter Wolkenschleime sie aus wie ein einfacher Nebelfleck oder eine Wolke. Durch diese Tarnung erhalten Wolkenschleime einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, wenn sie in Nebel, Rauch oder

Wolken sind. Zusätzlich kann ein Wolkenschleim Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit auch dann ablegen, wenn er keine Deckung hat bzw. nicht verborgen ist. Gelingt einer Kreatur ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmungs, um zu erkennen, dass die Wolke mehr ist, als sie scheint, verliert der Schlick den Tarneffekt gegenüber dieser Kreatur, bis diese Kreatur ihn nicht mehr sehen kann. Hat ein Wolkenschleime ein Opfer verschlungen, verliert er seine Tarndunst, bis das Opfer verdaut worden ist (in 2-6 Stunden) oder sich befreien kann.

Die meisten Erforscher verwenden für die fliegenden Raubschlicke, die auf einer Vielzahl von Planeten zu finden sind, die Bezeichnung Wolkenschleim, jedoch sind diese nicht alle identisch. Wissenschaftler vermuten, dass sie einen gemeinsamen Vorfahren haben, eine fliegende Kreatur, die sich vor Milliarden von Jahren entwickelt und als Teil ihres Lebenszyklus aus der oberen Atmosphäre ihrer Welt Sporen in den Weltraum freigesetzt hat.

Die tarnenden Dämpfe verbergen für gewöhnlich die wahre Gestalt von Wolkenschleimen. Ohne diese Tarnung sind sie Photoplasma produzierende Membranen, die manchmal sogar noch sichtbar die unverdauten Überreste eines Opfers beinhalten. Bei Kontakt mit den Verdauungssäften, die von der äußeren Schicht eines Wolkenschleims produziert werden, wird dem Opfer übel. Dies macht sie verwundbar und erlaubt es der Kreatur, sie aufzusaugen und langsam zu verzehren. Wolkenschleime sind fast 4,50 m breit und 4,50 m lang, wiegen jedoch nur 100 Pfund, da ihr Körper größtenteils aus Blasen voller saurer Gase besteht. Zudem können Wolkenschleime sich zusammenziehen und verdichten oder auch ausbreiten, um so selbst bei Bewusstlosigkeit schweben zu können. Ihre unförmige Gestalt erlaubt es diesen Kreaturen, lange Ranken für Angriffe auszustrecken.

**DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS**

**TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS**

**TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE**

**TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE**

**DIE KOLONIE
NAKONDIS**

**SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS**

**ALIEN-
ARCHIV**

**KODEX DER
WELTEN**



KODEX DER WELTEN

NAKONDIS

Nebelumhüllter Waldplanet

Durchmesser: $\times 3/4$; **Masse:** $\times 9/16$

Schwerkraft: $\times 1$

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Normal

Tag: 22 Stunden; **Jahr:** 202 Tage

Als zweiter Planet im Nako-System ist Nakondis eine überraschend gemäßigte Welt, die tief in der Weite gelegen ist. Der Planet ist von riesigen Laubwaldgebieten bedeckt, die zum Äquator hin mit hohem Gras bewachsenen Lichtungen weichen. Zudem ist Nakondis von Mittelgebirgsketten durchzogen. Die Flora in den Bergen ist spärlich, aber vorhanden – Keiner der Berge auf dem Planeten ragt wirklich weit über die Baumgrenze hinaus. Auf der Oberfläche von Nakondis gibt es keine Ozeane, in der Lithosphäre existieren jedoch immense, teils gefrorene und ionisierte Seen. Die Hitze der nahen Sonne zieht dieses Wasser durch den Boden hoch und schafft so einen unangenehmen, allgegenwärtigen, der den gesamten Planeten überzieht. Dieser dicke Schleier schützt einen großen Teil von Nakondis' Bäumen und Fauna vor Hitze und Sonneneinstrahlung, trägt aber auch eine schwache elektrische Ladung. Diese Ladung ist normalerweise ungefährlich und führt lediglich zu einem Kribbeln auf der Haut. Ist der Nebel aber dicht, kann die Ladung stark genug werden um Lebewesen zu verletzen und elektrische Systeme zu beschädigen. In tiefer gelegenen Bereichen des Planeten erstarrt der Nebel zu einem suppigem Morast, und gelegentliche „Stürme“ verdichteten Nebels durchziehen die Wälder, wobei gefährliche knisternde Kugelblitze freigesetzt werden.

Nakondis' einheimische Fauna besteht vor allem aus Vögeln, Insekten und kleinen Waldsäugetieren, die sich alle im Laufe der Evolution an den elektrischen Nebel angepasst haben.

Die meisten Kreaturen sind entweder immun gegen Elektrizität oder haben die Fähigkeit entwickelt, den Aufbau einer elektrischen Ladung zu spüren, so dass sie schnell aus dem Bereich fliehen können. Diese Elektrizität spürenden Kreaturen flüchten normalerweise vor Forschern oder Kolonisten, da die Ladung in üblichen Batterien ausreicht, um ihren Fluchtinstinkt auszulösen.

Einige der größten Kreaturen auf Nakondis (und die problematischsten für die Forscher) sind affenartige Tiere, die als Hobgare bezeichnet werden. Üblicherweise werden Hobgare nicht viel schwerer als 10 Pfund und verfügen nur über tierische Intelligenz, sie sind jedoch neugierig und bewegen sich in Gruppen bis zu 20 Tieren. Hobgare sind nicht nur immun gegen Elektrizität, sondern nagen auch gerne an leitenden Materialien. Sie sind dafür bekannt, in Feldlager einzudringen, um Kabel zu fressen, Datenpads aufzubrechen und tragbare Ausrüstung für ihre Baumstamm-Verstecke zu stehlen. Hobgare, die bei diesen lästigen Plünderungen erfolgreich waren, geben den Standort für weitere Überfälle an ihre Artgenossen weiter, so dass ein Lager binnen Wochen überrannt und ausgeplündert werden kann. Permanente Siedlungen müssen lernen, mit Überfällen durch Hobgare umzugehen, etwa indem sie die Hobgare einfangen oder domestizierte Tiere von anderen Planeten einfliegen, um sie zu verscheuchen. Hobgare bevorzugen dichte Waldgebiete und sind daher seltener in Gebirgs- und Äquatorialgebieten zu finden. Laut hartnäckigen Gerüchten leben in den dichtesten und am wenigsten besuchten Wäldern wesentlich größere Hobgare, die größer als Baumspitzen werden, bestätigte Berichte von diesen zurückgezogenen Titanen gibt es aber nicht. Entweder sind diese „Hobgar-Könige“ lediglich das Produkt einer blühenden und von nebelumhüllten, kaum erkennbaren Hügeln genährten Fantasie, oder diese massigen Kreaturen sind schlau genug, fremden Blicken auszuweichen.





STARFINDER SPIELLEITERSCHIRM

Schütze deine wichtigen Notizen und Würfelwürfe vor den neugierigen Blicken der Spieler mit dem *Starfinder SL-Schirm*! Dieser schöne vierteilige Schirm zeigt die eindrucksvolle Illustration einer atemberaubenden Kampfszene auf der Spielerseite und umfangreiche hilfreiche Tabellen und Informationen auf der Spielleiterseite, mit denen das Spiel flüssiger wird und alle wichtigen Regeln jederzeit griffbereit sind.

€ 19,95 • US\$6001



STARFINDER FLIP-MAT: GELÄNDE

Eine verlassenere Raumstation, eine fremde Landschaft, die verworrenen Korridore eures eigenen Raumschiffs – die Möglichkeiten für Abenteuer sind endlos mit der *Starfinder Flip-Mat: Gelände*! Dieses unerlässliche, für jedes Rollenspiel einsetzbare Spielhilfsmittel bietet zwei interessante Bodentexturen: staubiger Untergrund und Metallbodenplatten. Dies bietet Spielleitern eine Leinwand, auf der sie jedes beliebige terrestrische Schlachtfeld, jede Science-Fiction-Anlage oder sonstigen Abenteuer Schauplatz aufbauen können.

€ 14,95 • US\$6006

DIE
MACHT DES
STERNEN-
REICHS

TEIL 1: DIE
BELAGERUNG
VON NAKONDIS

TEIL 2: DIE
REBELLEN VON
MADELONS
STÄTTE

TEIL 3:
WIEDER-
ENTDECKTE
GESCHICHTE

DIE KOLONIE
NAKONDIS

SCHIFFE DES
STERNEN-
REICHS

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillit, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Adventure Path #7: The Reach of Empire © 2018, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, with Patrick Brennan, Lyz Liddell, Joe Pasini, and Owen K.C. Stephens.

Deutsche Ausgabe **Starfinder-Abenteuerpfad Wider den Aionenthron Teil 1: Die Macht des Sternereiches** © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



RÜSTE DICH AUF!

STARFINDER[®]

RÜSTKAMMER

Mach Dich Bereit! Rüstung angelegt und Waffe durchgeladen!

Das Universum dort draußen ist gefährlich und die richtige Ausrüstung bedeutet oft den feinen Unterschied, ob du überlebst oder die nächste Mahlzeit eines hungrigen Ksarik wirst. Egal, ob du ein Frontkämpfer, ein verstohlener Spion oder gelehrter Zauberer bist: Die Rüstkammer hat alles, was du für jede erdenkliche Situation brauchst – von Waffen über Aufwertungen bis hin zu technologischen und magischen Gegenständen.

JETZT ERHÄLTlich!



Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc.
Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc. © 2019 Paizo Inc.



VORREITER-RAUMPRESCHER

1 Feld = 1,5 Meter

- LEGENDE**
- 1. Brücke
 - a. Pilotenkonsole
 - b. Kapitänssitz
 - c. Wissenschaftsstation
 - 2. Backbordschützenstation
 - 3. Kombüse
 - 4. Steuerbordschützenstation
 - 5. Mannschaftsquartiere
 - 6. Backbordfrachtraum
 - 7. Steuerbordfrachtraum
 - 8. Dusche
 - 9. Toilette
 - 10. Driftantrieb
 - 11. Maschinenraum
 - 12. Energiekern

Bugwärts





GUERRILLAS IM NEBEL

Die Helden werden angeheuert, um Vorräte zu einer von Nebel umhüllten Welt in der Weite zu transportieren und entdecken, dass eine kleine Streitmacht des Azlanti-Sternenreichs die Kolonie der Paktwelten überfallen und besetzt hat. Die Helden müssen die Siedlung von den gnadenlosen Unterdrückern befreien, erfahren dann aber, dass die Azlanti einen experimentellen Raumschiff-Antrieb, der auf dem Planeten entdeckt wurde, und einen der Kolonisten – einen alten Freund der Helden – zurück in das Sternenreich verschleppt haben!

Dieser Band des Starfinder-Abenteuerpfads beginnt den Abenteuerpfad „Wider den Aionenthron“ und beinhaltet:

- „Die Macht des Sternenreichs“, ein Starfinder-Abenteuer für Charaktere der Stufe 1, von Ron Lundeen.
- Ein Reiseführer und eine kurze Geschichte der Kolonie der Paktwelten auf Nakondis und ihrer wichtigsten Siedlung, Madelons Stätte, sowie das neue Motiv Kolonist für Spielercharaktere, von Ron Lundeen.
- Eine Sammlung von fortschrittlichen Raumschiffen, die im Azlanti-Sternenreich gebaut und benutzt werden, von Lyz Liddell.
- Ein Archiv von faszinierenden neuen Kreaturen, von Monstern aus lebendem Magma bis hin zu Wolken aus alles verzehrendem Schlamm, von Patrick Brennan, Ron Lundeen, Joe Pasini und Owen K. C. Stephens.
- Spielwerte und Deckpläne für ein Erkundungsschiff des Azlanti-Sternenreichs sowie einen Überblick des Waldplaneten Nakondis, von Ron Lundeen.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

© 2019, Paizo Inc.
Printed in the EU.

STARFINDER

 **ULISSES
SPIELE**

Ulisses Spiele GmbH
Industriestrasse 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de