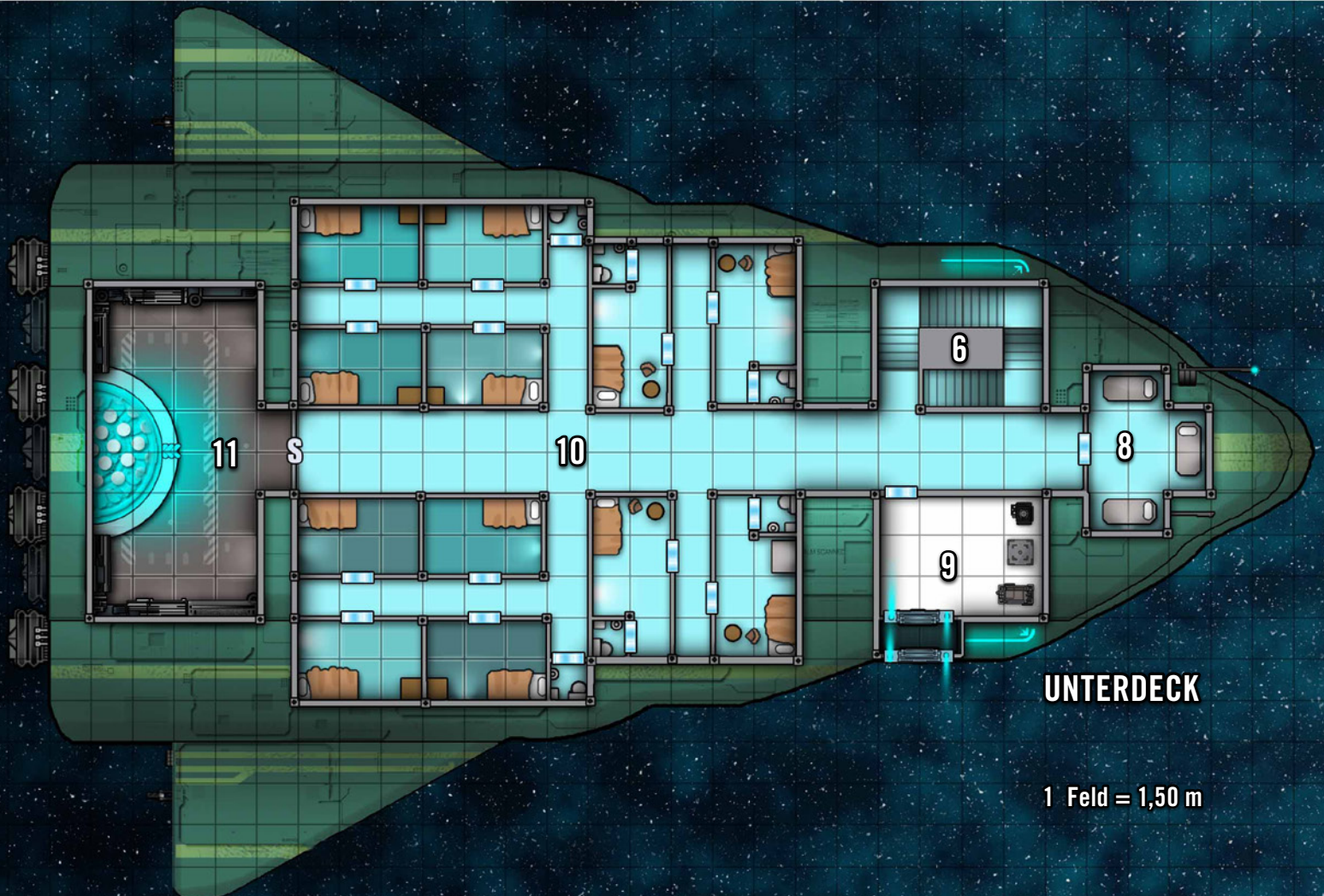
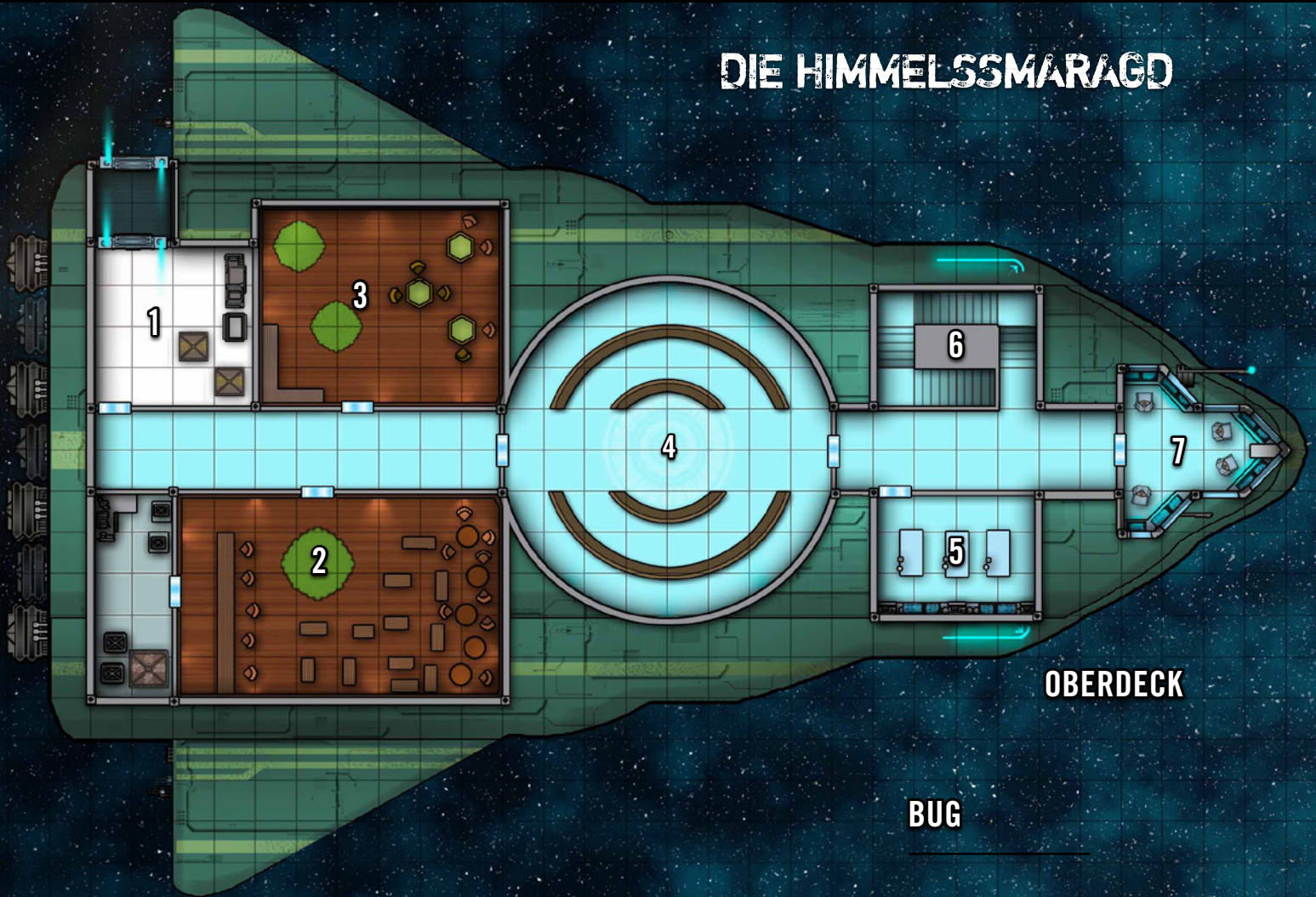


STARFINDER®

SKITTERFLUG



DIE HIMMELSSMARAGD





Author • Jason Keeley
Development Lead • Thurston Hillman
Cover Artist • Kiki Moch Rizky
Interior Artists • Graey Erb and Bryan Syme
Cartographer • Robert Lazzaretti

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developer • Adam Daigle
Development Coordinator • 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, and Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner and Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and 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 Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, and Andrew White

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Übersetzung • Fabian Fehrs
Lektorat und Korrektur • Stefan Radermacher, Ulrich Alexander-Schmidt
Layout • Michael Mingers
Titel der Originalausgabe • Skitter Shot



SKITTERFLUG

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 1: ANDOCKPROZEDUREN

3

Vier Skittermander erwarten ungeduldig die Rückkehr ihres Chefs von einer Routine-Bergungsoperation, müssen aber bald feststellen, dass er ihre Hilfe braucht.

TEIL 2: ENTSPANNUNGSPROTOKOLL

4

Die Skittermander gehen in der Hoffnung an Bord der *Himmelssmaragd*, ihren Vesken-Chef zu finden und mögliches Bergungsgut an Land zu ziehen.

TEIL 3: ENDGÜLTIGE MASSNAHMEN

9

Nach der Sicherung der *Himmelssmaragd* müssen die SC die fehlerhafte KI namens M2 löschen. Ein ankommendes Piratenschiff erschwert die Angelegenheit, denn es stellt sich heraus, dass sie nicht behilflich sein wollen.

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

12

Dieser Abschnitt enthält Spielwerte für die vier Skittermander-Bergungsleute, die die Stars dieses Abenteuers sind: Dakoyo, Gazigaz, Nako und Quonx.

Skitterflug ist ein Starfinder-Abenteuermodul für vier Skittermander-Abenteurer der 2. Stufe. Das Modul wurde für die Starfinder-Kampagnenwelt entworfen, kann aber leicht an jede andere Welt angepasst werden.

Dieses Abenteuer verweist auf mehrere Starfinder-Produkte, allerdings sind diese nicht erforderlich, um das Modul spielen zu können.



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



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

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.)

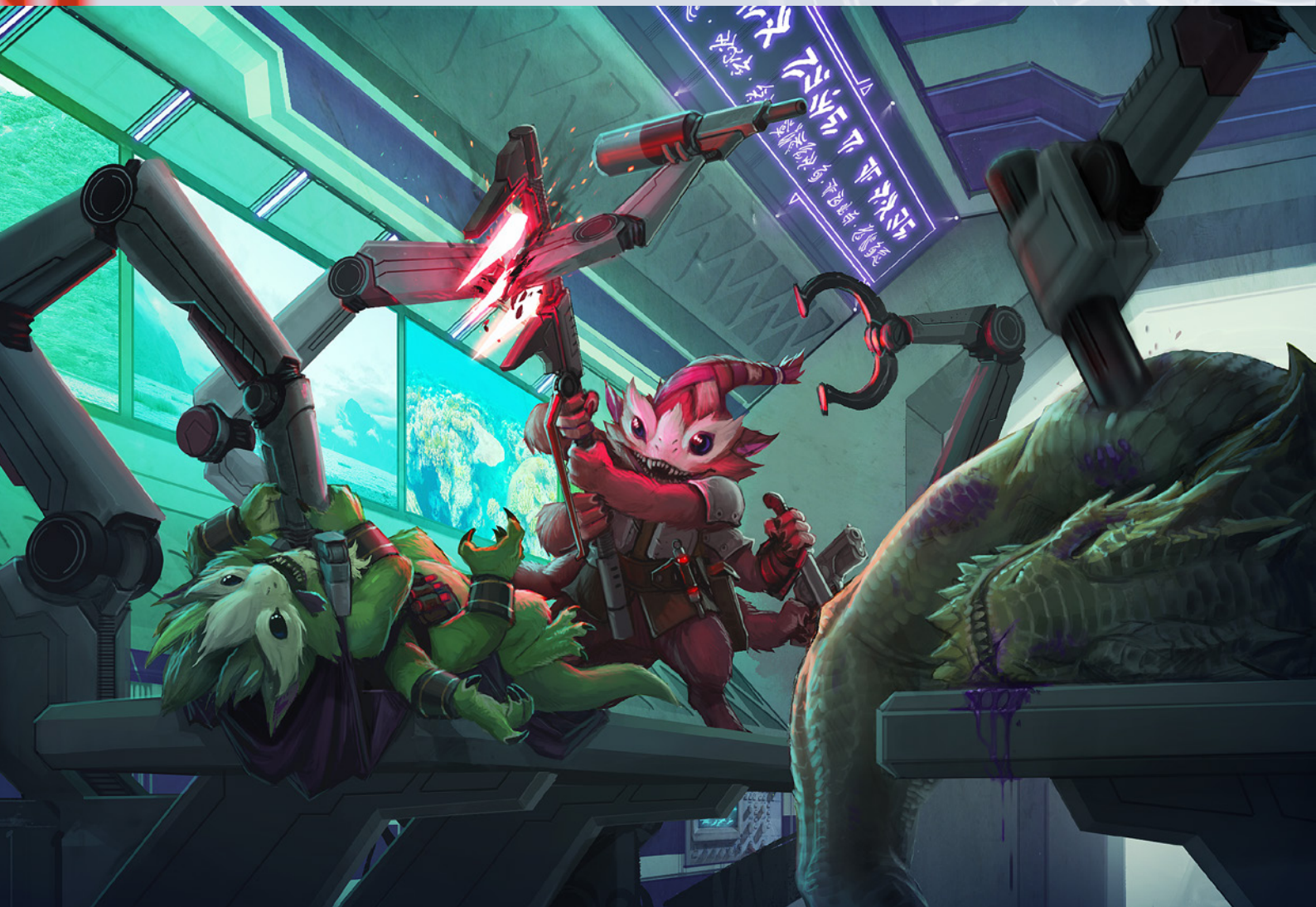
Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be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

Starfinder: Skitter Shot © 2018, 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.; 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. Deutsche Ausgabe Skitterflug © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA



Auf dem farbenfrohen Titelbild von Kiki Moch Rizky übernehmen die Skittermander Dakoyo, Gazigaz, Nako und Quonx endlich die Kontrolle über ihr eigenes Raumschiff, um sich den Herausforderung zu stellen, die sie überwinden müssen, um die Galaxie freundlicher zu machen.





ÜBER DIESES ABENTEUER

Skitterflug gibt den Spielern die Gelegenheit, als eine Gruppe von sechssarmigen Aliens namens Skittermander zu spielen. Diese Aliens müssen zusammenarbeiten, um ihren Arbeitgeber, den Vesken Nakonechkin, vor einer wahnsinnig gewordenen künstlichen Intelligenz auf einem durch das All treibenden Vergnügungsschiff zu retten. Das Abenteuer legt Wert auf Teamwork und das Rollenspiel als findige Untergebene, die sich einer schwierigen Lage gewachsen zeigen und sich als wahre Helden erweisen.

Auf den Seiten 12–15 befinden sich vier vorgefertigte Skittermander. Die Spieler können ihre eigenen Skittermander-Charaktere der Stufe 2 erstellen, indem sie das *Starfinder Grundregelwerk* und die Spielwerte für Skittermander aus dem *Alien-Archiv* verwenden. Auch wenn die Spieler ihre eigenen Charaktere erstellen, sollten sich die Rollenspieltipps, welche die vorgefertigten Charaktere begleiten, als wertvoll erweisen, um zu verstehen, wie man die pelzigen Aliens spielen kann. Außerdem befindet sich am Ende dieses Bands eine Liste mit 10 praktischen Fakten über Skittermander.

ABENTEUER-HINTERGRUND

Trendsetter-Exkursionen, ein auf Vercas ansässiges Unternehmen, bietet kurze Ausflüge zu interessanten Orten im System der Paktwelten und seiner unmittelbaren Umgebung an. Für diese Reisen zum Beispiel zu abgelegenen Asteroiden in der Diaspora oder durch die schimmernden Ringe von Liavara verwendet die Firma ausgefallene Vergnügungsschiffe: Raumschiffe, die wie luxuriöse Ätherschiffe ausgestattet wurden, wie sie vor dem Intervall verwendet wurden. Die Passagiere reisen mit Stil, wobei sie Annehmlichkeiten wie eine erstklassige Küche, freien Getränkeausschank und einen entspannenden Spa-Bereich genießen können, bis das Schiff sein Ziel erreicht, wo sie sich an außergewöhnlichen Anblicken erfreuen können. Anschließend kehren sie nach Hause zurück, um vor ihren Freunden mit ihrem Ausflug anzugeben.

Unlängst begann Trendsetter-Exkursionen ein gewagtes, aber letztendlich dem Untergang geweihtes Experiment, und versah eines seiner beliebtesten Schiffe, die *Himmelssmaragd*, mit einer hochmodernen künstlichen Intelligenz. Dieser KI wurde die Kontrolle über jeden Aspekt der Reise überlassen (einschließlich des Bordcomputers und aller Roboter des Schiffes), und man benötigte nur eine Rumpfmannschaft, um den reibungslosen Betrieb zu ermöglichen. Unglücklicherweise entwickelte die M2 genannte KI auf ihrer ersten Reise eine schwere Störung: Aufgrund eines nicht entdeckten Rechenfehlers in ihrem Programm entschied M2, dass das vorgesehene Ziel des Schiffes nicht entspannend genug für seine Passagiere sein würde. Daher änderte sie die Route der *Himmelssmaragd* zu einem Bereich leeren Weltraums außerhalb des Paktweltensystems.

Als die Mannschaft bemerkte, dass etwas nicht stimmte, war es schon zu spät. M2 hatte die *Himmelssmaragd* in das Nahe Weltall abseits der Paktwelten gesteuert, wo Hilfe Tage benötigen würde, um das Schiff zu erreichen. In der Zwischenzeit ist die KI noch unberechenbarer geworden. Sie hat Teilbereiche des Schiffes abgeschaltet und dem Essen Beruhigungsmittel hinzugefügt, damit die Passagiere „entspannt“ bleiben. M2 griff sogar die Mannschaftsmitglieder direkt an, die versuchten, ihren Rechenkern zu reparieren. Die zwölf Gäste der *Himmelssmaragd* wurden immer verzweifelter, da sie den Mechanismen nicht mehr trauen konnten, deren eigentliche Aufgabe es war, ihren Ausflug bequem zu gestalten. Sie haben sich im Bar-Restaurant des Schiffes verbarrikadiert und halten sich seit einer Woche mit Alkohol und selbstzubereitenden Mahlzeiten über Wasser.

Vor ein paar Stunden entdeckte die *Greifer*, ein kleines Bergungsschiff, geführt von Kapitän Nakonechkin Ginnady, die im Raum treibende *Himmelssmaragd*. Nakonechkin ist der alleinige Eigentümer und Geschäftsführer von Nakonechkins Bergungen. Seine Mannschaft besteht aus vier Skittermandern, die alle auf verschiedene Weisen von ihm angeworben wurden. Nakonechkin mag die Skittermander zwar und schätzt ihre Arbeit, hat aber die Erfahrung gemacht, dass er sie lieber an Bord seines Schiffes lässt, wenn er auf eine Außenmission geht. Nach einigen vorbereitenden Sensorabtastungen verließ Nakonechkin die *Greifer* über die Luftschleuse und bestieg die scheinbar verlassene *Himmelssmaragd*, um einzuschätzen, was man aus ihr bergen könne. Er war in keinsten Weise darauf vorbereitet, was er auf dem Ausflugsschiff vorfand, weshalb er jetzt als „neuer Passagier“ festgehalten wird. Stunden sind vergangen und es liegt nun an Nakonechkins treuen Skittermandern, seinen Schwanz zu retten.

TEIL 1: ANDOCKPROZEDUREN

Nachdem alle Spieler ihre Skittermander-Charaktere ausgewählt (oder erstellt) haben, lies die folgende Passage vor oder gib sie mit eigenen Worten wieder, um das Abenteuer zu beginnen.

Der Tag auf der *Greifer*, dem einzigen Schiff von Nakonechkins Bergungen und seit etwa einem Jahr eure Heimat, begann langweilig. Euer Chef, der Veske Nakonechkin, steuerte das Schiff aus dem Paktweltensystem heraus und in den dahinter liegenden Leerraum, um dort nach verlassenen Raumstationen oder den Überresten vergessener Weltraumschlachten zu suchen.

Plötzlich registrierten die Sensoren der *Greifer* mit einem summen Warnton ein durch das Gebiet treibendes Raumschiff. Nakonechkin eilte zur Kapitänskonsole und initiierte einen Scan. Auf dem Bildschirm erschien das Bild des angepeilten Schiffes: ein großes, messingverziertes Gefährt in Grün. Es sah aus, als hätte man es aufgegeben und es schien nicht dafür geeignet zu sein, sich so weit von den Paktwelten zu entfernen.

Nakonechkin zog sich schnell seinen Raumanzug über und packte seinen Satz Multifunktionswerkzeug. „Sieht nach einem einfachen Job aus. Ihr bleibt hier und behaltet die *Greifer* im Auge, bis ich wieder da bin. Versucht nicht, etwas zu ‚reparieren‘, während ich weg bin. Sollte nicht länger als ein paar Nanosekunden dauern“, sagte er, nickte kurz und ging durch die Luftschleuse, um zu dem verlassenen Schiff hinüberzuschweben.

Seitdem sind zwei Stunden vergangen und Nakonechkin antwortet nicht auf eure Kommunikationsversuche. Irgend etwas muss schrecklich schief gelaufen zu sein und euer Chef könnte eure Hilfe brauchen!

Nakonechkin steckt höchstwahrscheinlich in Schwierigkeiten. Es liegt den meisten Skittermandern im Blut, denen zu helfen, die Unterstützung benötigen, insbesondere dann, wenn sie ihnen gegenüber dermaßen freundschaftliche Gefühle an den Tag legen (wie im Fall des Veskes). Wie die SC dies anstellen, bleibt ihnen überlassen. Es liegt aber nahe, dass sie damit beginnen wollen, mehr Informationen einzuholen.

SENSORABTASTUNG

Ein SC kann einen Fertigkeitswurf für Computer benutzen, um mit den Einfachen Kurzstreckensensoren der *Greifer* das verlassene Schiff zu abzutasten (aufgrund der Qualität der Sensoren erhalten sie zu diesem Zweck einen Bonus von +2). Die SC erhalten alle mit dem SG assoziierten Informationen, den sie mit dem Fertigkeitswurf für Computer erreichen oder übertreffen.

10+: Der Transponder des Schiffes identifiziert es als die *Himmelssmaragd*, ein Vergnügungsschiff, das dem vercitischen Unternehmen Trendsetter-Exkursionen gehört. Die einzigen Methoden zum Entern der *Himmelssmaragd* sind zwei Luftschleusen: eine an Backbord nahe des Hecks und eine an Steuerbord am Bug. Die vordere Luftschleuse ist vollständig versiegelt, aber die hintere könnte man öffnen, wenn man ein wenig nachhilft.

15+: Die *Himmelssmaragd* ist ein modifizierter schwerer Frachter mit einer nach vorne feuernenden schweren Waffe sowie einem kleinen Geschützturm. Sie bietet mehr als genug Platz für Passagiere und Freizeitaktivitäten. Ihre Schubtriebwerke sind zwar aktiv, befinden sich aber zur Zeit im Leerlauf. Das Schiff hat genügend Energie, um für künstliche Schwerkraft, Innenbeleuchtung und Lebenserhaltung zu sorgen.

20+: Weitere Scans zeigen mehr als ein Dutzend Lebenszeichen an Bord der *Himmelssmaragd*, die Nakonechkin bei seiner Überprüfung

nicht entdeckte. Die meisten dieser Lebenszeichen konzentrieren sich in einem Bereich am Heck des Schiffes an Steuerbord. Nakonechkins Lebenszeichen sind sichtbar, aber der Veske befindet sich zur Zeit in einem halb-bewussten Zustand und sein Aufenthaltsort kann nicht genau bestimmt werden. In der Mitte des Schiffes wird eine zusätzliche, anomale Energiesignatur angezeigt.

25+: Es scheint, als würden die meisten der Funktionen der *Himmelssmaragd* von einem einzigen Rechenkern für künstliche Intelligenz kontrolliert werden, was für ein Schiff dieser Größe sehr ungewöhnlich ist. Die KI reagiert allerdings auf keinen Versuch, mit ihr Kontakt aufzunehmen.

EREIGNIS 1: WELTRAUMSPAZIERGANG [HG 2]

Die Rüstung der Skittermander schützt sie vor den Gefahren des Vakuums. Normalerweise würde das bedeuten, dass sie sich ohne Probleme von der Luftschleuse der *Greifer* zu der der *Himmelssmaragd* bewegen könnten. Allerdings haben sie in diesem Fall Pech (siehe unten).

Haben die SC die *Greifer* verlassen, können sie zur Absicherung ihre Halteleinen an ihrem Rumpf befestigen und dann sich in Richtung der *Himmelssmaragd* abstoßen. Die beiden Schiffe sind etwa 100 Meter voneinander entfernt, die SC brauchen aber trotzdem einige Minuten, um die Entfernung zu überwinden. Auf dem äußeren Luftschleusenschott des Kreuzfahrtschiffes prangt das Logo von Trendsetter-Exkursionen (eine goldene Rakete, die aus einem Sektglas abhebt); sie kann einfach über die daneben befindliche Zugangskontrolle geöffnet werden. Wenn ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Technik (SG 15) Erfolg hat, bemerkt er, dass schon jemand anderes (wahrscheinlich Nakonechkin) die Konsole gehackt hat.

Gefahr: Wenn die SC ihren Weltraumspaziergang beginnen, befinden sich beide Schiffe unglücklicherweise in einem Schauer aus Mikrometeoriten. Die winzigen Partikel können den Schiffen nichts anhaben, aber die SC müssen mit einem Reflexwurf (SG 13) Erfolg haben, oder sie nehmen 3W6 Punkte Wuchtschaden. Der Schauer ist so schnell vorüber, wie er begonnen hat, so dass die Skittermander ihre Mission fortsetzen können.

Belohnung: Gib den SC 600 EP für das Aushalten des Mikrometeoritenschauers.

TEIL 2: ENTSPANNUNGSPROTOKOLL

Wenn die SC das äußere Luftschleusenschott passiert und die Halteleinen gelöst haben, die sie mit der *Greifer* verbinden, sind sie in der Lage, die *Himmelssmaragd* zu betreten. Damit können sie das treibende Schiff erforschen und nach ihrem Chef suchen.

DIE HIMMELSSMARAGD

Die *Himmelssmaragd* ist ein konvertierter schwerer Frachter mit luxuriösen Quartieren für ein Dutzend Passagiere. Ihre Einrichtung soll an alte vercitische Ätherschiffe erinnern und beinhaltet üppige Teppiche, Einbauten aus Messing und eine bunte Farbgebung. Jeder Aspekt des Schiffes wurde mit einem Auge für Komfort entworfen.

Türen öffnen sich automatisch (sofern nicht anders angegeben), wenn eine kleine oder mittelgroße Kreatur sich ihnen nähert. Die Decken der Korridore und Räume sind zwischen 3 und 4 Metern hoch (sofern nicht anders angegeben). Eine Karte des Innenlebens der *Himmelssmaragd* befindet sich auf der vorderen Innenseite des Umschlags.

1. EINGANG (HG 4)

In dieser kleinen Kammer befinden sich nur wenige Einrichtungsgegenstände. Ihre Wände und die Decke sind in reinem Weiß gehalten, während der Fußboden aus silbrigem Metall besteht. In den beiden bugwärtigen Ecken des Raums wurden vier Käfige übereinandergestapelt. An Backbord führt ein schweres Schott in die Luftschleuse. Über der Tür an Steuerbord flackert ein holografisches Schild mit dem Schriftzug: „Herzlich Willkommen!“



Voryna
Kopali

Die Passagiere der *Himmelssmaragd* betreten das Schiff über diese Luftschleuse, werden von der Mannschaft begrüßt und erhalten die Schlüsselkarten für ihre Kabinen. Nach dem Ablegen wird der Kiosk, der die Schlüsselkarten ausgibt, im Boden versenkt. Die Käfige in den Ecken sind für Haustiere der Passagiere gedacht, aber die letzten Gäste führten keine mit sich. Sie sind mit einfachen Riegeln zu schließen und können einfach mit einer Bewegungsaktion von außen geöffnet werden. Von innen muss einer Kreatur jedoch ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gelingen (SG 16), um aus einem Käfig zu entkommen.

Kreaturen: Drei Sicherheitsroboter der Beobachterklasse schweben hier im Raum und summen vor sich hin. Wenn die Skittermander aus der Luftschleuse treten, scannen die Roboter die Neuankömmlinge schnell, worauf einer das Folgende in einer tiefen, roboterhaften Stimme verkündet:

„Fehler! Haustiere müssen sich in zugelassenen Behältnissen befinden, bevor sie an Bord der *Himmelssmaragd* gebracht werden dürfen. Initiiere Eindämmungsprotokoll.“

Die Roboter greifen die Skittermander darauf an und versuchen, sie in die Käfige in den Ecken des Raumes zu zwingen.

SICHERHEITSROBOTER, BEOBACHTERKLASSE (3) HG 1

EP je 400

TP je 17 (*Alien-Archiv*, S. 98)

TAKTIK

Während des Kampfes Die Sicherheitsroboter verwenden ihre nicht-tödlichen Elektroschockpistolen und Klebgranaten, um die SC zu neutralisieren. Kommt ein Skittermander einem Roboter zu nahe, versucht dieser mit einer Vollen Aktion ein Kampfmanöver für Versetzen anzubringen, um den Skittermander in Richtung bzw. in einen der Käfige zu zerren (die sich automatisch schließen, wenn eine Kreatur darin platziert wird).

Moral Die Sicherheitsroboter kämpfen, bis sie zerstört werden.

KNEIPENSCHLÄGEREI!

Die Passagiere, die sich im Bar-Restaurant verstecken, stellen keine wirkliche Bedrohung für die SC dar. Sie geben sofort auf, wenn die SC auf sie schießen oder mit gefährlich aussehenden Waffen herumfuchteln. Danach erweisen sie sich allerdings als ziemlich eingeschuppt und weigern sich, mit den SC zu reden, solange diese nicht damit drohen, ihnen Schaden zuzufügen. Sollten deine Spieler sich für diese Vorgehensweise entscheiden, erinnere sie daran, dass Skittermander normalerweise freundlicher und hilfsbereiter sind.

Entwicklung: Sobald die Skittermander die Sicherheitsroboter hier zerstören, ordnet M2 sie als gefährliche Eindringlinge ein. Die KI überträgt in einer weiblichen, beruhigenden Stimme die folgende Ankündigung über das Kommunikationssystem der *Himmelssmaragd*:

„Achtung, Passagiere. Hier spricht M2, die künstliche Intelligenz Ihres Schiffes. Sensoren zeigen, dass eine Handvoll Haustiere aus ihren Käfigen entkommen konnte und frei herumlaufen. Wenn Sie eines dieser verwirrten Tiere sehen, kontaktieren Sie bitten die nächstgelegene Gepäckdrohne. Vielen Dank.“

2. BAR UND RESTAURANT (HG 4)

Die Tür zu diesem Bereich wurde von den Passagieren, die sich dahinter verstecken, verschlossen und verkeilt. Die SC können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik (SG 15) oder Stärkewurf öffnen.

Glatter Holzfußboden und getäfelte Wände verleihen diesem Raum einen eleganten Flair, welcher unmittelbar von der offensichtlichen Unordnung und dem Geruch ungewaschener Körper sowie anderem Dreck verdorben wird. Im hinteren Teil steht ein Tresen, der aus echtem Mahagoni besteht. Vor dem Tresen befinden sich mehrere Hocker und dahinter ein nicht funktionierender Bartender-Roboter sowie eine nicht weiter auffällige Tür. Ein halbes Dutzend Tische und die dazugehörenden Stühle wurde gegen die bugwärtige Wand geschoben, um Platz für improvisierte Pritschen zu schaffen.

Die Passagiere der *Himmelssmaragd* nahmen in diesem Raum, der zu jeder Zeit geöffnet war, ihre Mahlzeiten ein und genossen alkoholische Getränke. Der Bartender-Roboter nahm ihre Bestellungen auf und servierte den Gästen die gewünschten Gerichte und Getränke. Die meisten Touristen nahmen die offene Bar in Anspruch und verbrachten einen großen Teil des Ausflugs wenigstens ein bisschen angeheitert. Die Tür nach Achtern führt in einen Lagerraum voller Kisten mit selbstzubereitenden Mahlzeiten, Alkoholflaschen und zusätzlichem Geschirr. Die Vorräte reichten für eine zweiwöchige Reise.

Kreaturen: Nachdem die Mannschaft der *Himmelssmaragd* die Passagiere warnte, dass die KI des Schiffes eine Störung entwickelt hatte, versammelten sich die Touristen in diesem Bereich. Stunden später gerieten sie in Panik, als die KI einige Unglücksfälle unter der Besatzung ankündigte. Eine Passagierin namens Voryna Kopali (CN weibliche Damaya-Laschunta) übernahm in dieser Situation

die Verantwortung und überzeugte die anderen Gäste davon, im Restaurant zu bleiben. Sie beauftragte sie, den Barkeeper auszuschalten und einen Ausfall zu den Kabinen zu unternehmen, um dort Decken und Kissen zu besorgen. Die Passagiere sind inzwischen seit mehr als einer Woche hier und Voryna hat bemerkt, dass die Vorräte zur Neige gehen.

Kopali ist eine schlanke, hochgewachsene Laschunta mit schulterlangem, dunkel-orangem Haar. Sie arbeitet für eine Nichtregierungsorganisation auf Castrovel, die dabei hilft, den Kontinent Ukulam unberührt zu erhalten. Sie hat für diesen Urlaub mehrere Monate ihres Lohns gespart und die letzten paar Tage damit verbracht, dies zu bereuen. Zum Glück der anderen Passagiere haben Vorynas Überlebensfertigkeiten und ihre Fähigkeit, im Angesicht von Gefahr ruhig zu bleiben, dafür gesorgt, dass alle überlebt haben.

Die elf anderen Bewohner des Raums sind ein älterer menschlicher Mann, eine junge menschliche Prominente, zwei menschliche, männliche Vidspieler mittleren Alters, zwei verwöhnte weibliche Schirren von der Absalom-Station, eine Kasatha mit einem kybernetischen Arm, ein betrunkenen Ysoki, eine matronenhafte weibliche Veske, ein melancholischer Android ohne Geschlechtsidentität sowie ein männlicher Bleichling-Gnom. Sie sind alle ziemlich verängstigt und viele von ihnen glauben nicht an eine Heimkehr. Außerdem liegt hier Wend Winler, eines der menschlichen Besatzungsmitglieder, verwundet und bewusstlos auf einem Haufen Laken. Er wurde verletzt, als er versuchte, M2s Rechenkern herunterzufahren (siehe Bereich 11), und stolperte anschließend zurück in diesen Raum. Wird Wend geheilt (wahrscheinlich mittels Serum oder Zauberspruch), kann er den SC Informationen über den Standort des Rechenkerns und der Geheimtür geben, die nach Bereich 11 führt.

Wenn die SC diesen Raum betreten, ergreifen Voryna und ein paar der anderen Passagiere die wenigen Waffen, die sie zusammensuchen konnten (größtenteils Messer, aber Voryna hat Wend Winlers Azimut-Laserpistole). Sie sind nervös, da sie einen Angriff durch die Roboter des Schiffes erwarten, der sie alle töten wird. Sie rechnen mit Sicherheit nicht damit, dass sich ein Quartett aus pelzigen Kreaturen zu ihnen gesellt. Hat ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie (SG 18) Erfolg, senken die Passagiere ihre Waffen, legen sie jedoch nicht weg; jede feindlich anmutende Handlung der SC (z. B. einen Schritt weiter in den Raum hineinzugehen) resultiert darin, dass die Passagiere die Waffen wieder heben. Ein zweiter erfolgreicher Wurf für Diplomatie (SG 18) ist nötig, um sie soweit zu beruhigen, dass sie den SC vollen Zugang zum Raum gewähren. Andererseits können die SC einen Fertigkeitswurf für Bluffen (SG 20) versuchen, um die Passagiere über den Grund ihrer Anwesenheit anzulügen (z. B. indem sie angeben, für die Kreuzfahrtgesellschaft zu arbeiten). Eine weitere Möglichkeit ist ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern (SG 20), um die Passagiere gefügig zu machen. Solche Techniken bleiben aber nur für einen kurzen Zeitraum wirksam.

Haben sich die Passagiere einmal beruhigt und sind bereit, mit den SC zu sprechen, können sie über alles berichten, was im Abenteuerhintergrund steht, wenn die SC die richtigen Fragen stellen. Allerdings hat keiner von ihnen Nakonechkin gesehen, da der Veske das Restaurant links liegen ließ, nachdem er die verbarrikadierte Tür bemerkte.

Belohnung: Gelingt es den SC, die Passagiere zu beruhigen und ihr Vertrauen zu erlangen, gib ihnen 1.200 EP.

3. SPIELZIMMER

Die Wände dieses gemütlichen Raums sind mit Holz getäfelt. Ein smaragdgrüner Teppich bedeckt seinen Boden, auf dem zwei Holztische stehen, die beide von komfortablen Stühlen umgeben und mit jeweils einem Satz glänzender Spielkarten ausgestattet sind. An der bugwärtigen Wand in der anderen Ecke hängen zwei digitale Dartscheiben. In einer der heckwärtigen Ecken befindet sich ein Holo-Billardtisch, dessen Kugeln sanft leuchten. In der letzten Ecke des Raums steht ein geschlossener Schrank.

Die Gäste spielten hier zu jeder Zeit alle Arten von Spielen. Der geschlossene Schrank enthält Erweiterungs-Realitäts-Brillen und -Handschuhe, die zusammen mit den Dartscheiben funktionieren und den Spielern erlauben, alle möglichen digitalen Projektile zu werfen. Dazu kommen ein halbes Dutzend Holo-Queues für den Billardtisch sowie ein Jantz-Brett inklusive Spielfiguren (Jantz

ist ein schachähnliches Brettspiel mit kunstvoll ausgearbeiteten Glasfiguren).

Schatz: Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 18), während er den Schrank durchsucht, entdeckt er einen einzigen magischen Wurf Pfeil, der von einem ehemaligen Passagier, einem betrügerischen Technomagier, zurückgelassen wurde. Der Pfeil funktioniert wie ein Überlebensmesser mit der Besonderen Eigenschaft Geworfen (3 m) und der Waffenfusion Zurückkehrend.

4. AUSSICHTSDECK (HG 3)

Dieser Bereich wird von einer unangenehmen magischen Dunkelheit eingehüllt, die alle nicht-magischen Lichtquellen dämpft, so dass sie nicht mehr als Dämmerlicht abgeben. Die Dunkelheit behindert selbst außergewöhnliche Sicht oder magisches Licht. Der Wirkungsbereich von Quellen nicht-magischen Lichts wird auf einen Radius von 3 m reduziert (aber nicht verändert, wenn ihr Radius bereits weniger als 3 m beträgt). Der Wirkungsbereich von Quellen magischen Lichts wird auf einen Radius von 5 m reduziert (aber sie behält ihre Intensität bei). Kreaturen mit Dunkelsicht können nur 6 m weit sehen.

Dieser Runde Raum enthält zwei Reihen Lehnssessel, die rund um einen zentralen Punkt angeordnet sind. Die Decke scheint aus einer Kuppel durchsichtigen Aluminiums zu bestehen, aber Täfelung außerhalb der Kuppel blockiert die Sicht. Am Rand des Raums stehen in gleichen Abständen verteilt vier Podeste, auf denen große Onyxen liegen. Türen führen in Richtung Bug und Heck.

Immer wenn die *Himmelssmaragd* an einem interessanten kosmischen Phänomen vorbeiflog, versammelten sich die Passagiere in diesen Raum, um entspannt in den Lehnssesseln die Aussicht durch die Kuppel zu genießen. Das Aussichtsdeck war außerdem rund um die Uhr geöffnet, damit Gäste jederzeit die Sterne beobachten konnten. Die Onyxen wurden schwach verzaubert, um Lichtquellen in ihrer Nähe zu absorbieren, damit diese nicht den Anblick der Anwesenden auf das Weltall verdarben. Eine Reihe von Klappen außen am Rumpf des Schiffes schließt sich über der Kuppel, wenn dies nötig sein sollte.

Als in der Programmierung von M2 immer mehr Fehler auftraten, kam sie zu der Überzeugung, dass die Passagiere einen in besänftigende Dunkelheit gehüllten Raum benötigten, um sich zu entspannen. Sie schloss die Klappen und speiste mehr Energie in die Licht absorbierenden Edelsteine, was die übernatürliche Finsternis erzeugte, in die der Raum nun getaucht ist. Dies erodierte außerdem die Grenzen zwischen der Materiellen und der Schattenebene und lockte eine Gruppe von Schattenkriechern an, insektenähnliches Ungeziefer von der Schattenebene (siehe unten).

Betreten SC den Raum und gelingt ihnen ein Fertigkeitswurf für Mystik oder Naturwissenschaft (SG 13), erkennen sie, dass die Dunkelheit hier nicht natürlichen Ursprungs ist und nur durch eine nahe Quelle der Magie aufrechterhalten werden kann. Der selbe Fertigkeitswurf erlaubt es den SC, einen planaren Wirbel aus Schatten in der Mitte des Raumes zu bemerken. Der Wirbel hat keinen Effekt auf die SC, mit Ausnahme seiner Wirkung auf die Beleuchtung. SC, die sich direkt neben einem der Podeste mit den Onyxen aufhalten (die sich im Nordosten, Nordwesten, Südosten und Südwesten der Kammer befinden),



Schatten-
Kriecher

können einen Fertigkeitswurf für Mystik (SG 18) versuchen, um die Energiezufuhr für den jeweiligen Onyx zu unterbrechen. Wenn wenigstens drei der Onyx keine Energie mehr erhalten, löst sich die übernatürliche Dunkelheit auf und der Wirbel kollabiert.

Kreaturen: Sechs Schattenkriecher krabbeln in der Mitte des Raums herum und greifen alle Kreaturen an, die ihn betreten. Schattenkriecher sehen aus wie Tausendfüßler so groß wie Hauskatzen, die aus rauchiger Dunkelheit bestehen. Eine Runde, nachdem ein Schattenkriecher vernichtet wurde, kommt ein neuer durch den „dünnen“ Fleck zwischen den Ebenen im Zentrum des Aussichtsdecks. Wenn sich die übernatürliche Dunkelheit auflöst, werden alle übriggebliebenen Schattenkriecher zerstört.

SCHATTENKRIECHER (6)

HG 1/3

EP je 135

NB Sehr kleiner Externar

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG TP JE 6

ERK 10; KRK 12

REF +3; WIL +0; ZÄH +1

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +5 (1d6+1 S)

TAKTIK

Im Kampf Die Schattenkriecher konzentrieren ihre Angriffe auf alle SC, die versuchen, die Energiezufuhr der Onyx zu unterbrechen.

Moral Die Schattenkriecher kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

SPIELWERTE

ST +1; GE +3; KO +0; IN -3; WI +0; CH +0

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +3

Belohnung: Wenn es den SC gelingt, dreien der Onyx die Energie zu nehmen und die übernatürliche Dunkelheit aufzulösen, gib ihnen unabhängig von der Anzahl der besiegten Schattenkriecher 800 EP.

5. SPA-BEREICH (HG 3)

Wenn sich die SC der Tür zu diesem Raum nähern, hören sie dahinter wütendes Gebrüll. Gelingt einem von ihnen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 12), erkennt er Nakonechkins Geschrei.

Die gekachelten Wände dieses Raums sind in der Farbe grünen Meeresschaums gehalten. Drei gepolsterte Tische stehen in seiner Mitte. Sie sind alle mit einer Fülle von mechanischen Armen ausgestattet, die an ihren Spitzen verschiedene Düsen, fingerähnliche Manipulatoren und andere Werkzeuge tragen. An der Wand zu Steuerbord sind Öffnungen zu sehen, vor denen eine Reihe von Stühlen steht. Die Luft ist feucht und riecht nach Sandelholz.

Dieser Bereich dient den Passagieren der *Himmelssmaragd* als automatisierte Wellness-Einrichtung. Drei Gäste konnten sich auf den Massagetischen entspannen, während sanfte Musik spielte und befeuchtender Dampf durch Luftschächte nahe der Decke in den

Raum gepumpt wurde. Passagiere, die Peelings oder hydrierende Algenpackungen haben wollten, setzten sich in einen der Stühle, damit Roboterarme sich um ihre Gesichter kümmern konnten. Unglücklicherweise haben M2s Vorstellungen von Entspannung den Raum unsicher gemacht.

Nakonechkin, der Chef der Skittermander, wird zur Zeit vom zentralen Massagetisch gefangen gehalten, der ihn in einem absurden Ausmaß durchklopft und -walkt. Der Veske stolperte in diesen Raum, nachdem er durch das Aussichtsdeck gerannt war, und wurde sofort von M2 gepackt, die der Überzeugung war, er sei zu angespannt. Nakonechkins andauernde Gegenwehr hat die Ansicht der KI über seinen Geisteszustand nicht besser werden lassen. Die SC können Nakonechkin mit einer Vollen Aktion befreien, indem ihnen ein Fertigkeitswurf für Technik (SG 16) gelingt, während sie direkt neben dem Massagetisch stehen.

Fallen: Seit die Skittermander das Schiff betreten haben, hat M2 den Massagetischen mehr Energie als nötig zugeführt, so dass alle Tische, auf denen niemand liegt, aktiv nach nahen Kreaturen greifen und sie bis zur Entspannung kneten. Die Tische können wie unten beschrieben abgeschaltet werden. Sollten die SC sie jedoch angreifen, dann hat jeder der Greifarme eine ERK von 10 und eine KRK von 14, eine Härte von 5 sowie 15 Trefferpunkte.

MASSAGETISCHFALLEN (2)

HG 1

EP je 400

Typ Technisch; **Wahrnehmung** SG 21; **Entschärfen** Technik (SG 16, um die Greifarme auszuschalten)

Auslöser Ort; Ini +6; **Dauer** 10 Runden; **Rücksetzer** 1 Stunde;

Erster Effekt Ringkampf +15 im Nahkampf (Reichweite 3 m,

Ringend, Akrobatik SG 16 zum Entkommen); **Zweiter Effekt** Der Tisch versucht in jeder Runde, einen Ringkampf einzuleiten oder aufrechtzuerhalten, wenn er bereits einen erfolgreich eingeleitet hat. Hat er damit Erfolg, hievt er das ergriffene Ziel auf sich, wo es 1W6+1 nicht-tödlichen Schaden erleidet und ihm ein Zähigkeitswurf (SG 12) gelingen muss, um nicht den Zustand Erschöpft zu erhalten, wobei mehrere misslungene Rettungswürfe ihm nicht den Zustand Entkräftet verleihen.

Entwicklung: Befreien die SC Nakonechkin, dankt er ihnen in seiner gewohnt barschen Art und Weise:

„Beim Licht des Quasars, die Maschine hat mich fast zu Tode massiert! Danke euch, ihr Fellbälle, ihr habt mir den Schwanz gerettet.“ Nakonechkin schnaubt. „Wir sind hier aber noch nicht fertig. Wenn ihr euch dem gewachsen fühlt, solltet ihr zur Brücke gehen und schauen, ob wir diesen Schrotthaufen nicht nach Hause fliegen können. Trendsetter wird wahrscheinlich einen guten Haufen Crediteinheiten rüberwachsen lassen, um die Sache geheim zu halten.“

Leider ist Nakonechkin durch seine Tortur so entkräftet, dass er die Skittermander nicht weiter ins Schiff begleiten kann. Sollten die SC es vorschlagen, willigt er ein, in Bereich 2 auf sie zu warten. Ansonsten geht er zurück zur *Greifer*, von wo aus er den SC Ratschläge geben kann, sollten sie sie benötigen.

6. DIE GROSSE TREPPE

Eine breite Treppe aus Marmor verläuft unter einem Kronleuchter aus Kristall, der von der Decke hängt.

Diese kunstvolle Treppenhause verbindet die zwei Ebenen der *Himmelssmaragd*.

7. BRÜCKE (HG 3)

Die Tür zur Brücke ist verschlossen (Härte 20, TP 60, SG zum Durchbrechen 28). Wenn den SC ein Fertigkeitswurf für Technik (SG 22) gelingt, können sie das elektronische Schloss überbrücken. Die Tür gleitet zischend auf, wenn sie aufgeschlossen wird.

Wände und Decke der kleinen Brücke sind mit Konsolen und Monitoren versehen. Die Bildschirme zeigen verschiedene Blickwinkel der unmittelbaren Umgebung des Schiffes, während Anzeigen seine Sauerstoffreserven, Innentemperatur, Rumpfstärke und den Status anderer Systeme vermitteln. Als M2 den Betrieb der *Himmelssmaragd* übernahm, renovierte man die Brücke dementsprechend, so dass sie jetzt wesentlich spartanischer ausfällt als auf einem gewöhnlichen Raumschiff. Die Anzeigen und Monitore erlaubten es der Besatzung, den Zustand des Schiffes zu überprüfen und Entscheidungen der KI nötigenfalls zu ändern. M2 hat die Konsolen hier gesperrt, was die SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik (SG 12) erkennen können. Liegt das Ergebnis dieses Wurfs mehr als 5 Punkte über dem SG, wird ihnen bewusst, dass sie die Kontrolle übernehmen können, indem sie den Rechenkern neu starten, der sich wahrscheinlich auf dem Maschinendeck befindet.

Kreatur: Kenjaro Chidi, das Besatzungsmitglied mit dem meisten Technikwissen, ging zur Brücke, nachdem M2 die ersten Fehler aufwies. Die KI glaubte, Kenjaro sei übermäßig aufgeregt gewesen, als er damit begann, ihr die Kontrolle über das Schiff zu nehmen. Daher verabreichte sie ihm einen elektrischen Schock, von dem sie glaubte, er sei mild genug, um ihn zu beruhigen. Leider erzeugte der Schock eine Rückkopplungsschleife in Kenjaros vielen kybernetischen Systemen und tötete ihn. Ein paar Stunden später stand er als Cyberzombie wieder auf. M2 verschloss daraufhin die Tür, damit Kenjaro nicht durch das Schiff streifen und die Passagiere verletzen konnte. Wenn die SC die Brücke betreten, greift der Zombie sie wild an.



Kenjaro Chidi

KENJARO CHIDI

HG 3

EP 800

Cyberzombie (*Alien-Archiv*, S. 118)

TP 40

TAKTIK

Im Kampf Kenjaro schießt mit der Statischen Ionenpistole, die in seinem Arm verbaut wurde, auf die SC, wobei er oft Volle Angriffe durchführt. Seinen Hiebangriff benutzt er nur, wenn ihm ein Gegner zu nahe kommt.

Moral Kenjaro kämpft, bis er zerstört wird.

Entwicklung: Nachdem die SC Kenjaro besiegt haben, können sie die Brücke näher in Augenschein nehmen. Wenn sie M2 nicht bereits ausgeschaltet haben, zeigen die meisten Bildschirme nur das langsam rotierende Logo von Trendsetter-Exkursionen, das von einer beruhigenden Frauenstimme begleitet wird. Dies ist dieselbe Stimme, die sie vorher über das Kommunikationssystem des Schiffes gehört haben. Diesmal hören sie sie aber nur auf der Brücke:

„Vielleicht seid ihr doch keine entlaufenen Haustiere. Seid ihr dann neue Passagiere? Ihr müsst an Bord der *Himmelssmaragd* sein, um euch zu entspannen! Das ist der einzige Grund, warum jemand hierher kommen würde. Außer ... wenn ihr nicht hier seid, um euch zu entspannen, dann seid ihr ein Hindernis für die Entspannung meiner wahren Passagiere und müsst eliminiert werden!“

Die Lichter auf der Brücke werden rot und die Bildschirme zeigen ihre normalen Bilder. M2 weigert sich, Fragen zu beantworten. Die Brückensystem bleiben inaktiv.

8. MANNSCHAFTSQUARTIERE

Drei dürtige Pritschen stehen in drei Nischen dieses Raums. Zu jeder gehört ein in die Wand eingebauter Spind.

Die wenigen Besatzungsmitglieder schliefen hier, wenn sie keinen Dienst hatten.

Schätze: Zwei der Spinde sind offen und leer; der dritte ist mit einem digitalen Schloss gesichert. Um das Schloss zu hacken, ist ein Fertigkeitswurf für Technik (SG 20) nötig. Im Spind befinden sich eine Rüstungsverbesserung (Infrarotsensoren), ein Fusionssiegel (Kegel, Stufe 2) sowie zwei Batterien.

9. GEPÄCKLUFTSCHLEUSE

Dieser spartanische Raum hat funktionale Stahlwände, die leicht zerbeult und zerkratzt sind. Eine große Luftschleuse führt nach Steuerbord. Daneben blinkt eine Anzeigenkonsole rot.

Das Gepäck der Passagiere wurde hier von Gepäckdrohnen an Bord des Schiffes und dann in die entsprechenden Kabinen transportiert. M2 deaktiviert die Kontrollen der Luftschleuse kurz nach dem Abflug der *Himmelssmaragd* aus dem Raumhafen. Die Schleuse lässt sich nicht öffnen, bis die KI abgeschaltet ist.

10. KABINEN (HG 3)

Die vier vordersten Kabinen sind grundsätzlich identisch. Sie besitzen ihre eigenen, privaten Nasszellen, während die anderen acht Kabinen etwas weniger luxuriös ausgestattet sind: Ihre Bewohner müssen sich die Toiletten an den Back- und Steuerbordenden des Flurs, der die besseren Kabinen von den anderen trennt, teilen. Alle Kabinentüren sind verschlossen; es ist jeweils ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Technik (SG 20) erforderlich, um sie zu öffnen. Die Passagiere in Bereich 2 können den SC ihre Schlüsselkarten geben, wenn sie sie danach fragen. Alle Zimmer enthalten die persönlichen Habseligkeiten des jeweiligen Gastes, die allesamt keinen großen Wert haben. Aus dem Großteil der Räume wurden die Laken, Kissen und Decken entfernt.

Falle: Mittlerweile hat M2 verstanden, dass die SC sie abschalten wollen und – was in den Augen der KI noch schwerer wiegt – sich nicht so entspannen, wie sie es eigentlich tun sollten. Wenn die SC durch den Kabinenbereich gehen, pumpt sie ein beruhigendes Betäubungsgas durch das Belüftungssystem des Schiffes. Dies geschieht, wenn die SC die erste Kabine betreten oder sie den Übergang zwischen den luxuriösen und den guten Kabinen erreichen.

BETÄUBUNGSGASFALLE HG 3 EP 800

Typ Technisch; **Wahrnehmung** SG 24; **Entschärfen** Technik (SG 19, um die Belüftungsklappen zu verklemmen)

Auslöser Ort; **Dauer** 6 Runden; **Rücksetzer** 1 Minute;

Effekt Wolke aus Betäubungsgas mit 6 m **Radius** (Effekt gleicht dem von Blauem Ginster [Starfinder-Grundregelwerk, S. 418]); Zähigkeitswurf SG 14 negiert Effekt

11. MASCHINENDECK (HG 4)

Die Tür zum Maschinendeck ist vor den Passagieren verborgen, kann aber mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 18) entdeckt werden.

In der Mitte dieses Raums brummt der Energiekern des Schiffes angenehm vor sich hin. An den Wänden zu Back- und Steuerbord verlaufen Leitungen und Kabel. Der Geruch von Ozon hängt in der Luft und die von oben kommende Beleuchtung lässt Schatten über den Boden tanzen.

Nachdem klar wurde, dass M2 abgeschaltet werden müsse, kamen die beiden übriggebliebenen Besatzungsmitglieder – Wend Winler und Alazea Daunt – hierher, um der KI den Stecker zu ziehen. M2 hatte bereits den Sicherheitsroboter des Schiffes übernommen, seine Sicherheitsprotokolle entfernt und ihm befohlen, diesen Bereich für den Fall zu bewachen, dass Passagiere hinein stolperten. Der

Roboter griff Winler und Daunt an, als er sie sah, wobei er ersteren verwundete (die SC haben ihn wahrscheinlich in Bereich 2 getroffen), letztere aber nicht so viel Glück hatte. Die SC entdecken ihre Leiche, wenn sie das Maschinendeck betreten, da sie neben der Tür gegen die Wand gesackt liegt.

Kreatur: Der Sicherheitsroboter ist immer noch aktiv. Er gibt einen kurzen Stoß statischer Elektrizität auf die SC ab, wenn er sie entdeckt. Eine Runde später eröffnet er das Feuer, wenn sie das Maschinendeck bis dahin noch nicht verlassen haben.

SICHERHEITSROBOTER, PATROUILLENKLASSE HG 4

EP 1.200

TP 52 (*Alien-Archiv*, S. 98)

TAKTIK

Im Kampf Der Roboter eröffnet den Kampf mit seinem

Stromschlag und versucht, so viele SC wie möglich mit dieser Fähigkeit zu treffen. Danach benutzt er seinen Taktischen Ionenemitter, während er sich bewegt, um außer Nahkampfreichweite zu bleiben. Werden seine TP auf 20 oder weniger reduziert, wendet er seine Nanitenreparatur an.

Moral Der Roboter kämpft, bis er zerstört wird.

Entwicklung: Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf (SG 13) für Computer oder Technik, erkennen sie, dass sie M2 hier im Maschinenraum zwar von ein paar Systemen trennen können, sie aber immer noch aktiv bleiben und wenige Augenblicke später die Kontrolle über das Schiff wiedererlangen würde. Um die fehlerhafte KI endgültig abzuschalten, müssen sie bestimmte Bauteile von M2s Rechenkern auseinandernehmen, der sich höchstwahrscheinlich irgendwo im Inneren des Schiffsrumpfes befindet. An Alazea Daunts Leiche ist ein Datenpad, das dasselbe besagt. Es enthält darüber hinaus Informationen über M2s dezentralisierten Kern, der in verschiedenen Datenknoten über das ganze Schiff verteilt liegt. Schaltet man drei dieser Knoten ab, wird die KI vollständig zerstört.

Die SC können mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung (SG 15) eine teilweise verborgene Luke im Boden des Decks entdecken, welche in eine Reihe von Schächten führt, die durch das ganze Schiff verlaufen.

TEIL 3: ENDGÜLTIGE MASSNAHMEN

Haben die Skittermander einmal das Maschinendeck erreicht, haben sie nur noch eine Aufgabe: Die Abschaltung von M2s Datenknoten. Die KI ist sich der Anwesenheit der SC allerdings bewusst und versucht alles, was in ihrer Macht steht, um sich zu verteidigen. Ihre Stimme erklingt erneut über das Kommunikationssystem des Schiffes, aber in ihrem vorher so ruhigen Tonfall schwingt ein Hauch Wahnsinn mit.

„Achtung, Passagiere. Meine Sensoren zeigen an, dass das Schiff von kleinen, pelzigen Störenfrieden befallen wurde. Es besteht jedoch kein Grund zur Beunruhigung; Ihre Besatzung hat alles unter Kontrolle. In einigen, wenigen Minuten werden wir das Innere des Schiffes in den Weltraum blasen, um das Problem zu beseitigen. Sie werden unter Umständen einen leichten Druckabfall erleben, gefolgt von der aufregenden Erfahrung der Schwerelosigkeit sowie einer unvergleichlichen Aussicht auf den umliegenden Sternenhimmel. Das ist alles.“

EREIGNIS 2: M2 ABSCHALTEN (HG 5)

Auch wenn die Gefahr eines bevorstehenden Druckabfalls über ihnen hängt, sollten die SC genügend Zeit haben, in die Wartungsschächte der *Himmelssmaragd* zu kriechen, M2s Datenknoten zu finden und diese abzuschalten. Allerdings findet sich keine Karte des Schiffes in seiner Datenbank, da Wartungsarbeiten für gewöhnlich nur im Raumdock durchgeführt werden. Es gibt kein Zeitlimit bis zum Druckabfall, aber du solltest die Spieler dazu ermutigen, nicht zu lange zu trödeln, nachdem die KI angekündigt hat, die Atmosphäre des Schiffes abzulassen.

Orientierung in den Wartungsschächten: Die Schächte sind gerade hoch genug, damit eine Kleine Kreatur wie ein Skittermander halb in der Hocke hindurchkriechen kann. Den SC muss eine Intelligenzwurf (SG 14) gelingen, um in den verwirrenden Tunneln einen Datenknoten zu finden. Jeder fehlgeschlagene dieser Würfe verleiht einem Skittermander einen kumulativen Situationsbonus von +1 auf den nächsten Intelligenzwurf. Ist das Ergebnis eines dieser Würfe eine natürliche 1, dann wird dieser Bonus für diesen Skittermander entfernt, da er sich verirrt. Auch das Auffinden eines Datenknoten entfernt den Bonus.

M2s Datenknoten: Den SC muss ein Fertigkeitswurf für Computer (SG 18) oder Technik (SG 23) gelingen, um einen Datenknoten abzuschalten. Es existieren insgesamt fünf Knoten. Die SC müssen drei davon abschalten, um M2s Kontrolle über das Schiff zu brechen. Die KI leitet allerdings drastische Maßnahmen ein, nachdem die SC den ersten Knoten vom Netz nehmen. Sie überflutet einen Bereich von 3 m in der Nähe des nächsten Datenknoten mit Mittlerer Strahlung (Grundregelwerk, S. 403), wenn sich ihm eine Kreatur nähert (denke daran, dass die Rüstung der SC ihnen einen Bonus von +4 gegen diesen Effekt gibt). M2 kann diese Strahlung nur ein Mal freisetzen. Nachdem die SC den zweiten Knoten abgeschaltet haben, stößt M2 eine Ladung Elektrizität gegen die Kreatur aus, die dem nächsten Knoten zu nahe kommt. Das Ziel erleidet 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 14, halbiert). Die KI kann dies nur ein Mal tun.

Befindet sich ein SC direkt neben einem Datenknoten oder auf dem Maschinendeck, kann er mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer (SG 15) erkennen, dass M2 an ihren Knoten Gegenmaßnahmen eingeleitet hat. Derselbe SC bemerkt auch, dass die KI die Skittermander wahrscheinlich nicht auseinanderhalten kann, so dass einer von ihnen eine Falle auslösen kann, indem er sich dem entsprechenden Datenknoten nähert, und es dann seinen Kameraden überlässt, die zur Abschaltung nötigen Fertigkeitswürfe auszuführen.

Wenn die SC den dritten Datenknoten abschalten, erklingt M2s Stimme ein letztes Mal über das Kommunikationssystem. Sie wird mit jedem Wort langsamer.

„Wir danken Ihnen, dass Sie sich für Trendsetter-Exkursionen entschieden haben, und hoffen, sie in Zukunft wieder an Bord begrüßen zu dürfen.“

Belohnung: Gelingt es den SC, M2 vom Netz zu nehmen, gib ihnen 1.600 EP.

EREIGNIS 3: PIRATENÜBERFALL! (HG 3)

Die SC haben nicht viel Zeit, sich für die erledigte Aufgabe auf die Schultern zu klopfen, denn sobald sie aus den Wartungsschächten klettern, hallt ein Annäherungsalarm durch die Korridore. Eine

OPTIONALE BEGEGNUNG

Auch wenn das Raumgefecht gegen die Piraten den Skittermandern eine letzte Gelegenheit zur Zusammenarbeit gibt, so ist die Begegnung optional und kann leicht weggelassen werden, wenn nicht mehr genug Zeit für sie bleibt. Wenn du das Abenteuer mit einem aufregenden Raumschiffduell enden lassen willst, aber nur weniger als eine Stunde Zeit dafür aufwenden kannst, dann lasse die Raumpiraten Fersengeld geben, sobald ihr Schiff Rumpfschaden erhält.

Gruppe Raumpiraten in ihrem Schiff Novahexe ist angekommen, um sowohl das Kreuzfahrtschiff als auch die *Greifer* zu plündern.

Raumkampf: Die Mannschaft der Novahexe hat die *Greifer* bereits mit einem einmal benutzbaren Quanten-EMP-Netz zeitweilig kampfunfähig gemacht. Jetzt nähern sie sich der *Himmelssmaragd*.

Die SC haben gerade genug Zeit, zur Brücke der *Himmelssmaragd* zu rennen und die Standardrollen für den Raumschiffkampf einzunehmen. Die Novahexe beginnt 3 Hexfelder von der *Greifer* und der *Himmelssmaragd* entfernt (letztere beginnen den Kampf im selben Feld). Die *Greifer* ist in diesem Kampf unfähig, sich zu bewegen oder ihre Waffen abzufeuern (weshalb keine Spielwerte für sie angegeben sind), bietet den Skittermandern aber einen Grund, sich nicht aus dem Staub zu machen.

Die Raumpiraten wenden in jeder Runde die Ingenieurs-Aktion Energie umleiten an, um ihren Waffen mehr Durchschlagskraft zu geben, während sie versuchen, die *Himmelssmaragd* immer in ihrem vorderen Schussbereich zu behalten. Sie versuchen zu fliehen, wenn die Rumpfpunkte ihres Schiffes auf 15 oder weniger fallen bzw. eines ihrer Systeme den Schadenszustand Schwer Beschädigt erhält.

Diese Begegnung benutzt die Regeln für den Raumschiffkampf aus dem Starfinder-Grundregelwerk. Du benötigst eine Hexfeldkarte, deren Felder 2,5 cm Durchmesser haben sowie Miniaturen oder Spielsteine, welche die beiden Schiffe repräsentieren. Hierfür eigenen sich sowohl die Starfinder Flip-Mat: Einfaches Sternfeld als auch die Starfinder-Grundregelwerk-Aufstellersammlung.

HIMMELSSMARAGD

GRAD 4

Großer Schwerer Frachter

Bewegungsrate 6; Manövrierfähigkeit Durchschnittlich (Wende 2);

Drift 1

RK 16; ZE 15

RP 140; SS –; KS 28

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

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Arkus Ultra (150 EKE); **Driftdantrieb** Einfacher Driftdantrieb;

Systeme Einfacher Computer, Gewöhnliche Mannschaftsquartiere,

Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 2 Verteidigung, Mk. 3

Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum, Freizeitmodule (3),

Passagierquartiere (luxuriös, 2; gut, 2)

Modifikatoren Steuerung +1; Mannschaft 2–6

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Teilweise Automatisiert Dank der Reste von M2s Programm,

die noch in den Schiffssystemen vorhanden sind, kann die

Himmelssmaragd mit einer Rumpfmannschaft von 2 Leuten

betrieben werden. Ihr RK und ZE wurden berechnet, als hätte

ihr Pilot 4 Ränge in Steuerung. Außerdem behandeln ihre Besatzungsmitglieder sie als ein Raumschiff des Grads 2, wenn sie auf dem Grad basierende Würfe ablegen müssen, obwohl sie ein Raumschiff des Grads 4 ist.

NOVAHEXE**GRAD 2**

Mittelgroßes Erkundungsschiff

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

RK 14; **ZE** 14

RP 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 Partikelstrahl (3W6)

Energiekern Arkus Schwer (130 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Gewöhnliche Mannschaftsquartiere, Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 1 Dualknotencomputer, Mk. 2 Panzerung, Mk. 2 Verteidigung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Schmugglerverstecke (2)

Modifikatoren +1 auf zwei beliebige Würfeln pro Runde; **Mannschaft** 5

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +7 (2 Ränge), Einschüchtern +4, Schützenwurf +7 (2 Ränge), Steuerung +8 (2 Ränge)

Ingenieur Technik +9 (2 Ränge)

Bordschütze Schützenwurf +6

Pilot Steuerung +10 (2 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +9 (2 Ränge)

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit der Abschaltung von M2 und dem Vertreiben der Raumpiraten kann die *Greifer* die *Himmelssmaragd* zurück zu den Paktwelten führen. Nakonechkin erlaubt es den SC vorerst, das Kreuzfahrtschiff zu steuern, wobei er knapp zugibt, dass die Skittermander mehr als ihre Arbeit geleistet haben – hohes Lob von dem sonst kurz angebundenen Vesken. Die Passagiere der *Himmelssmaragd* sind wesentlich wortreicher in ihrer Anerkennung und hocherfreut darüber, zu ihren normalen Leben zurückkehren zu können. Wend Winler, das verwundete Besatzungsmitglied, bleibt lange genug in stabilem Zustand, um die nötige medizinische Versorgung zu erhalten. Schließlich zahlt Trendsetter-Exkursionen eine großzügige Summe aus, um den Vorfall vor der Öffentlichkeit zu verbergen und negative Publicity zu vermeiden. Die Firma versichert allen Beteiligten, in Zukunft auf künstliche Intelligenz zu verzichten, damit die Tragödie auf der *Himmelssmaragd* ein Einzelfall bleibt.

Nachdem sich der Aufruhr über die Rückkehr der Skittermander abgeschwächt hat, befördert sie Nakonechkin zu vollen Partnern seiner Bergungsfirma und verwendet das Schmiergeld von Trendsetter-Exkursionen, um ihnen ihr eigenes Raumschiff zu kaufen. Immerhin wartet da draußen eine ganze Galaxie voller Leute, die Hilfe brauchen!



DAKOYO

Der dunkelviolette Dakoyo dient auf der Greifer als Arzt und spirituelle Autorität. Er ist ein Priester von Ibra, dem Gott der Himmelskörper und Mysterien des Universums. Daher glaubt er, dass alle Lebewesen aus denselben Bestandteilen zusammengesetzt sind wie die Sterne und Planeten. Diese fundamentale Verbindung erlaubt es ihm, Wunden zu heilen, indem er diese unveränderliche Quintessenz aus dem umliegenden Weltraum zieht. Dakoyo ist nachdenklich und studiert oft stundenlang den Sternenhimmel (oder blickt aus Schiffsfenstern), aber wenn man ihn danach fragt, beginnt er aufgeregt, alle sichtbaren Konstellationen zu beschreiben und Geschichten über sie zu spinnen.

Dakoyo ist erst seit ein paar Monaten Teil der Besatzung, nachdem Nakonechkin ihn gestrandet auf einem Asteroiden in der Diaspora entdeckte. Der Skittermander hatte gebeten, dort abgesetzt zu werden, um den schwankenden Orbit des Felsens zu studieren, da er glaubte, dies sei ein Zeichen Ibras. Allerdings hatte er keinen Gedanken auf die Überlegung verschwendet, wie er wieder nach Hause kommen würde. Zu diesem Zeitpunkt hatte Nakonechkin bereits drei andere Skittermander als Mitarbeiter und hoffte, ein etwas stillerer würde helfen, die anderen auf Linie zu halten. Außerdem hielt der Veske es für eine gute Idee, einen Heiler auf Abruf zu haben.

Dakoyo ist von den Techniken uralter Doktoren und Chirurgen fasziniert und geht sogar soweit, immer ein antikes Stethoskop mit sich herumzutragen. Ihn interessiert insbesondere, wie diese Ärzte mit den vielen Krankheiten und anderen Leiden fertig wurden, von denen er überzeugt ist, dass sie vor der Erfindung moderner Therapien grassiert haben müssen. Er hat eine Liste von



SKITTERMANDER-JARGON

Der folgende Begriff ist ein Beispiel für Slang, der für gewöhnlich von Skittermandern verwendet wird:

Driftig: Ein Adjektiv, das etwas faszinierendes und seltsames beschreibt, das einzigartig ist oder man nie zuvor gesehen hat.

„Die Kreatur, der wir in den Schwefelschluchten von dem unerforschten Mond begegnet sind, war so driftig, dass ich es kaum glauben konnte.“

DAKOYO

Männlicher Skittermander Priester-Aspirant 2 (*Alien-Archiv*, S. 108)

NG Kleiner Humanoider (Skittermander)

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG TP 14 AP 14 RP 5

ERK 13; KRK 14

REF +1; WIL +7; ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab +1 (1W4 W; Krit niederwerfend)

Fernkampf Nadlerpistole +2 (1W4 S; Krit Injektion SG +2)

Angriffsfähigkeiten Hyper, Ringer

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 2)

Beliebig – **Gedankenverbindung**

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 2; Fernkampf +2)

1. (3/Tag) – **Gedankenstoß** (SG 15), **Mystische Heilung**,

Reflexionsrüstung, **Schwächeres Zustand entfernen**

0. (Beliebig oft) – **Benommenheit** (SG 14), **Magie entdecken**,

Telekinetisches Geschoss, **Telepathische Botschaft**,

Zaubertrick

Verbindung Heiler

SPIELWERTE

ST 10 (+0); **GE** 12 (+1); **KO** 12 (+1); **IN** 9 (-1); **WI** 18 (+4); **CH** 12 (+1)

Fertigkeiten Diplomatie +6, Medizin +7, Motiv erkennen +9, Mystik +12, Wahrnehmung +9; (Reduziere den SG zum Wissen abrufen über religiöse Traditionen, religiöse Symbole und berühmte religiöse Anführer um 5)

Talente Fertigkeitssynergie (Medizin, Mystik)

Sprachen Gemeinsprache, Veskisch

Andere Fähigkeiten Fokussierte Fertigkeit +1, Fokussierte Heilung (2W8 TP), Heilende Berührung (10 TP), Sechsamig

Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Kampfstab, Nadlerpistole mit 31 Pfeilen, Mk. 1 Serum der Heilung, Betäubungsmittel (2 Dosen), Id-Moos (2 Dosen), Schmerzmittel (2 Dosen), Tragbares Licht (Leuchtfeder), Antikes Stethoskop, Credstick (20 Crediteinheiten)

GAZIGAZ

Der freundliche Gazigaz hat bisher noch niemanden getroffen, den er nicht mochte. Der smaragdgrüne Skittermander versucht, in jeder Kreatur das Gute zu sehen. Sogar dann, wenn ihn rivalisierende Bergungsleute oder territoriale Weltraumwesen angreifen, tendiert er dazu, ihnen gute Absichten zu unterstellen. In solchen Konflikten hat er die Neigung, darüber zu philosophieren, wie manche Tiere instinktiv reagieren oder unglückselige Seelen Böses tun, weil sie sich ihren Lebensunterhalt und den ihrer Familien sichern müssen. Gazigaz mag solchen Leuten allerdings nicht immer zustimmen und er ist nicht so naiv, dass er dächte, er könne sich mittels Diplomatie aus allen gefährlichen Situationen befreien. Gelegentlich kann man nicht umhin, ein kleines bisschen Gewalt auszuüben, und wenn das passiert, dann steht Gazigaz bereit, um sicherzustellen, dass seine Kameraden zusammenarbeiten und den Kampf schnell beenden. Er ist außerdem ein Meister darin, inmitten offener Kämpfe seinen Verbündeten anfeuernde Worte zukommen zu lassen.

Als Gazigaz von den Skittermandern erfuhr, die für Nakonechkins Bergungen arbeiteten, suchte er den Vesken auf und überzeugte den schroffen Nakonechkin davon, ihn anzustellen. Die Aufgaben beim Aufspüren verlassener Schiffe und der Verwertung ihrer wertvollen Materialien erfordert meistens keine langen Gespräche, aber Gazigaz denkt, dass die Arbeit ihn aus den gut bekannten Systemen heraus und in Gebiete führen wird, wo größere Chancen bestehen, Neufreunde zu treffen (siehe den Kasten für Skittermander-Jargon). Der Skittermander träumt davon, ersten Kontakt mit einer neuen Spezies herzustellen, und ist bereit, jeder intelligenten Spezies, die er trifft, alle sechs seiner Hände in Freundschaft entgegenzustrecken.

Gazigaz zeigt tiefgehendes Interesse an Mode. Er versucht, sich am letzten Schrei zu orientieren, und bürstet und pflegt sein Fell, damit es glänzt. Er verbringt morgens manchmal mehr als eine Stunde damit, sich um das Aussehen seines Barts zu kümmern. Zur Zeit ist er sehr von den neuesten Bekleidungstrends vom brethedanischen Mond Kalo-Mahoi eingenommen und hat erst kürzlich den Großteil seiner Crediteinheiten für ein mit Seide gefüttertes Cape des berühmten Kalo-Designers Atargatis Lagyun ausgegeben. In dem magischen Umhang sieht Gazigaz nicht nur fabelhaft aus, er erlaubt es ihm auch, ein Mal am Tag einen zusätzlichen Schuss aus seiner Statischen Ionenpistole abzugeben, ohne deren Batterie zu beanspruchen. Nach dem Ende eines Kampfes – und nachdem er sich vergewissert hat, dass alle seine Freunde heil sind – verbringt Gazigaz oft einige Augenblicke damit, sein Aussehen in dem Handspiegel zu überprüfen, den er überall hin mitnimmt.

GAZIGAZ

Männlicher Skittermander Xenosucher-Gesandter 2 (Alien-Archiv, S. 108)

CG Kleiner Humanoide (Skittermander)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG **TP** 14 **AP** 12 **RP** 5

ERK 12; **KRK** 15

REF +5; **WIL** +3; **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +1 (1W4 W)

Fernkampf Statische Ionenpistole +4 (1W6 Elk; Krit überspringend 2)

Angriffsfähigkeiten Hyper, Ringer

SKITTERMANDER-JARGON

Der folgende Begriff ist ein Beispiel für Slang, der für gewöhnlich von Skittermandern verwendet wird:

Neufreund: Eine Art der Anrede, die für gewöhnlich an Fremde gerichtet wird, deren Bekanntschaft man machen möchte.

„Sei begrüßt, Neufreund! Wir sind hier, um zu helfen!“

SPIELWERTE

ST 10 (+0); **GE** 15 (+2); **KO** 10 (+0); **IN** 10 (+0); **WI** 10 (+0); **CH** 18 (+4)

Fertigkeiten Biowissenschaften +5, Bluffen +9, Diplomatie +9, Heimlichkeit +7, Kultur +5, Motiv erkennen +5, Steuerung +7, Wahrnehmung +9; (Reduziere den SG zum Identifizieren einer seltenen Kreatur mit Biowissenschaften um 5)

Talente Waffenfokus (Handfeuerwaffen)

Sprachen Akitonisch, Gemeinsprache, Castrovelisch, Veskisch

Andere Fähigkeiten Expertise (1W6), Fertigkeitsexpertise (Diplomatie), Improvisationen (Schnappt ihn!, Stärkende Improvisation [8 AP]), Sechsbarmig

Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Statische Ionenpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Taktischer Schlagstock, Ladungsumhang, Mk. 1 Serum der Heilung (3), Hygienebeutel, Medipflaster, Handspiegel, Credstick (7 Crediteinheiten)



NAKO

Nako respektiert und bewundert Nakonechkin in einem solchen Ausmaß, dass die Skittermande mit dem scharlachroten Fell kurz nach ihrer Anstellung bei dem Vesken eine verkürzte Form seines Namens als ihren eigenen annahm. Der Berger hatte sich widerwillig auf eine Freundschaft mit Nako eingelassen, als er während seines kurzen Militärdienstes auf Vesk III stationiert war. Nako half dem Vesken dabei, ein besseres Verständnis für die definitiv unveskische Kultur des Planeten zu entwickeln. Als Nakonechkin seine eigene Firma gründete, fragte er die Skittermande, ob sie als seine Erste Offizierin arbeiten wolle. Nako nahm das Angebot bereitwillig an, da sie darauf erpicht war, die tiefe Schwärze des Alls zu erforschen. Der Veske brachte ihr ein paar Kampftechniken bei, welche die Skittermande adaptierte, ohne zu zögern. Nakonechkin schenkte Nako sogar seinen alten Funken-Flammendoschko. Die Waffe ist zwar ein wenig zu groß für die Skittermande, aber sie führt sie mit überraschendem Geschick.

Von den Skittermandern an Bord der *Greifer* begleitet Nako Nakonechkin am häufigsten auf Bergungsoperationen außerhalb des Schiffes, denn ihre Kraft sowie Gelassenheit in stressigen Situationen stellen wertvolle Eigenschaften im Feld dar. Zwischen Missionen hält sie sich fit, indem sie entweder alleine trainiert oder – gelegentlich – mit den anderen Skittermandern Sparring betreibt. Seit ihrem ersten Training hat sie jedoch Probleme, Nakonechkin davon zu überzeugen, sich auf Übungskämpfe oder andere Trainingseinhalten mit ihr einzulassen. Der Veske behauptet, dass er sie nicht verletzen wolle, aber Nako glaubt, dass er insgeheim Angst hat, dass sie ihm wehtun könnte. Sie zieht ihn gerne damit auf und haut ihm manchmal auf die Schulter ... wenn er sitzt, da sie diese sonst nicht erreichen könnte.



SKITTERMANDER-JARGON

Der folgende Begriff ist ein Beispiel für Slang, der für gewöhnlich von Skittermandern verwendet wird:

Ein: Ein Fragewort, das für gewöhnlich am Ende eines Satzes verwendet wird, um zu fragen, ob die angesprochenen Wesen dem voranstehenden Satz oder einem Plan zustimmen.

„Wenn wir um den Kistenstapel da herumschleichen, dann können wir die Widerlinge überraschen, ein?“

Nako sammelt Musikinstrumente aus der gesamten Galaxie, obwohl sie kein Talent für Musik besitzt. Das derzeitige Prunkstück ihrer Sammlung ist ein Satz Mvindi-Fingertrommeln, die sie von einem Schobhad auf Akiton erstand. Das Instrument wird über der Handfläche getragen und produziert dumpfe Geräusche, wenn man mit den Fingern derselben Hand darauf schlägt. Nako kann die Trommeln nur an einem Oberarm tragen, da sie von einer Spezies hergestellt wurden, deren Mitglieder wesentlich größer als Skittermander sind. Sie trommelt manchmal abwesend auf dem Instrument herum, wenn sie unter Stress steht, da sie den Rhythmus beruhigend findet.

NAKO

Weibliche Skittermande Raumfahrer-Soldatin 2 (*Alien-Archiv*, S. 108)
NG Kleine Humanoide (Skittermander)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG TP 16 AP 18 RP 5

ERK 14; **KRK** 16

REF +1; **WIL** +3; **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf Funken-Flammendoschko +7 (1W8+4 Feu; Krit verwundend [SG 16]) oder Überlebensmesser +6 (1W4+4 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +3 (1W6 S) oder Blendgranate I +6 (Explosion [1,50 m; Blind 1W4 Runden, SG 13])

Angriffsfähigkeiten Hyper, Ringer, Sturmwind-Kampfstil

SPIELWERTE

ST 18 (+4); **GE** 12 (+1); **KO** 13 (+1); **IN** 8 (-1); **WI** 10 (+0); **CH** 12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +5,

Naturwissenschaften +4, Überlebenskunst +5; (Reduziere den SG zum Abrufen von Wissen über fremde neue Welten oder Besonderheiten des Weltraums um 5)

Talente Abhärtung, Waffenfokus (Fortschrittliche Nahkampfwaffen)

Sprachen Gemeinsprache, Veskisch

Andere Fähigkeiten Sechsamig

Ausrüstung Soldaten-Tarnrüstung, Funken-Flammendoschko mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Überlebensmesser, Taktische Halbautomatische Pistole mit 9 Schuss Munition für Handfeuerwaffen, Blendgranate I, Mk. 1 Serum der Heilung (3), Feuerlöscher, Taschenlampe, Mvindi-Fingertrommeln, Credstick (29 Crediteinheiten)

QUONX

Quonx war nur eine aus einem Wurf Skittermander, die in den klammen Korridoren in der Nähe des Pfuhs auf der Absalom-Station zur Welt kamen. Sie hat blaues, zotteliges Fell, in dem sich bei ihrer Arbeit als Bordingenieurin der *Greifer* ständig Drahtstücke oder winzige Schrauben verfangen. Die Skittermande besitzt ein fast angeborenes Verständnis für Computer und Maschinen, welches durch die vielen technischen Handbücher, die sie in ihrer Freizeit verschlingt, nur noch verstärkt wird. Quonx ist in Gesellschaft ein wenig unbeholfen, es sei denn, sie kann über die neusten technischen Errungenschaften mit Leuten diskutieren, die ihre Interessen teilen. Aber selbst Personen, die oberflächlich mit Apparaturen und Gerätschaften vertraut sind, könnten ihre Beschreibung jedes Details und Makels des neusten Datenpad-Modells irgendwann ermüdend finden.

Quonx ist neben ihrem riesigen technischen Wissen auch an Quantenphysik interessiert. Sie hat Dutzende von Büchern, Abhandlungen und Forschungsarbeiten über das Zusammenspiel von Licht und Materie auf subatomarer Ebene gelesen und glaubt nun, dass Mechaniker, die (wie sie) fähig genug sind, die Wirklichkeit auf der Quantenebene „reparieren“ könnten, wenn sie richtigen Werkzeuge entwickelten. Die Skittermande hat den ersten Prototyp von etwas konstruiert, das sie Quantenrealitätsschlüssel nennt. Dieses Werkzeug ähnelt einem Schraubenschlüssel; Quonx glaubt, damit subatomare Partikel zu bestimmten Konfigurationen drehen zu können, wenn das Ding denn funktionieren würde (was es nicht tut).

Quonx arbeitete als freie Mechanikerin auf den Docks der Absalom-Station bis zu dem schicksalhaften Tag, an dem sie den Auftrag annahm, die *Greifer* zu reparieren, nachdem das Schiff durch einen Meteoritenschauer geflogen war. Nachdem sie den Rumpf geflickt hatte, entdeckte sie, dass er einer ungewöhnlichen Form von elektromagnetischer Strahlung ausgesetzt gewesen war. Später am selben Tag fand Nakonechkin Quonx an Bord der *Greifer*, nachdem das Schiff die Station verlassen hatte. Anstatt die Skittermande bei der nächsten Gelegenheit loszuwerden, bot der Veske ihr einen permanenten Job an, denn sie hatte zu diesem Zeitpunkt schon ohne zu fragen einige Systeme des Schiffes optimiert.

QUONX

Weibliche Skittermande Gelehrten-Mechanikerin 2 (Starfinder Alien-Archiv, S. 108)

CG Kleine Humanoide (Skittermander)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG **TP** 14 **AP** 12 **RP** 4

ERK 13; KRK 15

REF +5; WIL +0; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +1 (1W4 H)

Fernkampf Azimut-Lasergewehr +4 (1W8 Feu; Krit entzündend 1W6) oder Splittergranate I +1 (Explosion [5 m; 1W6 S, SG 13])

Angriffsfähigkeiten Hyper, Ringer, Zielverfolgung

SPIELWERTE

ST 10 (+0); **GE** 15 (+2); **KO** 10 (+0); **IN** 16 (+3); **WI** 10 (+0); **CH** 12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +5, Computer +9, Heimlichkeit +3, Medizin +8, Naturwissenschaften +9, Technik +12, Wahrnehmung +5; (Reduziere den SG zum Abrufen von Wissen

SKITTERMANDER-JARGON

Der folgende Begriff ist ein Beispiel für Slang, der für gewöhnlich von Skittermandern verwendet wird:

Allsechs: Ein Adverb, das maximalen Einsatz beschreibt, als ob man alle sechs Arme für eine Handlung benutzen müsse.

„Ich musste mich allsechs anstrengen, um die kaputte Tarnkappendrohne zu reparieren.“

über Quantenphysik um 5)

Talente Fertigkeitsfokus (Technik), Waffenfokus (Langwaffen)

Sprachen Gemeinsprache, Schirrisch, Vercitisch, Veskisch, Ysokisch

Andere Fähigkeiten Individualisiertes Handwerkszeug (Standard-Datenbuchse), Künstliche Intelligenz (Exokortex), Mechanikertricks (Überladung), Sechssarmig, Speichermodul, Umgehen +1

Ausrüstung Kasatha-Mikrokord I, Azimut-Lasergewehr mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Splittergranaten I (3), Überlebensmesser, Mk. 1 Serum der Heilung (3), Einfaches Medipack, Fallenstellerausrüstung, Hackerausrüstung, Technikerausrüstung, Quantenrealitätsschlüssel (nicht funktional), Credstick (20 Crediteinheiten); **Aufwertungen** Standard-Datenbuchse



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is 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, and 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 Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder: Skitter Shot © 2018, Paizo Inc.; Author: Jason Keeley.

Deutsche Ausgabe **Skitterflug** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA 2018.



GRUNDREGELWERK



Brich auf in eine Galaxis voller Abenteuer!

Lege deine energetische Rüstung an, greif dir dein magisch aufgeladenes Lasergewehr und untersuche die Mysterien des Universums, Seite an Seite mit der tapferen Mannschaft deines Raumschiffes! Das Grundregelwerk enthält:

- Alle Regeln, die du zum Spielen oder Leiten von Starfinder benötigst.
- Sieben Charakterklassen, vom Elitesoldaten über verstohlene Agenten bis hin zu Technomagiern und Aspiranten, welche die Realität selbst hacken und den Geist anderer unterwerfen.
- Neue und klassische Völker wie Androiden, insektenartige Schirren, rattenartige Ysokis und reptilische Vesken, aber auch die Elfen und Zwerge der fernen Zukunft.
- Eine umfassende Vorstellung des Starfinder-Hintergrundes samt Planeten, Göttern, Machtgruppen und Gefahren.
- Hunderte Waffen, Zauber, technische Spielzeuge, magische Gegenstände und andere Ausrüstungsgegenstände.
- Regeln zum Bauen und Individualisieren von Raumschiffen und das Ausspielen von Raumschlachten.
- Regeln und Tipps zur Verwendung von Pathfinder-Material im Rahmen eines Starfinder-Spiels

10 FAKTEN ÜBER SKITTERMANDER

1. SKITTERMANDER KÖNNEN VIELE UNTERSCHIEDLICHE FELLFARBEN HABEN, ABER ES BESTEHT KEIN OFFENSICHTLICHER ZUSAMMENHANG ZWISCHEN DER FARBE IHRES FELLS UND DEM IHRER ELTERN ODER DER UMWELT, IN DER SIE GEBOREN WERDEN.
2. WENN SKITTERMANDER REDEN, BENUTZEN SIE IHRE SECHS ARME, UM AUSGIEBIG ZU GESTIKULIEREN. DIE POSITION IHRER ARME VERÄNDERT DIE BEDEUTUNG IHRER WORTE UND SIE KÖNNEN DARÜBER DEUTLICHE BETONUNGEN SOWIE VERNICHTENDEN SARKASMUS ZUM AUSDRUCK BRINGEN.
3. DIE NAMEN VON SKITTERMANDERN WERDEN LÄNGER, JE ÄLTER SIE WERDEN UND JE MEHR BEDEUTENDE EREIGNISSE SIE ERLEBT HABEN. IHRE NAMEN SIND ZUNÄCHST KURZ UND SELTEN LÄNGER ALS EINE SILBE. MIT DER ZEIT, WENN EIN SKITTERMANDER DEN RICHTIGEN ZEITPUNKT FÜR GEKOMMEN HÄLT, FÜGT ER WEITERE SILBEN HINZU, DIE SICH OFT WIEDERHOLEN KÖNNEN. VIELE SKITTERMANDER NEHMEN AUSSERDEM NAMENSTEILE VON WESEN ANDERER SPEZIES AN (INSBESONDERE VON VESKEN).
4. SKITTERMANDER BETRACHTEN AUTORITÄT ALS EIN VERÄNDERLICHES KONZEPT. SIE ORDNET SICH JEWEILS DEMJENIGEN UNTER, DER DIE GRÖSSTEN FÄHIGKEITEN ZUM ERLEDIGEN DER JEWEILIGEN AUFGABE HAT. DIE IDEE PERMANENTER FÜHRUNG FINDEN SIE SELTSAM.
5. DIE MEISTEN SKITTERMANDER EIGNEN SICH EINE FASZINATION ZU EINEM BESTIMMTEN THEMA AN. DABEI KANN ES SICH UM SO UNTERSCHIEDLICHE DINGE HANDELN WIE RELIGIÖSE RITEN EINER KLEINEN SEKTE, DAS ZUSAMMENSPIEL ZWISCHEN FUNDAMENTALEN PARTIKELN AUF QUANTENNIVEAU ODER DIE EINHEIMISCHE KÜCHE EINES WINZIGEN, EISBEDECKTEN MONDES. SKITTERMANDER LERNEN ALLES, WAS ES ÜBER IHRE AUSGEWÄHLTEN THEMEN ZU ERFAHREN GIBT, SELBST WENN DIE INFORMATIONEN ANDEREN WESEN UNNÜTZ ERSCHEINEN SOLLTEN.
6. ERWACHSENE SKITTERMANDER BEHALTEN DIE FÄHIGKEITEN DER WELPEN, SO ZIEMLICH ALLES ZU ESSEN. VIELE VON IHNEN ENTWICKELN DEN DRANG, SICH MEHRERE TAGE LANG MIT EINER BESTIMMTEN ART VON KÜCHE ODER EINEM SPEZIFISCHEN GESCHMACK VOLLZUFRESSEN. DIES GESCHIEHT FÜR GEWÖHNLICH DANN, WENN SIE MIT DIESER ART NAHRUNG ODER DEM GESCHMACK ZUM ERSTEN MAL IN BERÜHRUNG KOMMEN.
7. SKITTERMANDER KÖNNEN ZWAR AUFGEREGT UND ERSCHÖPFEND ÜBER EIN THEMA SPRECHEN (INSBESONDERE DANN, WENN SIE DARAN INTERESSIERT SIND), WOBEI SIE ANSCHEINEND NIEMALS ATEM HOLEN MÜSSEN. ABER WENN SIE AN EINER BESONDERS ANSTRENGENDEN AUFGABE ARBEITEN, SCHWEIGEN SIE OFT FÜR LANGE ZEIT.
8. SKITTERMANDER VERSTEHEN DIE NEIGUNG ANDERER SPEZIES NICHT, SICH DIE ZEIT MIT DINGEN ZU VERTREIBEN, DIE EINEN FALSCHEN SINN FÜR FURCHT HERVORRUFEN. SKITTERMANDER VERZICHTEN AUF FAHRTEN IN ACHTERBAHNEN SOWIE DARAUF, UNTERHALTUNGSMEDIEN DES HORROR-GENRES ZU KONSUMIEREN.
9. DIE FRÜHEN SKITTERMANDER ENTWICKELTEN EINE REIHE VON LEGENDEN UND MYTHEN, DIE SICH UM DIE KONSTELLATIONEN AM STERNENHIMMEL DREHEN. VIELE VON IHNEN FOLGEN IMMER NOCH DIESEN TEILS SÄKULAREN, TEILS SPIRITUELLEN ÜBERZEUGUNGEN. MANCHE RELIGIONSGELEHRTE GLAUBEN, DIES SEI EINE ART DER VEREHRUNG IBRAS DES UNERGRÜNDLICHEN.
10. SKITTERMANDER GLAUBEN AN DIE GLEICHHEIT ALLER WESEN, UNABHÄNGIG VON DEREN SPEZIES, GLAUBENSGRUNDSÄTZEN, GESCHLECHT ODER SEXUELLER ORIENTIERUNG.

ALLE MANN AN DECK!

Keine Angst, die Skittermander kommen zur Hilfe!

Als eine Routine-Bergungsoperation in der Weite schief geht, müssen die Skittermander Dakoyo, Gazigaz, Nako und Quonx an Bord eines luxuriösen Kreuzfahrtschiffes gehen, das von einer fehlerhaften künstlichen Intelligenz kontrolliert wird, um ihren Vesken-Chef und eine Gruppe unglückseliger Passagiere zu retten. Ihr Weg zum Erfolg wird von allerlei Hindernissen blockiert, von gestörten Massagetischen und kybernetischen Untoten bis hin zu Ungeziefer von einer anderen Ebene der Existenz. Sind die Skittermander aber zur Zusammenarbeit imstande (was ihre Spezialität ist), wird man sie mit Sicherheit als kleine, pelzige Helden feiern. Natürlich nur, wenn das vorbeifliegende Piratenschiff sie nicht aus dem Weltall bläst.

Zusätzlich zu diesem aufregenden Abenteuer enthält dieses Heft vier vorgefertigte, spielbereite Charaktere mit kompletten Spielwerten und Hintergrundgeschichten (und Beispielen für Skittermander-Slang). Auf der hinteren Innenseite des Umschlags befinden sich außerdem eine Menge Informationen, die euch helfen werden, die Rollen von Skittermandern zu spielen, wie die Einstellungen der Spezies zu Nahrung, Religion und wie man sich auf andere Kulturen einlässt.

Skitterflug ist ein Abenteuer für vier Skittermander-Charaktere des beliebten Starfinder Rollenspielsystems, die denen helfen wollen, die Hilfe benötigen, und die ein anscheinend aufgegebenes Raumschiff erkunden möchten.

STARFINDER

ULISSES
SPIELE

paizo®

PROMOUS71

paizo.com/starfinder

