

STARFINDER



ALIEN-ARCHIV 2

STARFINDER

ALIEN-ARCHIV 2



Development Leads • Joe Pasini, Chris Sims, and Owen K.C. Stephens

Authors • Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Adam Daigle, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundein, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Matt Morris, Adrián Ng, Joe Pasini, Lacy Pellaizar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor

Cover Artist • Remko Troost

Interior Artists • Alexandr Alexandrov, David Alvarez, Helge C. Balzer, Leonardo Borazio, Alberto Dal Lago, Jorge Fares, Rodrigo Gonzalez Toledo, Matthias Kinnigkeit, Roman Roland Kuteynikov, Victor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Ainur Salimova, Fırat Solhan, and Matias Tapia

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

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon Kunz

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, 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 • Janica Carter, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Kate O'Connor, Lacy Pellaizar, Rep Pickard, Eric Prister, Tom Squier, 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

Human Resources Generalist • Megan Gilchrist

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Web Production Manager • Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis,

Sara Marie, Samantha Phelan, 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, Erik Keith, and Andrew White

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele

Originaltitel • Starfinder Alien Archive 2

Übersetzung • Peter Basedau, Marion Puhlmann und

Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrekturat • Peter Basedau, Moritz Bednarski,

Maik Malcherek, Thorsten Naujoks

Layout • Matthias Lück



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US56039PDF



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

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, and the original period-calling the Eon, the term kishinai, the skyline, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barrier"), 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 Alien Archive 2 © 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 Flip-Tiles, 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, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

Übersicht

Aion, Tekhoinos	4
Akata	6
Anacite	8
Arquand-Gazelle	10
Azata, Tritidair	12
Bär, Erweckter	14
Bolida	16
Calecor	18
Damai	20
Dämon, Pluprex	24
Dinosaurier	26
Drache, Kosmosdrache	28
Drache, Metalldrache	30
Ebenenabkömmling	32
Embri	34
Emotivore	36
Entführerschleim	38
Farbe aus dem All	40
Formianer	42
Garaggakal	44
Geist	46
Ghoran	48
Ghul	50
Glasschlange	52
Golem	54
Gremlin, Glitch	56
Haeschi-Schaa	58
Haschukayak	60
Herdentier	62
Hirnpilz	64
Hobgoblin	66
Khefak	68
Knochensoldat	70
Lebende Apokalypse	72
Leichenvolk	74
Mi-Go	76

Mondblume	78	Anhänge	136
Nysscholora	80	Anhang 1: Schablonen für	
Oni	82	Kreaturunterarten	136
Ork	84	Anhang 2: Schablonen für Umgebungen	138
Oscharu	86	Anhang 3: Gestaltwandel	141
Pahtra	88	Anhang 4: Universale Kreaturenregeln	148
Phentomit	90	Anhang 5: Kreaturen nach HG	155
Plasmaschlick	92	Anhang 6: Kreaturen nach Art	155
Quorlu	94	Anhang 7: Kreaturen nach Gelände	156
Raubtier	96	Anhang 8: Schablonen	157
Ravai	98	Anhang 9: Regeloptionen	157
Riese	100	Anhang 10: Sonstige Spielwerte	158
Roboter	102	Anhang 11: Spielervölker	159
Schantak	104		
Schiffgehirn	106		
Schotalaschu	108	Dieses Buch bezieht sich auf mehrere andere	
Schwarm	110	Starfinderprodukte, die aber nicht zur Verwendung	
Sonnenfunke	112	dieses Bandes erforderlich sind.	
Squox	114		
Staubmanta	116		
Taschtari	118		
Teufel, Kriegsteufel	120		
Träumer	122		
Trox	124		
Ungeziefer, Weltraumungeziefer	126		
Velstrac, Anchoret	128		
Vermelith	130		
Vlaka	132		
Weltraumamöbe	134		



EINLEITUNG

0

Du bist nicht allein im Universum. Im Starfinder-Rollenspiel erwarten auf jedem neuen Planeten und jeder Raumstation seltsame neue Kreaturen und Kulturen deine Abenteurergruppe. Egal ob ihr euch auf einer Routinehandelsmission in den vertrautesten Sektoren der Paktwelten befindet oder nie zuvor kontaktierte Planeten in den geheimnisvollen Gebieten der großen Leere erforscht, so ist Starfinder stets ein Spiel über Aliens – man kann sie spielen, gegen sie kämpfen und alles dazwischen.

Das Starfinder Alien-Archiv 2 stellt eine Auswahl dieser Aliens dar, entworfen für Spielleiter, um damit herausfordernde Begegnungen und Abenteuer zu bauen, wie auch für Spieler, um damit die perfekten Charaktere zu erschaffen und zu individualisieren. Ebenso ist es ein Quell der Spielwelt-Informationen und kultureller Details zu dem Schmelzriegel verschiedener Welten, welchen die Heimatgalaxis von Starfinder darstellt. Um die Kreaturen in diesem Kodex vollständig nutzen zu können, brauchst du eine Ausgabe des *Starfinder-Grundregelwerks*.

Dieses Buch bietet nur eine kleine Auswahl der Myriaden Kreaturen, die man im Starfinder-Hintergrund antreffen kann. Um noch mehr zu entdecken, wirf einen Blick in die Bände der Starfinder-Abenteuerpfade, *Starfinder Paktwelten* und andere Ergänzungswerke, oder importiere mittels des Starfinder-Konversion-Kapitels im *Starfinder-Grundregelwerk* leicht und schnell Monster aus den *Pathfinder-Monsterhandbüchern* in dein Starfinder-Spiel. Im „Anhang 1: Kreaturen-Schablonen“ finden sich nicht nur Schablonen, mit denen einige in diesem Buch vorgestellten Aliens erschaffen werden können, sondern auch umweltbasierte Schablonen, mit denen der SL unendlich viele Welten mit den passenden Kreaturen bevölkern kann.

Das Alien-Archiv umfasst aber nicht nur Kreaturen! Dieses Buch bietet auch eine Menge an fremdartiger Technologie wie Rüstungen, magische Gegenstände, Waffen und vieles mehr, was sich perfekt als Belohnung oder zur Individualisierung von Spielercharakteren eignet, verteilt über die dazugehörigen Kreaturen-Einträge. Und „Anhang 2: Gestaltwandel“ bietet Zauberkundigen Regeln, um die Gestalt jeder nur vorstellbaren Kreatur zu verwandeln!

Dort draußen wartet eine ganze Galaxis voller Kreaturen, die es zu bekämpfen oder mit denen es sich anzufreunden gilt. Bist du bereit?

VOLKSMERKMALE UND ALIEN-SC

Dieses Buch setzt die *Starfinder* Tradition fort, Spielern eine große Auswahl an Alienarten zu bieten, aus denen sie bei der Charaktererschaffung wählen können. Auf S. 159 findest du einen Index der spielbaren Spezies in diesem Buch. Wie immer ist es am SL zu entscheiden, ob er Spielercharaktere dieser Aliens im Spiel zulässt. Obwohl nichtmenschliche Aliens mit fremdartiger Morphologie überwiegen, kann davon ausgegangen werden, dass alle spielbaren Spezies (sofern nicht anders vermerkt) über zwei Hände, um Waffen und andere Ausrüstung zu halten. Ähnlich kann jede spielbare Alienspezies unabhängig von ihrer jeweiligen Physiologie die in verschiedenen *Starfinder*-büchern vorgestellte Ausrüstung kaufen und benutzen. Es könnte notwendig sein, die Rüstung eines Charakters anzupassen, wenn diese ursprünglich für eine andere Spezies geschaffen wurde, bevor sie effektiv getragen werden kann; die entsprechenden Regeln, um Rüstungen anzupassen findest du auf Seite 196 des *Starfinder* *Grundregelwerks*. Mit Zustimmung des SL können

diese Regeln als Grundlage verwendet werden, andere Ausrüstungsstücke aus ähnlichen Gründen anzupassen. Der SL kann auch entscheiden, nicht-humanoiden spielbaren Spezies zum Zwecke von Zaubersprüchen und anderen Fähigkeiten als Humanoiden zu behandeln.

WIE MAN SPIELWERTE LIEST

Der folgende Abschnitt erklärt, wie die Spielwerte einer Kreatur gelesen werden. Nicht alle Kreaturen verfügen über alle der unten aufgeführten Informationen. Wenn ein Monster Einträge besitzt, die hier nicht erklärt werden oder die von den normalen Klassenmerkmalen und anderen Regeln für Charaktere aus dem *Starfinder-Grundregelwerk* abweichen, dann werden sie entweder am Ende der Spielwerte unter „Besondere Fähigkeiten“ beschrieben oder in „Anhang 4: Universelle Kreaturenregeln“, oder auch in der Schablone, die diese Fähigkeiten verleiht (dies kann die Kreaturenunterart, Klasse oder Schablone sein; siehe Seite 126 des *Alien-Archivs* für weitere Informationen zu Schablonen).

Name und HG: Der Name der Kreatur wird zusammen mit seinem Herausforderungsgrad (HG) angegeben, einem Zahlenwert, der die relative Mächtigkeit der Kreatur angibt. Der Herausforderungsgrad wird auf Seite 389 im *Starfinder-Grundregelwerk* beschrieben, aber als allgemeine Regel eignen sich Monster mit einem HG in Höhe der durchschnittlichen Stufe der Charaktere gut als Gegner – ist der HG zu hoch, wird es zu schwer, und ist er zu niedrig, stellt die Begegnung mit den Kreaturen keine unterhaltsame Herausforderung mehr dar.

EP: Dies ist die Gesamtmenge an Erfahrungspunkten, die Spielercharaktere (SC) erhalten, wenn sie die Kreatur besiegen. Beachte, dass dies die Gesamtmenge für die Gruppe ist, nicht für einen einzelnen Charakter!

Volk und Schablone: Alle Kreaturen haben einen Volkseintrag. Einige Kreaturen wurden darüber hinaus unter Verwendung von Klassen oder Schablonen erschaffen, was ihnen mehr Fähigkeiten verleiht. Führt dieser Eintrag „Variante“ auf, dann ist die Kreatur eine veränderte Version der ursprünglichen Kreatur, zusätzlich zu den abweichenden Besonderen Fähigkeiten oder Klassenschablonen. Führt dieser Eintrag „Einzigartig“ auf, dann ist die Kreatur die einzige ihrer Art.

Gesinnung, Größenkategorie, Art und Unterart: Die aufgeführte Gesinnung einer Kreatur stellt die Norm für solche Kreaturen dar. Die eines Individuums kann gemäß deinen Bedürfnissen für die Kampagne abweichen. Die Größenkategorie einer Kreatur bestimmt ihre Angriffsfläche und ihre Reichweite. Manche angeborenen Fähigkeiten entstammen der Art und Unterart einer Kreatur.

INI, Sinne und Wahrnehmung: Diese Einträge führen den Initiativemodifikator der Kreatur auf, gefolgt von ihren speziellen Sinnen (dieser Eintrag fehlt, wenn sie keine hat). Ihr Wahrnehmungsmodifikator wird hier anstelle ihres Fertigkeiteneintrages (siehe Seite 5) aufgeführt.

Aura: Sollte die Kreatur über eine besondere magische oder außergewöhnliche Aura verfügen, ist sie an dieser Stelle zusammen mit der Angabe ihres Radius angegeben und, falls vorhanden, mit ihrem Rettungswurf-SG, um den Effekten der Aura zu widerstehen. Einige universelle Kreaturenregeln, wie z. B. Unheimliche Ausstrahlung sind ebenfalls hier aufgeführt.

TP und RP: Diese Einträge führen ihre Trefferpunkte und (sofern sie sie verwendet) ihre Reservenpunkte auf.



ERK und KRK: Energetische und Kinetische Rüstungsklasse der Kreatur werden hier aufgeführt.

REF, WIL und ZÄH: Die Rettungswurfmodifikatoren der Kreatur für Zähigkeit, Reflex und Willenskraft werden hier aufgelistet, gefolgt von Situationsmodifikatoren für diese Würfe.

Verteidigungsfähigkeiten, SR, Immunitäten, Resistenzen und ZR: Besitzt die Kreatur defensive Fähigkeiten, Schadensreduzierung (SR), Immunitäten, Resistenzen oder Zauberresistenzen (ZR), dann werden sie hier aufgeführt.

Schwächen: Dies gibt Auskunft über die Schwächen der Kreatur, sofern sie welche besitzt.

Bewegungsrate: Dies beschreibt die Bewegungsrate der Kreatur, gefolgt von etwaigen sonstigen Bewegungsraten und Fortbewegungsarten, über welche die Kreatur verfügt. Hat die Kreatur eine Bewegungsrate für Fliegen, wird deren Ursprung (ob nun außergewöhnlich, übernatürlich oder auf Grund einer sonstigen Quelle wie einem Gegenstand) hier angegeben, gefolgt von ihrer Manövrierefähigkeit.

Nahkampf: An dieser Stelle sind die Nahkampfangriffe der Kreatur angegeben, jeder in seiner eigenen Zeile. Der Angriffs-wurfmodifikator erscheint hinter der Bezeichnung des Angriffs, gefolgt vom Schaden des Angriffs, der Schadensart und kritischen Effekten in Klammern. Kreaturen, die über natürliche Nah- oder Fernkampfangriffe bzw. -waffen verfügen (z.B. Säure-spucke, Biss oder Klaue) werden so behandelt, dass sie die universelle Kreaturenregel Natürliche Waffen hat (s.S. 152).

Mehrfaechangriff: Kann die Kreatur mit einer Vollen Aktion mehrere Nahkampfangriffe ausführen (normalerweise mit verschiedenen Waffen), werden die Angriffe und Angriffswurfmodifikatoren hier aufgeführt, gefolgt von dem Schaden, der Schadensart und den kritischen Effekten des Angriffs in Klammern.

Fernkampf: Dieser Eintrag führt die Fernkampfangriffe der Kreatur in gleicher Weise auf wie beim Nahkampfeintrag.

Angriffsfläche und Reichweite: Hier sind die Angriffsfläche und die Reichweite der Kreatur angegeben, wenn sie nicht dem Standard von 1,50 m x 1,50 m entsprechen. Etwaige besondere Reichweiten (von Waffen oder Ähnlichem) werden in Klammern aufgeführt.

Angriffsfähigkeiten: Dieser Eintrag enthält die Fähigkeiten, welche die Kreatur wahrscheinlich offensiv einsetzen wird.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Nach der Angabe der Zauberstufe der zauberähnlichen Fähigkeiten, sind hier alle zauberähnlichen Fähigkeiten (mit den dazugehörigen Rettungswurf-SG, sofern relevant) nach der Häufigkeit aufgelistet, wie oft diese eingesetzt werden können.

Bekannte Zauber: Sollte die Kreatur Zauber wirken können (normalerweise durch eine Aspiranten- oder Technomagier-Klassenschablone), so befindet sich hier ebenfalls eine Angabe zur Zauberstufe (dazu die Modifikatoren auf Nah- oder Fernkampfangriffswürfe, sofern Zauber diese benötigen), gefolgt von den ihr bekannten Zaubern (mit den dazugehörigen Rettungswurf-SG, sofern relevant). Auch die Anzahl der pro Tag verfügbaren Zauberplätze jedes Grades werden hier angegeben. Oft werden hier nur die mächtigsten Zauber der Kreatur aufgeführt.

Attributwertmodifikatoren: Die Attributwertmodifikatoren der Kreatur werden hier angegeben (anstelle der Attributwerte selbst).

Fertigkeiten: Hier sind die Fertigkeiten einer Kreatur in alphabeticischer Reihenfolge zusammen mit ihren Modifikatoren aufgelistet. Kreaturen werden behandelt, als verfügten sie über alle Werkzeuge, die für den Einsatz der aufgeführten Fertigkeiten (wie etwa Technik) ohne Malus erforderlich sind.

MONSTERREFERENZ-SYMBOLE

Dieses Buch verwendet die folgenden Symbole, um dem SL dabei zu helfen, schnell zu erkennen, auf welche Weise er eine Kreatur am effektivsten im Kampf verwenden kann. Sie helfen dem SL auch dabei, beim Erstellen einer Begegnung Kreaturen herauszusuchen und sie bestimmten Rollen zuzuweisen. Erscheint ein Symbol nur einmal am Rand eines Eintrags mit mehreren Sätzen an Spielwerten, gilt es für die jeweiligen Kreaturen.

KAMPFROLLE

Diese Kreaturen eignen sich am besten für körperlichen Kampf; sie sind mitunter im Fernkampf, im Nahkampf oder in beidem effektiv.

FERTIGKEITSROLLE

Diese Kreaturen sind tendenziell mit verschiedenen Fertigkeiten besonders effektiv.

ZAUBERROLLE

Diese Kreaturen verlassen sich vor allem auf Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten

Talente: Nur Talente, die Situationsboni verleihen oder besondere Kampftaktiken erlauben, werden in den Spielwerten von Monstern aufgeführt. Talente, die der Kreatur einen festen Bonus verleihen (etwa Verbesserte Initiative) wurden bereits in die Werte der Kreatur eingerechnet und werden daher an dieser Stelle nicht aufgeführt.

Sprachen: Die Sprachen, welche die Kreatur am ehesten versteht und spricht, sind hier aufgeführt, ebenso andere, besondere Arten der Kommunikation (wie etwa Telepathie). Der SL kann die bekannten Sprachen nach Belieben durch andere ersetzen.

Andere Fähigkeiten: Dieser Eintrag führt Fähigkeiten und Merkmale auf, welche die Kreatur besitzt und die in keiner anderen Zeile auftauchen.

Ausrüstung und Verbesserungen: Dieser Eintrag beschreibt die Ausrüstung und Verbesserungen, über welche die Kreatur verfügt. Diese können gemäß den Ansprüchen des SLs verändert werden.

Umgebung: Die Regionen und Klimata, in denen die Kreatur üblicherweise anzutreffen ist, werden hier aufgelistet. Du kannst die Kreatur natürlich in jeder beliebigen Umgebung verwenden.

Organisation: Dieser Eintrag beschreibt die typischen Gruppierungen dieser Kreaturenart und ob solche Gruppierungen auch andere Arten von Kreaturen enthalten.

Besondere Fähigkeiten: In diesem Abschnitt werden alle ungewöhnlichen Fähigkeiten der Kreatur beschrieben.

AION, TEKHOINOS



TEKHOINOS
AION
HG 10
EP 9.600

TEKHOINOS

EP 9.600

N Mittelgroßer Externar (Aion, Extrapolanar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG **TP 145**

ERK 23; **KRK** 24

REF +9; **WIL** +13; **ZÄH** +11

Immunitäten Kälte, kritische Treffer, Gift;

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10;

Verteidigungsfähigkeiten Angepasste Verteidigung, kann nicht in die Zange genommen werden; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Hieb +19 (2W8+12 W)

Mehrachangriff 3 Hiebe +13 (1W10+12 W)

Fernkampf Telekinetischer Stoß +21 (2W8+10 W; Krit. Niederwerfend)

Angriffsfähigkeiten Wiederholungszwang

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

1/Tag – **Monster festhalten** (SG 20), Ebenenwechsel (nur selbst)

3/Tag – **Synaptischer Impuls** (SG 19)

Beliebig oft – **Unsichtbarkeit**

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +5; **KO** +2; **IN** +2; **WE** +8; **CH** +3

Fertigkeiten Akrobistik +19 (Fliegen +27), Biowissenschaften +19 (Wissen abrufen +29), Heimlichkeit +24, Kultur +19 (Wissen abrufen +29), Motiv erkennen +19, Mystik +24 (bei Wissen abrufen +34), Technik +19

Sprachen Gedankenbild

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Äußere Ebenen)

Organisation Einzel, Paar oder Kollektiv (3–10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angepasste Verteidigung (AF) Erleidet ein Tekhoinos

Elektrizitäts-, Feuer-, Säure- oder Schallschaden, erhält er anschließend eine Resistenz von 10 gegen diese Schadensart. Die Resistenz gilt nicht für den auslösenden Angriff und hält 1 Stunde lang an oder bis eine neue Resistenz ausgelöst wird. Diese Resistenz ist mit anderen Formen der Energieresistenz kumulativ.

Telekinetischer Stoß (AF) Der Telekinetische Stoß eines Tekhoinos hat eine Reichweite von 15 m.

Wiederholungszwang (ÜF) Ein Tekhoinos kann mit einer Standard-Aktion eine Kreatur in einem Radius von 30 m

HG 10

so lange dazu zwingen, seine Handlungen zu wiederholen, bis ihr ein Willenswurf mit SG 19 gelingt. Die Kreatur muss jedwede Volle, Standard- oder Bewegungsaktion, die sie in der Runde ausführt, nachdem sie diesem Effekt ausgesetzt wurde, in der nächsten Runde wiederholen. Die Kreatur muss dieselben Aktionen in derselben Reihenfolge ausführen (z. B. sich entsprechend ihrer Bewegungsrate bewegen und einen bestimmten Zauber wirken) und muss gegen dasselbe bzw. dieselben Ziele agieren. Allerdings muss diese Kreatur nicht dieselben Entscheidungen treffen (so muss es sich nicht über dieselbe Anzahl Felder bewegen oder denselben Befehl für den Zauber **Befehl** wählen). Ist das Ziel nicht in der Lage, eine Aktion zu wiederholen, ist es unfähig zu handeln und sein Zug endet sofort. Eine vom Wiederholungszwang betroffene Kreatur kann nicht die Handlung **Verzögern** nutzen. Bereitet sie in derselben Runde eine Handlung vor, in der sie vom Wiederholungszwang betroffen wird, muss sie dieselbe Aktion in der nächsten Runde ebenfalls vorbereiten und dafür denselben Auslöser wählen. Unabhängig davon, ob der Kreatur der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt, ist sie für die nächsten 24 Stunden gegen weitere Anwendungen dieses Effekts immun.

Die rätselhaften Aionen erhalten das Gleichgewicht des Multiversums nach Regeln, die nur ihnen bekannt sind. Jede Art eines Aion hält die Macht über einen Aspekt der natürlichen Ordnung und strebt danach, das Gleichgewicht der Kräfte zu halten – gleichgültig gegenüber ethischen oder moralischen Bedenken. Tekhoinos-Aionen befassen sich mit der Balance zwischen der sozialen Entwicklung und technologischem Fortschritt. Völker, deren wissenschaftliche Fortschritte die soziale Entwicklung überflügelt haben, ziehen mit großer Wahrscheinlichkeit die Aufmerksamkeit eines Tekhoinos auf sich. Dasselbe gilt für Völker, welche technologische Entwicklung aufgrund spiritueller Belange gewaltsam unterdrücken.

Tekhoinos mischen sich oft dann ein, wenn eine Gesellschaft durch äußere Kräfte entweder auf einen höheren Stand erhoben oder entsprechend zurückgehalten wird, aber sie greifen auch ein, wenn eine Gesellschaft sich selbst destabilisiert. Was genau eine Gesellschaft im Ungleichgewicht ausmacht, wird von einem komplexen Code bestimmt, der für jeden außer den Aionen völlig unverständlich ist. Besteht der Verdacht eines Ungleichgewichts, besucht ein einzelner Tekhoinos die Gesellschaft, sammelt mittels seiner ihm innewohnenden Fähigkeiten Informationen und berät sich mit einem größeren Kollektiv aus Tekhoinos und anderen Aionen mittels seiner Fähigkeit **Gedankenbild**. Sobald ein Konsens erreicht ist, kann der Tekhoinos mit seiner Intervention beginnen, auf Verstärkung warten oder weiterreisen, um nach weiteren Gesellschaften im Ungleichgewicht zu suchen.



Ein Übermaß an Technologie, das geeignet ist, die Aufmerksamkeit eines Tekhoinos auf sich zu ziehen, könnte bei einer wenig fortgeschrittenen Spezies bestehen, die über fortschrittliche Technologie stolpert, oder bei Spezies, welche Technologien erfinden, für die sie noch nicht die kulturelle Reife haben. Am anderen Ende des Spektrums stehen Gesellschaften, welche Tekhoinos dadurch anziehen, dass sie Technologien in solchem Maß scheuen, dass sie ihrer gesellschaftlichen Entwicklung schaden. Tekhoinos versuchen dann neue Erfindungen anzuregen oder soziale Konstrukte aufzubrechen, die technologische Neuerungen verhindern. Tekhoinos ziehen verdeckte Aktionen wie Manipulationen und Sabotage einer direkten Konfrontation vor, allerdings nicht, weil sie die Adressaten ihrer Intervention schützen wollen, sondern weil die Aionen schlicht zu der Erkenntnis gekommen sind, dass Subtilität zu nachhaltigerer Veränderung führt. Diese verborgene Herangehensweise bedeutet ebenfalls nicht, dass die Handlungen eines Aionen harmlos sind. Ein Kollektiv könnte ein Ungleichgewicht mittels einer Manipulation von Schlüsselpersonen oder gezielten Tötungen korrigieren. Oder er könnte drastischere Maßnahmen ergreifen, indem er den Reaktor eines Raumschiffs detonieren lässt oder einen Krieg ansetzt – alles auf nüchternen Kalkulationen darüber basierend, welche Handlungen die größte Wahrscheinlichkeit bleibenden Erfolgs bieten.

Tekhoinos gehen größte Mühen ein, um ihre Präsenz zu verschleiern, da es das Ungleichgewicht noch erhöhen könnte, würden ihre Manipulationen bemerkt. Die meiste Zeit verbringen sie unsichtbar und bewegen sich vorsichtig und wohlüberlegt, um weiterhin einer Entdeckung zu entgehen. Sie ziehen es vor, nur diejenigen außer Gefecht zu setzen, die sie entdecken, zögern aber nicht, auch Kreaturen zu beseitigen, welche ihre Ziele gefährden.

Normalerweise intervenieren Tekhoinos auf einzelnen Planeten, in isolierten Gemeinschaften oder auf abgelegenen Außenposten, da ausgedehnte planetare oder interplanetare Bevölkerungen eher den Veränderungen widerstehen und es wahrscheinlicher ist, dass sie die Manipulationen durch den Tekhoinos entdecken. Wenn allerdings große Populationen derart ins Ungleichgewicht geraten, dass sie nicht ignoriert werden können, rechtfertigen sie eine Intervention durch mehrere Kollektive der Tekhoinos. Solch große Interventionen erfordern oft Generationen umspannende verdeckte Observations- und Manipulationen bevor umfangreiche, koordinierte Aktionen stattfinden, welche alle von älteren Aionen mit deutlich größeren Fähigkeiten überwacht werden. Derlei große Aktionen mögen dennoch subtil sein. Ist die Bedrohung durch das Ungleichgewicht allerdings ausgedehnt, während seine Ursache von einem Zentrum ausgeht, oder falls schnelle Handlung vonnöten ist, kann die Intervention auch einer Invasion ähneln. Das mit der Intervention betraute Tekhoinos-Kollektiv könnte die direkte Kontrolle über problematische Orte oder Objekte übernehmen. Sind sie zu solchen Handlungen gezwungen, konfrontieren die Aionen jegliche Verteidiger solcher Problemgebiete.



Ein Tekhoinos verfügt nicht über Augen, stattdessen nimmt er mit seinem ganzen Körper wahr. Um den nebulösen Kern des Tekhoinos kreisen drei Tentakeln ähnelnde Gliedmaßen, wobei sich die Substanz jeder einzelnen ständig verändert. Auf dem Körper eines Aionen bilden sich Muster kristalliner Schaltkreise und schillernder Dämpfe, dehnen sich aus und vergehen, ohne jemals wieder dieselbe Struktur zu wiederholen. Ein typischer Tekhoinos hat einen Durchmesser von 1,20 m, wiegt aber nur wenige Kilogramm.

Wie alle ihrer Art kommunizieren Tekhoinos anstelle von Wörtern mittels Gedankenbildern. Untereinander können sie die volle Bandbreite ihrer Erfahrungen und Emotionen mittels dieser Gedankenbilder teilen, aber mit Nicht-Aionen ist die Kommunikation wesentlich begrenzter. Als Bewahrer der Zivilisation verfügen Tekhoinos über einen besseren Einblick in die Gedanken anderer Kreaturen, als dies typische Aionen haben. Um mit anderen Kreaturen zu kommunizieren, können sie ihre telepathischen Bilder selbst dann voll einsetzen, wenn dafür eigentlich eine gemeinsame Sprache nötig wäre.

RÜSTUNGSVERBESSERUNG: ANGEPASSTE-VERTEIDIGUNG-MODUL

Trotz ihrer Geheimhaltung wurden Tekhoinos als ausgleichende Kraft hinter mehr als einer gerade erst stabilisierten Gesellschaft erkannt und wurden sogar für ihre Rolle gefeiert. Eine Zivilisation auf einem einsamen Planeten im Nahen Weltall hatte zwar große Meisterschaft auf den Gebieten der Magie und Technologie erlangt, war aber über lange blind für das große Leid, das sich die Leute gegenseitig antaten. Nachdem ein Tekhoinos eingegriffen und eine Ära des Friedens und des Wohlstands eingeläutet hatte, schuf dieses Volk eine Rüstungsverbesserung, um ihren Wohltäter zu ehren.

VERBESSERUNG	STUFE	PREIS	STECK-PLÄTZE	RÜSTUNGS-ART	LAST
Angepasste-Verteidigung-Modul, Mk. 1	7	6.500	1	Jede	-
Angepasste-Verteidigung-Modul, Mk. 2	14	75.000	1	Jede	-
Angepasste-Verteidigung-Modul, Mk. 3	17	250.000	1	Jede	-

ANGEPASSTE-VERTEIDIGUNG-MODUL (HYBRID)

STUFE 7-17

Ein Angepasste-Verteidigung-Modul bildet die sich ständig verändernde Verteidigung eines Tekhoinos nach. Erleidest du Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Schall- oder Säureschaden, erhältst du Resistenz gegenüber dieser Energieform, die der Mk-Nummer $\times 5$ entspricht. Diese Resistenz gilt nicht für den auslösenden Angriff und hält 10 Minuten oder aber an, bis du einen anderen dieser Energieschäden erleidest, wodurch eine neue Resistenz ausgelöst wird.

AKATA



AKATA
HG 1
EP 400

LEERENZOMBIE
HG 1
EP 400

AKATA**EP 400**

N Mittelgroße Aberration

INI +6; **Sinne** Blindgespür (Leben) 3 m, Blindgespür (Gehuchssinn) 18 m, Dunkelsicht 36 m; **Wahrnehmung** +5**HG 1****VERTEIDIGUNG** **TP 18**

ERK 12; KRK 13

REF +3; WIL +3; ZÄH +3;

Immunitäten Gift, Hunger, Kälte, Krankheit; **Resistenz** Feuer 5**Schwäche** Empfindlichkeit gegen Salzwasser**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Biss +8 (1W6+2 S plus Biss der Leere)**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +5 (Klettern +13), Heimlichkeit +10**Sonstige Fähigkeiten** Keine Atmung, Taub, Winterschlaf**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzeln, Paar, Rudel (3-11) oder Kolonie (12-30)**BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Biss der Leere (AF) In ihren Mäulern halten Akatas hunderte mikroskopisch kleiner Junge im Larven-Stadium, welche sie durch ihren Biss als parasitäre Nachkommen auf einen Wirt übertragen. Als geeignete Wirte für die Jungakatas kommen ausschließlich Humanoide in Frage – alle anderen

Kreaturenarten sind gegen diese parasitäre Infektion immun. Dieses Leiden ist als Tod der Leere bekannt.

Empfindlichkeit gegen Salzwasser (AF) Ein Spritzer Salzwasser verursacht bei einem Akata 1W6 Schaden, wird er voll eingetaucht, verursacht das Salzwasser 4W6 Schaden pro Runde.

Taub (AF) Akatas keine Wahrnehmungswürfe auf Gehör ablegen und sind immun gegen Effekte, die einen Hörsinn benötigen, um zu funktionieren.

Winterschlaf (AF) Akatas können in Zeiten der Nahrungs knappheit für unbegrenzte Zeit in den Winterschlaf gehen. Nach 3 oder mehr Tagen ohne Nahrung können Akatas ein faseriges Material absondern, das zu einem dichten Kokon aus dem Sternenmetall Noqual aushärtet. Der Kokon verfügt über eine Härte von 30 sowie 30 Trefferpunkte und ist immun gegen Wucht- und Feuerschaden. Solange der Kokon intakt ist, bleibt der Akata in seinem Inneren unverletzt. Der Akata verbleibt im Winterschlaf bis er extremer Hitze ausgesetzt ist oder mit seinem Blindgespür eine lebende Kreatur spürt, was ihn dazu veranlasst, sich innerhalb von 1W4 Minuten aus dem Kokon frei zu graben und die Fragmente seines Kokons zurückzulassen.

TOD DER LEERE**Art** Krankheit (Verletzung); **RW** ZÄH, SG 10**Verlauf** Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Effekt kein Stadium latent/ansteckend; stirbt eine infizierte Kreatur, erhebt sie sich 2W4 Stunden später als Leerenzombie.

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe**LEERENZOMBIE****HG 1****EP 400**

NB Mittelgroßer Untoter

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5**VERTEIDIGUNG** **TP 22**

ERK 11; KRK 15

REF +3; WIL +3; ZÄH +3

Immunitäten wie Untote**Schwäche** Empfindlichkeit gegen Salzwasser**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Hieb +8 (1W6+5 W) oder Fressranke +8 (1W6+5 S plus Blut saugen)**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Athletik +10**Sonstige Fähigkeiten** Geistlos, Nicht lebend**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Jede**BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Blut saugen (AF) Wenn ein Leerenzombie ein lebendes Wesen mit einem Angriff mit seiner Fressranke trifft, entzieht er ihm Blut und verursacht 2 Punkte Stärkeschaden, ehe sich die Zunge wieder löst.

Empfindlichkeit gegen Salzwasser (AF) Siehe oben.



Als schreckliche Raubtiere, die in der grenzenlosen Leere des Weltalls leben, lassen sich Akatas auf leblosen Asteroiden, Kometen und sterbenden Planeten nieder, wo sie zahllose Jahrhunderte in Kokons aus dem Sternenmetall Noqual überwintern. In seiner Gestalt ähnelt ein Akata einem Löwen, allerdings mit einer haarlosen, gummiartigen Haut und einer Mähne aus dicken, peitschenden Tentakeln. Sein Gesicht besteht aus nur wenig mehr als zwei, in einem sich ständig verändernden Licht glühenden Augen und einem Maul voller spitzer Fangzähne. Aus dem muskulösen Hinterleib ragen zwei tentakelartige Schwänze. Ein typischer Akata ist etwa 1 m groß und wiegt 180 kg.

Akatas verfügen weder über Gehörorgane noch über Lungen oder Stimmbänder, können daher in keiner Weise hören oder sich stimmlich bemerkbar machen. Stattdessen kommunizieren sie untereinander über Seh- und Geruchssinn. Sie können die Farbe ihrer Augen zwischen über tausend Farbtönen wechseln lassen, was sie in Verbindung mit komplexen Bewegungen der Schwänze für die visuelle Kommunikation nutzen. Direkt hinter dem Kieferknochen sitzen am Hals eines Akatas Duftdrüsen, die eine hohe Bandbreite an Gerüchen produzieren, welche andere Akatas mit ihren Zungen „schmecken“ können.

Akatas leben in Kolonien von bis zu 30 Individuen. Massive Akatas, die Alpha Akatas genannt werden, beherrschen die größten dieser Kolonien. Die meisten Kolonien bewohnen kleine Asteroiden oder Meteore, welche durch die Tiefen des Alls rasen. Akatas können jahrhundertelang überwintern, indem sie sich durch Kokons schützen, die aus einer Kombination aus Harz aus den Poren der Kreatur und Noqual bestehen. Sobald ein kolonisierter Meteorit auf einen Planeten oder ein anderes astronomisches Objekt, das Leben tragen kann, stürzt, erwachen die Akatas in ihren Kokons. Für gewöhnlich fressen sie die Überreste ihrer Kokons beim Erwachen, aber es ist möglich, Noqual in einer Menge von 1 Last und einem Wert von 500 Credits aus den Überresten eines einzigen Akatakokons zu sammeln. (Weitere Informationen über Noqual findest du auf Seite 67 der Starfinder Rüstkammer). Sobald sie erwacht sind, können Akatas die Population eines Planeten auf der Suche nach geeigneten Wirten für ihre Jungen drastisch dezimieren.

LEERENZOMBIES

Akatas pflanzen sich fort, indem sie ihre parasitären, larvalen Nachkommen in humanoide Wirte implantieren. Diese mikroskopisch kleinen Larven verursachen eine Infektion, die Tod der Leere genannt wird und wie eine Krankheit verläuft. Diejenigen, die am Tod der Leere versterben, werden zu Leerenzombies. Ein Leerenzombie sieht wie eine wandelnde, verwesende Leiche aus, oftmals mit einer aufgedunsenen blau-grauen „Zunge“ – dem mit Zähnen versehenen Schwanz der parasitären Larve in seinem Inneren – die dort aus dem gebrochenen Schädel hängt, wo zuvor der Unterkiefer verankert war.

Nachdem ein Humanoide dem Tod der Leere erlegen ist, windet sich die stärkste der infizierenden Akatalarven in das Gehirn des Wirts und durchläuft dort innerhalb von 2W4 Stunden einen schnellen Reifeprozess. Durch das beschleunigte Wachstum beißt sich der mit Fühlern versehene Kopf des übergroßen Parasiten mit der Form einer Kaulquappe an der Basis des Opfergehirns fest und versorgt das sterbende Organ wieder mit Energie, wodurch er die Kontrolle übernimmt und den Wirt in einen Leerenzombie verwandelt.

Die Larven der Akatas benötigen 1W4 Wochen für einen zweiten Reifeprozess, bevor sie die Transformation zu adulten

Akatas durchlaufen. Ist die Larve bereit zu schlüpfen, sucht der Leerenzombie einen abgeschiedenen Ort auf und speit den Akata-Nachwuchs in ein flaches Loch oder in eine Felsspalte. Daraufhin „stirbt“ der Leerenzombie und fällt auf die ausgespuckte Larve. Gerade einmal 2W6 Stunden später kommt der ausgewachsene Akata hervor und frisst normalerweise den verrottenden Kadaver seines ehemaligen Wirtes als erste Mahlzeit.

SCHABLONE FÜR LEERENZOMBIE-KREATUREN (HG 1+)

Ein Humanoid wird zum geistlosen, untoten Wirt für eine Akata-Larve, wenn er an der durch den Leerenbiss eines Akata übertragenen Tod der Leere stirbt.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter

Erforderliche Verteilung: Kampf

Merkmale: Blut saugen, Empfindlichkeit gegen Salzwasser, geistlos; die Geschwindigkeit an Land erhöht sich um 3 m; erhält einen Nahkampfangriff mit dem Fresstentakel, der Stichschaden verursacht; IN wird zu -; erhält Athletik als geübteste Fähigkeit.

Empfohlene Attributwertmodifikatoren: ST



ANACITE



ANACITEN-BOTSCHAFTER
HG 6
EP 2.400



ANACITEN-JÄGERDROHNE
HG 10
EP 9.600

ANACITEN-BOTSCHAFTER

EP 2.400

RN Mittelgroßes Konstrukt (Technologisch)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

HG 6

VERTEIDIGUNG

TP 90

ERK 18; **KRK** 20

REF +3; **WIL** +7; **ZÄH** +3

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeit** Einziehbarer Laser

Schwäche Abhängig von Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +13 (1d6+6 W)

Fernkampf Einziehbarer Laser +15 (1W6+6 Feu; Krit 1W4)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Bluffen +13, Diplomatie +18, Kultur +18, Motiv erkennen +13

Sprachen Gemeinsprache, bis zu 4 weitere; Kurzwelle 30 m.

Sonstige Fähigkeiten Sprachassimilation, Nichtlebend
LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Aballon)

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abhängig von Licht (AF) Ein Anaciten-Botschafter kann aus schwachem oder auch hellerem Licht Energie gewinnen und die so gewonnene Energie speichern. Der Anacite kann in Dunkelheit 2 Stunden arbeiten. Danach erhält er den Zustand kränkelnd, bis es in einen Bereich schwachen oder helleren Lichts gelangt.

Einziehbarer Laser (AF) Der Einziehbare Laser eines Anaciten-Botschafters verfügt über eine Grundreichweite von 27 m. Solange sie nicht gebraucht wird, ist diese Waffe im Arm des Anaciten zusammengefaltet und verborgen. Einer Kreatur, die nichts von der Waffe weiß, muss ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung mit SG 24 gelingen, um ihr Fach zu finden. Der Anacite kann die Waffe mittels einer Schnellen Aktion oder als Teil eines Angriffs oder eines Vollen Angriffs einziehen und wieder ausfahren. Die Waffe ist festmontiert und lässt die Hände des Anaciten frei, außerdem kann der Anacite nicht entwaffnet werden. Während er ausgefahren ist, kann der Laser wie ein Gegenstand zerschmettert werden, dessen Stufe dem HG des Anaciten entspricht.

Kurzwelle (AF) Ein Anacite kann kabellos kommunizieren. Dies funktioniert wie Telepathie, aber nur mit anderen Kreaturen, die diese Fähigkeit auch haben, oder Konstrukten der Unterart Technologisch.

Sprachassimilation (AF) Ein Anaciten-Botschafter kann

1 Minute aufwenden, um auf die Infosphäre eines Planeten zuzugreifen und eine beliebige dort gesprochene Sprache zu lernen. Alternativ kann ein Anacite eine Sprache lernen, indem er 1 Tag damit verbringt, der Sprache zuzuhören und sie zu lesen. Ein Anaciten-Botschafter kann auf diese Weise das Wissen über bis zu 4 Sprachen speichern und auch entscheiden, welche Sprache er ersetzt, wenn er eine neue lernen will.

ANACITEN-JÄGERDROHNE

HG 10

EP 9.600

RN Großes Konstrukt (Technologisch)
INI +5; **Sinne** Blindsight (Temperatur) 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG

TP 165

ERK 23; **KRK** 25

REF +10; **WIL** +7; **ZÄH** +10

Verteidigungsfähigkeiten Eingebaute Waffen;

Immunitäten wie Konstrukte

Schwächen Abhängig von Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (AF, perfekt)

Nahkampf Horn +23 (2W10+18 S)





Fernkampf Eingebauter Automatiklaser +20 (4W4+10 Feu; Krit 2W4 Entzündend) oder Eingebauter Elektrostrahl +20 (3W6+10 Elk; Krit 2W6 Überspringend)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,5 m

Angriffsfähigkeit Zielerfassung

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +5; **KO** –; **IN** +0; **WE** +3; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobistik +19 (Fliegen +27), Athletik +24, Heimlichkeit +19

Sprachen Gemeinsprache; Kurzwelle 30 m

Sonstige Fähigkeiten Spurenlesen (Wärme), Nichtlebend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Aballon)

Organisation Einzlgänger, Paar oder Geschwader (3–6)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Abhängig von Sonnenlicht (AF) Anaciten sind solarbetriebene Konstrukte, sie können mit geringerer Leistungsfähigkeit aber auch außerhalb von Licht operieren. In dunklen Bereichen erhalten sie den Zustand Kräkelnd.

Automatiklaser (AF) Der Automatiklaser einer Anaciten-Jägerdrohne kann im automatischen Modus jede Runde auf bis zu 5 Ziele feuern. Die Waffe hat eine Grundreichweite von 18 m.

Elektrostrahl (AF) Der Elektrostrahl einer Anaciten-Jägerdrohne besitzt eine Grundreichweite von 18 m.

Kurzwelle (AF) Ein Anacite kann kabellos kommunizieren. Dies funktioniert wie Telepathie, aber nur mit anderen Kreaturen, die diese Fähigkeit auch haben, oder Konstrukten der Unterart Technologisch.

Zielerfassung (AF) Eine Anaciten-Jägerdrohne kann ein Ziel erfassen, das sich binnen 18 m in seinem Sichtfeld befindet. Der Anacite kann immer nur ein Ziel zur selben Zeit erfasst halten. Ein so erfasstes Ziel profitiert außer von Vollständiger Deckung nicht durch Deckung, ebenso wird der durch Deckung erlangte Bonus auf die RK des Ziels um 2 reduziert.

Die grundlegende Gestaltung der Anaciten unterliegt verschiedenen Formen, aber einige haben sich für die Ausführung spezieller Aufgaben entwickelt. Zwei solcher Spezialisten sind der Botschafter und die Jägerdrohne.

Anaciten-Botschafter reisen, um diplomatische Beziehungen zu fördern. Die meisten sind Mitglieder der Werdenden und dienen auf aballonischen Saatsschiffen als Abgesandte. Die Anaciten-Botschafter lernen schnell Sprachen. Obwohl sie keine Krieger sind, können sich Botschafter mit eingebauten Lasern verteidigen. Um diplomatische Spannungen zu vermeiden, lassen sie ihre Waffen so lange eingezogen, bis sie gebraucht werden. Allerdings informieren sie ihre Gastgeber für gewöhnlich darüber, sofern es keinen ausdrücklichen Grund zur Geheimhaltung gibt.

Eine Anaciten-Jägerdrohne ähnelt einem Nashornkäfer aus silbrigem Metall und mit einem rötlichen Panzer, der sich öffnet, um enorme Schwingen zu entfalten. Die Waffen der Drohne sind Teil ihres Körpers, sodass Flügel und Gliedmaßen frei bleiben. Zahllose Drohnen patrouillieren die Megaplexe auf Aballon. Andere dienen Anaciten mit größerer Macht als Soldaten und kämpfen an Orten wie den Mitternachtsgräben.

ANACITISCHE SERVORÜSTUNG

Im aballonischen Megaplex Verfolgung produzieren Waffenhersteller eine Servorüstung, welche die vielseitigen und anpassungsfähigen Fähigkeiten der Anaciten-Arbeiter imitieren. Anaciten, die sich der Philosophie der Werdenden verschrieben haben, werben für diese Servorüstung als gute Möglichkeit für Nicht-Anaciten, die Überlegenheit der konstruierten Gestalt kennenzulernen.

ARBEITERHARNISCH

STUFE 7

PREIS 7.500

ERK-Bonus +10; **KRK-Bonus** +13

Max. GE-Bonus +2; **Rüstungsmalus** -3; **Bewegungsrate** 9 m

Stärke 18 (+4); **Schaden** 1W10 W

Waffensteckplätze 2; **Verbesserungssteckplätze** 2

Magazin 40; **Verbrauch** 1/Stunde

Größe Mittelgroß; **Last** 22

BESCHREIBUNG

Ein Arbeiterharnisch ähnelt einem Anaciten-Arbeiter (Starfinder Alien-Archiv S. 8). Dieser Harnisch ermöglicht Waffen- und Rüstungsmodifikationen, um die Art und Weise nachzuhahmen, in der sich Anaciten-Arbeiter selbst verbessern. Der Harnisch kann auch für die Fortbewegung rekonfiguriert werden. Wenn du diese Rüstung kaufst, ist die Bewegungsart auf einen von dir gewünschten Modus eingestellt, dies kann aber mit 1 Stunde Arbeit und einem Techniker-Werkzeugkasten oder einer Techwerkstatt geändert werden. Die möglichen Modi werden unten beschrieben.

Klettergriffe: Die Rüstung verleiht dir beim Klettern eine Bewegungsrate von 4,50 m.

Schwimmdüsen: Beim Schwimmen verleiht dir die Rüstung eine Bewegungsrate von 4,50 m.

Verbesserte Sohlen: Die Bewegungsrate an Land erhöht sich auf 12 m.



ARQUAND-GAZELLE



ARQUAND-GAZELLE
HG 4
EP 1.200

ARQUAND-GAZELLE

EP 1.200

N Großes Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +10

Aura Gelassenheit (18 m, SG 13)

VERTEIDIGUNG TP 50

ERK 16; KRK 18

REF +9; WIL +3; ZÄH +7

Immunitäten Arquand-Immunitäten

Schwäche Zahn

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Durchbohren +9 (1W6+7 S), falls nicht zahm

+12 (1W6+7 S; Krit Blutung 1W4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Angriffsfähigkeiten Stampede, Trampeln (1W6+7, SG 13)

SPIELWERTE

ST +3; GE +5; KO +0; IN -4; WE +0; CH +1

Fertigkeiten Athletik +15

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Wälder, Hügel oder Ebenen

(Arquand)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (4-40)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Arquand-Immunitäten (ÜF) Solange sie auf ihrem Heimatplaneten sind, altern Arquand-Gazellen nicht und sind gegen Krankheiten, Erschöpfung oder Entkräftung immun.

Aura der Gelassenheit (ÜF) Eine Arquand-Gazelle strahlt Gelassenheit aus, die auf Kreaturen innerhalb von 18 m einen beruhigenden Effekt hat und leichte Halluzinationen auslöst. Befindet sich die Gazelle auf Arquand und ist zahm, sind die Halluzinationen angenehm,

HG 4



aber weniger angenehm, wenn die Gazellen nicht auf Arquand ist, dort nicht geboren wurde oder nicht über den Nachteil Zahn verfügt. Die Effekte sind unangenehm, wenn die Gazelle aggressiv oder verängstigt ist; einer Kreatur innerhalb der Aura muss ein Willenswurf mit SG 13 gelingen, um anzugreifen, einen Zauber auf ein unfreiwilliges Ziel zu wirken oder eine beliebige Handlung auszuführen, durch die ein Objekt oder ein Gerät zerstört oder deaktiviert wird. Kreaturen, denen der Rettungswurf gelingt, sind 24 Stunden lang gegen die Aura der Arquand-Gazelle immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gefühlseffekt.

Stampede (AF) Von einer Stampede spricht man, wenn drei oder mehr Arquand-Gazellen ihre Angriffsfähigkeit Trampeln ausführen und dabei beieinanderbleiben. Während einer Stampede können Arquand-Gazellen über Gegner ihrer Größe oder kleiner trampeln und der Rettungswurf gegen Trampeln erhöht sich um 2.

Zahn (AF) Arquand-Gazellen sind von Natur aus nicht aggressiv. Wird sie für den Kampf trainiert, verliert sie diesen Nachteil. Diese Fähigkeit wird mit Ein wildes Tier aufziehen der Fertigkeit Überlebenskunst erreicht (Starfinder Grundregelwerk S. 148).

Das Leben auf dem empfindungsfähigen Planeten Arquand (Starfinder Grundregelwerk S. 463) ist für seine eingeborenen Bewohner idyllisch. Schlanke sechsbeinige Gazellen springen unbeschwert über Hügel, betrachten alles, was ihre Neugier erregt und stürmen spielerisch aufeinander zu. Sowohl untereinander als auch mit anderen indigenen Kreaturen interagieren sie friedlich.

Die flinken Gazellen sind schwarz, braun oder weiß, je nachdem von welchem Teil ihres Heimatplaneten sie kommen. Arquand selbst spornt sie an zu wandern, wozu er Wetter und Terrain verwendet, um sie zu führen. Er bringt nahrhafte Vegetation und Früchte hervor, wo auch immer sie umherstreifen. Die Gazellen weiden zufrieden an dem überreichen Nahrungsangebot, ohne Notzeiten zu kennen. Sie werden bis zu 3,50 m groß und ebenso lang. Sie können bis zu 800 kg schwer werden. Auf Arquand haben diese Gazellen eine unbegrenzte Lebensspanne. Sie werden weder alt noch krank, können aber getötet werden. Arquand-Gazellen pflanzen sich nur sehr langsam fort. Die Kreaturen leben nicht in Familien sondern in großen Herden.

Wird sie auf einen anderen Planeten gebracht, lebt eine Arquand-Gazelle bis zu 30 Jahre.

Möchtegern-Siedler auf Arquand könnten diese eleganten Huftiere als Fleischquelle sehen. Wilderern ist es ein Leichtes die Gazellen zu fangen, da diese selbst dann noch freundlich bleiben, wenn sie in einen Käfig gesperrt sind. Eine Gazelle erfolgreich zu töten, kann aber weiteren Ärger bedeuten, da Arquand denjenigen gegenüber, die seinen Kreaturen schaden oder sie anderweitig stören will, nicht freundlich eingestellt ist (s. Kasten).



Viele Regierungen, den Paktweltenrat eingeschlossen, haben es für illegal erklärt, Gazellen von Arquand zu holen. Nichtsdestotrotz erzielen die Tiere auf dem Schwarzmarkt einen hohen Preis. Sammler exotischer Haustiere lieben Arquand-Gazellen, weshalb Wilderer sich dem Zorn des Planeten stellen, um diese Tiere lebendig zu fangen. Kreative Landbesitzer kaufen ganze Herden zu ihrer Sicherheit, da die Aura der Gelassenheit dieser Tiere Angriffe und Einbrüche verhindert. Manche Leute nutzen die Aura auch zur Selbstmedikation, während andere die umgänglichen und kinderlieben Gazellen als Haustiere halten. Diejenigen, die unter den angenehmen Auswirkungen der Aura der Gazelle stehen, können nicht anders als die Freundschaft der Gazelle zu erwideren, sodass die Zuneigung wächst.

Gazellen, die an Arquand gewöhnt sind, haben Schwierigkeiten, sich an das Leben auf anderen Planeten zu gewöhnen. Sie haben nur einen geringen natürlichen Überlebensinstinkt oder entsprechende Fähigkeiten, da das Grasen auf Arquand einfach und sicher ist. Schlechtes Wetter erschreckt sie, da sie dergleichen auf ihrer Heimatwelt nie erleben. Es ist jedoch möglich, Arquand-Gazellen auf anderen Planeten zu züchten. Domestizierte Gazellen sind noch immer zahm und haben weiterhin die Aura der Gelassenheit, wenngleich nicht ganz so angenehm. Daher bevorzugen die meisten Sammler auf Arquand geborene Gazellen. Diejenigen, welche die Tiere ausschließlich zur Sicherheit nutzen, sind weniger wählerisch und Züchter können mit solchen Kunden gute Geschäfte machen. Im Allgemeinen ist es legal, Arquand-Gazellen zu züchten, aber Gesetzeshüter halten unter den Zuchttieren die Augen nach auf Arquand geborenen Tieren offen.



AUSRÜSTUNG AUS ARQUAND-GAZELLEN

Selbst im Tod sind Arquand-Gazellen noch recht wertvoll. Haut und Hörner, die für Kleidung, Schmuck und andere Objekte verwendet werden, können die beruhigenden Eigenschaften beibehalten, aber ein schwunghafter Handel mit falschen Häuten von Arquand-Gazellen machte es für Käufer schwierig zu erkennen, ob sie echte Ware haben. Echte Haut hat einen minderen beruhigenden Effekt, aber schon die Erwartung eines solchen Effekts kann eine psychosomatische Reaktion erzeugen, weshalb das Gefühl ein unzuverlässiger Beweis ist. Wird er durch Magie verstärkt, kann der tatsächliche Effekt so stark oder sogar noch stärker sein, als die Aura einer lebenden Gazelle.

ARQUAND-HANDSCHENLEN

STUFE 5

MAGISCHER GEGENSTAND

PREIS 2.800

LAST L

Arquand-Handschenlen sind vom Leder mehrerer Arquand-Gazellen gesäumt. Ordnungshüter und Kopfgeldjäger nutzen diese Handschellen bei Gefangenen, die aggressiv werden könnten. Die miteinander verwobenen Riemen helfen dabei, dafür zu sorgen, dass die gefesselte Kreatur gegen den Effekt niemals immun wird. Während dir Arquand-Handschenlen angelegt sind, musst du einen Willenswurf mit SG 13 erfolgreich ablegen, um anzugreifen, zu zaubern oder zu versuchen, die Handschellen unwirksam zu machen, dich herauszuwinden oder sie zu beschädigen. Arquand-Gazellen sind gegen die Fesseln immun. Ihre Magie ist ein geistesbeeinflussender Gefühlseffekt.

STUFE 8

ARQUAND-HÖRNER

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 8.400 LAST L

Dies ist ein Diadem, das aus den vier charakteristischen Hörnern der Arquand-Gazelle hergestellt wird und zählt als getragener magischer Gegenstand, sofern es nicht in eine Rüstung eingearbeitet wird, wo es einen Verbesserungssteckplatz einnimmt. Während du Arquand-Hörner trägst, erhältst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Zusätzlich kannst du den Arquand-Hörnern mittels einer Standardaktion befehlen, dich für 1 Minute mit einer Aura zu schützen. Während die Aura wirkt, muss Kreaturen innerhalb eines Radius von 18 m um dich ein Willenswurf gelingen (SG = 14 + dein Charismamodifikator), um dich anzugreifen, einen Zauber zu wirken, der dich als unfreiwilliges Ziel einschließt, oder Handlungen auszuführen, welche dir direkt schaden oder deine Ausrüstung außer Gefecht setzen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gefühlseffekt und eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, ist für die nächsten 24 Stunden gegen die Aura immun. Arquand-Gazellen sind ebenfalls gegen die Aura immun. Ein Set Arquand-Hörner kann diesen Effekt einmal pro Tag erzeugen. Sobald du diesen Effekt mit einem Set Arquand-Hörner erzeugt hast, kannst du das 24 h lang mit keinem weiteren Set tun.

AZATA, TRITIDAIR



TRITIDAIR
AZATA
HG 8
EP 4.800

TRITIDAIR

EP 4.800

CG Kleiner Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +21

VERTEIDIGUNG TP 105

ERK 20; **KRK** 19

REF +9; **WIL** +11; **ZÄH** +7

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Strahlung, Versteinerung;

Resistenz Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Heiliges Tritidair-Keramiksternmesser +16 (4W4+4 Elk & S; Krit Erblindend [SG 18, 1W3 Runden])

Fernkampf Lichtstrahl +16 (1W10+8 Elk & Feu; Krit Erblindend [SG 18, 1W3 Runden])

Angriffsfähigkeit Sternenlichtblick (18 m, SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

1/Tag - **Leiden entfernen, Verstrahlen** (SG 20)

3/Tag - **Mystische Genesung** (2. Grad), **Person bezaubern** (SG 18), **Teilweise Genesung**

Beliebig oft - **Schutzhülle des Lebens, Tanzende Lichter**

SPIELWERTE

ST -1; **GE** +4; **KO** +0; **IN** +1; **WE** +2; **CH** +6

Fertigkeiten Akrobistik +21

(Fliegen +29), **Mystik** +16, **Naturwissenschaften** +16

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache; Wahre Sprache

Sonstige Fähigkeiten Erhellen, Sternenlichtgestalt

Ausrüstung Heiliges Tritidair Keramiksternmesser

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar, oder Gruppe (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sternenlichtblick (ÜF) Die Augen eines Tritidair glitzern in hypnotischem Sternenlicht. Tritidairs tragen spezielle Brillen, um diesen Blick zu unterdrücken, können die Brille aber mit einer Bewegungsaktion abnehmen. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen den Blick ist sie für 1 Runde fasziniert. Gelingen einer Kreatur hintereinander zwei Rettungswürfe gegen diesen Effekt, hat der Blick desselben Tritidair 24 Stunden lang keinen Effekt auf diese Kreatur. Azatas sind gegen diesen Blick immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Erhellen (ÜF) Ein Tritidair kann mittels einer Bewegungsaktion binnen eines Radius von 6 m helles Licht verströmen, normales Licht über weitere 6 m und über zusätz-

HG 8

liche 6 m Dämmerlicht. Der Tritidair kann das Licht mit einer Bewegungsaktion abschalten, es verlischt ebenfalls, wenn der Azata bewusstlos wird oder stirbt.

Lichtstrahl (ÜF) Der Lichtstrahl eines Tritidair verfügt über eine Grundreichweite von 27 m. Der Angriff ist guter Gesinnung, weshalb er die Energieresistenzen böser Drachen, böser Externare und böser Untoter ignoriert.

Sternenlichtgestalt (ÜF) Indem er sich konzentriert und 1 Minute lange sämtliche Aktionen dazu verwendet, sich zu bewegen, kann ein Tritidair seine Gestalt in Sternenlicht verwandeln - ein masseloser Zustand reiner Energie, während dem sich der Azata ausschließlich bewegen kann und während dem es nicht möglich ist, ihm zu schaden.

Solange er in dieser Form ist, bewegt sich der Tritidair wie ein Raumschiff mit den dafür üblichen Navigations- und Astrogationsraten.

Anstelle von Steuerung nutzt er für die Astrogation die Fertigkeit **Mystik**. In dieser Gestalt kann der Tritidair materielle Objekte durchdringen, sofern er seine Runde außerhalb eines solchen Objekts beginnt und beendet. Zusätzlich kann der Tritidair in einen Stern oder Gasriesen eintreten und ohne Beschränkung der Distanz aus einem anderen Stern oder Gasriesen austreten. Reist der Tritidair auf diese Weise innerhalb derselben Systems, geht die Reise ohne Zeitverlust vonstatten. Andernfalls nimmt die Reise dieselbe Zeit in Anspruch, wie eine Driftreise über dieselbe Distanz mit einem Driftantriebswert von 5. Mittels einer Bewegungsaktion kann der Tritidair aus der Sternenlichtgestalt wieder in seine normale Gestalt wechseln. Er nimmt ebenfalls seine normale Form an, wenn er aus irgendeinem Grund bewusstlos wird oder stirbt.

Während sie zwischen den Sternen und den Welten umherflattern und -schwirren, ähneln Tritidairs Kindern mit violetter Haut, Antennen und Schmetterlingsflügeln in dunklem Purpur, die mit feinen glühenden Lichtern gesprenkelt sind. Diese Externare sind immer fröhlich, spielen ständig Streiche und reißen Witze, aber ihre gute Laune täuscht über große Macht hinweg. Tritidairs verfügen über eine tiefgreifende Verbindung zu den Fusionskräften der Sterne, woher sie ihre mit den Sternen verbundenen Fähigkeiten beziehen. Ihre Augen glitzern vor Sternenlicht, was sich auf einige Betrachter faszinierend auswirken kann, weshalb sie ihre Augen mit modischen Brillen bedeckt halten, um zu vermeiden, dass jemand versehentlich





AZATA,
TRITIDAIR

dem Blick ausgesetzt wird. Gelegentlich entdecken Reisende auf Raumschiffen den unverwechselbaren purpurnen Lichtstreifen, wenn ein Tritidair vorbeifliegt.

Tritidairs sind ergebene Anhänger Desnas und reisen häufig nach Cynosure, dem Polarstern und Heimat von Desnas Palast. Priester Desnas erzählen, dass die Göttin einen Samen in einen jungen Stern gepflanzt hat, welcher einen Lichtstrahl aussendete, der zum ersten Tritidair wurde. Obwohl die Ursprünge dieser Geschichte zweifelhaft sein mögen, steht sicher fest, dass bei der Geburt jedes neuen Sterns ein Tritidair entsteht. Sie bleiben nicht lange in der Nähe ihres Geburtssterns, aber jeder Tritidair hat ein einzigartiges Muster leuchtender Punkte auf seinen Schmetterlingsflügeln, das den Positionen der örtlichen Sterne zum Zeitpunkt ihrer Geburt entspricht.

Diese Externare dienen dem Sphärenlied als Boten und Pagen und erledigen für sie in der ganzen Galaxis Aufträge. Obwohl ihre Sternenlichtgestalt interplanetare Reisen ermöglicht, hat diese Form des Reisens ihre Grenzen. Die Tritidairs erklären, dass nicht jeder Stern für die Reise genutzt werden kann – einige seien defekt – aber es ist schwierig dieses Konzept zu beschreiben. Dennoch können sich Tritidairs schnell über große Distanzen bewegen, um Nachrichten zu überbringen oder Anhängern und Verbündeten Desnas in Not zu helfen.

Tritidairs sind äußerst loyal. Die freundlichen und impulsiven Kreaturen suchen weder den Kampf, noch schickt Desna sie normalerweise auf Missionen, die Gewalt erfordern. Sind sie zum Kampf gezwungen, vor allem, wenn sie Unschuldige schützen müssen, sind sie schnell bereit dazu, Zauber und Waffen mit tödlichem Schaden einzusetzen. Alle Tritidairs tragen leicht zu identifizierende Sternenmesser, die mit denselben Konstellationen wie auf ihren Flügeln verziert sind. Diese magischen Sternenmesser laden sich jedes Mal mit Energie auf, wenn der Tritidair zwischen den Sternen reist. Viele Anhänger Desnas tragen Kopien dieser Messer. Jene die mit einem Tritidair zu tun hatten, gravieren mitunter solche Sternenmesser mit Mustern von Sternenkonstellationen, die denen auf den Flügeln des Tritidair entsprechen, um so den Azata zu ehren und sich an ihn zu erinnern, wie man auch den Namen eines lieben Freundes in einen persönlichen Schatz einritzte.

Diese Azatas haben keine Geschlechtsmerkmale, aber einige Tritidairs wählen ein Geschlecht, von denen dann viele das weibliche Geschlecht vorziehen, um ihre Göttin nachzuahmen. Sie lieben Kunst, Musik und das Theater und es ist bei größeren Aufführungen nicht ungewöhnlich, dass ein oder zwei Tritidairs zuschauen. Wenn sich Tritidairs in größeren Gruppen treffen, mögen sie es Spiele zu spielen oder Sport zu treiben. Allerdings haben Tritidairs weder dauerhafte Wohnorte noch Familien und bleiben niemals lange an ein und demselben Ort.

Manchmal bleiben Tritidairs auf Cynosure oder in Elysium, aber sie ziehen meist die Materielle Ebene vor. Sie genießen durchaus die Gesellschaft von Sterblichen und wenn sie keine Aufträge für Desna erfüllen, reisen Tritidairs alleine oder in kleinen Gruppen zu zufälligen Planeten oder Raumschiffen, wo die Azatas nach neuen Freunden und Abenteuern suchen. Wegen dieses Entdeckergeistes der Tritidairs gibt es bei vielen Spezies auf verschiedenen Welten Mythen und Geschichten über fliegende Sternenkinder.

Obwohl Tritidairs den Glauben an Desna verbreiten, besteht ihre Hauptmotivation darin, neue Kreaturen zu treffen und lustige Erfahrungen zu machen. Sie sind nicht gerade die

Zuverlässigsten, wenn jemand anderes als Desna sich an sie wendet, trotzdem bilden einige Kreaturen und Organisationen erfolgreich Bündnisse mit den Tritidairs. Solarier und Tritidairs können sich aufgrund ihrer gegenseitigen Verbindung zu den Sternen einander verbunden fühlen.

Tritidairs altern nicht und einige leben länger als die Geburt und den Tod von Sternen. Ein Tritidair kann die Zerstörung seines Geburtssterns überleben, wie auch der Tod des Tritidair keinen erkennbaren Effekt auf den Stern hat. Tritidairs müssen auch nicht schlafen, aber sie versetzen sich zum Träumen in lange Meditationen. Sie finden diese Erfahrung nicht nur amüsant, sondern auf diese Weise kann Desna auch mit ihnen durch ihre Träume sprechen und die Tritidairs auf ihre Missionen schicken.

Andere Kreaturen, die in der Nähe eines meditierenden Tritidair schlafen oder sich in einen ähnlich tiefen Ruhezustand begeben, können erleben, dass ihre Träume von lebhaften Visionen der Azatas heimgesucht werden. Viele, die ein solches Erlebnis hatten, berichten, dass ihre Träume nie wieder normal werden, sondern üppig und dramatisch bleiben, aber selten verstörend sind. Anhänger Desnas suchen manchmal nach Tritidairs, in der Hoffnung sich diese Erfahrung zu verdienen.

Solche Sucher hoffen auch Visionen von Desna zu haben, so wie es diejenigen behaupten zu empfangen, die mit durch Tritidairs beeinflussten Träumen gesegnet wurden. Diese Behauptungen können wahr sein

– Desna kann die neuralen Leitungen, die durch den Einfluss des Tritidairs geöffnet wurden nutzen, um mit anderen Wesen zu kommunizieren, die wahrscheinlich den Absichten der Göttin helfen. Träumer mit gutem Herzen stellen fest, dass sie spontaner und verwegener werden und nach Möglichkeiten suchen, Entdeckungen zu machen und anderen zu helfen.

In dem Maße wie die Kühnheit steigt, steigt auch das offenkundige Glück, obwohl das, was Glück zu sein scheint, genauso gut eine verbesserte Wahrnehmung für gute Möglichkeiten und die Bereitschaft diese zu nutzen sein könnte.

TRITIDAIR-FUSION

Die folgende Fusion verleiht einer Waffe einige der Sternenkräfte der Tritidairs.

STUFE 8

TRITIDAIR-WAFFENFUSION

Durch die Installation einer *Tritidair-Fusion* zeigt die Waffe ein Sternenfeld mit einer hellen Konstellation, ähnlich den Mustern auf den Flügeln der Tritidairs. Du kannst die Fusion mit einer Schnellen Aktion aktivieren bzw. deaktivieren. Solange die Fusion aktiv ist, wird die Hälfte des Waffenschadens zu Elektrizitätsschaden und die Waffe erhält die Eigenschaft Leuchtend. Du kannst die Fusion auch in einer Waffe installieren, die bereits Elektrizitätsschaden verursacht, dann aber hat die Fusion keinerlei Effekt auf den Schaden der Waffe, außer das dieser magisch wird. Falls die Waffe bereits zwei Schadensarten verursacht, wählst du jedes Mal, wenn du die *Tritidair-Fusion* aktivierst, welche davon gegen den Elektrizitätsschaden ersetzt wird. Gelingt dir mit einer Waffe mit einer aktiven *Tritidair-Fusion* ein Kritischer Treffer, muss dem Ziel ein Zähigkeitsswurf gelingen oder es erblindet für 1W3 Runden. Verfügt die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt, kannst du dich bei einem Kritischen Treffer entscheiden, ob du den ursprünglichen Effekt der Waffe verursachst oder den Erblindens-Effekt. Diese Fusion bewirkt niemals, dass eine Waffe, die normalerweise gegen die KRK wirkt, nun gegen die ERK wirkt.



BÄR, ERWECKTER



ERWECKTER BÄRENRÄCHER
HG 4
EP 1.200

ERWECKTER BÄREN-KONSTELLAR
HG 7
EP 3.200



ERWECKTER BÄRENRÄCHER

HG 4

EP 1.200

Erweckter Bär Soldat
CN Große Magische Bestie

INI +7; Sinne Dämmerungssicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG HP 56

ERK 16; KRK 18

REF +8; WIL +3; ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 6 m (13,50 m, Klettern 4,50 m in Rüstung)

Nahkampf Klaue +13 (1W6+9 H) oder Taktischer Langhammer +13 (1W10+9 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Erfrierungs-Kältegewehr +10 (1W8+4 Klt; Krit Wankend [SG 13]) oder Splittergranate II +10 (Explosion [4,50 m, 2W6 S, SG 13])

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,5 m (3 m mit Taktischem Langhammer)

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Sturmwind), Zorniger Sturmangriff

SPIELWERTE

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

Talente Athletik +15 (Klettern +23), Einschüchtern +10, Überlebenskunst +10

Sprachen Gemeinsprache; Begrenzte Telepathie 9 m

Ausrüstung Offizier-Zeremonielle Plattenrüstung, Erfrierungs-Kältegewehr mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Taktischer Langhammer, Splittergranaten II (2)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

ERWECKTER BÄRENKONSTELLAR

HG 7

EP 3.200

Erweckter Bär Solarier

N Große Magische Bestie

INI +4; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG HP 108 RP 4

ERK 20; KRK 22

REF +11; WIL +6; ZÄH +11

Resistenzen Feuer oder Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Klaue +18 (2W6+12 H) oder Statischer Elektroknüppel +18 (1W12+12 Elk; Krit Überspringend 1W4)

Fernkampf Rotstern-Plasmapistole +15 (1W8+7 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Reflexion, Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch [Radius 7,50 m, heranziehen 4,50 m, SG 15], Dunkle Materie [SR 2/-], Zorniger Sturmangriff)

SPIELWERTE

ST +5; GE +4; KO +1; IN +1; WE +0; CH +2

Talente Athletik +19 (Klettern +27), Einschüchtern +14, Mystik +14

Sprachen Gemeinsprache; Begrenzte Telepathie 9 m

Andere Fähigkeiten Solarmanifestation (Solarrüstung), Sternenkonstellation (Graviton)

Ausrüstung Estex-Anzug III, Rotstern-Plasmapistole mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Statischer Elektroknüppel mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Erweckte Tiere sind eigentlich nichtempfindsame Kreaturen, die so modifiziert sind, dass ihre kognitiven Fähigkeiten zur vollständigen Selbsterkenntnis verstärkt und manchmal auch ihre physische Gestalt so verbessert wurde, dass es ihnen leichter fällt, Werkzeuge zu benutzen. Erweckte Bären gehören zu den häufigsten Erweckten Tieren, wenngleich das Wissen darüber, wer sie erweckt hat und wie, im Intervall verloren gegangen ist.

BÄR,
ERWECKTER

Erweckte Bären verfügen über modifizierte Körper, durch die sie modifizierte Hände mit den Fingern gegenüberliegenden Daumen haben. Sie haben weiterhin die normale Masse und Kraft eines Bären und verfügen über Klauen, welche durch moderne Rüstungen reißen können. Neben ihrer rohen Kraft verfügen Erweckte Bären über einen scharfen Verstand und die Fähigkeit, telepathisch zu kommunizieren, was die meisten der rauen stimmlichen Kommunikation mit dem vorziehen, was noch immer die Schnauze eines Bären ist. Auf allen Vieren erreicht ein Erweckter Bär eine Schulterhöhe von bis zu 1,50 m, auf zwei Beinen aber bis zu 3 m aufragen. Ein erwachsener Bär wiegt 550 kg. Diese Modifikationen und Eigenschaften sind genetisch und können von zwei Erweckten Bären durch Zeugung an die Nachkommen weitergegeben werden.

Viele Erweckte Bären sind im wissenschaftlichen Sektor erfolgreich, aber die meisten fühlen sich am wohlsten, wenn sie sich regelmäßig draußen in einer natürlichen bewachsenen Umgebung aufzuhalten können. Obwohl dies kein allumfassendes Charakteristikum ist, hat es dazu geführt, dass Erweckte Bären im Ruf stehen, schlechte Crewmitglieder auf Orbitalstationen und Langzeitexpeditionen abzugeben. Andere nehmen auch an, dass die Bären am besten dazu geeignet sind, bewohnbare Welten zu erforschen und Flora und Fauna zu katalogisieren.

Oft gibt es Gerüchte, dass Erweckte Bären ein gewalttägliches Naturell haben, dabei sind ihre Persönlichkeiten genauso variantenreich wie die anderer empfindsamer Arten. Einige Erweckte Bären haben großen Spaß daran, im Kontakt mit anderen Leuten mit diesem Stereotyp zu spielen, indem sie die Vorurteile schlecht informierter Leute extra strapazieren, um sich dann über sie lustig zu machen. Im Gegensatz dazu gibt es einige Erweckte Bären unter den Bossen des organisierten Verbrechens, die dieses Klischee bestätigen, weil ihnen klar ist, dass sie bereits durch ihre schiere Masse drohen können, wenn sie nicht mit ihrer Intelligenz überzeugen.

In den Paktwelten finden sich kleinere Gemeinschaften Erweckter Bären, vor allem auf Planetoiden mit höherer Gravitation in der Diaspora. Mitglieder solcher Siedlungen sind bemüht, ihre Traditionen zu enthüllen, indem sie alle Relikte aus der Zeit vor dem Intervall studieren, die sie finden können. Außerdem versuchen sie neue Traditionen zu begründen, indem sie funktionierende Gesellschaften aufbauen. Viele junge Erweckte Bären sind allerdings von diesem Fokus auf die Vergangenheit frustriert, weshalb einige ihre Heimat verlassen, um dem zu entkommen.

Erweckte Bären fühlen sich Tieren und tierähnlichen Humanoiden verbunden und ziehen oft deren Gesellschaft vor. Sie haben gute Beziehungen zu den Schirren, obwohl Erweckte Bären zurückhaltender sind als die enthusiastische Insektenarten. So wie die Schirren die Rückkehr des Schwärms und die Gefahr, wieder assimiliert zu werden, fürchten, so fürchten viele Erweckte Bären, dass wer auch immer sie geschaffen hat, zurückkehren könnte, um dem Geschenk der Empfindungsfähigkeit eine dunkle Wendung zu geben.

Ein Erkundungsteam aus Erweckten Bären hat kürzlich bei einer Forschungsreise in der Weite einen Planeten im Ferra-System entdeckt, bedeckt mit Bäumen in der Größe von Wolkenkratzern, dafür aber ohne empfindsames Leben. Seit diesem Report hat eine kleine, aber lautstarke Gruppe Erweckter Bären damit begonnen, ihresgleichen dazu aufzufordern den Planeten als ihre Heimatwelt zu beanspruchen.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 IN, -2 WE

Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Erweckte Bären sind Große Magische Bestien mit einer Angriffsfläche von 3 m und einer Reichweite von 1,50 m.

Kletterer: Erweckte Bären haben eine Geschwindigkeit beim Klettern von 6 m.

Zorniger Sturmangriff: Siehe S. 16

Begrenzte Aufwertungen: Die einzigen Aufwertungen, die im Gehirn eines Erweckten Bären installiert werden können, sind die Datenbuchse und das Individualisierte Handwerkszeug des Mechanikers.

Begrenzte Telepathie: Erweckte Bären verfügen über Begrenzte Telepathie mit einer Reichweite von 9 m.

Dämmersicht: Erweckte Bären verfügen über Dämmersicht.

Geborener Überlebenskünstler: Erweckte Bären erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften und Überlebenskunst.

Natürliche Waffen: Erweckte Bären verfügen über Natürliche Waffen, die wie die der Vesken (Starfinder Grundregelwerk S. 52) funktionieren, mit dem Unterschied, dass die Natürlichen Waffen der Bären Hiebschaden verursachen.

Schnell: Erweckte Bären verfügen über eine Geschwindigkeit am Boden von 12 m.



BOLIDA



BOLIDA-MINENARBEITER
HG 2
EP 600

BOLIDA-MINENARBEITER**EP 600**

Bolidischer Soldat
CN Mittelgroßes Ungeziefer
INI +5; **Sinne** Blindgespür (Vibration) 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG **HP 25****ERK** 14; **KRK** 17**REF** +2; **WIL** +3; **ZÄH** +4**Resistenzen** Feuer 5;**Verteidigungsfähigkeiten** Verteidigungskugel**Schwächen** Blindheit durch Licht**ANGRIFF**

Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m (10,50 m, Graben 7,50 m in Rüstung)

Nahkampf Taktische Pike +10 (1W8+6 S)

Fernkampf Taktisches Armbrustgewehr +7 (1W10+2 S) oder Splittergranate I +7 (Explosiv [4,50 m, 1W6 S, SG 11])

Angriffsfläche 1,50 m **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Taktischer Pike)

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Sturmwind), Rollender Sturmangriff

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

Talente Athletik +7, Naturwissenschaften +7, Überlebenskunst +12

Sprachen Bolidisch, Gemeinsprache

Ausrüstung Soldaten-Tarnrüstung, Taktisches Armbrustgewehr mit 20 Pfeilen, Taktische Pike, Splittergranaten I (2)

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonne (3-6 Minenarbeiter plus 1 Vorarbeiter)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Rollender Sturmangriff
(AF) Ein zur Ver-

HG 2

teidigungskugel zusammengerollter Bolida kann einen Sturmangriff ausführen, ohne den jeweiligen Malus für den Sturmangriff auf Angriffswurf oder RK zu erhalten. Er erhält während seiner Bewegung einen Situationsbonus von +5 auf die RK gegen Gelegenheitsangriffe. Am Ende der Bewegung kann er keinen Nahkampfangriff ausführen, aber stattdessen entweder das Kampfmanöver Ansturm oder Versetzen mit einem Situationsbonus von +4 auf den Angriffswurf gegen das Ziel ausführen. Vor Ablauf einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten kann der Bolida diese Fähigkeit nicht wieder einsetzen.

Verteidigungskugel (AF) Ein Bolida kann seinen Körper mittels einer Bewegungsaktion zu einer nahezu undurchdringlichen Verteidigungskugel zusammenrollen. Solange er derart zusammengerollt ist, kann sich der Bolida lediglich mittels einer Bewegungsaktion entrollen, Volle Verteidigung einnehmen oder seinen Rollenden Sturmangriff ausführen. Entscheidet sich der Bolida für die Volle Verteidigung, ist sein Bonus auf die RK auf +5 erhöht.

BOLIDA-VORARBEITER**HG 8****EP 4.800**

Bolidischer Mechaniker

CN Mittelgroßes Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Blindgespür (Vibration) 18 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; **Wahrnehmung** +18

VERTEIDIGUNG **HP 115****ERK** 21; **KRK** 22**REF** +9; **WIL** +9; **ZÄH** +9

Resistenzen Feuer 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Verteidigungskugel

Schwächen Blindheit durch Licht**ANGRIFF**

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

Nahkampf Karbonstab +17 (1W8+10 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Verbesserte Halbautomatische Pistole +15 (2W6+8 S)

Angriffsfähigkeiten Überlasten (SG 18), Rollender Sturmangriff, Zielverfolgung

SPIELWERTE**ST** +2; **GE** +2; **KO** +4; **IN** +6; **WE** +1; **CH** +0

Talente Athletik +16, Computer +21, Naturwissenschaften +16, Technik +21, Überlebenskunst +21

Sprachen Bolidisch, Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten Distanzhacken (SG 18), Drahtloses Hacken Künstliche Intelligenz (Exokortex), Mechanikertricks (Schnelles Reparieren), Spezialisiertes Handwerkzeug (Rüstungsaufwertung), Wunderwirker (1/Tag),

Ausrüstung Kasatha-Mikrokord III, Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 24 Patronen für Handfeuerwaffen, Karbonstab

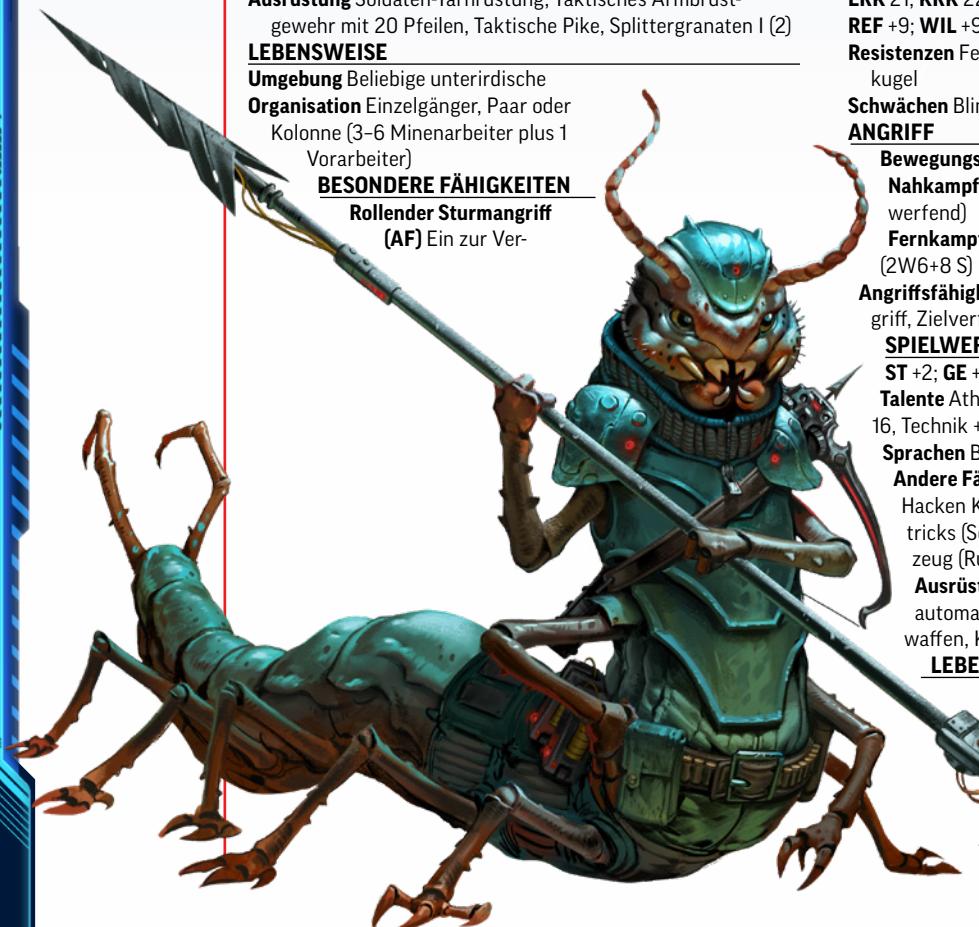
LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonne (1 Vorarbeiter plus 3-6 Minenarbeiter)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Rollender Sturmangriff (AF) siehe oben.

Verteidigungskugel (AF) siehe oben.





BOLIDA

Bolidae sind Gliederfüßer, welche nicht auf der Oberfläche der von ihnen bewohnten Planeten leben, sondern tief unter der Erde, in Höhlensystemen, die so tief unter der Oberfläche liegen, dass sie durch die erbarmungslose Hitze des flüssigen Planetenkerns versengt werden. Diese Tausenfüßlern ähnelnden Kreaturen werden durch metallische, chitinähnliche Panzer vor ihrer extremen Umgebung geschützt, welche den ganzen Rücken, vom Kopf bis zu Schwanzspitze bedecken. Diese angeborene Rüstung schützt sie auch vor unterirdischen Gefahren wie Felsstürzen und Abschürfungen beim Bewegen durch enge Höhlengänge. Bolidae stehen auf ihren vielen Beinpaaren, wobei sie den vorderen Teil ihres Körpers aufrecht halten, um Waffen zu tragen oder mit Gegenständen zu interagieren. Über Millionen von Jahren haben sie sich an ein Leben in der Dunkelheit angepasst, weshalb sie es eher vermeiden, an die Oberfläche der Welt zu reisen; entscheiden sie sich, auf der Oberfläche eines Planeten oder auf einer Raumstation zu leben, ziehen sie einen nächtlichen Rhythmus vor, da sie vom Sonnenlicht geblendet werden, wenn sie keinen Sonnenschutz über den Augen tragen.

Vor nur wenigen Dekaden, begegnete eine Gruppe außerweltlicher Entdecker diesen anspruchslosen Minenarbeitern erstmals auf deren Heimatwelt Zafaiga, während sie einzigartige Gesteine abbauten, von denen sie annahmen, sie würden nicht beansprucht. Obwohl die Bolidae territorial, argwöhnisch und sogar fremdenfeindlich waren, war es insgesamt ein freundliches, wenn auch angespanntes Treffen. Danach stimmten die Bolidae widerwillig zu, eine für beide Seiten vorteilhafte Beziehung zu anderen Völkern aufzubauen, schlossen Handelsabkommen ab und übernahmen irgendwann sogar die Gemeinsprache in ihren Sprachschatz. Obwohl der Großteil der Galaxis die Bolidae erst seit wenigen Jahrzehnten kennt, existieren sie bereits seit Jahrtausenden, dem Rest der Welt gegenüber gleichgültig und größtenteils nichtsahnend. Sie entwickelten eigenständig eine eigene Technologie (auch wenn diese in erster Linie analog und deshalb von einigen Spezies als primitiv angesehen wird), welche sie einsetzen, um nach Ressourcen zu graben und höhlenartige Behausungen anzulegen. Selbst jene Bolidae, welche die Galaxis bereisen, neigen dazu, recht distanziert zu sein und persönliche Freundschaften zu Angehörigen oberflächenbewohnender Spezies abzulehnen, welche sie als launenhafte „Lichtbewohner“ abtun. Stattdessen verbringen sie ihre Zeit lieber allein, mit anderen Bolidae oder mit Angehörigen anderer unterirdischer Spezies, mit denen sie ihre Leidenschaft für Ausgrabungen teilen können.

Für Bolidae stellt das Graben eine freudige Angelegenheit dar, deshalb verbringen sie auch einen Großteil ihrer Lebenszeit damit, neue Höhlen und Tunnel für ihre stetig wachsende Bevölkerung zu graben. Neue Siedlungen können binnen weniger Monate von einer einzelnen Höhle zu einem hunderte Kilometer und Dutzende ausgedehnter Kavernen umfassenden Labyrinth anwachsen. Wegen dieser natürlichen Veranlagung haben sich Bolidae bei Beschaffung und Handel seltener Mineralien als unverzichtbar erwiesen. Dank ihrer Fähigkeit tief in der unterirdischen Hitze auf Planeten mit geschmolzenem Kern zu leben, werden sie überall in der Galaxis sowohl von Einzelnen als auch Organisationen als Minenarbeiter eingesetzt, um an unterirdischen Grabungsstellen zu arbeiten, deren Bedingungen andere Spezies nicht standhalten könnten.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 KO, -2 GE

Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Bolidae sind Mittelgroßes Ungeziefer.

Bolidische Bewegung: Bolidae verfügen über eine Geschwindigkeit am Boden von 9 m und eine Geschwindigkeit beim Graben von 9 m.

Bolidische Sinne: Bolidae verfügen über Blindgespür (Vibration) mit einer Reichweite von 9 m, Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m und Dämmersicht.

Chitinplatten: Bolidae sind mit metallischen Platten bedeckt, die ihnen einen Volkbonus von +1 auf die RK gewähren.

Verteidigungskugel: Siehe S.18

Feueraffin: Bolidae verfügen über eine Resistenz gegen Feuer von 5 die sich mit einer weiteren Quelle für Feuerresistenz kumulativ ist.

Blindheit durch Licht: Siehe S.150

Rollender Sturmangriff: Siehe S.18

Bolidae weisen keinen erkennbaren Geschlechtsdimorphismus oder soziales Geschlecht auf und jeder Bolida ist in der Lage, Eier zu tragen und zu befruchten - oftmals übernehmen sie beide Rollen. Manchmal paaren sie sich auch in Gruppen, wobei sie den Boden ihrer Bruthöhlen mit Eiern bedecken, welche durch die in der Tiefe vorherrschenden Hitze ausgebrütet werden. Üblicherweise werden Bolidae 2,10 m lang und wiegen ca. 160 kg.



CALECOR



CALECOR
HG 17
EP 102.400

CALECOR**EP 102.400**

CN Großes Feenwesen

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht; **Wahrnehmung** +29**VERTEIDIGUNG** **HP 300 RP 6**

ERK 30; KRK 31

REF +17; WIL +20; ZÄH +17

Immunitäten Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, Schlaf, Strahlung, Verwandlung;**Verteidigungsfähigkeiten** Anpassung an die Leere**ANGRIFF****Bewegungsrate** 18 m, Fliegen 36 m. (ÜF, Perfekt)**Nahkampf** Hieb +25 (8W6+21 W plus Trümmerseele)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**HG 17****Angriffsfähigkeiten** Trümmerseele, Geteilte Qualen**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 17; Fernkampf +27)

1/Woche – Ebenenwechsel, Interplanetares Teleportieren,

Terraformen (für 6 RP)

1/Tag – Auflösung (SG 26), Schwerkraft kontrollieren (SG 26)

3/Tag – Holographisches Gelände (SG 25), Mystische Heilung

(5. Grad), Schädel zerquetschen (SG 25), Schwachsinn (SG 25)

Beliebig oft – Radioaktivität entfernen, Säuredunst (SG 24)

SPIELWERTE**ST** +4; **GE** +5; **KO** +4; **IN** +2; **WE** +8; **CH** +11**Talente** Akrobistik +29 (Fliegen +37), Biowissenschaften +34,

Überlebenskunst +34

Sprachen Wahre Sprache**Andere Fähigkeiten** Planetenbindung**LEBENSWEISE****Umgebung** beliebig**Organisation** Einzelgänger**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Geteilte Qualen** (ÜF) Der Calecor kann die geistigen Qualen seiner Trümmerseele als Standardaktion in den Geist einer Kreatur innerhalb eines Radius von 75 m projizieren. Mislingt dem Ziel der Rettungswurf gegen Trümmerseele, erleidet es die Auswirkungen dieser Fähigkeit.**Planetenbindung** (ÜF) Ein Calecor ist an einen durch eine Katastrophe verheerten Planeten gebunden.

Er ist sich undeutlich all dessen bewusst, was sich auf dieser Welt abspielt. Allerdings ist es für ihn schwierig, diese Informationsflut zu verarbeiten.

Der Calecor hat eine Chance von 33%, alle Ereignisse auf dem Planeten zu bemerken, welche das Feenwesen, seine Ziele oder gar den Planeten selbst betreffen. Hat er ein solches Ereignis bemerkt, kann der Calecor eine Volle Aktion aufwenden, um das Ereignis zu beobachten, als ob er *Hellhören/Hellsehen* einsetzt – ohne Einschränkungen bei Reichweite und Dauer. Diese Fähigkeit funktioniert selbst dann, wenn sich der Calecor nicht auf dem an ihn gebundenen Planeten befindet. Der gesamte Planet gilt für den Calecor als vertrautes Gelände.**Trümmerseele** (ÜF) Der Geist eines Calecors ist traumatisiert und gespalten, was es gefährlich macht, auf mentaler Ebene mit dem Feenwesen zu interagieren. Jede Kreatur,

die einen Calecor berührt oder von ihm berührt wird, Geistesbeeinflussende Magie oder

Magie zum Lesen der Gedanken des

Feenwesens verwendet oder ver-

sucht mittels Telepathie mit ihm zu

kommunizieren, muss einen Willens-

wurf gegen SG 24 ablegen. Mislingt

diese, erleidet die Kreatur 4W10

Schaden und erhält für 1 Runde den Zu-

stand Verwirrt. Der Calecor kann diese

Fähigkeit nach Belieben unterdrücken.

Dies ist ein Geistesbeeinflussender

Effekt.



Wird eine Welt von einer globalen Katastrophe heimgesucht – einem massiven Artensterben durch Asteroideneinschlag, rapide voranschreitendem Klimawandel, Krieg oder einem anderen apokalyptischen Szenario – können sich die Auswirkungen bis weit jenseits dieses Planeten erstrecken. Während der Strom der Seelen den Planeten auf dem Weg zu Pharamas Beinacker verlässt, kann in einigen Fällen Lebensenergie sterbender Feenwesen und nicht empfindungsfähiger Kreaturen auf die Erste Welt zurückslagen und eine Öffnung in das Gewebe der Materiellen Ebene reißen. Die Essenz der Ersten Welt umgibt diesen Ausstoß leidvoller Energie und dämmt sie ein, Wellen planarer Kraft legen sich darum, wie das Perlmutter einer Auster um ein Sandkorn, bis sich beide Elemente verbinden und sich zu einer neuen Entität verdichten, einem Calecor.

Ein Calecor ist ein Feenwesen, das die Verkörperung der planetaren Katastrophe, die sie hervorgebracht hat – die heftige Reaktion der Natur, wenn der Kreislauf von Geburt, Wachstum, Evolution und Tod auf katastrophale und irreparable Weise unterbrochen wird. Biologen und Mystiker können nicht mit Sicherheit bestimmen, warum manche Katastrophen einen Calecor hervorbringen und andere nicht. Schließlich hat es auf den meisten Planeten Ereignisse gegeben, die für die einen verheerend waren, während andere davon profitierten. Auch die Evolution selbst bewirkt durch natürliche Prozesse das Aussterben von Arten, zum Beispiel wenn neu entwickelte Bäume genug Kohlendioxid aus der Atmosphäre binden, um eine globale Abkühlung zu bewirken. Die bislang beste Theorie besagt, dass die sterbenden Feenwesen einer solchen Welt ein angeborenes Gespür für die natürliche Ordnung des Planeten haben, eine Art Artgedächtnis für den Planeten als Ganzes. Daher bewirken nur solche Artensterben, welche dieses vereinigte Feenbewusstsein als das Werk äußerer Faktoren betrachtet, ausreichende Qualen, um einen Calecor zu formen.

Ein solcher Calecor nimmt nicht nur eine Form an, die der ursprünglichen Natur des Planeten entspricht, sondern er hat an eine Sphinx erinnernde Gestalt, mit dem Körper einer jagenden Katze und großen Flügeln aus überlappenden Blättern. Der Körper des Calecors besteht nicht aus Fleisch und Blut, sondern aus Ranken, welche sich um steinerne Trümmerstücke winden, die zum Beispiel einer in der Katastrophe untergegangenen einheimischen Zivilisation entstammen. Anstelle eines Kopfes winden sich die Ranken am Hals der Kreatur nach oben, um einen holographischen Globus zu halten, welcher in der Mitte in zwei Teile gespalten ist: eine perfekte, dem Status Quo entsprechende Darstellung, des Planeten, an den der Calecor gebunden ist. Ein Calecor ist 3 m groß und kann über 6 Tonnen wiegen.

Da man ihnen immer nur einzeln begegnet, haben Calecors nur sehr wenig Kultur und sind sich möglicherweise nicht einmal der Existenz anderer Calecors bewusst. Sobald ein Calecor seine Bewusstheit erlangt, besteht seine erste Handlung darin, die Erste Welt zu verlassen und durch den planaren Riss zurück zu der Welt zu reisen, deren Tod ihn hervorgebracht hat. Nach seiner Ankunft unternimmt er alles in seiner Macht stehende, die Schäden zu beheben und das Ökosystem zurück in einen stabilen Zustand zu versetzen. Dabei greift er auf Magie zurück, um die Strukturen derjenigen niederzureißen, die er für die Tragödie verantwortlich macht, und Regionen zu terraformen, die zu verheert sind, um Leben zu tragen. Die Bindung eines Calecors an seinen

Planeten ist derart intensiv, dass er instinktiv von allem Kenntnis hat, was auf oder in ihm vor sich geht. Nur indem er daran denkt, kann er Ereignisse sehen und hören, die sich auf der anderen Seite der Welt stattfinden.

Obwohl er dazu fähig ist, instinktiv jede Sprache zu sprechen, ist der Geist des Calecors dennoch ebenso zerrissen wie der Globus, der seinen Kopf bildet. Sein Geist ist zwischen schmerzhaften Visionen der Vergangenheit und dem überwältigenden Wunsch zu heilen und zu nähren hin- und hergerissen. Wer versucht, mit der Kreatur in mentalen Kontakt zu treten, berichtet von einem verheerenden, verwirrenden Mahlstrom verschiedener Gedanken – den Todes schreien von Abermilliarden Organismen – ein Kontakt, der alle, die nicht über außergewöhnliche mentale Zähigkeit verfügen, schwere Schäden zufügen kann.

Ein Calecor ist nicht von sich aus kriegerisch – tatsächlich ist er gegenüber Organismen, welche er als erholungs- oder vermehrungsbedürftig ansieht, ausgesprochen freundlich. Allerdings hat er mit denjenigen, welche seine Welt ausbeuten oder seiner Mission entgegenstehen, keinerlei Geduld. Eindringliche könnten in solchen Fällen durch qualvolle Visionen der schrecklichen Apokalypse, die zur Entstehung des Calecors geführt hat, abgeschreckt werden. Falls diese Taktik nicht funktioniert, verändert der Calecor die Gravitation, um seine Gegner in den Zustand Haltlos zu versetzen, während er sie nacheinander umbringt, indem er so lange ihren Geist bricht oder ihre Körper zerstört, bis die Bedrohung neutralisiert ist. Diejenigen, welche den Calecor überzeugen können, dass sie dieselben Ziele haben, könnten in ihm den mächtigsten Verbündeten des Planeten finden.

CALECOR-GLOBUS

Wenn ein Calecor stirbt – durch Gewalt oder wenn sein Planet entweder zu seiner Zufriedenheit wiederhergestellt oder hoffnungslos verwüstet ist –, verschmelzen die holographischen Planetenhälften seines Kopfes und werden zu einem mysteriösen kristallinen Globus. Ein *Calecor-Globus* behält einen Teil der magischen Bindung des Calecors zu seinem Planeten, welche jedem, der den Globus berührt, zur Verfügung steht. Wird der Planet, an den der Globus gebunden ist, zerstört, zerspringt auch der Globus.

CALECOR-GLOBUS

STUFE 17

MAGISCHER GEGENSTAND PREIS 250.000 LAST 1

Dieser kristalline Globus ist an einen Planeten gebunden und verändert sich ständig, um ein stets aktuelles Bild dieser Welt wiederzugeben. Berührst du den Globus, kannst du *Hellhören/Hellsehen* auf einen beliebigen Ort auf diesem Planeten anwenden. Dies ist unabhängig von der Entfernung und dauert so lang, wie du dich konzentrierst. Dazu musst du den Ort nicht bereits kennen – du zoomst einfach aus der globalen Perspektive an den gewünschten Ort. Zusätzlich kannst du einmal pro Woche dich und weitere bereitwillige Kreaturen mittels *Interplanetares Teleportieren* an den Ort transportieren, den du gerade mit dem *Hellhören/Hellsehen* Effekt des Globus betrachtest. Befindest du dich dabei auf einer anderen Ebene, bringt dich diese Teleportation ebenfalls zurück auf die Materielle Ebene. Die Bindung eines *Calecor-Globus* kann nicht auf einen anderen Planeten übertragen werden.



DÄMON, PLUPREX



PLUPREX

HG 13

EP 25.600

PREXISCHE
MUTANTENBRUT

HG 11

EP 12.800

PLUPREX

EP 25.600

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extra-planar)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

Aura Strahlung (6 m)

VERTEIDIGUNG TP 190

ERK 26; KRK 27

REF +12; WIL +14; ZÄH +16;

Immunitäten Elektrizität, Gift, Krankheit; Resistenzen

Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 18 m (ÜF, durchschnittlich)

Nahkampf Biss +23 (6W4+19 H plus Mutation auslösen)

HG 13

Mehrfachangriff Biss +17 (3W4+19 S plus Mutation auslösen), 2 Klauen +17 (3W4+19 H), Durchbohren +17 (3W4+19 S)

Angriffsfähigkeit Mutation auslösen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Fernkampf +21)

1/Tag – Mächtiger Synaptischer Impuls (SG 24), Wellen der Erschöpfung, Verbündete herbeizaubern (1 Pluprex oder 2 Prexische Mutantenbruten, 35%)

3/Tag – Entkräftigung, Gedankenstoß (4. Grad, SG 23), Tote beleben, Verwirrung (SG 23)

Beliebig oft – Entkräftender Strahl (SG 22), Teleportieren (selbst plus 5 Einheiten Last an Ausrüstung), Verstrahlen (SG 22)

SPIELWERTE

ST +6; GE +4; KO +4; IN +3; WE +2; CH +8

Fertigkeiten Akrobistik +23, Biowissenschaften +23, Bluffen +28, Einschüchtern +28, Mystik +23

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Untote verstrahlen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar, Plage (3-6) oder Invasion (2-4 Pluprexe plus 3-6 Prexische Mutantenbruten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mutation auslösen (ÜF) Ein Pluprex kann eine lebende Kreatur schädigen, indem er sie beißt. Die gesogene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen; bei Erfolg erhält sie lediglich für 1 Runde den Zustand Kränkend. Andernfalls unterliegt ihr Körper mehreren schnellen und schmerzvollen Mutationen, welche Gliedmaßen verdrehen, Organe verändern und das Gesicht entsetzlich entstellen; dies verleiht der Kreatur für 1 Minute den Zustand Überladen. Nach dieser Minute gewöhnt sich die Kreatur an ihre Entstellungen, erleidet aber permanent den Zustand Beladen. Dies ist ein Flucheffekt, der Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Strahlungsaura (ÜF) Ein Pluprex gibt Mittlere Strahlung in einem 6 m-Radius ab. Er kann ein Mal am Tag für 1 Minute Hohe Strahlung abgeben.

Untote verstrahlen (ÜF) Von einem Pluprex erschaffene Untote sind radioaktiv und geben Niedrige Strahlung in einem 6 m-Radius ab. Als Standard-Aktion kann ein Pluprex ein Mal am Tag einen von ihm erschaffenen Untoten berühren, um dessen radioaktive Aura permanent auf Mittlere Strahlung zu verstärken. Ein Pluprex kann Strahlung auf diese Weise nicht weiter verstärken. Alternativ kann der Pluprex einer untoten Kreatur eine Aura Mittlerer Radioaktivität verleihen, indem er sie berührt; diese Aura währt 24 Stunden und verblasst dann.



DÄMON,
PLUPREX**PREXISCHE MUTANTENBRUT****HG 11****EP 12.800**

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)
INI +3; **Sinne** Blindgespür (Geruch) 18 m, Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG **TP 155****ERK** 23; **KRK** 24**ZÄH** +14; **REF** +10; **WIL** +12**Immunitäten** Elektrizität, Gift, Krankheit, Säure;**Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Gutes;**Verteidigungsfähigkeit** Formlos; **ZR** 22**ANGRIFF****Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 12 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Betäubende Karbonfaserpeitsche +20 (5W4 H plus Verstrahlen) oder Biss +20 (2W10+16 H plus Verstrahlen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Betäubender Karbonfaserpeitsche)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Fernkampf +18)1/Tag – **Verwirrung** (SG 22)3/Tag – **Entkräfender Strahl** (SG 21), **Verstrahlen** (SG 21)Beliebig oft – **Gedankenstoß** (2. Grad, SG 20), **Schmerzverursachen** (SG 20), **Teleportieren** (selbst plus 5 Einheiten Last)**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +3; **KO** +8; **IN** +1; **WE** +2; **CH** +3

Fertigkeiten Akrobistik +20, Bluffen +20, Einschüchtern +20, Motiv entdecken +20, Mystik +20

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Ausrüstung Betäubende Karbonfaserpeitsche mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig (Abyss)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Infektion (3-8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Verstrahlen** (ÜF) Wird eine Kreatur von einer Prexische

Mutantenbrut gebissen oder durch eine von einer Mutantenbrut geführten Nahkampfwaffe verwundet, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen wird sie einem plötzlichen übernatürlichen Impuls radioaktiver Strahlung ausgesetzt. Dies funktioniert wie eine Mittlere Strahlung, welche nur das Ziel der Mutantenbrut betrifft.

Der Abyss ist ein Zerrspiegel, welcher alle sündigen Möglichkeiten des sterblichen Lebens reflektiert. Mit dem technischen Fortschritt steigt auch die Kapazität der Sterblichen zu sündigen. Pluprex-Dämonen sind Resultat des Fortschritts als Inkarnationen der Grausamkeit und Verheerungen, welche vorsätzlich zum Schaden genutzte Strahlung anrichten kann.

Ein Pluprex entsteht aus der sündigen Seele eines Sterblichen, der zu Lebzeiten freudig Strahlung als Waffe eingesetzt, damit Unschuldige vergiftet oder an Unfreiwilligen experimentiert hat. Viele Pluprexe sind zu Lebzeiten selbst an Strahlenvergiftung gestorben. Ein typischer Pluprex ist 2,10 m groß, wiegt aber nur 100 Pfund.

Für manche Opfer der von Pluprexe ausgelösten Mutationen ist der Tod erst der Anfang – sollte ein solches Opfer im Abyss oder in einer von chaotischen und bösen Energien erfüllten Region sterben, können die erlittenen Mutationen zuweilen als eine entsetzliche Prexische Mutantenbrut belebt werden. Diese deformierten Monstren brechen sodann aus den Leibern ihrer Wirts als unförmige Haufen aus krummen Knochen, Sehnen, Zähnen und Tumoren hervor – derartiges sollte nicht lebensfähig sein und doch geht es mit Eifer gegen neue Opfer vor.

Die Gestalt einer Prexischen Mutantenbrut ähnelt vage der des Wirtskörpers, die Brut besitzt aber keine Erinnerungen, Fähigkeiten oder Fertigkeiten des Wirts. Die Verwandlung in eine Mutantenbrut hat keine Auswirkung auf die Seele einer Kreatur; es entsteht ein neuer Externar, kein Untoter. Eine Kreatur, die im Tode eine Mutantenbrut hervorbringt, kann daher normal ins Leben zurückgeholt werden.



DÄMON, PLUPREX

DAMAI



DAMAI
HG 1/2
EP 200



DAMAI-WÄCHTER
HG 12
EP 19.200

DAMAI**EP 200**

N Mittelgroßer Humanoider (Damai)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG TP 12

ERK 10; **KRK** 11

REF +2; **WIL** +3; **ZÄH** +0;

Verteidigungsfähigkeit Zusammenhalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +4 (1W4 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +2
(1W6 S)

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +3; **KO** +1; **IN** +1; **WE** +0; **CH** +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Medizin +9,
Technik +4, Überlebenskunst +4

Sprachen Daimalkanisch, Gemeinsprache

Ausrüstung Estex-Anzug I, Überlebensmesser,
Taktische Halbautomatische Pistole mit 18 Schuss
Handfeuerwaffenmunition, 6 Feldrationen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Daimalko)

Organisation Einzelgänger, Paar, Trio oder
Kolonie (10-350)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zusammenhalt (AF) Generationen des
Lebens in unterirdischen Verstecken
und unter ständiger Lebensgefahr
aufgrund gewaltiger einheimischer
Kreaturen haben die Damais gelehrt,
unter allen Umständen zusammen zu
arbeiten. Ein Mal am Tag kann ein Damai
einen misslungenen Angriffs- oder
Rettungswurf wiederholen, solange sich
ein Verbündeter innerhalb von 3 m Ent-
fernung befindet.

DAMAI-WÄCHTER**HG 12****EP 19.200**

Damai-Aspirant

N Mittelgroßer Humanoider (Damai)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Mächtiges Ge-
fühlsgespür; **Wahrnehmung** +27

VERTEIDIGUNG TP 170 RP 5

ERK 25; **KRK** 26

ZÄH +11; **REF** +11; **WIL** +17

Verteidigungsfähigkeit Zusammenhalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Monofilament-Duellschwert +21
(3W6+16 Elk & Feu)

Fernkampf Paragon-Halbautomatische
Pistole +19 (4W6+12 S)

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 12)

12/Tag – Lügen entdecken (SG 21)

Beliebig oft – Gedankenverbindung, Tele-
pathisches Band

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 12)**HG 1/2**

4. (3/Tag) – Monster festhalten (SG 23), Sonde (SG 23)
3. (6/Tag) – Gedankenstoß (SG 22), Hast, Hellhören/Hell-
sehen, Mystische Heilung
2. (Beliebig oft) – Vorahnung, Zone der Wahrheit (SG 21)

Verbindung Empath**SPIELWERTE**

ST +4; **GE** +1; **KO** +5; **IN** +2; **WE** +8; **CH** +4

Fertigkeiten Diplomatie +22, Mystik +27, Motiv ent-
decken +27

Sprachen Alt-Daimalkanisch, Daimalkanisch, Gemein-
sprache

Sonstige Fähigkeiten Empathie, Empathisches Band,
Mächtige Gedankenverbindung, Telepathisches
Band

Ausrüstung Estex-Anzug IV, Paragon-
Halbautomatische Pistole mit 32 Schuss Faust-
feuermunition, Monofilament-Duellschwert

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Daimalko)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Inquisition
(3-7)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empathisches Band (ÜF) Damai-Wächter sind
untereinander auf Lebenszeit verbunden.
Konzentriert sich ein Wächter 1 Runde lang
auf einen anderen bestimmten Wächter,
kann er dessen relative Position und all-
gemeinen Zustand erfahren (wie *Zustand*).
Der Wächter erfährt zudem den allgemeinen
Gefühlzustand des Ziels der Fähigkeit und
die Stärke der Emotionen, z.B. ob es leicht
zufrieden, durchschnittlich besorgt, intensiv
beruhigt oder dergleichen ist.

Zusammenhalt (AF) Siehe oben.

Das in der Galaxis als Damais bekannte Volk
besteht aus den Überlebenden eines zer-
schmetterten Planeten, die zugleich abgehärtet
und zerbrechlich, weise und närrisch, voraus-
schauend und solipsistisch sind. Ihr Planet ist
selbst nach den sonstigen Maßstäben des Uni-
versums uralt und dennoch reicht die moderne
Geschichtsschreibung der Damais nur 200 Jahre
zurück.

Das Leben auf Daimalko, einem trockenen, felsigen
Planeten im Nahen Weltall, änderte sich, als ein als
Erwachen genanntes Ereignis das Land mit Erdbeben
heimsuchte, die Ozeane ihrer Welt verdampfte und
das Pflanzenleben vertrocknen ließ. Schlimmer noch,
die Katastrophe weckte die furchtbaren Kolosse aus
den Legenden der Damais. Darunter waren Kyokors^{AA}
und andere, ebenso furchtbare Bestien. Alle erhoben
sich aus ihrem Schlummer unter dem Meeresgrund, um
rasch mit den meisten Bewohnern des Planeten kurzen
Prozess zu machen.

Vor der Katastrophe war das Volk von Daimalko in
zwei fortschrittliche, gegeneinander kriegsführende Ge-
sellschaften aufgeteilt, dem Heiligen Königreich von
Ykarth, welches behauptete, über ein göttliches Mandat
der Himmlichen Herrscherin Duellona zu verfügen, und





die übersinnliche Konföderation von Volkaria. Das Erwachen trieb die meisten überlebenden Damais in den Untergrund, wo sie sich unabhängig von ihrer Gruppenzugehörigkeit gemeinsam in Höhlen verbargen, die als Die Zuflucht bekannt wurden. Nahezu 150 Jahre verstrichen, während die verbliebenen Damais und ihre Nachkommen mit dem kulturellen Trauma des Erwachens rangen. Das ursprüngliche zerbrechliche, mit angeborenen übersinnlichen Gaben, empathischer Magie oder beidem ausgestattete Volk passte sich an und wurde zu dem abgehärteten und einfallsreichen Volk von heute.

Vor gut 50 Jahren entschloss sich ein weiser Anführer in einer der tiefsten und größten Taschen der Zuflucht, die Damais endgültig zu vereinen.

Reirali Kokolu strebte nach Einigkeit unter den Flüchtlingen, ungeachtet des Umstands, dass die Kolosse noch immer an der Oberfläche tobten. Unter großen persönlichen Risiken bereiste sie die lichtlosen Tiefen, um andere Flüchtlinge zu kontaktieren und ihre Anführer einzuladen, sie zu begleiten, bis sie mit allen Überlebenden gesprochen und einen Plan formuliert hatte, sie miteinander zu verbinden – wenn auch nur zumindest spirituell.

Gegen Ende der Reise der Anführerin stolperten sie über ein seltsames Versteck mit runengravierten Kugeln. Die meisten von ihnen hielten sie nur für Schmuckstücke und nutzlose Reste der untergegangenen Zivilisationen, doch Reirali Kokolu spürte einen gewissen Ruf. Als sie die Kugeln berührte, erfuhr sie zuerst überwältigende Emotionen, Anfälle magischer Hybris, unnatürlicher körperlicher Stärke und finsternen Schreckens. Nachdem Kokolu die Kugeln umfassend studiert und die anderen Anführer überzeugt hatte, es ihr nachzutun, erkannte sie, dass die Kugeln, so sie mit einem Benutzer verbunden waren, subtil wichtige Informationen über die wütenden Kolosse vermittelten, z.B. wo diese sich gerade aufhielten. Die Benutzer der Kugeln schienen sogar imstande, das Verhalten der Bestien subtil zu beeinflussen, auch wenn dies gewaltigen mentalen und körperlichen Stress bedeutete. Zugleich verband der Kontakt mit den Kugeln die Anführer auf emotionaler Ebene und sie erkannten schließlich, dass sie mit ein wenig Konzentration Verstand und Herzen der anderen ansprechen konnten. – So wurden sie die ersten Wächter ihres Volkes.

Gestärkt durch die gewonnenen Kräfte kehrten die Wächter in ihre Ansiedlungen in der Zuflucht zurück. Manche starben unterwegs auf rätselhafte Weise, ohne dass ihr Schicksal oder die Gründe ihres Ablebens bis heute aufgedeckt werden konnten. Die Übrigen kehrten nach Hause zurück. Einige nutzten die Kugeln, um ihre Siedlungen zu verteidigen, da sie die Macht der Kolosse fürchteten, welche sie über die Artefakte spürten. Andere begannen mit der Gründung kleiner Kolonien an der Oberfläche und nutzen die mit ihnen verbundenen Kugeln, um ihre Leute vor Schaden zu bewahren. Mittlerweile sind die unterirdischen Siedlungen

VOLKSMERKMALE

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

Trefferpunkte: 2

Größe und Kreaturenart: Damais sind Mittelgroße Humanoiden mit der Unterart Damai.

Dämmersicht: Damais besitzen Dämmersicht.

Überlebender: Damais besitzen tief sitzende Überlebensinstinkte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Überlebenskunst.

Dieser Bonus steigt in unterirdischem Gelände auf +3.

Zusammenhalt (AF): Siehe Seite 24.

derart stabil, dass sie beinahe schon gedeihen, während die oberirdischen Kolonien aufgrund ihrer Jugend und nicht abgewehrter Kolossangriffe immer noch zu kämpfen haben.

Daimalkanische Wächter besitzen teils angeborene, teils über die Kugeln erlangte große Macht, sind aber auch weiterhin noch Normalsterbliche und altern wie andere Damais auch. Daher wählt jeder Wächter sorgfältig seinen Nachfolger und bildet ihn über zwölf Jahre hinweg aus, wobei er auf seine Schläue, seine Weisheit und seine gebundene Kugel zurückgreift. Letztere transferiert er auf seinen Schüler, wenn die Zeit gekommen ist.

Manche wispern, dass die Magie der Anführer irgendwie mit der Macht verbunden sei, welche das Erwachen ausgelöst hat. Dennoch vertrauen nahezu alle Damais fest den Anführern. Obwohl die Wächter unterschiedliche Überlebens-

ansätze vertreten, erkennen sie und die übrigen Damais, wie eng sie miteinander verbunden sind – denn ohne die Bindungen zu ihrem Volk hätten sie nur noch die Kolosse, die nach ihrem Blut dürsten.

Der durchschnittliche Damai hat graue Haut, ist 1,80 m groß und wiegt etwa 175 Pfund.



DINOSAURIER



PTEROSAURUS
HG 3
EP 800

DROMAEOSAURID
HG 3
EP 800

THYREOPHORAN
HG 6
EP 2.400

PLESIOSAURUS
HG 7
EP 3.200

CERATOPSID
HG 8
EP 4.800

THEROPODE
HG 9
EP 6.400

SAUROPODE
HG 10
EP 9.600

PTEROSAURUS **HG 3****EP 800**

N Großes Tier

INI +4; **Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung** +8**VERTEIDIGUNG** **TP 40****ERK** 14; **KRK** 16**REF** +8; **WIL** +2; **ZÄH** +5;**ANGRIFF****Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 15 m (AF, unbeholfen)**Nahkampf** Biss +10 (1W6+5 S)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +4; **KO** +0; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -2**Fertigkeiten** Akrobistik +8 (Fliegen +5)**Talente** Tänzelnder Angriff**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-8)**DROMAEOSAURID** **HG 3****EP 800**

N Mittelgroßes Tier

INI +3; **Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung** +8**VERTEIDIGUNG** **TP 45****ERK** 13; **KRK** 15**REF** +7; **WIL** +2; **ZÄH** +6**ANGRIFF****Bewegungsrate** 15 m

Nahkampf Krallen +11 (1W6+5 H; Krit Blutung 1W6) oder
Biss +11 (1W6+5 S)

Angriffsfähigkeit Anspringen**SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +3; **KO** +1; **IN** -4; **WE** +1; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobistik +8, Heimlichkeit +13**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Anspringen (AF) Wenn ein Dromaeosaurid einen Sturmangriff durchführt, kann er zudem einen Vollen Angriff ausführen.

THYREOPHORAN **HG 6****EP 2.400**

N Riesiges Tier

INI +0; **Sinne Dämmersicht;****Wahrnehmung** +13**VERTEIDIGUNG** **TP 83****ERK** 18; **KRK** 22**REF** +8; **WIL** +5; **ZÄH** +11**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m

Nahkampf Schwanz +15 (1W8+11 W oder S; Krit Niederwerfend)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +0; **KO** +3; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -2**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Herde (3-12)**PLESIOSAURUS** **HG 7****EP 3.200**

N Riesiges Tier

INI +2; **Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung** +14**VERTEIDIGUNG** **TP 105****ERK** 19; **KRK** 21**REF** +10; **WIL** +6; **ZÄH** +12**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 15 m**Nahkampf** Biss +16 (2W6+12 S)**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 6 m**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +2; **KO** +4; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -2**Fertigkeiten** Athletik +19 (Schwimmen +27)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiges Gewässer**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schule (3-6)**CERATOPSID** **HG 8****EP 4.800**

N Riesiges Tier

INI +0; **Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung** +16**VERTEIDIGUNG** **TP 125****ERK** 20; **KRK** 22**REF** +10; **WIL** +8; **ZÄH** +13**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m



DINOSAURIER

Nahkampf Durchbohren +18 (2W6+14 S; Krit Niederwerfend)

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

Angriffsfähigkeiten Trampeln (2W6+14 W, SG 16)

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +0; **KO** +3; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -2

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-8)

THEROPODE

HG 9

EP 6.400

N Gigantisches Tier

INI +1; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG **TP 145**

ERK 22; **KRK** 24

REF +11; **WIL** +9; **ZÄH** +14

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +21 (2W10+16 H plus Verschlingen; Krit Blutung 2W6)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Angriffsfähigkeit Verschlingen (2W10+16 W, **ERK** 22, **KRK** 20, 36 **TP**)

SPIELWERTE

ST +7; **GE** +1; **KO** +4; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -1

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

SAUROPODE

HG 10

EP 9.600

N Gigantisches Tier

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG **TP 165**

ERK 23; **KRK** 25

REF +11; **WIL** +10; **ZÄH** +16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwanz +21 (2W10+18 W; Krit Niederwerfend)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Angriffsfähigkeit Trampeln (2W10+18 W, SG 17)

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +0; **KO** +5; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -2

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-12)

Der Begriff „Dinosaurier“ bezieht sich auf eine Kategorie reptilienartiger Tiere, die mit der prähistorischen Evolution eines Planeten assoziiert werden. Dinosaurier variieren in der Größe; viele sind sehr groß und es gibt sie in unterschiedlichen Formen. Ein Ceratopsid ist ein Vierbeiner mit einem knöchernen Kragen, welcher aus dem Kopf über die Schultern ragt, und Hörnern, die sein Gesicht schmücken – ein Beispiel ist der pflanzenfressende Triceratops. Dromaeosauriden sind zweibeinige, gefiederte Fleischfresser, wie z.B. der in Rudeln jagende Deinonychus

(oder Raptor). Plesiosaurier sind wasserbewohnende Reptilien mit langen Hälsen und zahnbewehrten Mäulern, die dicht unter der Wasseroberfläche leben und jagen. Pterosaurier sind fliegende reptilienartige Bestien mit Membranschwingen und langen, spitzen, dreieckigen Schnäbeln. Sauropoden sind gewaltige, hünenhafte, dahintrottende Vierbeiner mit langen Hälsen und Schwänzen, wie der Brachiosaurus und der Diplodocus. Theropoden sind zweibeinige Dinosaurier und meistens Fleischfresser; sie besitzen furchtbare, mit Reißzähnen bestückte Mäuler und Klaenhände, ein Beispiel ist der Tyrannosaurus. Thyreophoren sind vierbeinige Dinosaurier mit gepanzertem Rücken und waffenartigen Schwänzen, die hämmern Knochenkugeln oder spitzen Spornen auslaufen, wie der Ankylosaurus oder der Stegosaurus.

DINOSAURIER ERSCHAFFEN

Die Dinosaurier in diesem Eintrag dienen mehreren Zwecken: Nutze sie wie vorliegend, wenn du Spielwerte für diese Art von Kreatur benötigst. Um einzigartige Dinosaurier zu erschaffen, verwende die Spielwerte hier und dein Konzept als Ausgangspunkt. Bestimme, welche Art Natürlicher Waffe das Tier besitzt und passe den Schaden entsprechend an. Dann füge Elemente aus Anhang 2: Umgebungsschablonen hinzu (siehe Seite 138). Passe alles an dein Konzept an.



DRACHE, KOSMOSDRACHE



ALTER
LEEREDRACHE
HG 18
EP 153.600

ALTER LEEREDRACHE HG 18

EP 153.600

NB Gigantischer Drache

INI +7; **Sinne** Blindgespür (Vibration) 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m, Im Dunkeln sehen; **Wahrnehmung** +31

Aura Fremdartige Ausstrahlung (36 m, Kränkelnd 2W4 Runden, SG 25)

VERTEIDIGUNG TP 350

ERK 32, **KRK** 33

REF +18, **WIL** +22; **ZÄH** +18

Immunitäten Kälte, Lähmung, Schlaf, Verwirrung,

Wahnsinn, **SR** 15/Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Leerenanpassung; **ZR** 29

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (ÜF, unbeholfen)

Nahkampf Biss +31 (8W8+29 S plus Auslöschender Biss)

Mehrangriff Biss +25 (4W8+29 S plus Auslöschender Biss), 2 Klauen +25 (4W8+29 H), Schwanzschlag +25 (4W8+29 W)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Biss)

Angriffsfähigkeiten Erdrücken (8W8+29 W), Erstickender Odem (SG 25), Odemwaffe (18 m-Kegel, 19W10 Elk, SG 25, alle 1W4 Runden),

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Fernkampf +29

1/Tag – Auflösung (SG 25), Schattenreise (SG 25)

3/Tag – Fortschicken (5. Grad, SG 24), Gedankenstoß (5. Grad, SG 24), Person beherrschen (SG 24), Schwachsinn (SG 24)

Beliebig oft – Entkräftung, Verwirrung (SG 23)

SPIELWERTE

ST +11, **GE** +3, **KO** +8, **IN** +6, **WE** +3, **CH** +3

Fertigkeiten Akrobatik +31 (Fliegen +23), Bluffen +31, Computer +31, Diplomatie +36, Kultur +36, Motiv entdecken +31, Mystik +36, Steuerung +31

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch, Terral

Sonstige Fähigkeit Sternenflug

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Vakuum

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auslöschender Biss (ÜF) Siehe Schablone für Leeredrache.

Erstickender Odem (ÜF) Siehe Schablone für Leeredrache.

Kosmosdrachen sind seltener als Chromatische Drachen und Metalldrachen. Sie leben in den weiten Tiefen des Weltalls und dienen entweder ihren eigenen, unergründlichen Zielen oder aber denen unbekannter galaktischer Mächte. Daher können ihre Handlungen für die gewöhnlichen Bewohner der Paktwelten und anderer Planeten besonders furchteinflößend ausfallen. Selbst ihre Geburt ist geheimnisumgeben – manche Gelehrte glauben, dass Kosmosdrachen voll ausgewachsen aus Sonnen hervorbrechen, wenn die Magie und Energie der Leere sich in einem ultrakurzen Moment der Schöpfung zu einer mächtigen Kreatur zusammenballen. Andere halten Kosmosdrachen hingegen für Manifestationen des Willens des Universums, welche langsam im Verlauf von Jahrhunderten entstehen, so wie ein Klumpen Masse irgendwann zu einem Stern werden kann.

Die Leiber von Kosmosdrachen ähneln denen anderer Wahrer Drachen, sind aber von weitaus mehr Stacheln bedeckt. Ihre Farbmuster fluktuieren, während sie sich bewegen. Mit ihren Schwingen können sie problemlos das Vakuum und die Schwerelosigkeit dank übernatürlicher Vorgänge bereisen, welche immer noch gänzlich unerforscht sind.

SCHABLONE FÜR KOSMOSDRACHEN

Kosmosdrachen fliegen ungehindert durchs All, landen aber auch oft auf Planeten und Monden, um sich zu ernähren oder mit den Einheimischen zu interagieren, ganz wie es ihnen beliebt.

Kosmosdrachen nutzen hinsichtlich der Alterungskategorie, der Bewegungsrate für Fliegen, Größenkategorie, Zauberresistenz und die Universelle Kreaturen-eigenschaft Erdrücken dieselben Richtlinien wie Metalldrachen (siehe Seite 30). Ihre Flugfähigkeit ist eine Übernatürliche Fähigkeit, keine Außergewöhnliche Fähigkeit.

Schablone für Leeredrache (HG 3+)

Uralte und furchtbare Wesenheit, welche draußen im All hausen, haben viele Leeredrachen in den Wahnsinn getrieben, so dass sie nun nur noch ans Fressen und Vernichten denken.

Erforderliche Kreaturenart: Drache

Empfohlene Gesinnung: Neutral Böse

Eigenschaften:

Auslöschender Biss (HG 7+; siehe unten); Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Erstickender Odem (HG 5+; siehe unten); Fremdartige Ausstrahlung (HG 10+, 18 m + 3 m per HG, Kränkelnd 2W4 Runden); Im Dunkeln sehen; Immunität gegen Kälte, Verwirrung und Wahnsinn; Leerenanpassung; Odemwaffe (Kegel 4,50 m + 1,50 m pro 2 HG, 1W8 Klt + 1W8 per HG); SR 5/Magie (HG 13+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 15, SR 15/Magie mit HG 17, SR 20/Magie mit HG 19); Sternenflug; Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 8+)

Auslöschender Biss (ÜF): Eine Kreatur, welche durch den Bissangriff eines Leeredrachen auf 0 TP reduziert wird, muss 1 Reservepunkt aufwenden, andernfalls wird sie sofort getötet und zerfällt zu Staub.

Erstickender Odem (ÜF): Anstelle eines Kältekegels kann ein Leeredrache eine 9 m-Energiekugel ausatmen, welche alles im Wirkungsbereich erstickt. Luftatmende Kreaturen innerhalb des Kegels müssen einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen müssen sie Konstitutionswürfe gegen Erstickern (siehe GRW, S. 404) ablegen, selbst wenn sie über Umgebungsschutzmaßnahmen verfügen. Eine betroffene Kreatur kann zu Beginn jedes Zuges einen neuen Zähigkeitswurf ablegen, um diesen Effekt abzuschütteln und wieder Luft zu erlangen.

Schablone für Monddrachen (HG 3+)

Monddrachen besuchen häufig Zivilisationen, welche die Raumfahrt noch nicht entwickelt haben, um den dortigen Wissenschaftlern zu helfen, das nötig Wissen und Können zu erlangen.

Erforderliche Kreaturenart: Drache

Empfohlene Gesinnung: Chaotisch Neutral

DRACHE,
KOSMOS-
DRACHE

Eigenschaften: Bewegungsrate für Graben 6 m; Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Fremdartige Ausstrahlung (HG 10+; 18 m + 3 m per HG; Verwirrt 2W4 Runden); Im Dunkeln sehen; Immunität gegen Kälte; Leerenanpassung; Mondsilber (siehe unten); Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m per HG, 1W8 Klt + 1W8 per HG); SR 5/Magie (HG 13+, Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 15, SR 15/Magie mit HG 17, SR 20/Magie mit HG 19); Verwirrender Odem (siehe unten); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 8+); Sternenflug

Mondsilber (AF): Die Natürlichen Waffen eines Monddrachen werden hinsichtlich Schadensreduzierung als Silber behandelt.

Verwirrender Odem (ÜF): Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Odemwaffe eines Monddrachen, erleidet sie für 1W4 Runden den Zustand Benommen.

Schablone für Zeitdrachen (HG 3+)

Zeitdrachen stellen sich gegen alle, welche die natürliche Ordnung der Zeit stören wollen.

Erforderliche Kreaturenart: Drache

Empfohlene Gesinnung: Neutral

Eigenschaften: Blindgespür (Vibration) 18 m; Bonus auf Initiative würfe in Höhe des halben HG; Dunkelsicht 48 m; Fremdartige Ausstrahlung (HG 9+, 18 m + 3 m per HG, Wankend 2W4 Runden); Im Dunkeln sehen; Immunität gegen Kälte und Wankend; Leerenanpassung; Odemwaffe (Kegel 4,50 m + 1,50 m pro 2 HG, 1W10 Elk + 1W10 per HG); SR 5/Magie (HG 11+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 13, SR 15/Magie mit HG 15, SR 20/Magie mit HG 17); Sternenflug; Unsterblich (siehe unten); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 7+)

Unsterblich (AF): Zeitdrachen altern, sterben aber nicht an Altersschwäche.

Schablone für Sonnendrachen (HG 3+)

Sonnendrachen halten sich für den Ursprung des Lichts und des Lebens im Universum.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Feuer)

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Eigenschaften: Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Fremdartige Ausstrahlung (HG 10+; 18 m + 3 m per HG; Blind 2W4 Runden); Heilendes Fokussieren; Im Dunkeln sehen; Leerenanpassung; SR 5/Magie (HG 13+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 15, SR 15/Magie mit HG 17, SR 20/Magie mit HG 19); Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m per 2 HG, 1W10 Feu + 1W10 per HG); Sonnenanpassung; Sternenflug; Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 8+)

Heilendes Fokussieren (ÜF): Ein Sonnendrache kann die Aspirantenfähigkeit Fokussierte Heilung mit einer effektiven Mystikerstufe in Höhe seines HG nutzen. Er muss keine Reservepunkte zum Nutzen dieser Fähigkeit aufwenden, kann sie am Tag aber nur in Höhe eines Drittels seines HG + 3 Mal nutzen.

Schablone für Wirbeldrachen (HG 3+)

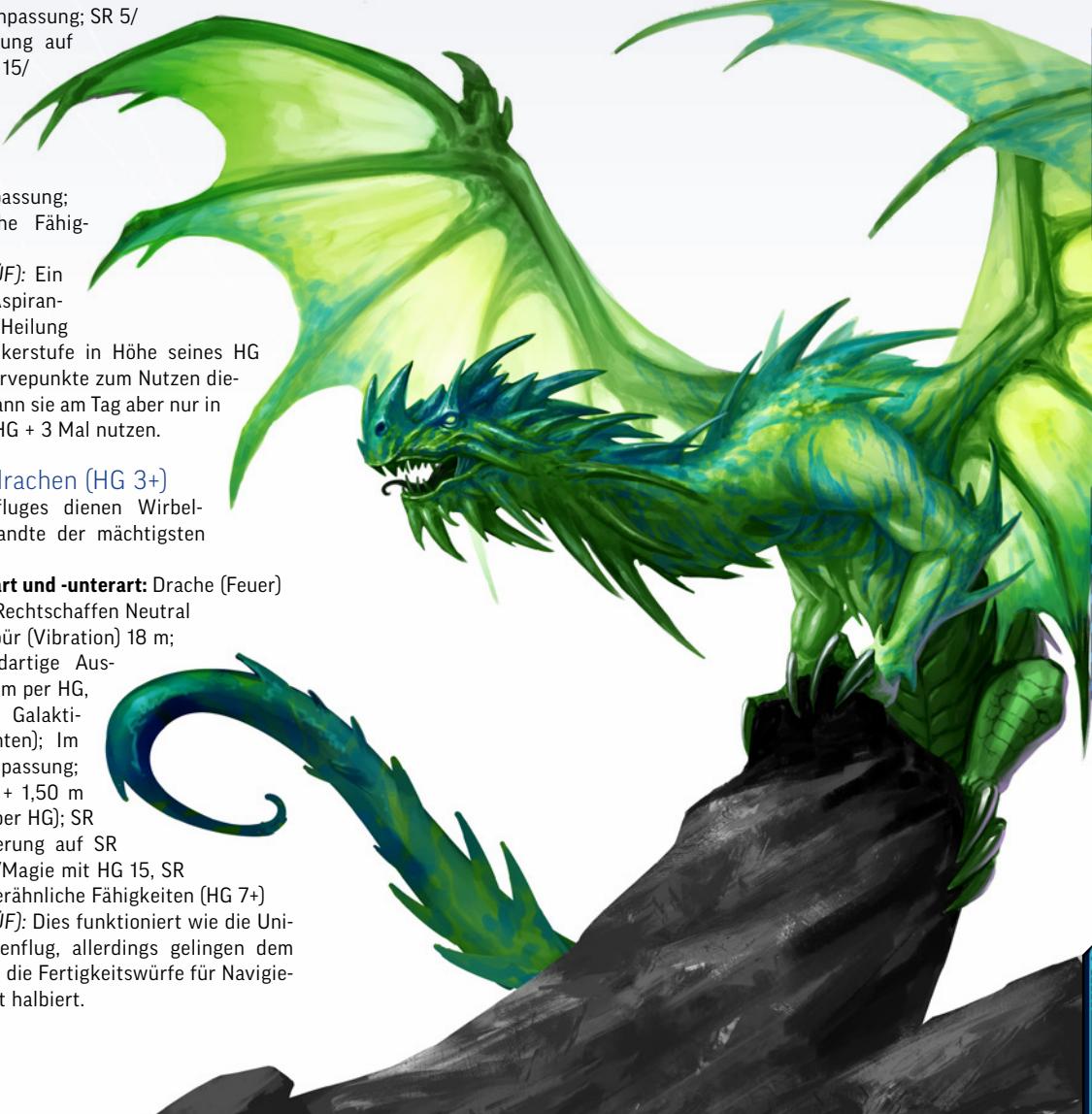
Als Meister des Sternenfluges dienen Wirbeldrachen zuweilen als Gesandte der mächtigsten galaktischen Geschöpfe.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Feuer)

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Eigenschaften: Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Fremdartige Ausstrahlung (HG 9+, 18 m + 3 m per HG, Abgelenkt 2W4 Runden); Galaktischer Reisender (siehe unten); Im Dunkeln sehen; Leerenanpassung; Odemwaffe (Kegel 4,50 m + 1,50 m pro 2 HG, 1W8 Feu + 1W8 per HG); SR 5/Magie (HG 11+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 13, SR 15/Magie mit HG 15, SR 20/Magie mit HG 17); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 7+)

Galaktischer Reisender (ÜF): Dies funktioniert wie die Universelle Eigenschaft Sternenflug, allerdings gelingen dem Wirbeldrachen automatisch die Fertigkeitswürfe für Navigieren und wird seine Reisezeit halbiert.



DRACHE, METALldrache



ERWACHSENER
SILBERDRACHE
HG14
EP 38.400

ERWACHSENER SILBERDRACHE HG 14

EP 38.400

RG Riesiger Drache (Kälte)

INI +3; **Sinne** Blindgespür (Vibration) 18 m, Dämmer-
sicht, Dunkelsicht 16 m, Gesinnung entdecken; **Wahr-
nehmung** +25

Aura Unheimliche Ausstrahlung (60 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG TP 235

ERK 28; KRK 29

REF +14; WIL +19; ZÄH +14

Immunitäten Kälte, Lähmung, Schlaf; **SR** 10/Magie; **ZR** 25

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (AF, unbeholfen);
Wolkenwandern

Nahkampf Biss +26 (6W6+22 S)

Mehrfachangriff Biss +20 (3W6+22 S), 2 Klauen +20
(3W6+22 H), Schwanzschlag +20 (3W6+22 W)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Angriffsfähigkeiten Erdrücken (6W6+22 W), Odem
der Lähmung (9 m-Kegel, 1W6+7 Runden, SG 22),
Odemwaffe (15 m-Kegel, 15W8 Kit; REF, SG 22, halbiert;
alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Nahkampf +26)

1/Tag – Mächtiges Magie bannen, Wärmeentzug (SG 22)

3/Tag – Beruhigungsprotokoll (SG 21), Mächtige Unsicht-
barkeit, Nervensystem überlasten (SG 21), Unverwüst-
liche Sphäre (SG 21)

Beliebig oft – Überladungsblitz (SG 20), Wahrscheinlich-
keitschätzung

SPIELWERTE

ST +8; GE +3; KO +3; IN +6; WE +3; CH +4

Fertigkeiten Akrobistik +25 (Fliegen +17), Biowissen-
schaften +30, Computer +30, Diplomatie +30, Motiv
entdecken +25, Mystik +25, Naturwissenschaften +30,
Verkleiden +25

Talente Beweglichkeit, Tänzelnder Angriff

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Terral,
Zwergisch

Sonstige Fähigkeiten Gestalt wechseln (Humanoider oder
Tier)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odem der Lähmung (ÜF) Siehe Schablone für Silberdrachen
auf Seite 31.

Wolkenwandern (ÜF) Siehe Schablone für Silberdrachen
auf Seite 31.

Drachen sind mächtige Reptilienwesen mit hoher Intelligenz und Einfallsreichtum. Die Mehrzahl unterfällt in zwei Hauptkategorien: Chromatische Drachen und Metalldrachen. Es gibt noch einige weitere Kategorien. Chromatische Drachen – siehe *Alien-Archiv*, S. 36 – sind oftmals böse und widmen sich Plänen und Intrigen, die ihnen selbst helfen oder ihre Gegner zerstören. Metalldrachen (siehe unten) sind meistens von guter Gesinnung und streben danach, die Gesellschaftsbedingungen für alle zu verbessern. Drachen wachsen in der Regel mit dem Alter, ein paar unterziehen sich aber auch teuren genetischen Modifikationen, um klein genug für die Raumschiffe und Raumstationen der Humanoiden der Paktwelten zu bleiben. Andere entwickeln übernatürliche Gestaltwandelfähigkeiten, um sich unter die Bewohner der Paktwelten zu mischen.

Mehrere Metalldrachen leiten Länder und Konzerne in den Drakalanden von Triaxus und führen zuweilen Wirtschafts- und militärische Kriege gegen die Chromatischen Drachen auf diesem Planeten. Die Metalldrachen behaupten, diese Kämpfe dienen dem Wohl von all jenen unter ihrer Obhut, auch wenn genau diese Leute manchmal dabei zertrampelt werden...

SCHABLONEN FÜR METALldrachen

Metalldrachen neigen dazu, ihre Fähigkeiten zu nutzen, um andere zu beschützen und ihre Umgebung zu verbessern.

Wie bei den meisten Wahren Drachen basiert die Größe eines Metalldrachen auf seinem HG (HG 3-4: Klein; HG 5-6: Mittelgroß; HG 7-10: Groß; HG 11-16: Riesig; HG 17-24: Gigantisch; HG 25: Kolossal), dasselbe gilt für seine Bewegungsrate für Fliegen (HG 3-6:



DRACHE,
METALL-
DRACHE

45 m [AF, durchschnittlich]; HG 7-10: 60 m [AF, durchschnittlich]; HG 11-16: 60 m [AF, unbeholfen]; HG 17-25: 75 m [AF, unbeholfen]], sollte sein HG 11 oder höher sein, verfügt er über die Universelle Kreaturenegenschaft Erdrücken und Zauberresistenz in Höhe von 11 + HG. Die Alterskategorien von Metalldrachen entsprechen denen, die im Alien-Archiv auf Seite 39 aufgeführt sind.

Schablone für Bronzedrachen (HG 3+)

Bronzedrachen leben oft in der Nähe von Seen und Meeren und helfen Reisenden mit edlen Absichten.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Wasser)

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen Gut

Eigenschaften: Bewegungsrate für Schwimmen 18 m; Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Gestalt wechseln (HG 7+, Humanoider oder Tier); Immunität gegen Elektrizität; Odem der Abstoßung (siehe unten); Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m per 2 HG, 1W6 Elk + 1W6 per HG); SR 5/Magie (HG 13+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 15, SR 15/Magie mit HG 17, SR 20/Magie mit HG 19); Strudel (HG 21+); Unheimliche Ausstrahlung (HG 13+, 18 m + 3 m per HG); Wasser atmen; Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 7+)

Odem der Abstoßung (ÜF): Anstelle einer Linie aus Elektrizität kann ein Bronzedrache einen 9 m-Kegel abstoßender Gase ausatmen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich, welche das Gas einatmet, muss einen Willenswurf ablegen; bei Misslingen kann sie sich für eine Anzahl an Runden in Höhe von 1W6 + halbem HG des Drachen nur von diesem fortbewegen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt.

Schablone für Golddrachen (HG 3+)

Die meisten anderen Metalldrachen verehren Golddrachen als die rechtschaffensten und tugendhaftesten aller Drachen und suchen sie oft auf, um an ihrer Weisheit teilzuhaben.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Feuer)

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen Gut

Eigenschaften: Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Gesinnung entdecken (HG 3+); Gestalt wechseln (HG 7+, Humanoider oder Tier); Odem der Schwächung (siehe unten); Odemwaffe (Kegel 4,50 m + 1,50 m pro 2 HG, 1W10 Feu + 1W10 per HG); SR 5/Magie (HG 11+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 13, SR 15/Magie mit HG 15, SR 20/Magie mit HG 17); Unheimliche Ausstrahlung (HG 13+, 18 m + 3 m per HG); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 7+)

Odem der Schwächung (ÜF): Anstelle eines Feuerkegels kann ein Golddrache einen 9 m-Kegel aus schwächenden Gasen ausatmen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich, welche das Gas einatmet, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erleidet sie Stärkeschaden in Höhe des halben HG des Drachen.

Schablone für Kupferdrachen (HG 3+)

Kupferdrachen sind Schelme, welche Verbündeten und Gegnern Streiche gern spielen.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Erde)

Empfohlene Gesinnung: Chaotisch Gut

Eigenschaften: Bewegungsrate für Graben 9 m; Blindsight (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Felsen klettern (siehe unten); Immunität gegen Säure; Odem der Verlangsamung (siehe unten); Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m per 2 HG, 1W6 Sre + 1W6 per HG); SR 5/Magie (HG 13+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 15, SR 15/Magie mit HG 17, SR 20/Magie mit HG 19); Unheimliche Ausstrahlung (HG 14+, 18 m + 3 m per HG); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 8+)

Felsen klettern (AF): Ein Kupferdrache kann steinerne Oberflächen so erklimmen, als stünde er unter dem Effekt von Spinnenklettern.

Odem der Verlangsamung (ÜF): Anstelle einer Linie aus Säure kann ein Kupferdrache einen 9 m-Kegel aus verlangsamenden Gasen ausatmen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich, welche das Gas einatmet, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen wird sie für eine Anzahl an Runden in Höhe von 1W6 + halbem HG des Drachen verlangsamt (wie Verlangsamen).

Schablone für Messingdrachen (HG 3+)

Messingdrachen sind gesellig und leben oft nahe der Zivilisation, um die neuesten Gerüchte vernehmen zu können. Sie lieben die Konversation und reden lieber statt zu kämpfen.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Feuer)

Empfohlene Gesinnung: Chaotisch Gut

Eigenschaften: Bewegungsrate für Graben 9 m; Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Odem des Schlafes (siehe unten); Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m per 2 HG, 1W4 Feu + 1W4 per HG); SR 5/Magie (HG 13+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 15, SR 15/Magie mit HG 17, SR 20/Magie mit HG 19); Unheimliche Ausstrahlung (HG 14+, 18 m + 3 m per HG); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 8+)

Odem des Schlafes (ÜF): Anstelle einer Linie aus Feuer, kann ein Messingdrache einen 9 m-Kegel aus Schlafgas ausatmen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich, welche das Gas einatmet, muss einen Willenswurf ablegen; bei Misslingen erhält sie für eine Anzahl an Runden in Höhe von 1W6 + halbem HG des Drachen den Zustand Schlafend.

Schablone für Silberdrachen (HG 3+)

Silberdrachen halten sich an einen unverbrüchlichen Ehrenkodex, der sie zu mutigem Tun auffordert.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Drache (Kälte)

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen Gut

Eigenschaften: Blindgespür (Vibration) 18 m; Dunkelsicht 48 m; Gesinnung entdecken (HG 5+); Gestalt wechseln (HG 7+, Humanoider oder Tier); Odem der Lähmung (siehe unten); Odemwaffe (Kegel 4,50 m + 1,50 m pro 2 HG, 1W8 Klt + 1W8 per HG); Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 8+); SR 5/Magie (HG 11+; Verbesserung auf SR 10/Magie mit HG 13, SR 15/Magie mit HG 15, SR 20/Magie mit HG 17); Unheimliche Ausstrahlung (HG 13+, 18 m + 3 m per HG); Wolkenwandern (siehe unten)

Odem der Lähmung (ÜF): Anstelle eines Kältekegels kann ein Silberdrache einen 9 m-Kegel aus lähmenden Gasen ausatmen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich, welche das Gas einatmet, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erhält sie für eine Anzahl an Runden in Höhe von 1W6 + halbem HG des Drachen den Zustand Gelähmt.

Wolkenwandern (ÜF): Ein Silberdrache kann so über Wolken schreiten, als wären sie fester Boden.

EBENENABKÖMMLING



AASIMAR
HG 1
EP 400

AASIMAR

EP 400
Aasimar-Gesandter
NG Mittelgroße Externar (Einheimischer)

INI +2; SINNE Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 17

ERK 11; KRK 12
REF +3; WIL +4; ZÄH +1;
Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5, Säure 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +4 (1W6 H)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +6 (1W4+1 Feu; Krit Entzündend 1W4) oder Splittergranate I +6 (Explosion [4,50 m, 1W6 S, SG 12]) oder Rauchgranate I +6 (Explosion [6 m, Rauchwolke, 1 Minute, SG 12])

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Kultur +5, Diplomatie +10, Medizin +5, Motiv erkennen +10

Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Celestisches Strahlen, Gesandten-Improvisation (Nicht ins Gesicht! [SG 14])

Ausrüstung Fliegeranzug, Azimut-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktisches Duellschwert, Splittergranate I, Rauchgranate I

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Celestisches Strahlen (ÜF) 1/Tag; siehe Seite 33.

TIEFLING

HG 2

EP 600

Tiefling-Agent

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +5; SINNE Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG TP 23

ERK 13; KRK 14

REF +5; WIL +3; ZÄH +0

Resistenzen Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +8 (1W4+1 W)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +8 (1W6 S) oder Taktisches Schirraugengewehr +8 (1W10 S)

HG 1

Angriffsfähigkeiten Infernale Dämmerung, Tückischer Angriff +1W4

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +13, Athletik +8, Bluffen +13, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8 (mit Tückischer Angriff +12)

Sprachen Akitonisch, Gemeinsprache, Eoxisch, Infernalisch

Sonstige Fähigkeiten Agentenspezialisierung (Geist), Agententrick (Listige Bewegung)

Ausrüstung Zweite Haut (Sprungdüsen), Taktische Halbautomatische Pistole mit 45 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Taktischer Schlagstock, Taktisches Schirraugengewehr mit 25 Schuss Scharfschützenmunition

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Infernale Dämmerung (ÜF) 2/Tag; Siehe Seite 33.

Viele Arten von Extraplanaren können auf die Blutlinien der Humanoiden Einfluss nehmen. Dies kann ein Nebeneffekt mächtiger Magie oder das Resultat einer Liebelei sein. Jene, die starke extraplanare Merkmale aufweisen, werden auch als Ebenenabkömmlinge bezeichnet. Aasimare und Tieflinge sind als sterbliche Nachkommen von Celestischen und Scheusalen die häufigsten Kreaturen dieser Spezies. Ebenenabkömmlinge ähneln zwar ihren humanoiden Verwandten, weisen aber übernatürliche Einschläge in Aussehen und Verhalten auf. Tieflinge könnten Hörner, Stummflügel oder gespaltene Hufe besitzen, während Aasimare unter Umständen wegen leuchtender Augen oder einem metallischen Glanz in Haut und Haar auffallen.

Menschen tun sich aufgrund ihrer angeborenen Neugier am häufigsten mit Externaren zusammen, daher stammen die meisten Ebenenabkömmlinge im Gebiet der Paktwelten von Menschen ab. Da sich Menschen aber vor dem Intervall noch nicht sonderlich weit über den Kosmos ausgetragen hatten, gibt es auch durchaus zahlreiche planare Abkömmlinge, die von anderen humanoiden Völkern abstammen.

Ein Ebenenabkömmling kann zuweilen als Angehöriger der Spezies seines humanoiden Elternteils durchgehen, manche besitzen aber derart offenkundige Merkmale, dass Kundige sie sofort erkennen.

Klar erkennbare Ebenenabkömmlinge werden aber in den meisten großen Ortschaften im Gebiet der Paktwelten und dort, wo verschiedene Völker friedlich koexistieren, akzeptiert. Auf





EBENEN-ABKÖMMLING

der Absalomstation reagiert kaum jemand anders auf einen Aasimar oder einen Tiefling, als auf einen Ysoki oder Vesken.

In isolierten oder traditionellen Gemeinschaften könnten Anzeichen einer planaren Abstammung je nach vorherrschenden Traditionen jedoch ein Segen oder ein Todesurteil sein. Die dämonenbetenden Dunkelelfen von Apostae betrachten Tieflinge als Gunstbeweise ihrer finsternen Schutzherrnen, während die Elfen von Sovyrian auf Castrovel solche Kinder wohl eher verbannen. Die Strahlende Kathedrale hingegen trainiert Aasimare quasi als Leuchtfeuer des Sarenraelauber und müht sich auch, Tieflinge einer strahlenderen Zukunft zuzuführen, als ihre Abkunft zunächst nahelegt. Formianer, Schobhads, Vesken und andere Völker mit flexibler Moral betrachten Aasimare und Tieflinge – vor allem jene, die auch von ihrer eigenen Art abstammen – zugleich mit Bewunderung und Misstrauen.

Ebenenabkömmlinge stechen in ihren Gemeinschaften oft hervor, weil sie aufgrund ihrer Abstammung entweder auf Podeste gestellt oder erniedrigt werden. Das mächtige Blut in ihren Adern macht Aasimare und Tieflinge auch ambitioniert – viele wählen gefährliche, aber lohnbringende Berufe wie Entdecker, Pilot, Söldner oder Spion für sich aus.

SCHABLONE FÜR EBENENABKÖMMLINGE

Die folgenden Schablonen helfen bei der Darstellung nichtmenschlicher Aasimare und Tieflinge:

Schablone für Aasimare

Ein Aasimar hat celestische Ahnen und ist beeindruckender und schöner als seine gewöhnlichen Verwandten.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Externar (Einheimischer).

Empfohlene Gesinnung: Jede Nichtböse.

Volksmerkmale: Dunkelsicht 18 m; Resistenz 5 gegen Elektrizität, Kälte und Säure; Celestisches Strahlen (siehe Kasten); Halber HG + 1 Mal am Tag nutzbar.

Empfohlene Attributwertmodifikatoren: Charisma, Weisheit.

Schablone für Tieflinge

Sein infernales Blut verleiht einem Tiefling übernatürliche Verteidigungen und Fähigkeiten.

Erforderliche Kreaturenart und -unterart: Externar (Einheimischer).

Empfohlene Gesinnung: Jede Nichtgute.

Volksmerkmale: Dunkelsicht 18 m; Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer und Kälte; Infernale Düsternis (siehe Kasten); Halber HG + 1 Mal am Tag nutzbar.

Empfohlene Attributwertmodifikatoren: Geschicklichkeit, Intelligenz.

VOLKSMERKMALE

Trefferpunkte: 4

Größenkategorie und Kreaturenart: Ebenenabkömmlinge sind meistens Mittelgroße Kreaturen und besitzen alle die Kreaturenart Externar und die Unterart Einheimischer.

Dunkelsicht: Aasimare und Tieflinge besitzen Dunkelsicht 18 m.

AASIMARE

Attributsanpassungen: +2 CH

Begabt: Aasimare sind von Natur aus eloquent und aufmerksam; dies verleiht ihnen einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wahrnehmung.

Celestische Resistenz: Aasimare besitzen Resistenz 5 gegen Elektrizität, Kälte und Säure.

Celestisches Strahlen: Als Standard-Aktion kann ein Aasimar Licht abgeben. Dies erhöht die Lichtstufe innerhalb von 3 m um ihn herum um zwei Schritte und innerhalb von weiteren 3 m um einen Schritt (maximal normale Lichtverhältnisse). Dies währt 1 Minute, kann aber vom Aasimar vorzeitig als Schnelle Aktion beendet werden. Magische Dunkelheit kann dieses Licht nur schwächen, wenn sie von einer Quelle ausgeht, deren Stufe oder HG höher als die Stufe oder der HG des Aasimars ist. Ein Aasimar kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag plus ein weiteres Mal pro zwei Stufen nutzen (oder $\frac{1}{2}$ HG + 1/Tag).

TIEFLINGE

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

Begabt: Tieflinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Blaffen und Heimlichkeit.

Infernale Düsternis: Als Standard-Aktion kann der Tiefling die Lichtverhältnisse innerhalb von 6 m um sich herum um eine Stufe verschlechtern. Diese Düsternis währt 1 Minute, kann aber vom Tiefling vorzeitig als Schnelle Aktion beendet werden. Nichtmagische Lichtquellen können die Lichtverhältnisse im Wirkungsbereich nicht verbessern. Magisches Licht kann die Lichtstufe nur erhöhen, wenn es von einer Quelle ausgeht, deren Stufe oder HG höher als die Stufe oder der HG des Tieflings ist. Ein Tiefling kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag plus ein weiteres Mal pro zwei Stufen nutzen (oder $\frac{1}{2}$ HG + 1/Tag).

Infernale Resistenz: Tieflinge besitzen Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer und Elektrizität.



EMBRI



EMBRI
HG 3
EP 800



EMBRI-SPRECHER
HG 10
EP 9.600

EMBRI**EP 800**

RB Mittelgroße Aberration

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8**VERTEIDIGUNG TP 35****ERK 14; KRK 15****REF +2; WIL +8; ZÄH +2; +2 gegen Verzauberungen****Immunität** Bezauberung; **Schwäche** Verhüllte Emotionen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Klaue +7 (1W4+5 H)**Fernkampf** Taktisches Armbrustgewehr +9 (1W10 S)**SPIELWERTE****ST +2; GE +0; KO +4; IN +1; WE +0; CH +0****Fertigkeiten** Athletik +13, Computer +13, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +13, Technik +8**Sprachen** Embrisch, Gemeinsprache**Ausrüstung** Taktisches Armbrustgewehr mit 10 Pfeilen, Schwarmmaske (siehe S.35)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Embroi)**Organisation** Einzeln, Einheit (2-10) oder Clique (4-15 plus 1 Embri-Sprecher)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Verhüllte Emotionen (AF) Sobald ein Embri seine Maske nicht über seinem Gesicht trägt, verliert er seine Immunität gegen Bezauberung und seinen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungseffekte und -zauber. Zudem muss er ohne Maske bei jedem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen zwei Mal würfeln und das niedrigere Ergebnis verwenden.

EMBRI-SPRECHER HG 10**EP 9.600**

Embri-Aspirant

RB Mittelgroße Aberration

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m;**Wahrnehmung +19****VERTEIDIGUNG TP 140 RP 5****ERK 22; KRK 23****HG 3****REF +9; WIL +15; ZÄH +9; +2 gegen Verzauberungen****Immunität** Bezauberung; **Schwäche** Verhüllte Emotionen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Klaue +16 (2W8+10 H) oder Vibro-Duell Schwert +16 (2W6+10 H)**Fernkampf** Aphelium-Laserpistole +18 (3W10 Feu; Krit Entzündend 1W4)**Angriffsfähigkeiten** Echos des Gehorsams, Mächtige Erzwungene Sympathie (SG 21), Unerklärliche Befehle**Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 10)**Beliebig oft – Gedankenverbindung
Aspirantenzauber (ZS 10)

4. Grad (3/Tag) – Gedankenstoß (SG 22), Verwirrung (SG 22)

3. Grad (6/Tag) – Einfüsterung (SG 21), Magie bannen, Verlangsamten (SG 21), Schwachsinn (SG 25), Zungen

2. Grad (Beliebig oft) – Person festhalten (SG 20), Schmerz verursachen (SG 20)

Verbindung Beherrscher**SPIELWERTE****ST +0; GE +0; KO +3; IN +0; WE +8; CH +5****Fertigkeiten** Diplomatie +19, Einschüchtern +24, Mystik +24, Motiv erkennen +24**Sprachen** Embrisch, Gemeinsprache, Infernalisch

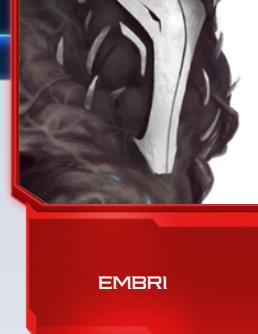
Ausrüstung Platin-AbadarCorp-Reiseanzug, Aphelium-Laserpistole mit 2 Batterien mit Hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Vibro-Duell Schwert mit 1 Batterie (20 Ladungen), Schwarmmaske (siehe oben unter Embri)

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig (Embroi)**Organisation** Einzeln oder Clique (1 Embri-Sprecher plus 4-15 Embri)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Verhüllte Emotionen (AF)** Siehe oben unter Embri.

Die Embri sind hoch entwickelte Mollusken mit einer außergewöhnlichen starren sozialen Gesellschaft. Jeder Embri kennt in der Hierarchie der

Embri-Gesellschaft seinen Platz und erfüllt die Pflichten seiner Stellung ohne Beschwerde. Die wenigen Rebellen oder Freidenker innerhalb der Gesellschaft werden, sobald man sie findet, entweder verbannt oder hingerichtet. Diese starre Ordnung hat es den Embri ermöglicht, die technologische und magische Entwicklung ihrer Gesellschaft auf ein hohes Niveau zu heben, wenngleich





EMBRI

Außenstehende die Erfindungen der Embri als seelenlos oder geradezu grausig anzusehen. Ihre riesigen, feurigen Werksschmieden beben im rhythmischen Klang der Maschinen, während sich von Blut angetriebene, wurmartige Gefäße mit peristaltischen Kontraktionen durch ihre Welt wälzen.

Die Embri entwickelten sich vor Urzeiten aus aquatischen Vorfahren und ihre vier starken Gliedmaßen besitzen an den Enden scharfe Krallen, die es den Embri ermöglichen, an Land aufrecht zu gehen. Diese Klauen sind so flexibel, dass die Embri damit auch Werkzeuge und Waffen verwenden können. Der durchschnittliche Embri ist 1,20 m groß und hat einen Schwanz, der noch etwas länger ist. Die Mehrheit wiegt um die 200 Pfund. Embri reproduzieren sich asexuell und während sie einstmals Nachkommen entsprechend der Jahreszeiten ihrer Heimatwelt bekamen, wird die Reproduktion jetzt streng von der Embri-Bürokratie kontrolliert und nur nach einem Zeitplan erlaubt, den das Amt des Laich-administrators erstellt. Junge Embri werden in institutionellen Akademien aufgezogen, wo sie dazu ausgebildet werden, fleißig und konform zu sein. Gleichsam werden sie dafür belohnt, wenn sie Informationen über Klassenkameraden weitergeben, die ein abweichendes Denken zeigen oder eine „anomale Unabhängigkeit“ zutage legen.

Embri besitzen einen hoch entwickelten Gehirnsack an der Spitze ihrer Köpfe und ihre Gesichter bestehen aus zwei kleinen, eng beieinanderliegenden Augen über einem Schlitz, der als Kombination aus Nase und Ohren fungiert. Aus dieser Öffnung atmen sie aus und produzieren dabei ihre pfeifende Sprache. Die Mäuler der Embri dienen ausschließlich zum Essen und befinden sich an der Unterseite ihrer Körper. Für die Embri gilt das Speisen als eine private, nahezu peinliche Funktion und sie sind von der Art und Weise abgestoßen, wie offen und gemeinsam andere Spezies zu essen pflegen.

Kulturell gesehen haben die Embri schon vor langer Zeit eine Art von sozialer Konditionierung dahingehend gemeistert, jedwede Zurschaustellung von Emotionen zu eliminieren. Sie betrachten derlei Ausdruckskraft als barbarisch, und falls ein Embri seine Gefühle dennoch einmal offen zeigt, gilt dies als primitiv und gefährlich. Als Nebeneffekt ihrer Fähigkeit, die eigenen Gefühle in Schach zu halten, können Embri leicht die Anzeichen von Emotionen spüren. Um ein versehentliches Zurschaustellen von Emotionen zu verhindern, tragen die Embri verzierte Masken. Diese geben auch den sozialen Rang, die gesellschaftlichen Aufgaben und ähnliche Informationen an, welche es einem Embri erlauben, sein Gegenüber augenblicklich richtig einzuordnen. Sie tragen ihre Masken daher zu jeder Zeit, auch wenn sie schlafen. Ohne seine Maske angetroffen zu werden, gilt als große Peinlichkeit, da es eine offene Zurschaustellung der Gedanken und Gefühle eines Embri ermöglicht und es ihn zudem daran hindert, seine eigenen Emotionen zu schützen. Auch kann er ohne die Maske die Emotionen anderer nicht effektiv lesen.

Nur wenige Embri erkennen, dass ihre starre soziale Hierarchie von den Mächten der Hölle kontrolliert wird – einige Teufel lenken alle Aktivitäten der Embri aus geheimen Tunnels unter der Heimatwelt der Mollusken heraus. Deren Gebote werden durch eine kleine Gruppe von Embri übermittelt, welche als Sprecher bekannt sind. Diese kommunizieren direkt mit den Teufeln und führen deren höllischen Pläne aus. Im Austausch für diesen Dienst erhalten die Sprecher magische Kräfte und werden

VOLKSMERKMALE

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

Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Embri sind Mittelgroße Aberrationen.

Dunkelsicht: Embri besitzen Dunkelsicht von 18 m.

Verhüllte Emotionen: Siehe oben unter Embri, S. 34.

Abgeschirmte Gedanken: Embri sind gegen magische Bezauberungen immun und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungseffekte und -zauber.

Argwöhnisch: Embri besitzen einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen.

in die Geheimnisse der teuflischen Manipulation eingeweiht. Einige der Sprecher dienen auch als Diplomaten und Gesandte der Embri zu den Paktwelten. In dieser Rolle schirmen sie sowohl ihr Volk vom gefährlichen individualistischen Denken anderer Spezies ab, setzen anderseits aber auch die Entwürfe ihrer Meister für den Rest der Galaxis um. Die Sprecher reisen für gewöhnlich mit einer Clique aus ergebenen Embri-Dienern, welche ihre Anführer in der ihnen eigenen ausdruckslosen Art wie eine Berühmtheit verehren.

Die teuflische Verunreinigung der Gesellschaft der Embri ist nachhaltig und dennoch subtil. Die Sprache der Embri besitzt beispielsweise mehrere infernale Wörter und Ausdrücke – und obwohl die Embri Symbole für göttlichen Gehorsam als zu emotionaler Ausdruck der Verbindung zum Göttlichen vermeiden, spiegelt sich stilisierte Ikonographie höllischer Herkunft reichhaltig in der modernen Architektur der Embri wider.

SCHWARMMASKE

Viele Embri arbeiten hart dafür, um Masken mit magischen Fähigkeiten zu bekommen. Neben den gewöhnlichen Funktionen als Anzeiger des sozialen Status und dem Schutz der Emotionen eines Embri, verleihen diese Masken, wenn sie von Embri getragen werden, diesen zusätzliche Fähigkeiten. Eine der häufigsten dieser Masken ist die *Schwarmmaske*.

STUFE 3

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 1.400 LAST L

Trägt man eine Schwarmmaske, so kann man mit einer Bewegungsaktion den Aufenthaltsort eines jeden anderen Trägers eine Schwarmmaske innerhalb von 30 m Entfernung erfahren. Zudem kann man seine Art des Sehens nutzen, um durch jede dieser Masken schauen zu können. Dies kann man so lange aufrechterhalten wie man will, doch kostet dies pro Runde eine Bewegungsaktion. Während des Spähens durch eine andere Maske als die eigene besitzt man selbst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß.

EMBRI

EMOTIVORE



EMOTIVORE
HG 9
EP 6.400

EMOTIVORE-MEISTER
HG 17
EP 102.400

EMOTIVORE

EP 6.400

NB Mittelgroßer Untoter (Gestaltwandler)
INI +3; **Sinne** Blindgespür (Emotionen) 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG TP 120

ERK 21; **KRK** 22

REF +8; **WIL** +12; **ZÄH** +8

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Kälte 5; **SR** 5/Magie; **ANGRIFF**

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (ÜF, Perfekt)

HG 9



Nahkampf Klauen +16 (3W4+9 H; Krit Erschütternd (siehe Text))

Fernkampf Hagelsturm-Kältepistole +16 (2W6+9 Klt; Krit Wankend machend, SG 18)

Angriffsfähigkeiten Verzehren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9)

Beliebig oft – **Gedankenstoß** (1. Grad, SG 18), **Gedanken wahrnehmen** (1. Grad, SG 18), **Holografisches Abbild** (SG 18)

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +3; **KO** -; **IN** +1; **WE** +4; **CH** +6

Fertigkeiten Akrobistik +17 (Fliegen +25), Bluffen +22, Diplomatie +17, Heimlichkeit +17, Kultur +17, Motiv erkennen +17

Sprachen Gemeinsprache, **Wahre Sprache**

Sonstige Fähigkeiten Gestalt wechseln (Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider), Gefühlsgespür, Nicht lebend

Ausrüstung L-Anzug III, Hagelsturm-Kältepistole plus 2 Batterien mit Hoher Kapazität (jeweils 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzeln, Paar oder Clique (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erschütternd (ÜF) Erzielt eine Emotivore einen Kritischen Treffer, lösen ihre Klauen für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert aus (WIL, SG 18, keine Wirkung).

Gefühlsgespür (ÜF) Eine Emotivore nimmt ständig die oberflächlichen Emotionen von Kreaturen wahr, was ihr die Fähigkeit Blindgespür verleiht. Eine Kreatur kann dem entgehen, indem ihr ein Wurf für Bluffen mit einem SG von 27 gelingt. Steht eine Kreatur allerdings unter einem Gefühleffekt, kann sie dieser Fähigkeit der Emotivore nicht ausweichen. *Unauffindbarkeit* und ähnliche Effekte blockieren diese Fähigkeit aber automatisch. Eine Emotivore kann Gefühlsgespür nutzen, um sich auf eine von ihr wahrgenommene Kreatur zu konzentrieren. Misstlingt dieser Kreatur eine Willens-Wurf gegen SG 18, dann lernt die Emotivore die Wünsche, Ängste und Schwächen dieser Kreatur, wie auch seine generellen Einstellungen und Ansichten gegenüber jenen, die sich in bis zu 9 m Entfernung befinden. Die Schwächen einer Kreatur umfassen dabei auch körperliche Angreifbarkeit und Unvermögen. Insofern es nicht anders aufgeführt ist, besitzen Konstrukte und Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 2 oder weniger keine Emotionen und können mit dieser Fähigkeit nicht aufgespürt werden.

Gestalt wechseln (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann eine Emotivore die Gestalt eines beliebigen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden annehmen, selbst die eines spezifischen Individuums.

Verzehren (ÜF) Eine Emotivore kann von einer Kreatur zehren, welche unter den Zuständen Erschüttert, Fasziniert, Kauernd, Kränkend, Übelkeit, Verängstigt, Verwirrt leiden oder In Panik sind. Um dies zu tun, muss die Emotivore die Kreatur berühren (und bei unwilligen Kreaturen die ERK überwinden), sie mit einem Klauenangriff treffen oder erfolgreich **Gedankenstoß** gegen das Ziel wirken (gelingt der Rettungswurf gegen Gedanken-



EMOTIVORE



stoß, schlägt der Einsatz dieser Fähigkeit fehl). Hat die Emotivore mit ihren Bemühungen jedoch Erfolg, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 18 gelingen oder es erleidet 1 Temporäre Negative Stufe. Sobald dies geschehen ist, erlangt die Emotivore entweder 10 TP zurück oder aber 10 Temporäre TP. Verursacht die Emotivore mit dieser Fähigkeit keinen Schaden, zwingt sie dem Ziel eine *Einflüsterung* (WIL, SG 18, keine Wirkung) auf, welche es dazu auffordert, noch eine Berührung der Emotivore zuzulassen. Diese kann mit der Fähigkeit eine Anzahl an Temporären TP aufnehmen, welche einem Viertel ihrer maximalen TP entspricht (üblicherweise 30). Alle 24 Stunden verliert eine Emotivore 10 dieser temporären TP und sobald sie alle verloren hat, sucht sie für gewöhnlich nach neuen Opfern.

EMOTIVOREN-MEISTER

HG 17

EP 102.400

Emotivore-Aspirant

NB Mittelgroßer Untoter (Gestaltwandler)

INI +5; **Sinne** Blindgespür (Emotionen) 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +29

VERTEIDIGUNG TP 285 RP 6

ERK 30; KRK 31

REF +15; **WIL** +20; **ZÄH** +15

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Kälte 15; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Geteilter Schmerz (SG 26);

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Klauen +28 (8W6+17 H; Krit Erschütternd (siehe Text))

Fernkampf Todesfee-Schallpistole +28 (4W8+17 Sch); Krit Taubmachend SG 24)

Angriffsfähigkeiten Mentales Leid (SG 26), Mörderisches Phantom (SG 26), Rückschlag (17 Schaden), Saat des Zweifels (SG 26, 8 Runden), Verwirrendes Band (SG 26), Verzehren

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 17)

Beliebig oft – Gedankenverbindung, Telepathisches Band

Aspirantenzauber (ZS 17, Fernangriff +28)

6. Grad (3/Tag) – Leben auslöschen (SG 26), Telepathischer Sprung
5. Grad (6/Tag) – Erinnerung verändern (SG 25), Mächtiger Synaptischer Impuls (SG 25), Schwachsinn (SG 25)
4. Grad (Beliebig oft) – Entkräftung (SG 24), Furcht (SG 24), Verwirrung (SG 24)

Verbindung Geistschinder

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17)

- Beliebig oft – Gedankenstoß (3.Grad, SG 23), Gedanken wahrnehmen (SG 21), Holografisches Abbild (3. Grad, SG 23)

SPIELWERTE

ST +0; GE +5; KO -; IN +3; WE +8; CH +11

Fertigkeiten Akrobistik +29 (Fliegen +37), Bluffen +34, Einschüchtern +29, Kultur +29, Motiv erkennen +29, Mystik +34

Sprachen Gemeinsprache, *Wahre Sprache*

Sonstige Fähigkeiten Gestalt wechseln (Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider), Gefühlsgespür, Nicht lebend

Ausrüstung Maßgeschneiderte Echelonmode, Todesfee-Schallpistole plus 2 Batterien mit Superkapazität (jeweils 80 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzeln, Paar oder Kabale (1 und 2-6 Emotivoren)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erschütternd (ÜF) Siehe oben.

Gefühlsgespür (ÜF) Siehe Emotivore, aber Bluffen SG 39; WIL, SG 22.

Gestalt wechseln (ÜF) Siehe Emotivore.

Verzehren (ÜF) Siehe Emotivore, aber WIL SG 22, bis zu 70 temporäre TP. Des Weiteren kann ein Emotivoren-Meister zum Verzehren den Zauber *Entkräftung* nutzen, insofern der Zauber eine Kreatur betrifft, die bereits von einem starken Gefühl betroffen ist.

Emotivoren sind Untote, die meist dann entstehen, wenn jemand stirbt und dabei oder zuvor unter intensiven Gefühlen leidet, insbesondere bei einer großen Gruppe von Wesen, die ähnliche Emotionen durchleben. Eine Emotivore kann verschiedene humanoide Formen annehmen, ihre wahre Gestalt ist allerdings eine hagere Version jener Kreatur, deren Tod die Geburt auslöste.

Eine Emotivore manipuliert und täuscht, um Gefühle auszulösen, von denen sie sich dann psychisch ernähren kann. Sie wählt dabei ein Aussehen anhand der Informationen, die es von potenziellen Opfern erhält, und nimmt dann eine Gestalt an, die eine leidenschaftliche Reaktion hervorruft.

SCHABLONE FÜR EMOTIVOREN (HG 7+)

Die Übernatürlichen Fähigkeiten dieser Kreatur erlauben es ihr, sich von Gefühlen zu ernähren.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Verteilung: Zauber.

Eigenschaften: Blindgespür (Emotionen) 18 m, Gefühlsgespür (s.o., Emotivore); Klauen (üblicher Nahkampfschaden entsprechend HG zuzüglich Erschütternd bei Kritischem Treffer, s.o.); Resistenz gegen Kälte 5 (steigt ab HG 11 auf 10, ab HG 15 auf 15); SR 5/Magie (steigt ab HG 11 auf SR 10/Magie), Verzehren (s.o., Emotivore), Zauberähnliche Fähigkeiten (HG 5+; Beliebig oft; Gedankenstoß (Grad = HG/5), Gedanken wahrnehmen, Holografisches Abbild (Grad = HG/5); Bluffen als Gemeisterte Fertigkeit; Gestalt wechseln (s.o., Emotivore)).

Empfohlene Attributmodifikatoren: GE, WE, CH.

ENTFÜHRERSCHLEIM



ENTFÜHRER-SCHLEIM
HG 3
EP 800

ENTFÜHRER-SCHLEIM-AUTOKRAT
HG 10
EP 9.600

ENTFÜHRERSCHLEIM

HG 3

EP 800

N Kleiner Schlick

INI +3; **Sinne** Blindsight (Vibration) 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG **TP 33**

ERK 14; **KRK** 14

REF +2; **WIL** +4; **ZÄH** +4

Immunitäten wie Schlicke; **Verteidigungsfähigkeiten** Gemeinsamer Körper

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +9 (1W4+5 W zusätzlich Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Körper übernehmen

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +3; **KO** +2; **IN** -3; **WE** +0; **CH** -1

Talente Athletik +8 (Klettern +16), Verkleiden +8, Heimlichkeit +13; siehe Neuronale Integration

Sprachen siehe Neuronale Integration

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige Landgegend

Organisation Einzelgänger oder Bande (2-5)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Gemeinsamer Körper (AF) Jeglicher Schaden, der dem Wirt des Entführerschleims zugefügt wird, wird zwischen Wirt

und Schleim aufgeteilt. Ein Schleim, dem während seines Aufenthalts im Wirt 16 oder mehr Schadenspunkte zugefügt werden, verlässt den Wirt und bewegt sich auf ein angrenzendes Feld; er kann diesen Wirt während der nächsten 24 Stunden nicht befallen.

Körper übernehmen (AF) Beginnt ein Entführerschleim seine Runde damit, eine Kleine, Mittelgroße oder Große lebende Kreatur zu packen, kann er sich selbst mit einer Schnellen Aktion durch den Körper des Opfers verbreiten (ZÄH, SG 14, um dies zu verhindern). Ist eine Kreatur auf diese Weise befallen, verfügt der Entführerschleim über Vollständige Deckung und kann selber keine Aktionen durchführen. Allerdings kontrolliert er die Aktionen des befallenen Wirts, dies schließt die Verwendung der Ausrüstung und Waffen (wobei der Angriffsbonus des Schleims verwendet wird), die Boni auf Rettungswürfe des Schleims oder des Wirts (je nachdem, welche höher sind), die Außergewöhnlichen Fähigkeiten des Wirts und die natürlichen Angriffe des Schleims oder des Wirts mit ein.

Nach 24 Stunden innerhalb eines Körpers muss einem Entführerschleim ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen oder er wird aus dem Körper vertrieben und kann dieselbe Kreatur 24 Stunden lang nicht befallen. Gelingt ihm der Rettungswurf, kann er den Befall für weitere 24 Stunden fortsetzen. Eine Kreatur, die sich auf einem angrenzenden Feld zu einem Hilflosen oder im Haltegriff befindlichen Wirt befindet, kann einen Fertigkeitswurf auf Medizin gegen SG 15 versuchen, um den Schleim dazu zu zwingen, den Wirt zu verlassen und sich auf ein angrenzendes Feld zu bewegen.

Körper übernehmen ist ein Zwangseffekt, der sowohl bei einer lebenden Kreatur als auch dem intakten Leichnam einer solchen Kreatur funktioniert. Für den Leichnam gelten dieselben Rettungswürfe, als wäre er dessen lebende Version.

Neuronale Integration (ÜF) Solange er sich in einem Wirt befindet, integriert sich der Entführerschleim in die neuronale Physiologie der Kreatur. Der Schleim kann eine Sprache verstehen, die der Wirt beherrscht, benutzt dessen Waffefähigkeiten und 3 von dessen geübten Fertigkeiten mit einem Gesamtbonus von +8.

ENTFÜHRERSCHLEIM-AUTOKRAT

SG10

EP 9,600

N Mittelgroßer Schlick

INI +5; **Sinne** Blindsight (Vibration) 15 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG

TP 140

ERK 23; **KRK** 23

REF +8; **WIL** +11; **ZÄH** +11

Immunitäten wie Schlicke; **Verteidigungsfähigkeiten** Gemeinsamer Körper

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m.

Nahkampf Hieb +20 (2W8+14 W zusätzlich Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Körper übernehmen

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +5; **KO** +5; **IN** -1; **WE** +2; **CH** -1

Talente Athletik +19 (Klettern +27), Bluffen +24, Verkleiden +19, Heimlichkeit +24; siehe Neuronale Integration





Sprachen siehe Neuronale Integration

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige Landgegend

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geteilter Körper (AF) Die Fähigkeit funktioniert

ebenso wie die des Entführerschleims, allerdings verlässt der Autokrat den Wirtskörper erst, nachdem er 70 oder mehr Schadenspunkte erlitten hat.

Körper übernehmen (AF) Diese Fähigkeit wirkt wie die Fähigkeit des Entführerschleims, aber der Autokrat kann Mittelgroße, Große oder Riesige Kreaturen befallen (ZÄH, SG 19, um dies zu verhindern). Der Autokrat kann außerdem jegliche Übernatürliche Fähigkeit der Kreatur verwenden. Um einen Autokraten aus seinem Wirt zu vertreiben ist ein Fertigkeitswurf auf Medizin gegen SG 25 nötig, wobei jeder gescheiterte Wurf dem Wirt 2W6 Schaden zufügt.

Neuronale Integration (ÜF) Diese

Fähigkeit funktioniert genauso wie die Fähigkeit des Entführerschleims, allerdings beträgt der Fertigkeitsbonus +19.

Entführerschleime sind parasitäre Organismen, welche Wirtskörper steuern, um durch ihre Sinne das Leben zu erfahren. Es heißt, sie seien bei einem schlecht vorbereiteten Experiment während des Intervalls entstanden. Anders als die meisten Schleime verfügen diese Schleime über ein komplexes aber unorganisiertes neuronales Netzwerk, das ihnen Lernfähigkeit, Gedächtnis und logisches Denken ermöglicht. Diese Neuronen können sich ebenfalls in das Nervensystem eines Wirts integrieren und gewähren so eine nahezu verzögerungsfreie Kommunikation zwischen den beiden Wesen. Studien weisen darauf hin, dass diese Schleiche die Neuronen ihres Wirts replizieren und die Kopien absorbieren, sodass ein besonders erfolgreicher Schleim, hypothetisch gesprochen, mit der Zeit immer klüger werden könnte.

In den meisten Fällen jedoch werden Entführerschleime nicht größer als einige Kubikdezimeter. Das Replizieren der Neuronen verleiht dem Schleim größere Kontrolle über seine Form, was es ihm ermöglicht, zu wachsen und weiterhin seine Bewegungen und seinen Metabolismus zu kontrollieren. Größere Schleiche haben allerdings größere Schwierigkeiten, in ihren Wirt zu passen, ohne dass der Körper ausbeult und dabei die Anwesenheit des Parasiten verrät. Darüber hinaus kann das veränderte neuronale Netz mehrere Persönlichkeiten entwickeln, die untereinander um Ressourcen und Kontrolle konkurrieren. Letztendlich spaltet sich eine solche Kreatur auf und bildet zwei neue Schleime, von denen jeder damit beginnt, wieder die gewaltigen Wissensspeicher und die Neuronen aufzubauen, die während dieses Prozesses verloren gegangen sind.

Ebenso wie humanoide Gehirne ist es für das neuronale Netzwerk des Schleims nötig, zur Aufrechterhaltung große Mengen an Kalorien zu konsumieren. Während der Schleim einen Wirt infiziert, zieht der Schleim die nötigen Nährstoffe aus dem Körper und Verdauungssystem des Wirts; durch diesen Prozess erhalten Schweiß und Exkreme des Wirts eine leicht zitrusartige Geurchnote. Ohne einen Wirtskörper kann ein Entführerschleim jedoch Nährstoffe aus einer hohen Bandbreite von Nahrungsmitteln absorbieren, wobei er hochkalorische Optionen wie verschiedene Zucker oder Fleisch bevorzugt. Ist ihm die Versorgung

vorenthalten, kann der Schleim in einen Winterschlaf eintreten, um monatelang auf geeignete Beute zu warten.

Entführerschleime sind nicht bösartig, aber tückisch. Spricht man sie darauf an, sind sie erstaunt darüber, dass es verwerflich sein soll, andere zu entführen.

Legt man die simple Physiologie und Psychologie dieser Schleiche zugrunde, ist davon auszugehen, dass diese Mentalität aus einem Mangel sowohl an höheren Denkprozessen als auch der Fähigkeit zur Selbstreflexion begründet ist. Allerdings werden Entführerschleime immer ehrgeiziger, je längere Zeit sie in Wirten verbringen und je größer sie werden, was den Schluss nahelegt, dass höhere Intelligenz nicht automatisch einen moralischen Kompass mit sich bringt.

Die Schleime haben sich als blinde Passagiere auf zahllosen Schiffen über die Paktwelten, das Veskarium und darüber hinaus verbreitet. Offiziere der Wächter haben diverse Berichte über Leute auf der Absalom Station eingereicht, die längere Gedächtnislücken haben und sich merkwürdig benommen haben. Und obwohl Entführerschleime während mehrerer Operationen

gestellt und eliminiert wurden, gibt es immer neue solcher Berichte. Immer öfter beauftragen die Behörden unabhängige Jäger, um diese Schleime zu eliminieren. Auf Verces sind diese Schleiche weitverbreitet; ihre Wirte haben diese Parasiten entlang des habitablen Rings der Nationen verbreitet. Verschiedene Gruppen der Verbesserten nehmen Entführerschleime nicht als Feinde sondern als intelligente Biotechnologie wahr, die sie in ihren Körpern akzeptieren.

IMPLANTATE AUS ENTFÜHRERSCHLEIMEN

Bioingenieure sind in der Lage, die Chemikalien zu verdünnen, die es einem Entführerschleim ermöglichen, ihren Wirt zu kontrollieren; zu den Anwendungen gehört die Sedierung von Patienten und die Unterdrückung neuronaler Aktivität. In eine spezielle biotechnologische Drüse eingebaut, kann dieselbe Technologie ihren Anwender vor mentalen Angriffen schützen.

ZEREBRALE GEGENMASSNAHMEN

SYSTEM
Gehirn

AUFWERTUNG BIOTECHNOLOGIE

STUFE 6

PREIS 4.200

Eine Zerebrale Gegenmaßnahme besteht aus einer winzigen Drüse, die ständig deine Hirnwellen überwacht und auf unerwartete Aktivitätsspitzen achtet, die einen mentalen Angriff anzeigen. Bevor du den Rettungswurf gegen den geistesbeeinflussenden Effekt versuchst, kannst du als Reaktion die Drüse aktivieren, so dass sie Proteine freisetzt, welche mentale Angriffe ablenken und verwirren, indem sie die chemischen Rezeptoren, die normalerweise auf den mentalen Angriff reagieren würden, überladen. Dies verleiht dir bis zum Ende deiner nächsten Runde einen Situationsbonus von +2 auf deine Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Die Störung, welche diese Verteidigung verursacht, macht es schwierig, sich zu konzentrieren, wodurch du bis zum Ende deiner nächsten Runde einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitswürfe erhältst, denen Intelligenz, Weisheit und Charisma zugrunde liegen.

FARBE AUS DEM ALL



FARBE AUS
DEM ALL
HG 10
EP 9.600

FARBE AUS DEM ALL

HG 10

EP 9.600

CN Riesiger Schlick (Körperlos)
INI +8; **Sinne** Blindsight (Vibration) 36 m; **Wahrnehmung** +24
Aura Trägheit (90 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG TP 140

ERK 23; KRK 24

REF +11; WIL +7; ZÄH +11

Immunitäten wie Schlicke, Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Säure, Schall, Strahlung; **Verteidigungsfähigkeiten** Anpassung an die Leere, Körperlos; **ZR** 21

Schwächen Empfindlichkeit gegen Energieeffekte
ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Auflösende Berührung +20 (1W10+10)

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

Angriffsfähigkeiten Verzehren

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +8; **KO** +3; **IN** +2; **WE** +3;

CH +5

Talente Akrobistik +24 (Fliegen +32), Biowissenschaften +19, Heimlichkeit +24, Naturwissenschaften +19, Überlebenskunst +24

Sprachen Aklo (kann keine Sprache sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auflösende Berührung (ÜF) Die

Berührung der Farbe kann Materie zersetzen. Diese Attacke zielt auf die ERK und verursacht kategorielosen Schaden; gelingt einer Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 19, erhält sie nur halben Schaden. Sinken die Trefferpunkte einer Kreatur durch diese Attacke auf 0, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 19 gelingen oder sie wird sofort getötet. Übrig bleibt nur ein Haufen feiner Asche.

Aura der Trägheit (ÜF) Eine

Kreatur, die sich innerhalb einer Entfernung von 90 m zur einer Farbe aus dem All aufhält (selbst wenn sich die Farbe in einem festen Gegenstand verbirgt), muss einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen, sonst wird sie von Lustlosigkeit und Monotonie überwältigt. Während sie unter dieser Wirkung steht, erleidet die Kreatur einen Malus von -4 auf alle Willenswürfe und wird sich nicht freiwillig mehr als 1,5 km von dem Ort weg bewegen, an dem ihr

Rettungswurf gegen die Aura der Trägheit gescheitert ist. Ist dem Opfer der Rettungswurf auf einem Raumschiff misslungen, wird es sich willentlich nicht weiter als 1,5 km von diesem Raumschiff entfernen, noch wird es das Schiff freiwillig steuern. *Verzauberung brechen* (SG 22) hebt den Effekt ebenso auf, wie das Opfer aus dem Wirkungsbereich von 1,5 km zu schaffen bzw. 1,5 km von dem Raumschiff fortzubewegen, wo ihm der Rettungswurf misslungen ist. Eine Kreatur, die unter dem Einfluss der Aura der Trägheit steht, kann alle 24 Stunden einen neuen Willenswurf gegen SG 19 ablegen, um den Effekt abzuschütteln. Gelingt der Rettungswurf, ist diese Kreatur für 24 Stunden gegen die Aura der Trägheit dieser Farbe immun. Eine Kreatur, die unter dem Effekt einer Aura der Trägheit leidet, kann von der Aura anderer Farben nicht zusätzlich betroffen werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Verzehren (ÜF) Eine Farbe kann

als Volle Aktion versuchen, eine lebende Kreatur oder alles pflanzliche und tierische Leben in einer Region oder einen Driftantrieb zu verzehren.

Wenn sie eine einzelne Kreatur oder einen Driftantrieb verzehrt, muss die Farbe sich in Sichtlinie und nicht mehr als 90 Meter von dem Ziel entfernt aufhalten. Wenn sie sich vom pflanzlichen oder tierischen Leben einer Region ernährt, muss sie sich nur in dieser Region aufhalten. Sie kann sich einmal pro Woche von einer Region ernähren, von einem Driftantrieb oder einer bestimmten lebenden Kreatur einmal am Tag. Verzehrt die Farbe das Leben einer Region oder einen Driftantrieb, ist sie automatisch erfolgreich. Wird eine Region von der Farbe verzehrt, wird das Pflanzenleben spröde und kränklich; das Unterholz in einer verzehrten Region bietet weder Deckung noch wird es wie Schwieriges Gelände behandelt, kleine Tiere werden größer und deformiert.

Ernährt sich die Farbe von einem Driftantrieb, wird die



Steuerung des Schiffs träge und schwergängig; für alle Würfe um das Schiff zu manövrieren (einschließlich der Aktionen des Piloten im Raumschiffkampf) gilt ein Malus von -4 und die Dauer aller Driftreisen wird verdoppelt. Niemals verzehrt eine Farbe eine Region oder einen Driftantrieb vollständig. Eine Region erholt sich nach 1 Jahr, nachdem die Farbe die Gegend verlassen hat, von diesen Effekten, während sich ein Driftantrieb nach 24 Stunden, nachdem die Farbe von ihm gezehrt hat, wieder erholt. Eine Kreatur kann mit einem erfolgreichen Willenswurf mit SG 19 widerstehen, von der Farbe aus dem All verzehrt zu werden, sodass die Farbe in den folgenden 24 Stunden keinen weiteren Versuch unternehmen kann, sein Opfer zu verzehren. Mislingt dem Opfer dieser Rettungswurf, erleidet es 1W4 KO- und CH-Entzug. Wird die KO einer Kreatur auf diesem Wege auf 0 reduziert, stirbt sie sofort und fällt zu einer Masse vertrockneten Gewebes zusammen. Wird das CH einer Kreatur derart auf 0 reduziert, erhält sie die Schablone für Farblose Kreaturen (siehe unten).

Empfindlichkeit gegen Energieeffekte (AF) Eine Farbe aus dem All erleidet durch Energieeffekte den anderthalbfachen Schaden (+50 %), sowie einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe gegen Energieeffekte. Die Auflösende Berührung einer Farbe aus dem All kann Zielen, welche von Energieeffekten geschützt werden, keinen Schaden zufügen. Ihre Fähigkeiten Aura der Trägheit und Verzehren werden blockiert, wenn die Farbe vollständig durch Energieeffekte eingesperrt wird.

Die tiefsten Abschnitte des Alls bergen wahrlich fremdartige Schrecken. Von diesen werden nur wenige so sehr gefürchtet wie die Farbe aus dem All. Dieses Wesen besteht nur aus einem bösartigen Glühen, das sich jeglicher Einordnung entzieht und von den meisten Sensoren nicht identifiziert werden kann. Die Präsenz der Farbe manifestiert sich in auf beunruhigende Weise veränderten Farben, während sie sich durch ein Gebiet bewegt. Diese Verzerrung reicht aus, um auf die Farbe aus dem All zielen zu können, doch ihre natürlichen Verteidigungsfähigkeiten und Immunitäten machen sie dennoch zu einem höchst gefährlichen Gegner.

Eine Farbe aus dem All erreicht einen Planeten oder anderen Himmelskörper in ihrer embryonalen Form, indem sie das Innere eines dichten Meteoriten durchdringt. Nach dem Einschlag des Meteoriten zersetzt sich dieser und die Farbe sickert hinaus und beginnt sich zu nähren. Sobald sie sich ausreichend genährt hat, was oft viele Monate in Anspruch nimmt, steigt sie wieder ins All auf, um nach neuen Orten zu suchen, von denen sie zehren kann. Manchmal lässt sie genug von sich zurück, um eine neue embryonale Farbe zu bilden, so dass der fremdartige Lebenszyklus fortgesetzt wird.

Die von einem Driftantrieb abgestrahlten Energien können eine Farbe aus dem All zu nähren. Die Wissenschaft beginnt gerade erst damit zu erforschen, was dieses Verzehren im Hinblick auf die Natur des Drifts bedeuten könnte.

SCHABLONE FÜR FARBLOSE KREATUREN

Eine Kreatur mit der Schablone für Farblose Kreaturen erscheint schrecklich deformiert und glüht in derselben unnennbaren Farbe wie die Kreatur, die sie verdorben hat.

Eigenschaften: Eine Farblose Kreatur ist immun gegen die Verzehren-Attacke einer Farbe aus dem All. Ihr CH wird auf 1 erhöht. Diese Schablone wird entfernt, sobald der von der Farbe verursachte KO- und CH-Entzug geheilt werden, aber bis dahin ist die Farblose Kreatur gegenüber allen anderen Kreaturen aggressiv, die nicht diese Schablone besitzen. Sie erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen gegen diese Kreaturen. Alle 24 Stunden muss eine Kreatur, die unter dieser Schablone leidet, einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht zu feiner Asche zu zerfallen. Solch ein Schicksal bedeutet den sofortigen Tod und ist für viele Farblose Kreaturen die einzige Möglichkeit, einem Leben voller Schmerz zu entrinnen.



FORMIANER, AUFSEHER



FORMIANER-
AUFSEHER
HG 7
EP 3.200



FORMIANER-
MYRMARCH
HG 10
EP 9.600



FORMIANER, AUFSEHER

HG 7

EP 3.200

RN Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +2 (mit Schwarmbewusstsein +6); **Sinne** Blindgespür 9 m (Geruchssinn), Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14 (mit Schwarmbewusstsein +18)

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 18; KRK 19

REF +8; WIL +12; ZÄH +6

Resistenz Schall 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Stachel +12 (1W8+8 S plus Aufseher-Gift)

Fernkampf Donnerschlag-Straßenfeger +14 (1W10+7 Sch; Krit. Niederwerfend)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7, Fernkampf +14)

1/Tag – Einflüsterung (SG 20), Zungen
3/Tag – Energiediskus, Energiewelle (SG 19), Monster-
benommenheit (SG 19), Mystische Heilung (2. Grad)
Beliebig oft – Gedankenverbindung, Personen bezaubern
(SG 18)

SPIELWERTE

ST +1; GE +2; KO +1; IN +2; WE +5; CH +4

Fertigkeiten Beruf (Händeln) +19, Diplomatie +19, Motiv erkennen +14

Talent Im Kampf zaubern

Sprachen Gemeinsprache, Telepathie 36 m

Sonstige Fähigkeiten Mentale Motivation, Schwarmbewusstsein

Ausrüstung Donnerschlag-Straßenfeger plus 2 Batterien mit Hoher Kapazität (jeweils 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land oder Unterirdisch (Castrovel)

Organisation Einzeln, Gesellschaft (2-6), Arbeitstrupp (1 plus 6-12 Arbeiter) oder Bande (1 plus 3-15 Arbeiter und 5-8 Krieger)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mentale Motivation (ÜF) Im Rahmen einer Bewegungsaktion kann ein Aufseher alle anderen Mitglieder seines Schwärms in Reichweite seiner Telepathie inspirieren und ihnen so einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe gegen Bezauberungen- und Furchteffekte verleihen. Diese Fähigkeit dauert 1 Minute lang an und ein Formianer kann zeitgleich nur von der Mentalen Motivation eines einzigen Aufsehers betroffen werden.

Schwarmbewusstsein (AF) Formianer handeln mithilfe einer gemeinsamen Schwarm-Intelligenz, die es ihnen ermöglicht, nahezu sofort miteinander zu kommunizieren. Solange sich ein Formianer innerhalb des telepathischen Bereichs von mindestens einem anderen Formianer mit dieser Fähigkeit befindet, erhält er einen Bonus von +4 auf Initiative- und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Ist auch nur ein Formianer sich eines Kämpfenden bewusst, wissen davon auch alle anderen Mitglieder seines Schwärms innerhalb der Reichweite und dieses Mitglied des Schwarmbewusstseins kann nicht überrascht werden, sofern nicht auch alle anderen Mitglieder in Reichweite überrascht sind. Zudem reicht es, dass bei einem Illusionseffekt nur einem Mitglied des Schwärms ein Rettungswurf zum Anzweifeln gelingt, damit auch alle anderen die Illusion erfolgreich anzweifeln.

AUFSEHER-GIFT

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17

Verlaufsübersicht Geschicklichkeit; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Heilung 1 Rettungswurf

FORMIANER, MYRMARCH

HG 10

EP 9.600

RN Großer Monströser Humanoider

INI +3 (mit Schwarmbewusstsein +7); **Sinne** Blindgespür 9 m (Geruchssinn), Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19 (+23 mit Schwarmbewusstsein)

VERTEIDIGUNG TP 165

ERK 23; KRK 25

REF +14; WIL +11; ZÄH +12

Resistenz Schall 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Stachel +23 (2W10+18 S plus Myrmarch-Gift)

FORMIANER,
AUFSEHER

FORMIANISCHE PLATTENRÜSTUNG (SCHWERE RÜSTUNG)

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BONUS	KRK-BONUS	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGSMALUS	BEWEGUNGS-RATEANPASSUNG	VERBESSERUNGS-STECKPLÄTZE	LAST
Formianische Plattenrüstung, Arbeiter-	2	480	+3	+6	+1	-3	-1,50 m	0	3
Formianische Plattenrüstung, Krieger-	4	1.830	+5	+8	+1	-3	-1,50 m	0	3
Formianische Plattenrüstung, Aufseher-	12	42.000	+16	+19	+3	-4	-3 m	1	3
Formianische Plattenrüstung, Myrmarch-	19	557.000	+24	+27	+3	-4	-3 m	3	3

Mehrachangriff Stachel +17 (1W10+18 S plus Myrmarch-Gift),
2 Klauen +17 (1W10+18 H), Biss +17 (1W10+18 H und S)

Fernkampf Niedrigfrequenz-Schallgewehr
+20 (2W10+10 Sch; Krit Taubmachend)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10, Fernkampf +20)

1/Tag – **Entkräftung** (SG 18)

3/Tag – **Monster bezaubern** (SG 17)

Beliebig oft – **Zustand**

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +3; **KO** +5; **IN** +2; **WE** +2; **CH** +2

Fertigkeiten Diplomatie +24, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +19

Talent Beweglichkeit

Sprachen Gemeinsprache, Telepathie 45 m

Sonstige Fähigkeiten Schwarmbewusstsein, Schwarmmotivieren

Ausrüstung Niedrigfrequenz-Schallgewehr plus 2 Batterien mit Hoher Kapazität (jeweils 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land oder Unterirdisch (Castrovel)

Organisation Einzeln, Gruppe (2-4), Truppe (1 plus 7-18 Kriegerinnen und 6-12 Arbeiter) oder Königliche Garde (4 plus 12-20 Krieger)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schwarmbewusstsein (AF) (siehe oben, Aufseher).

Schwarm ermutigen (ÜF) Ein

Myrmarch kann ein Mal am Tag alle Krieger und Arbeiter innerhalb der Reichweite seiner Telepathie anfeuern und inspirieren. Dadurch erhält jede betroffene Kreatur für die Dauer von 10 Minuten einen Moralbonus von +4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe, Immunität gegen Furcht und temporäre Trefferpunkte in Höhe ihres doppelten HG. Ein Formianer kann immer nur von dieser Fähigkeit eines Myrmarchen zugleich betroffen werden.

MYRMARCH-GIFT

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17

Verlaufsübersicht Geschicklichkeit; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt Solange sie von dem Gift betroffen wird, besitzt eine Kreatur auch den Zustand Abgelenkt.

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Die Aufseher und Myrmarchen der Formianer üben jeweils spezielle Aufgaben in ihrer in Schwärmen organisierten Spezies aus. Aufseher sind für gewöhnlich 1,50 m groß und wiegen 300 Pfund, während Myrmarchen etwa 2,40 m erreichen und ein Gewicht von 1.200 Pfund besitzen.

Aufseher übernehmen zumeist die Rolle von Händlern und repräsentieren die auswärtigen Interessen ihres Volkes. Die Myrmarchen

trifft man hingegen so gut wie nie außerhalb eines Schwärms an. Sie stellen die Aristokratie der formianischen Kultur dar, sind die Agenten und Berater der Königin oder die Befehlshaber der formianischen Armeen. Zudem beaufsichtigen sie die komplexen Projekte innerhalb eines formianischen Staatsgebildes. Obgleich sie selbst tödliche Kämpfer sind, erwächst ihre eigentliche Macht aus der Fähigkeit, bei einer Aufgabe außergewöhnliche Kräfte des gesamten Schwärms zu mobilisieren und freizusetzen.



FORMIANISCHE PLATTENRÜSTUNG

Das Exoskelett einer toten Formianer kann zu einer Rüstung umgearbeitet werden, welche einige Verteidigungsfähigkeiten der Kreatur behält. Die Plattenrüstungen, welche aus toten Aufsehern oder Myrmarchen hergestellt werden, verleihen Schallresistenz 5.

GARAGGAKAL



GARAGGAKAL
HG 5
EP 1.600

GARAGGAKAL-POLYHISTOR
HG 14
EP 38.400

GARAGGAKAL

HG 5

EP 1.600

CB Mittelgroßer Externar (Extratlanar)
INI +5; **Sinne** Blindsight (Gefühle) 18 m, Dunkelsicht 18 m
Hindurchspüren (Gefühle) 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 75 RP 4

ERK 17; KRK 19

REF +7; WIL +6; ZÄH +7

Immunität Strahlung; **Schwäche** Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Biss +12 (2W6+9 S)

Angriffsfähigkeiten Lebensentzug (SG 13)

SPIELWERTE

ST +2; GE +5; KO +3; IN +1; WE +2; CH -2

Fertigkeiten Akrobistik +16 (+24 beim Fliegen), Athletik +11, Heimlichkeit +16, Überlebenskunst +11

Sprachen Garaggaksch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung, Phasensprung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Drift)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lebensentzug (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein

Garaggakal 1 Reservepunkt aufwenden, um einem maximal 9 m weit entfernten Ziel das Leben zu entziehen. Dies verursacht 3W6 Schadenspunkte (ZÄH, SG 13, halbiert), während der Garaggakal Temporäre Trefferpunkte in derselben Höhe erlangt.

Phasensprung (ÜF) Ein Garaggakal kann sich vorübergehend aus der Realität entfernen. Wenn er als Volle Aktion 1 Reservepunkt aufwendet, kann er sich bis zu 4,50 m weit durch feste Materie bewegen. Sollte er versuchen, sich durch dickere Materie zu bewegen, scheitert dies. Die Aktion und der Reservepunkt werden aber dennoch verbraucht. Ein Garaggakal kann keine Energieeffekte (wie z.B. Kraftfelder) durchqueren.

GARAGGAKAL, POLYHISTOR

HG 14

EP 38.400

CB Großer Externar (Extratlanar)

INI +8; **Sinne** Blindsight (Gefühle) 18 m, Dunkelsicht 18 m, Hindurchspüren (Gefühle) 18 m; **Wahrnehmung** +25

VERTEIDIGUNG TP 255 RP 5

ERK 28; KRK 30

REF +16; WIL +14; ZÄH +16

Immunität Strahlung; **Schwäche** Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität;

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Biss +28 (8W6+20 S plus Gutgezielter Angriff)

Fläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Lebensentzug (SG 20)

SPIELWERTE

ST +6; GE +8; KO +4; IN +3; WE +4; CH +0

Fertigkeiten Akrobistik +30 (+38 beim Fliegen), Athletik +25, Heimlichkeit +30, Überlebenskunst +25

Sprachen Garaggaksch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung, Phasensprung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Drift)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gutgezielter Angriff (AF) Ein Polyhisto hat Jahrhunderte damit zugebracht, jene Wesen zu studieren, welchen er im Drift begegnet ist. Er kann dieses Wissen nutzen, um Kreaturen an der anfälligsten und empfindlichsten Stelle zu treffen. Jeder Kreatur, welche durch den Bissangriff eines Polyhistors Schaden genommen hat, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen oder es wird in Schwerelosigkeit vom Zustand Haltlos, bzw. bei Schwerkraft von Abgelenkt betroffen.



Lebensentzug (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Garaggakal-Polyhisto 1 Reservepunkt aufwenden, um einem maximal 9 m weit entfernten Ziel das Leben zu entziehen. Dies verursacht 14W6 Schadenspunkte (ZÄH, SG 20, halbiert), während der Polyhisto Temporäre Trefferpunkte in derselben Höhe erlangt.

Phasensprung (ÜF) Siehe oben.

Der Drift bleibt den Forschern und Gelehrten in den Paktwelten ein Rätsel und Wissenschaftler haben erst vor kurzem Lebensformen entdeckt, die dort beheimatet sind. Die Garaggakal sind eine dieser Spezies, die von jenen Raumfahrern auch als „Drift-Gespenster“ bezeichnet werden, welche eine Begegnung mit diesen Jägern überlebt zu haben. Die Gestalt eines Garaggakals ist zumeist humanoid und das Wesen besitzt eine gummiartige, gelbliche Haut, durchscheinende Flügel und einen lange Reptilienschwanz. Der Kopf eines Garaggakals hingegen ist kaum mehr als das klaffende Maul eines Neunauges voller gebogener Zähne. Ein durchschnittlicher Garaggakal hat eine Flügelspannweite von 6 m und ist ungefähr 2,40 m groß, wobei sein Schwanz nochmals doppelt so lang ist. Die Kreatur wiegt ungefähr 400 Pfund. Ein Garaggakal-Polyhisto ist wenigstens 4,50 m groß und wiegt bis zu 1.000 Pfund.

Garaggakals durchstreifen den Drift auf ihren durchsichtigen Flügeln gleitend und jagen dabei alles, was sie an lebender Beute finden können. Garaggakals scheinen Lebewesen in zwei Kategorien zu unterteilen: Raubtiere (wie sie selbst) und Beute (alles andere). Für einen Garaggakal gilt, dass der beste Weg, um etwas über eine neu entdeckte Spezies zu erfahren heißt, diese zu töten, zu sezieren und zu essen – und nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.

Garaggakals jagen zumeist aus dem Hinterhalt. Wenn ein Garaggakal einer lebenden Kreatur im Drift begegnet, verfolgt er die Beute mithilfe von Heimlichkeit und seiner angeborenen Fähigkeit, sich durch feste Materie unentdeckt zu nähern, bevor er aus der Ferne die Lebewelt seines Opfers absaugt. Garaggakals sind dafür bekannt, durch ganze Raumschiffe zu pirschen und die Besatzung zu jagen, nachdem sie sich per Phasensprung einfach durch die Außenhülle des Schiffs bewegt haben.

Wenn die Zeit gekommen ist, um sich zu reproduzieren, sucht ein Garaggakal irgendwo im Drift ein Gebiet intensiver Strahlung auf, wo die Kreatur dann genug Energie absorbiert, um die Zytogenese zu durchlaufen, also nahezu wörtlich neue Zellen aus den planaren Energien des Drift schafft und so Nachwuchs „baut“. Die Vollendung dieses Prozesses führt zu einem gänzlich ausgewachsenen Garaggakal.

Garaggakals nehmen mit zunehmendem Alter an Größe und Stärke zu. Ein Garaggakal kann Jahrhunderte alt werden und mitunter mehr als doppelt so groß wie eine normale Kreatur seiner Art. Diese älteren, Polyhisto genannten Garaggakals besitzen eine brennende Neugier, welche sie zu immer längeren Reisen durch den Drift antreibt.

LEBENSENTZUG-VERBESSERUNG

Die folgende Waffenfusion ahmt die Fähigkeit des Garaggakals nach, Gegnern Lebensenergie zu entziehen.

LEBENSENTZUG-WAFFENFUSION

STUFE 8

Mittels dieser Fusion erhält die Waffe die Fähigkeit, bei einem Kritischen Treffer Lebenskraft zu entziehen. Erzielt man mit der Waffe einen Kritischen Treffer und verursacht bei wenigstens einem Ziel Schaden in Höhe der Gegenstandsstufe, erhält man neben anderen Kritischen Effekten selbst Trefferpunkte in Höhe der Gegenstandsstufe zurück. Dieser Effekt heilt zunächst Trefferpunkte- und danach Ausdauerpunktesschaden. Überzählige Punkte aus der Heilung durch diesen Effekt gehen verloren. Sobald man auf diese Art von der Heilung durch die Waffe betroffen wurde, kann man nicht wieder davon profitieren, bis man 10 Minuten Pause hatte und einen Reservepunkt ausgibt, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.



GEIST



GEIST
HG 7
EP 3.200

GEIST**EP 3.200**

Männlicher Geist-Aspirant
CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG **TP 90 RP 3**

ERK 18; KRK 19

REF +7; WIL +11; ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, Durchschnittlich)

Nahkampf Verderbende Berührung +11 (7W6, SG 17)

Angriffsfähigkeiten Ablenkung (SG 17), Geteilter Schmerz, Rückschlag, Unheimliches Stöhnen (SG 17), Verderbende Berührung (SG 17), Verderbender Blick (SG 17), Zweifel säen

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 7)Beliebig oft – *Gedankenverbindung***Bekannte Aspirantenzauber** (ZS 7)

3. Grad (3/Tag) – Psychokinetisches Strangulieren (SG 20), *Synaptischer Impuls* (SG 20)
2. Grad (6/Tag) – Gedankenstoß (SG 19), Person festhalten (SG 19), Schmerz verursachen (SG 19), Unsichtbares sehen
1. Grad (Beliebig oft) – Gedanken wahrnehmen (SG 18), Schwächere Verwirrung (SG 18)

HG 7**SPIELWERTE****ST** +0; **GE** +2; **KO** -; **IN** +1; **WE** +5; **CH** +4

Fertigkeiten Akrobatik +14, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +19, Mystik +19, Verkleiden +19

Sprachen Gemeinsprache, 1 andere Sprache, die der Geist zu Lebzeiten kannte

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Unheimliches Stöhnen** (ÜF) Siehe Seite 47.

Verderbende Berührung (ÜF) Ein Geist kann im Rahmen einer Standardaktion einen einzelnen Angriff gegen die ERK seines Gegners durchführen. Trifft dieser, dann verursacht er 7W6 Punkte Schaden. Dieser Schaden besitzt keine Kategorie, sondern stellt eine Manifestation der Schmerzen durch übernatürlich bedingtes Altern dar. Ist eine Kreatur gegen magisches Altern immun, wird sie von dieser Fähigkeit ebenfalls nicht betroffen. Alle anderen Schadensreduzierungen sind hingegen wirkungslos gegen diesen Schaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den verursachten Schaden.

Verderbender Blick (ÜF) Siehe Seite 47.

Wiederkehr (ÜF) In den meisten Fällen kann ein Geist nicht durch den Einsatz von Gewalt zerstört werden. Ein offenbar „zerstörter“ Geist entmaterialisiert lediglich und bildet sich nach 2W4 Tagen neu. Der einzige Weg, einen Geist dauerhaft zu zerstören besteht darin, den Grund für seine Existenz zu finden und das in Ordnung zu bringen, was ihn nicht ruhen lässt. Die genauen Umstände sind bei jedem Geist anders und sollten durch den SL festgelegt werden, wenn dieser den Geist erschafft.

Wenn eine Kreatur stirbt, wird in den meisten Fällen seine Seele vom Körper getrennt und begibt sich auf den Weg, um ihr Schicksal im Nachleben anzutreten. Mitunter kommt es vor, dass Seelen aber durch starke Emotionen an die physische Welt gebunden bleiben und nicht weiterziehen können. Es gibt zwar Seelen, die durch positive Emotionen gehalten werden, doch im Regelfall sind es gewaltige erlittene Ungerechtigkeiten, welche einen Geist entstehen lassen. Jede Handlung und jeder Gedanke eines Geistes gilt jener Emotion, die ihn an die physische Welt band, weshalb Geister oft zu hasserfüllten Abbildern ihrer einst sterblichen Hälften verkommen.

SCHABLONE FÜR GEISTERKREATUREN

Geister können vielerlei Gestalten besitzen.

Erforderliche Kreaturen- und Kreaturenunterart: Untoter (Körperlos)

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; Fliegen 18 m (ÜF, Durchschnittlich), Besondere Angriffe (HG 3+, siehe unten), Verderbende Berührung (siehe oben, Schadenswürfel entsprechend dem HG des Geistes), Wiederkehr (siehe oben), Heimlichkeit und Wahrnehmung als Gemeisteerte Fertigkeiten.

Besondere Angriffe: Geister erhalten eine Anzahl an besonderen Angriffen, welche einem Drittel ihres HG (abgerundet) entsprechen und aus der untenstehenden Liste ausgesucht werden können. Der SL kann zusätzliche Fähigkeiten für Geister erschaffen. Die SG der Rettungswürfe für alle Fähigkeiten werden durch den HG des Geistes und dessen Werte bestimmt.



GEIST

Böswilligkeit (ÜF) Indem er als Standardaktion einen Reservepunkt aufwendet, kann ein Geist seinen Körper mit dem einer Kreatur auf der Materiellen Ebene verschmelzen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Person beherrschen* (Zauberstufe = HG des Geistes + dessen Charismabonus), allerdings muss sich der Geist an grenzend zu seinem Ziel befinden und dieses mit einem Nahkampfangriff gegen dessen ERK treffen. Der Geist muss die Sprache des Ziels nicht kennen, um dieses zu lenken. Während er völlig mit dem Körper des Ziels verschmolzen ist, kann er nur mentale Handlungen durchführen, ist aber solange gänzlich vor Schaden geschützt, bis er den Körper wieder verlässt (entweder freiwillig, durch Magie dazu gezwungen oder weil das Ziel bewusstlos wurde). Das freiwillige Verlassen eines Ziels bedarf einer Bewegungsaktion. Der Geist kann zeitgleich stets nur eine Kreatur mit seiner Böswilligkeit betreffen und ein Ziel kann dieser Fähigkeit mit einem erfolgreichen Willenswurf widerstehen. Ist einer Kreatur ein Rettungswurf gelungen, kann sie für die nächsten 24 Stunden nicht mehr von der Böswilligkeit dieses Geistes betroffen werden.

Digitale Beherrschung (ÜF) Eine Geist kann eine Standardaktion dafür aufwenden, um sich in einen Computer zu hacken. Sein Fertigkeitsbonus für Computer entspricht seinem HG plus seinem CH-Modifikator. Gelingt dem Geist dieser Wurf, ist er dazu in der Lage, jedes Programm und jede Information auf dem Gerät ungeachtet der Entfernung, physikalischer Einschränkungen und Sprachbarrieren zu manipulieren. Einzige Ausnahme bei dieser Fähigkeit sind gesicherte Datenmodule und das Verleihen des Root-Zugriffs. Ein Geist kann zur selben Zeit stets nur einen Computer beherrschen.

Digitale Verzerrung (ÜF) Mit einer Bewegungsaktion kann ein Geist seinen Körper mit einer einzelnen Übertragung oder Aufnahme vermischen. Während er von einer Übertragung oder Aufnahme Besitz ergriffen hat, kann der Geist weder von Angriffen noch Zaubern betroffen werden, allerdings auch selbst keinerlei Angriffsaktionen durchführen. Der Geist ist dazu in der Lage, den Inhalt der Übertragung oder Aufnahme beliebig zu verändern, wobei er dies in der Regel tut, um Zuhörer zu erschrecken. Sobald der Geist diese Fähigkeit beendet, kehrt die Nachricht in ihren Originalzustand zurück. Beginnend mit HG 10 kann ein Geist eine von ihm verzerrte Übertragung oder Aufnahme, welche von einer intelligenten Kreatur gehört wird, dazu nutzen, mittels einer Standardaktion direkt zum Aufenthaltsort dieser Kreatur zu teleportieren (wie *Interplanetares Teleportieren*). Wird eine verzerrte Nachricht zerstört, zwingt man dadurch den Geist, seine Digitale Verzerrung zu beenden und nimmt ihm zudem für 24 Stunden die Anwendung dieser Fähigkeit.

Entziehende Berührung (ÜF) Im Rahmen einer Standardaktion kann ein Geist einen einzelnen Nahkampfangriff gegen die ERK durchführen. Bei einem Treffer verursacht er bei einem Attribut seiner Wahl 1W4 Punkte Attributsschaden und erlangt gleichzeitig Trefferpunkte in Höhe von 5 + 5 pro 5 Herausforderungsgraden zurück. Sobald ein Ziel von diesem Angriff betroffen wurde, kann es von dieser Fähigkeit für die nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Statische Aura (ÜF) Solch ein Geist besitzt eine Aura, welche Gegenstände stört. Jeder benutzte oder getragene Gegenstand im Bereich der Aura muss einen Zähigkeitswurf ablegen. Mislingt dieser, erhält der betroffene Gegenstand so lange den Zustand Beschädigt, wie er im Bereich der Aura ist. Nicht getragene Gegenstände erhalten keinen Rettungswurf und hören augenblicklich auf, zu funktionieren. Die Reichweite der Aura beträgt 1,50 m + 1,50 m pro 3 HG des Geistes. Sobald einem Gegenstand der Rettungswurf gelungen ist, kann es von dieser Fähigkeit dieses Geistes für die nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

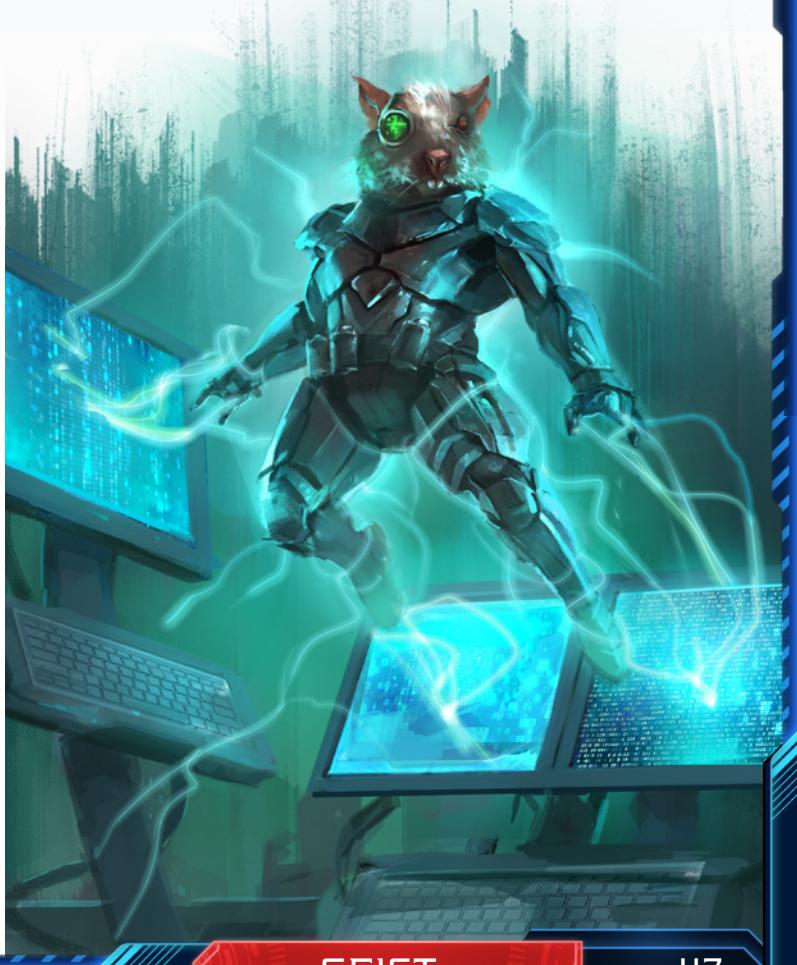
Technikspuk (ÜF) Mit einer Standardaktion kann ein Geist mit dieser Fähigkeit 1 Reservepunkt aufwenden, um ein unbelebtes

technologisches Objekt so in Besitz zu nehmen, als würde er den Besonderen Angriff Böswilligkeit einsetzen. Solange er mit dem Objekt verschmolzen ist, kann der Geist lediglich solche Aktionen durchführen, die auch dessen vorgesehener Funktion entsprechen, also z.B. einen Kran zu bewegen oder ein Fahrzeug zum Fahren zu bringen. Der Geist muss alle Angriffs- oder Fertigkeitswürfe ausführen, welche seine Aktionen normalerweise benötigen. Ist ein Gegenstand im Besitz einer Kreatur, wenn der Geist diese Fähigkeit einsetzen will, muss dem Gegenstand ein Willenswurf gelingen, um der Fähigkeit zu entgehen. Ist einem Gegenstand der Rettungswurf gelungen, ist es gegen diese Fähigkeit dieses Geists für 24 Stunden immun.

Telekinese (ÜF) Der Geist kann als Standardaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um den Zauber Telekinese zu wirken (Zauberstufe entspricht dem HG des Geistes).

Unheimliches Stöhnen (ÜF) Ein Geist kann als Standardaktion ein unheimliches Stöhnen erzeugen. Alle lebenden Kreaturen in einem Radius von 9 m um den Geist müssen einen Willenswurf ablegen oder unterliegen für 2W4 Runden dem Zustand Verängstigt. Besitzt ein Geist den HG 10 oder höher, verursacht er bei einem misslungenen Rettungswurf für 1 Runde den Zustand Gelähmt. Geister des HG 15 oder höher zwingen betroffenen Kreaturen zu dem für 1W4 Runden den Zustand Kauernd auf. Bei dieser Fähigkeit handelt es sich um einen auf Schall basierenden, geistesbeeinflussenden Furchteffekt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen das Unheimliche Stöhnen gelingt, kann für 24 Stunden nicht noch einmal vom Stöhnen dieses Geistes betroffen werden.

Verderbender Blick (ÜF) Solch ein Geist besitzt einen Blickangriff mit einer Reichweite von 9 m, welcher 1W4 Punkte Charismaschaden sowie 1W10 Punkte Kälteschaden pro 3 HG verursacht. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf vermeidet den Charismaschaden, nicht jedoch den durch Kälte.



GEIST

GHORAN



GHORAN-WELTENZÄHMER
HG 1
EP 400



GHORAN-FLORAFORMER
HG 6
EP 2.400

GHORAN-WELTENZÄHMER**EP 400**

Ghoran-Setzling Agent
N Mittelgroße Pflanze

INI +5; Wahrnehmung +5**VERTEIDIGUNG TP 17****ERK 11; KRK 12****REF +4; WIL +4; ZÄH +1****Verteidigungsfähigkeiten** Begrenzte Pflanzenvorteile**Schwäche** Wohlschmeckend**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Überlebensmesser +6 (1W4 H)**Fernkampf** Taktische Halbautomatikpistole +6 (1W6 S)**Angriffsfähigkeiten** Tückischer Angriff +1W4**SPIELWERTE****ST +0; GE +4; KO +2; IN -1; WE +0; CH +1****Fertigkeiten** Biowissenschaften +11,

Diplomatie +5, Medizin +11, Motiv erkennen +11, Überlebenskunst +11 (+15 mit Tückischem Angriff)

Sprachen Gemeinsprache, Ghoranisch, Veskish**Sonstige Fähigkeiten** Agentenspezialisierung (Entdecker), Photosynthese**Ausrüstung** Taktische Halbautomatikpistole mit 45 Schuss

Handfeuerwaffen-Munition,
Überlebensmesser, Zweite Haut

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzeln, Paar oder Gruppe (2-6)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Begrenzte Pflanzenvorteile**

(AF) Obgleich sie Pflanzenkreaturen sind, besitzen Ghorani nicht die üblichen Immunitäten dieser Kreaturenart. Stattdessen verfügen sie über einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf und Verwandlung, insofern nicht aufgeführt ist, dass dies auch gegen Pflanzen wirkt.

Photosynthese (AF) Anstelle zu essen, verwenden Ghorani zur Nahrungsaufnahme die Photosynthese. So wie sie es wünschen, können sie aber auch normal essen. Ein Ghoran kann ohne Licht (ob Sonnenlicht oder UV-Licht, wie in Raumschiffen) 3 Tage lang existieren. Danach muss er Konstitutionswürfe ablegen, um nicht zu verhungern (vgl. Starfinder-Grundregelwerk, S. 402).

Wohlschmeckend (AF) Ghorani erleiden einen Malus von -2 auf Angriffs- und Fertigkeitswürfe

HG 1

für Akrobatik, um aus einem Ringkampf zu entkommen, sofern der Gegner über einen Bissangriff mit der Fähigkeit Ergreifen verfügt.

GHORAN, FLORAFORMER**HG 6****EP 2.400**

Ghoran-Steckling Aspirant

N Mittelgroße Pflanze

INI +1; Wahrnehmung +18**VERTEIDIGUNG TP 75 RP 4****ERK 17; KRK 18****REF +5; WIL +9; ZÄH +5****Verteidigungsfähigkeiten** Begrenzte Pflanzenvorteile**Schwäche** Wohlschmeckend**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Taktisches Duellschwert +10 (1W6+6 H)**Fernkampf** Korona-Laserpistole +12 (2W4+6 Feu)**Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten** (ZS 6)

Beliebig oft – Gedankenverbindung

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 6)

2. Grad (3/Tag) – Gedankenstoß (SG 18), Kreatur herbeizaubern^{AA} (Kleines Tier der Ersten Welt, Sehr kleiner Erd- oder Wasserelementar, Skittermander-Welpe), Nebelwolke

1. (6/Tag) – Hilfreiche Leuchtkugel, Mystische Heilung, Schutzhülle des Lebens, Schwächeres Zustand entfernen

0. (Beliebig oft) – Erschöpfung (SG 16), Stabilisieren

Verbindung Xenodruide**Angriffsfähigkeiten** Zupackende Ranken (SG 18)**SPIELWERTE****ST +0; GE +1; KO +3; IN -1; WE +5; CH +2****Fertigkeiten** Biowissenschaften +18,

Diplomatie +13, Einschüchtern +18, Mystik +18,

Motiv erkennen +13, Überlebenskunst 18

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Ghoranisch, Skittermander, Terral, Veskish**Sonstige Fähigkeiten** Animalische Anpassung, Mit Tieren sprechen, Photosynthese

Ausrüstung Ghoranische Synth-Rinde II (wie Kasatha-Mikrokord II), Korona-Laserpistole mit 3 Batterien (je 20 Ladungen), Taktisches Duellschwert

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzeln, Paar oder Gruppe (1-2 plus 4-6 Weltenzähmer)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Begrenzte Pflanzenvorteile (AF)** Wie oben, Ghoran-Weltenzähmer.**Photosynthese (AF)** Wie oben, Ghoran-Weltenzähmer.**Wohlschmeckend (AF)** Wie oben, Ghoran-Weltenzähmer.

Ursprünglich von einem obsessiven Druiden des verlorenen Golarion lange vor dem Intervall ins Leben gerufen, stellen die Ghorani eine alte Rasse dar, deren Lebensgeschichte äußerst tragisch verlief. Jeder Aspekt der ghoranischen Physiologie war entworfen worden, um perfekt zu sein.

Dies beinhaltete leider auch „perfekt zu schmecken“.





GHOCHAN

Ihre fleischähnliche Rinde war so lecker, dass die Menschen sie fast bis zur Ausrottung jagten. Schlimmer noch, jeder Ghoran konnte nur einen Samen produzieren, was zur prekären Situation der Spezies beitrug. Über die Jahrhunderte hinweg entwickelten sie sich von tumben, rebenartigen Kreaturen hin zu ihrer gegenwärtigen humanoiden Gestalt, werden aber noch immer von der Menschheit ausgeschlossen und geächtet.

Während die ersten Menschen zu den Sternen aufbrachen, gaben Golarions Ghorani die jetzigen Paktwelten auf, um eine neue Identität für ihr Volk zu suchen. Sie entdeckte einen Planeten, den sie Ghorus I nannten und formten aus diesem felsigen Ödland ein üppiges Pflanzenparadies. Auch die Ghorani selbst blühten in dieser neuen Welt auf. Durch die Anwendung von Gentechnik erweiterten sie ihre Fortpflanzungsfähigkeiten, die zur Ausbildung von zwei Ghoran-Unterarten führten, den geschmeidigen und elastischen Setzlingen und den größeren und stämmigeren Stecklingen.

Ghorani haben ungefähr die gleiche Größe wie Menschen und können physisch fast ebenso verschieden sein, doch im Gegensatz zu Menschen sind Ghorani in der Lage, innerhalb eines gewissen Rahmens ihre Körperformen anzupassen. Ihre „Haut“ ist eine komplexe Schicht aus faserartigen Reben und Rinden, die von einer Textur bedeckt ist, die moosbedeckter Borke gleicht. Ihre Gesichter bestehen aus Hunderten von geschichteten Blütenblättern, die nach Lust und Laune zu flattern beginnen oder sich wieder glätten.

Jeder Ghoran trägt eine Ghorussaat in seinem Nabel. Als Volle Aktion kann ein Ghoran diesen Samen ausstoßen. Wird er dann in fruchtbaren Boden gepflanzt und für 1W6 Tage ungestört gelassen,



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: Bei der Erstellung erhalten alle Ghorani-Charaktere eine Attributsanpassung von -2 auf Intelligenz und +2 auf Charisma. Ghorani-Setzlinge sind zudem klein und schlank (+2 Geschicklichkeit bei der Erstellung). Ghorani-Stecklinge sind hingegen großgewachsen und kompakt (+2 auf Konstitution bei der Erstellung).

Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Ghorani sind Pflanzen. Setzlinge besitzen die Größenkategorie Klein, Stecklinge hingegen Mittelgroß.

Begrenzte Pflanzenvorteile (AF) Siehe oben, Weltenzähmer, S. 48.

Photosynthese (AF) Siehe oben, Weltenzähmer, S. 48.

Wissen um früheres Leben (AF) Wähle von der folgenden Liste zwei Fertigkeiten aus: Beruf (jeder Beruf einzeln), Biowissenschaften, Computer, Kultur, Medizin, Mystik, Naturwissenschaften und Technik. Ghorani fügen die gewählten Fertigkeiten ihrer Liste an Klassenfertigkeiten hinzu. Falls diese bereits Klassenfertigkeiten sind, erhält der Charakter einen Volksbonus von +2 auf die gewählten Fertigkeiten.

Wohlschmeckend: Siehe oben, Weltenzähmer, S. 48.

wächst der Same zu einem jungen Ghoran-Setzling heran, der physisch dem Original gleicht. Wenn der Samen hingegen weitere 2W6 Tage ungestört bleibt, wächst aus dem Samen stattdessen ein Steckling heran. Nachdem ein Setzling 2W20 Monate Zeit für Reife und Wachsen hatte, kann er sich dafür entscheiden, sich in einen Steckling zu wandeln, ein Prozess, der 1W6 Wochen dauert. Etwa alle 20 Jahre entwickelt ein Ghoran eine neue Saat, was es der Spezies erlaubt hat, langsam wieder anzuwachsen.

Viele Ghorani sind in der Gegenwart von Kreaturen aus Fleisch und Blut zurückhaltend. Sie ziehen die Gesellschaft von Vesken der Menschen vor – was in der Tat zu Verschwörungstheorien geführt hat, dass die Ghorani Informationen über die Menschen während des Lautlosen Krieges zwischen den Paktwelten und dem Veskarium an die Vesken weitergegeben zu haben. Daher beäugen sich von den Ghorani kolonisierte Planeten und jene der Paktwelten noch immer mit Argwohn. Ungeachtet dieser Gründe für Misstrauen unterstreicht die ghoranische Gesellschaft die Wichtigkeit des Gemeinschaftslebens, der Freundschaft und Gesellschaft – also einen Luxus, von dem die Ghorani während der Zeit, als sie nur wenige waren und gejagt wurden, nur träumen konnten.

GHUL

GHUL
HG1
EP 400GHUL-
STURMSOLDAT
HG11
EP 12.800

GHUL

EP 400

CB Mittelgroßer Untoter
INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG TP 18

ERK 12; KRK 12

REF +3; WIL +3; ZÄH +3

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+3 S plus Ghulfieber und Lähmung
oder Klaue +5 (1W6+3 H plus Lähmung)

Fernkampf Azimuth-Laserpistole +8 (1W4+1 Feu; Krit Entzündend 1W4)

HG1

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +5, Heimlichkeit +10

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Azimuth-Laserpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Bande (2-6) oder Meute (7-12)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmung (AF) Verursacht einen Ghul bei einer Kreatur mit seinem Biss oder dem Klauenangriff Schaden, so muss diesem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 gelingen. Misslingt dieser RW, dann erleidet das Ziel für 1W4+1 Runde den Zustand Gelähmt. Als Volle Aktion kann das Opfer einen neuen RW ablegen, um den Zustand vorzeitig zu beenden. Kreaturen der Unterart Elf sind gegen die Lähmung eines Ghuls immun.

GHULFIEBER

Art Krankheit (Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 12Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag**Effekt** Stirbt eine Kreatur durch Ghulfieber, dann erhebt sie sich nach 24 Stunden selbst als Ghul.**Heilung** 1 Rettungswurf

HG11

GHUL-STURMSOLDAT

EP 12.800

Ghul-Soldat

CB Mittelgroßer Untoter

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG TP 180

ERK 25; KRK 26

REF +11; WIL +16; ZÄH +13

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (in Rüstung 6 m)

Nahkampf Biss +23 (4W6+16 S plus Ghulfieber und Lähmung
oder Klaue +23 (4W6+16 H plus Lähmung)Fernkampf Perihelium-Artillerielaser +21 (3W8+11 Feu;
Krit Entzündend 2W6) oder Taktisches Automatiklaser-
gewehr +21 (3W8+11 Feu; Krit Entzündend 2W6) oder
Splittergranate IV +20 (Explodierend [4,50 m, 6W6 S,
SG 18])**Angriffsfähigkeiten** Kampfstil (Gardist, Guerilla), Behänder
Beschuss, Eröffnungssalve, Soldatenangriff

SPIELWERTE

ST +8; GE +5; KO -; IN +3; WE +2; CH +3

Fertigkeiten Akrobatik +25, Athletik +20, Heimlichkeit +20

Talent Doppelschlag

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

Sonstige Fähigkeiten Ducken und Handeln, Nicht lebend

Ausrüstung Golempanzierung IV, Perihelium-Artillerielaser mit
1 Batterie mit Ultra-Kapazität (100 Ladungen), Taktisches
Automatiklasergewehr mit 1 Batterie mit hoher Kapazität
(40 Ladungen), Splittergranaten IV (2)



GHOUL

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Bande (2-6) oder Meute (7-12)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmung (AF) Verursacht ein Ghul-Sturmsoldat bei einer Kreatur mit seinem Biss oder dem Klauenangriff Schaden, so muss diesem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen. Misssingt dieser Rettungswurf, dann erleidet das Ziel für $1W4+1$ Runden den Zustand Gelähmt. Im Rahmen einer Vollen Aktion kann das Opfer einen neuen Rettungswurf versuchen, um den Zustand zu beenden. Kreaturen der Unterart Elf sind gegen die Lähmung eines Ghuls immun.

In der Vergangenheit mieden Ghule die Gesellschaft und suchten daher die Friedhöfe und Kanalisationen der Städte heim. In den Paktwelten hingegen leben sie eher in Städten, vor allem in jenen Siedlungen, die vorrangig von Untoten bewohnt werden. Ghule sind einfallsreich und robust gebaut und gelten demzufolge als gute Arbeitskräfte in einer Vielzahl von Bereichen. Ihre Anpassungsfähigkeit ist selbst für untote Kreaturen bemerkenswert und Ghule, die geduldig und engagiert sind, können ausgezeichnete Forscher, Gelehrte, Soldaten, Arbeiter und noch weit mehr werden. Ghule aus allen Berufen und mit verschiedensten Hintergründen sind besonders stark auf dem untoten Planeten Eox vertreten.

Diese Kreaturen verbreiten – manchmal mit Absicht – mittels ihres Speichels eine als Ghulfeber bekannte, bösartige Krankheit. Sterben ihre Opfer am Ghulfeber, erheben sie sich oft selbst als Ghule, was schnell eine Bevölkerungsexplosion zur Folge haben kann. Jedoch ist es selbst in der Ghulgesellschaft verpönt, das Ghul-Fieber auf eine große Anzahl von Lebewesen zu übertragen. Denn ein solches Verhalten führt zu unerwünschter Aufmerksamkeit von Seiten der Behörden, besonders in den Paktwelten und auf nahegelegenen Planeten.

Anstatt die untote Geißel zu verbreiten, die sie in sich tragen, suchen ehrgeizige Ghule stattdessen nach Ausbildung und Selbstverbesserung in Betätigungsfeldern, die sie interessieren. Viele von diesen Ghulen werden zu Ghul-Sturmsoldaten. Andere wenden sich der Technologie zu und werden Mechaniker oder Technomagier, die scharfsinnig das Verständnis um ihre eigene Biologie mit der Eleganz von Maschinen verschmelzen. Gesandte aus den Reihen der Ghule sind selten, da Untote für gewöhnlich sehr eigensinnig sind. Zudem würden nur wenige lebende Besatzungsmitglieder die Befehle von jemandem befolgen, der so abstoßend wie ein Ghul ist.

Ob auf Eox oder abseits davon, es gibt bestimmte mächtige Ghule, die als Grule bekannt sind und deren Lähmung sogar Elfen betreffen kann und welche einen extrem starken Gestank abgeben. Diese Untoten nennen in der Regel wichtige Positionen innerhalb der Ghul-Gesellschaft ihr Eigen. Ghule, welche unter Wasser lauern und in den Küstengebieten leben, werden Lacedone genannt. In vielen Fällen sind mächtige Ghule und Lacedone hochrangige Militärangehörige auf Eox oder sogar der Leichenflotte.

SCHABLONE FÜR GHULE (HG 1/2+)

Verwende die folgende Schablone, um einzigartige Ghule jedes HG zu erschaffen.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter

Erforderliche Kreaturenrolle: Kampf oder Fertigkeit

Merkmale: Bissangriff, welcher Lähmung und Ghulfeber auslöst; Klauenangriff, welcher Lähmung auslöst.

Empfohlene Attributmodifikatoren: Geschicklichkeit, Stärke

Grul (HG 3+)

Füge die folgenden Dinge zur Schablone für Ghule hinzu, um einen Grul zu erschaffen.

Merkmale Aura des Gestanks (Kreaturen innerhalb von 3 m müssen einen Zähigkeitswurf bestehen oder erleiden für $1W6+4$ Minuten den Zustand Kränkelnd); Lähmung (wie beim Ghul, allerdings betrifft die Fähigkeit auch Kreaturen mit der Unterart Elf).

Lacedon (HG 1/2+)

Um einen Lacedon zu erschaffen, füge Folgendes zur Schablone für Ghule hinzu.

Merkmale Unterart Aquatisch, Schwimmen 9 m.



GLASSCHLANGE



GLAS-
SCHLANGE
HG 5
EP 1.600

GLASSCHLANGE

EP 1.600

N Gigantische Magische Bestie

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG TP 77

ERK 16; KRK 20

REF +9; WIL +4; ZÄH +9

Immunitäten Strahlung; **Verteidigungsfähigkeiten** Gefräbige Sichtbarkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Tentakel +15 (1W6+11 H plus Verschlingen)

Mehrfachangriff 3 Tentakel +9 (1W4+11 H plus Verschlingen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 9 m

Angriffsfähigkeiten Verschlingen (1W6+5 Sre, ERK 16, KRK 16, 19 TP)

SPIELWERTE

ST +5; GE +3; KO +1; IN -4; WE +2; CH -2

Fertigkeiten Athletik +13 (+21 beim Klettern oder Schwimmen), Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +13

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Eox)

HG 5

Organisation Einzelgänger, Rivalenpaar oder Brutfamilie (2-3

Erwachsene und 3-5 Jungbestien)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gefräbige Sichtbarkeit (AF) Als Teil jeder anderen Aktion kann eine Glasschlanke unsichtbar werden. Verletzt sie eine andere Kreatur während sie selbst unsichtbar ist, muss sie einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen. Mislingt dieser, wird die Glasschlanke für eine Runde sichtbar, da die Fähigkeit unterdrückt wird. Zu Beginn ihres nächsten Zuges kann sich die Schlange jedoch gleich wieder unsichtbar machen. Hat eine Glasschlanke eine Kreatur verschlungen, kann sie durch diese Fähigkeit eine Woche lang nicht unsichtbar werden. Danach ist das Mahl komplett verdaut. Gelingt einer Kreatur die Flucht oder wird auf eine andere Weise entfernt, kann sich die Schlange wie beschrieben sofort wieder unsichtbar machen. Eine unsichtbare Glasschlanke kann sich auf die gleiche Art auch wieder sichtbar werden.

Die furchterregenden, aus dem Hinterhalt angreifenden Raubtiere, die als Glasschlangen bekannt sind, gehören zu den beängstigsten Bestien, welche die gepeinigten Ödländer von Eox durchstreifen, gleichermaßen auf der Jagd nach der lokalen Fauna und unachtsamen Untoten. Ähnliche Kreaturen wurden bereits auf Dutzenden von Planeten gefunden, einschließlich jenen außerhalb der Paktwelten. Dieser Umstand veranlasste führende Gelehrte zur Spekulation, dass Glasschlangen entweder schon vor Urzeiten mit magischen Mitteln nach Eox gebracht worden sein könnten oder aber einen natürlichen Fall von paralleler Evolution auf Welten darstellen, die unglaubliche Katastrophen erlitten haben.

Glasschlangen haben lange, wellenförmige Körper, die sich in regelmäßigen Abständen ausbeulen und verschmälern, was ihnen fast die Form einer Kette von dicken Gliedern verleiht. Ihre Köpfe unterscheiden sich sehr von denen gewöhnlicher Schlangen und besitzen eine Reihe von Augen, die unter einer gepanzerten, helmartigen Stirn herausschauen. Lange, zum Fressen dienende Tentakel baumeln aus ihrem Maul und sind jeweils mit einem leuchtenden, kristallinen Zahn bestückt. Der wohl furchterregendste Aspekt einer Glasschlanze dürften aber ihre legendären Schuppen sein: glatte kristalline Strukturen, welche das Licht um die Schlangen herum verzerrt und beugen können, was diese praktisch unsichtbar und zu einem erschreckenden Gegner macht. Diese Unsichtbarkeit ist nicht gänzlich freiwillig und erfordert einiges an Energie von einer Schlange, welche sie nur aktivieren kann, wenn sie hungrig ist und jagt. Sobald sie gut genährt ist, wird die Schlange wieder sichtbar. Ihr Körper ist dann teilweise durchscheinend und mit schimmernden Regenbogenfarben durchzogen. Diese Schwäche ist für die Kreaturen nicht sonderlich tröstlich, die zur Beute der Schlange geworden sind und sie mit Nährstoffen versorgen. Teile dieser Opfer sind mitunter sichtbar, wenn sie durch das durchscheinende Verdauungssystem der Schlange gleiten. Eine erwachsene Glasschlanze erreicht eine Länge von 18 Metern und ist bis zu 5.000 Pfund schwer.

Glasschlangen besitzen ein faszinierendes Balzverhalten, sind Hermaphroditen und zur Paarung fähig, solange sie ausreichend genährt sind. Will sich eine Glasschlanze paaren, sucht sie nach einer anderen Glasschlanze von ungefähr ihrer eigenen Größe und Fähigkeitsstufe und fordert sie in einem komplizierten Ritual heraus. Ist die Herausforderung erst





GLASSCHLANGE

einmal angenommen, werden die beiden zu einem „Rivalenpaar“. Für die nächsten 6 Wochen wandern die beiden zusammen und jagen zu zweit, halten sich aber gegenseitig gewaltsam davon ab, einen Anteil der erlegten Beute zu bekommen. Am Ende dieses Zeitraums suchen sie die größte und mächtigste Glasschlange, die sie finden können und versuchen, diese durch Darstellung ihres Könbens und mittels Geschenken aus hervorgewürgtem Essen dazu zu bringen, den Mantel der Mutterschaft zu akzeptieren. Wenn diese dritte Schlange zustimmt, dann paaren sich diese Schlange und die größere, besser genährte Hälfte des Rivalenpaars, welche nun „Bulle“ genannt wird. Der Bulle verlässt dann das Geschehen und das andere Mitglied des Rivalenpaars – die „Wache“ – bleibt zurück, um der schwangeren Schlange zu dienen, Essen zu bringen und sie zu verteidigen, bis die Jungen geboren sind. Junge Glasschlangen können innerhalb eines Monats selbstständig jagen und von diesem Zeitpunkt an gehen alle Familienmitglieder wieder getrennte Wege.

Obgleich Glasschlangen nicht intelligent genug sind, um als selbstständig denkend angesehen zu werden, gelten sie dennoch als gerissene Jäger und Opportunisten, die neben ihren räuberischen Instinkten mit natürlicher Neugier und Anpassungsfähigkeit ausgestattet sind. Zwar können Glasschlangen das Glühen der kristallinen Zähne am Ende ihrer Tentakel reduzieren, um ihre Unsichtbarkeit besser zu wahren, doch verstehen sie, dass deren Licht selbst dann sichtbar bleibt, wenn ihre Körper es nicht sind. Daher werden viele diese absichtlich als Köder leuchten lassen, während sie selbst unsichtbar sind, erzeugen dabei feine tanzende Lichter und imitieren sogar Signalbaken, um so Beute anzulocken. Glasschlangen haben schnell gelernt, dass Kreaturen aus anderen Welten häufig Atemluft benötigen und machen gezielt Jagd auf diese Kreaturen, indem sie deren Umwelt- und Druckanzüge zerreißen oder die Außenhülle von Fahrzeugen oder Konstruktionen zerstören, um so ihre Beute zu ersticken.

Ungeachtet aller Gefahren, die sie darstellen, sind Glasschlangen schon seit langer Zeit ein Teil der eoxischen Kultur und übernehmen jene kulturelle Rolle des edlen Raubtiers, die in anderen Kulturen oft Wölfen, Löwen, Adlern oder Drachen zugeschrieben wird. Domestizierte Glasschlangen sind die besonderen Jagdbestien sowohl des Adels des Planeten als auch seiner kriminellen Organisationen. Mehrere Knochengelehrte und alte Organisationen tragen Glasschlangen in ihren Waffen oder den Logos ihrer Firmen. Die Exekution durch eine Glasschlange ist eine uralte Praxis, die noch immer angewandt wird. In den letzten Jahrhunderten blühte der Export dieser Kreaturen zu anderen Planeten auf, teilweise wegen ihres Status in der eoxischen Kultur, hauptsächlich aber wegen des kommerziellen Werts ihrer verwertbaren Schuppen, die für Illusionsmagie und ein breites Spektrum optischer Technologien gesammelt werden. Das Problem des Gefangenhalterns recht intelligenter Wesen, die unsichtbar werden können und nicht atmen müssen bedeutet, dass nun wilde Glasschlangepopulationen auf fast jedem terrestrischen oder aquatischen Planeten in den Paktwelten und vielen Kolonialwelten jenseits davon gefunden werden können. Vor allem die Diaspora erlebt

erhebliche Probleme mit Glasschlangen, die sich an die stark befahrenen Wasserstraßen des Bindungsstroms anpassten, wo sie trotz ihres leichten Nachteils an Beweglichkeit und Heimlichkeit für Reisende noch immer eine verheerende Gefahr darstellen. Viele Brutwelten heuern regelmäßig Söldner und Abenteurer an, um diese Schlangen zu jagen und auszurotten, doch deren Population kehrt auf mysteriöse Weise schnell zu altem Ausmaß zurück.

GLASSCHUPPEN-TECHNOLOGIE

Die Schuppen der Glasschlangen sind ein Wunder der Evolution, erfassen und biegen sie doch das Licht durch ihre einzigartige molekulare Struktur. Häutet man einfach eine tote Glasschlange, so ergibt dies eine hübsche, aber nutzlose Haut, da die Bewegung der Schuppen und ihre Verbindung zu den Muskeln darunter der Schlüssel zu ihrer einzigartigen Funktionsweise ist. Wenn man sie jedoch richtig erntet und anordnet, können die Schuppen Rüstungen oder sogar die Hämpe anderer Kreaturen effektiv verbessern, indem sie den Trägern einen Teil der Fähigkeit zur Unsichtbarkeit der Schlangen gewähren. Ursprünglich von eoxischen Technomagiern entwickelt wurde diese Glastechnologie schnell von den dunkelelfischen Waffenhändlern von

Apostae repliziert und verbreitete sich von dort aus in allen Paktwelten und darüber hinaus.

SYSTEM
Haut

GLASHAUT

AUFWERTUNG BIOTECHNOLOGIE

PREIS 2.000

STUFE 4

Die biotechnologische Aufwertung bedeckt die Haut mit winzigen, durchsichtigen Schuppen, welche wie Regenbögen schimmern. Man erscheint so, als sei man stets in eine dünne Schicht aus Eis oder Glas gehüllt. Ein Mal am Tag kann man einen Reservepunkt aufwenden, um für eine Minute lang temporär unsichtbar zu werden (wie der Zauber Unsichtbarkeit).

RÜSTUNGS-
VERBESSERUNG

PREIS 5.000

STUFE 6

LADUNGEN 10

VERBRAUCH 1/RUNDE

RÜSTUNGSPLATZ 1

RÜSTUNGART JEDE LAST L

In dieser speziellen Beschichtung aus Glasschlängenschuppen befinden sich filigrane Schaltkreise, welche den Winkel der Schuppen mittels lokaler elektrischer Felder verlagert und so das Licht um den Träger herum beugt. Man kann dieses Gewebe als Standard-Aktion aktivieren, um so vorübergehend unsichtbar werden (wie der Zauber Unsichtbarkeit, nur dass der Vorgang technologisch und nicht magisch abläuft). Diese Unsichtbarkeit bleibt solange bestehen, bis man sie deaktiviert (was als Teil jeder anderen Aktion geschehen kann) oder das Gewebe keine Ladungen mehr besitzt. Die Ladungen von Lichtverwerfendem Gewebe füllen sich jeden Tag neu auf.

LICHTVERWERFENDES GEWEBE

PREIS 5.000

STUFE 6

LADUNGEN 10

VERBRAUCH 1/RUNDE

RÜSTUNGSPLATZ 1

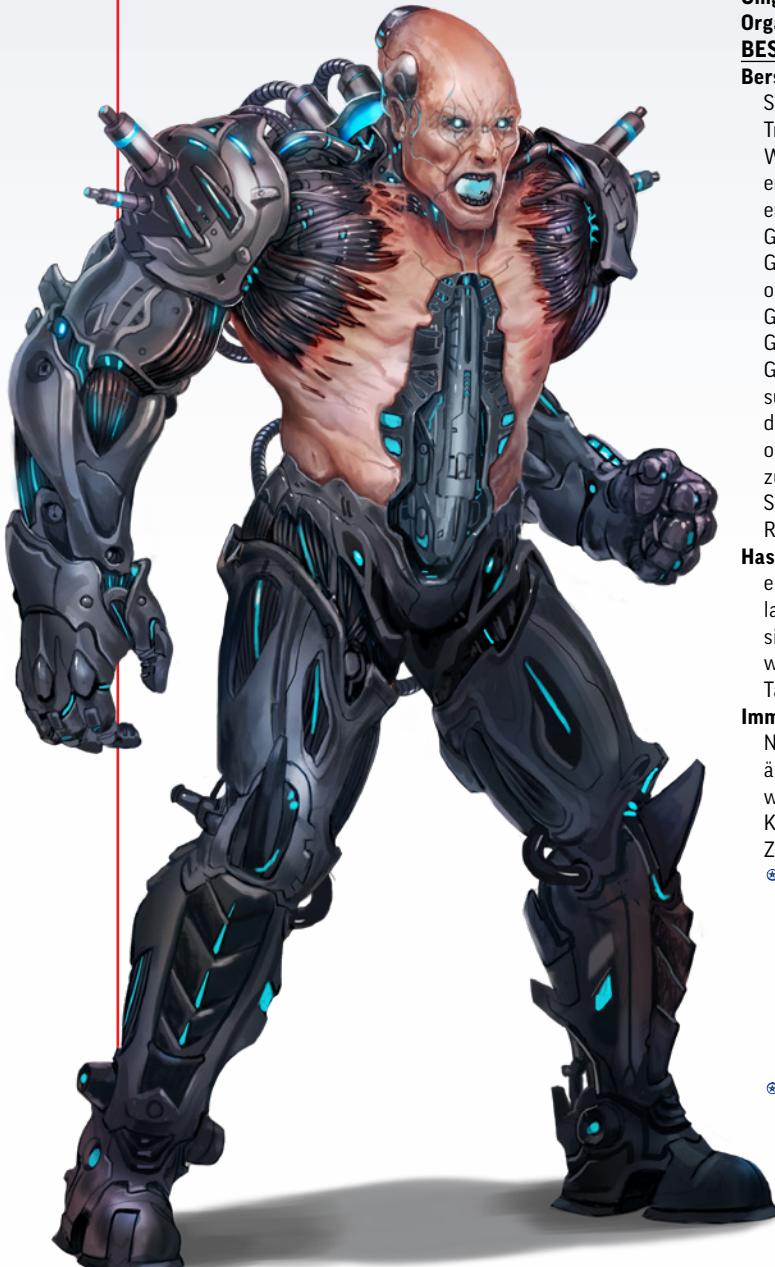
RÜSTUNGART JEDE LAST L

GOLEM



KYBERNETISCHER GOLEM
HG 8
EP 4.800

NANOTECH-GOLEM
HG 14
EP 38.400

**KYBERNETISCHER GOLEM****HG 8****EP 4.800**

N Großes Konstrukt (Magisch, Technologisch)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Röntgenblick;
Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG **TP 125****ERK** 19; **KRK** 23**REF** +7; **WIL** +5; **ZÄH** +7

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 5/Adamant oder Verwundend; **Verteidigungsfähigkeiten** Eingebaute Bewaffnung

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m**HG 8**

Nahkampf Niedrigfrequenz-Schallimpulshandschuh +19 (3W6+14 W & Sch; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Korona-Artillerielaser +15 (2W8+8 Feu; Krit Entzündend 1W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Berserkerwut, Hast-Schaltkreis

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +2; **KO** -; **IN** -; **WE** +0; **CH** -2

Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Weitreichende Kommunikation, Nicht lebend

Ausrüstung 2 Niedrigfrequenz-Schallimpulshandschuhe mit 4 Batterien (je 20 Ladungen), Korona-Artillerielaser mit 4 Batterien mit Hoher Kapazität (je 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Bande (2-4)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

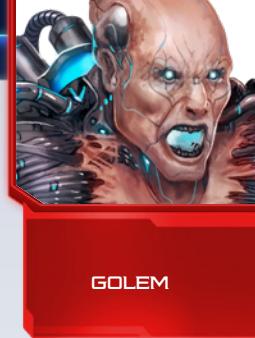
Berserkerwut (AF) Erleidet ein Kybernetischer Golem Schaden, welcher ihn bis auf die Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte oder weniger reduziert, muss er einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen. Gleiches gilt, wenn er unterhalb der genannten Grenze weiteren Schaden erleidet. Misssingt der jeweilige Rettungswurf, fällt der Golem in Berserkerwut. In diesem Zustand verwendet der Golem seine Aktionen entweder für einen Vollen Angriff oder um sich zu bewegen und anzugreifen. Kann er keinen Gegner im Nah- oder Fernkampf erreichen, attackiert er Gegenstände. Am Ende eines jeden seiner Züge kann der Golem einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen und so versuchen, den Zustand zu beenden. Versucht der Erschaffer des Golems mit diesem über das Kommunikationsmodul oder innerhalb einer Entfernung von 18 m Kontakt aufzunehmen und den Golem zu beruhigen (Charismawurf, SG 10), erhält der Golem einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf.

Hast-Schaltkreis (ÜF) Ein Kybernetischer Golem kann mit einer Schnellen Aktion den Vorteil des Zaubers *Hast* erlangen. Der Effekt dauert für 1 Runde an, dann deaktiviert sich der Schaltkreis und braucht eine Runde, um sich wieder aufzuladen. Der Golem kann den Schaltkreis pro Tag für 10 Runden verwenden.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Kybernetischer oder Nanotech-Golem ist gegen jeden Zauber und jede Zauberähnliche Fähigkeit immun, gegen die auch Zauberresistenz wirkt. Ausnahmen bilden Zauber etc., die speziell Konstrukte als Ziel angeben. Zudem wirken bestimmte Zauber und Effekte anders auf Golems:

⊕ Ein Golem kann von *Entladen* und *Mächtiges Entladen* betroffen werden, besitzt aber eine einzigartige Reaktion darauf. Misssingt dem Golem der Rettungswurf gegen diese Zauber, gilt er für die nächsten 1W4 Runden als Verwirrt, statt dem eigentlichen Effekt dieser Zauber zu unterliegen. Der Golem kann am Ende eines jeden seiner Züge einen Zähigkeitswurf versuchen, um diesen Zustand zu beenden.

⊕ Magische Effekte, welche Kälteschaden verursachen, verlangsamen (wie der Zauber *Verlangsamten*) den Golem für 3 Runden (kein RW). Besitzt der Golem einen Hast-Schaltkreis und dieser ist gerade aktiv, dann



GOLEM

blockiert dieser Effekt den Hast-Schaltkreis und sonst passiert nichts weiter.

⊕ Dem Golem misslingen automatisch alle Rettungswürfe gegen Waffen und magische Effekte, welche Elektrizitätsschaden verursachen. Allerdings unterbricht dieser jeden Verlangsamen-Effekt beim Golem und heilt ihn für 1 TP pro 3 Punkte des Schadens, den der Effekt verursacht hätte. Jeder Schaden, welcher die maximalen Trefferpunkte des Golems übersteigt, wird in Form von Ladungen für dessen Waffen gespeichert. Dabei entspricht ein vom Golem geheilter Trefferpunkt einer Ladung. Jeder weitere Schaden wird ignoriert.

Röntgensicht (AF) Im Rahmen einer Bewegungsaktion kann sich ein Golem Röntgensicht verleihen. Dies funktioniert genau wie ein Röntgenblickvisor (Starfinder-GRW, S. 220).

Weitreichende Kommunikation (AF) Ein Golem kann drahtlose Kommunikation auf planetenweite Entfernung durchführen und so auch Befehle von seinem Erschaffer erhalten.

NANOTECH-GOLEM

HG 14

EP 38.400

N Großes Konstrukt (Magisch, Technologisch)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; **Wahrnehmung** +25

VERTEIDIGUNG TP 250

ERK 29; **KRK** 29 (47 gegen Kampfmanöver)

REF +16; **WIL** +10; **ZÄH** +12

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **Verteidigungs-**

fähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden, Regeneration 10 (Feuer oder Säure), Schwarmartig

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Nanitenfilament +27

(4W6+20 H oder S; Krit Schwere Wunde [SG 20])

Fernkampf Nanitenstreuschuss +27

(4W12+12 S)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Nanitenfilament)

Angriffsfähigkeiten Nanitenwolke

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +8; **KO** -; **IN** -; **WE** +0; **CH** -2

Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Weitreichende Kommunikation, Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Bande (2-4)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Siehe oben, Kybernetischer Golem.

Nanitenstreuschuss (AF) Ein Nanotech-Golem

kann einen Strom von Naniten-Partikeln als kinetischen Angriff auf ein einzelnes Ziel schießen (Grundreichweite 27 m).

Nanitenwolke (AF) Naniten umschwärmen den Golem in einem Abstand von bis zu 1,50 m. Der Golem kann das Feld eines Gegners betreten und provoziert dabei einen Gelegenheitsangriff durch diesen Gegner. Am Ende eines jeden Zuges des Golems nimmt jede Kreatur innerhalb einer Entfernung von 1,50 m zum Golem oder die direkt auf dem Feld des

Golems steht, 8W6 Punkte Stichschaden und leidet für eine Runde unter Übelkeit. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 20 halbiert den Schaden und verhindert den Zustand Übelkeit.

Rundumsicht (AF) Ein Nanotech-Golem schaut in alle Richtungen gleichzeitig.

Weitreichende Kommunikation (AF) Siehe oben, Kybernetischer Golem.

Diese Automatenwesen, welche von mächtigen Zauberkundigen erschaffen werden, unterscheiden sich von den meisten Robotern darin, dass in jedem Golem Elementaresenz gebunden ist. Der Bindungsprozess dieser Essenz, die zumeist von einem Erdelementar stammt, ist der wichtigste Teil bei der Erschaffung des Golems. Da die Essenz nur halb bei Bewusstsein ist, existiert der Golem in einem geistlosen Zustand und reagiert nur, um sich zu verteidigen oder die Befehle seines Erschaffers auszuführen. Bei einigen Golems führen Verletzungen dazu, dass sich die Essenz des Elementars in seiner künstlichen Hülle röhrt. Wenn sie sich dann ihres Zustandes bewusst wird, reagiert sie wutentbrannt auf ihre Einkerkung.



GREMLIN, GLITCH



**COMPUTER-
GLITCHGREMLIN**
HG 1/2
EP 200

**SCHIFFS-
GLITCHGREMLIN**
HG 1
EP 400

COMPUTERGLITCHGREMLIN HG 1/2

EP 200

RB Sehr kleines Feenwesen

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG TP 5

ERK 9; **KRK** 10

REF +2; **WIL** +3; **ZÄH** +2

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Vernetzte Technomagie; **ZR** 11

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +2 (1W4-1 S plus Module stören)

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

Angriffsfähigkeiten Module stören, Vernetzte Technomagie

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Nahkampf +1, Fernkampf +1) 1/Tag – *Austilgen, Stromschlag*

Beliebig oft – *Energiestrahl* (nur Elektrizität), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Ladung übertragen*

Immer – *Technik entdecken* (nur Computer)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +9, Heimlichkeit +9, Technik +4 (+9 bei Computern)

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; Digitale Telepathie 9 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Paar oder Infektion (3-8)

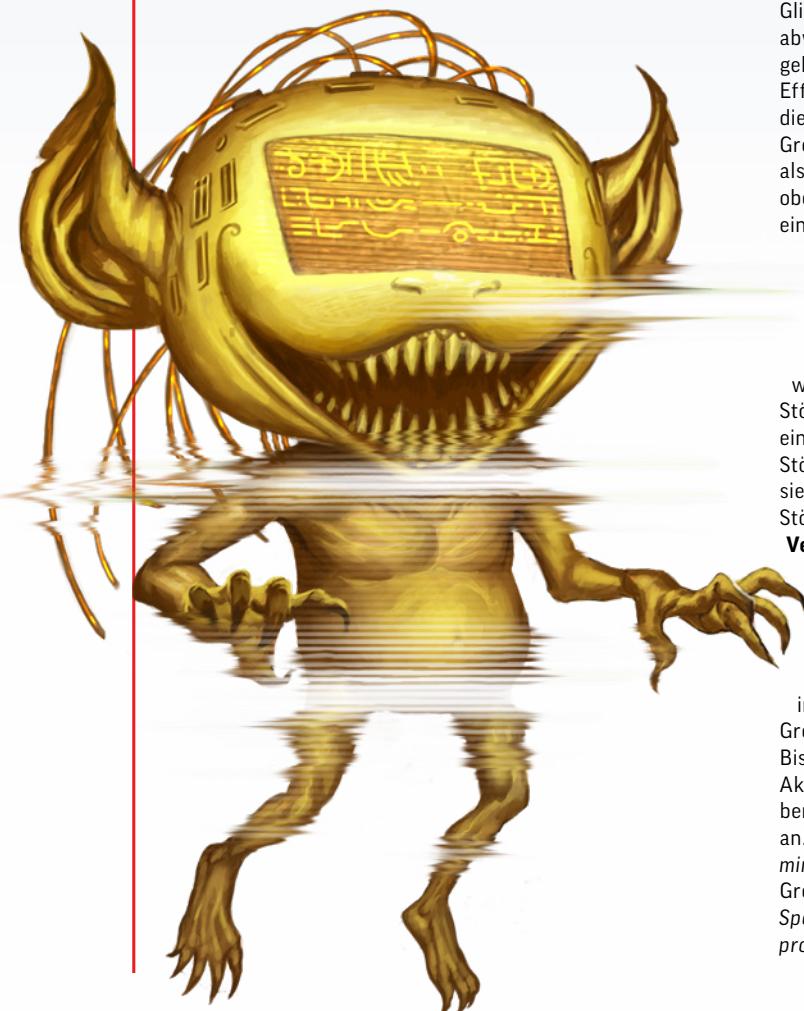
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Digitale Telepathie (ÜF) Computerglitchgremlins

können telepathisch ausschließlich mit digitalen Gegenständen und anderen Kreaturen (z.B. anderen Computerglitchgremlins) mit dieser Fähigkeit kommunizieren. Dies erlaubt es ihnen, Fertigkeitswürfe auf Computer durchzuführen, um auf Computer in Reichweite zuzugreifen.

Module stören (ÜF) Wenn ein Glitchgremlin mit einem gelungenen Wurf auf Computer in ein System eindringt oder einen Gegner mit einem Angriff oder Zauber trifft, löst er eine Störung aus. Diese betrifft entweder das System, in welches er eingedrungen ist, oder einen zufällig ausgewählten Computer, der vom getroffenen Gegner benutzt oder getragen wird. Ein benutzter Computer (als auch jene am Körper eines vom Glitchgremlin getroffenen Opfers) kann diesen Effekt abwenden, indem ihm ein Willenswurf gegen SG 10 gelingt. Die Störung verursacht einen der folgenden Effekte, welcher so funktioniert, als hätte das System die jeweilige Gegenmaßnahme (SG = 16 + die Anzahl der Gremlins, welche innerhalb von 9 m Entfernung waren, als die Störung ausgelöst wurde): Falsche Benutzeroberfläche, welche alle Nutzer stört; ein Alarm, welcher eine laute und potenziell peinliche Audio- oder Holografie-Datei abspielt, wenn das System von jemandem benutzt wird und diesem kein Wurf für Computer so gelingt, als würde er sich in das System hacken wollen; eine zufällig ausgewählte Gegenmaßnahme, die selbst Nutzer betrifft, welche Root-Zugriff besitzen. Zur Beseitigung dieser Störung ist ein Wurf auf Computer nötig, als würde man ein Modul ausschalten oder entfernen wollen. Wurde die Störung nur ausgeschaltet und nicht entfernt, reaktiviert sie sich nach 1W10 Minuten. Ein System kann nur eine Störung pro Modul besitzen.

Vernetzte Technomagie (ZF) Sobald sich Gruppen von Glitchgremlins versammeln, verbinden sie ihre Magie. Ist ein Computerglitchgremlin innerhalb von 9 m Abstand zu einem weiteren seiner Art, erlangt er Deckung, da Hologramme zufällig und fehlerbehaftet neben ihm auftauchen, welche Gegenstände in seiner Nähe nachahmen. Zudem können Gruppen an Gremlins stärkere Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen. Bis auf einen wenden alle in der Gruppe eine Standard-Aktion auf, um die Zauberähnliche Fähigkeit vorzubereiten. Der einzelne Gremlin wendet die Fähigkeit dann an. So können zwei Computerglitchgremlins *Computermine* (SG 15) oder *Daten einschleusen* verwenden, vier Gremlins *Holografisches Abbild* (3. Grad, SG 16) oder *Spontanvirus* (SG 16) und sechs Gremlins *Zerstörungsprotokoll* (SG 17).



**SCHIFFSGLITCHGREMLIN****HG 1****EP 400**

CB Kleines Feenwesen

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, **Technik entdecken** (nur Raumschiffe und deren eingebaute Systeme); **Wahrnehmung** +5

Aura Aura des Unheils (9 m)**VERTEIDIGUNG** **TP 14****ERK 11; KRK 12****REF** +3; **WIL** +4; **ZÄH** +3

Immunität Feuer; **Resistenz** Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeit** Anpassung an die Leere; **ZR** 12

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m; Fliegen 18 m (AF, unbeholfen)

Nahkampf Festsaugen +3 oder Biss +3 (1W4+1 S & Sre; Krit Korrodierend 1W4) oder Flügel +3 (1W4+1 W; Krit Niederwerfend)

Mehrfachangriff Festsaugen -3, Biss -3 (1W4+1 S & Sre; Krit Korrodierend 1W4) und Flügel -3 (1W4+1 W; Krit Niederwerfend)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Fernkampf +2)

1/Tag – Pforte zuhalten, Schmieren (SG 14), Überhitzen (SG 14)

Beliebig oft – Energiestrahl (nur Elektrizität oder Feuer),

Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Tanzende Lichter

Immer – **Technik entdecken** (nur Raumschiffe und deren eingebaute Systeme)

SPIELWERTE**ST +0; GE +3; KO +1; IN +0; WE +1; CH +2**

Fertigkeiten Akrobistik +5 (-3 beim Fliegen), Computer +5 (+10 bei Systemen von Raumschiffen), Steuerung +10, Technik +10

Sprachen Aklo, Gemeinsprache**Andere Fähigkeiten** Schadensverstärker, Sternenflug**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig oder Vakuum**Organisation** Einzeln, Paar oder Schwarm (3-12)**BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Aura des Unheils (AF) Sobald ein Angriff gegen einen Schiffsglitchgremlin diesen aus einem beliebigen Grund nicht betrifft, prallt dieser Angriff vom Gremlin ab und beschädigt das den Gremlin umgebende Raumschiff und dessen Systeme. Dazu muss sich der Gremlin innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Teil des Schifffs befinden (egal ob drinnen oder draußen) und der Angriff diesen Teil erreichen können. Der Schadenszustand des zufällig ausgewählten Systems des Raumschiffs verschlechtert sich um einen Schritt. (Betrifft dies das Lebenserhaltungssystem, so stellt sich anstelle des oben beschriebenen, normalen Effekts der folgende ein: eine vom Gremlin frei wählbare Fläche von 6 m Durchmesser unterliegt solange der Schwerelosigkeit, bis das Lebenserhaltungssystem zusammengeflickt oder repariert worden ist.) Zudem verteilen sich in einem vom Gremlin wählbaren Gebiet von 1W4 1,50 m-Feldern Größe Öl oder Trümmerstücke, welche der Gremlin entweder als Deckung oder als Schwieriges Gelände benennen kann.

Schadensverstärker (AF) Während eines Raumschiffkampfes kann ein Schiffsglitchgremlin an Bord eines Schifffs am Ende dessen Zuges Chaos verursachen. Er legt einen Wurf auf Technik mit dem gleichen SG ab, als würde er ein beschädigtes System des Schifffs

zusammenflicken wollen. Gelingt ihm der Wurf, kann er bei einem Schiffssystem seiner Wahl den Schadenszustand bis zum Ende des Kampfes um einen Schritt verschlechtern. Ist der Zustand dieses Systems bereits Kritisch, wird stattdessen ein anderes, zufällig ausgewähltes System betroffen.

Gremlins sind Feenwesen, welche aufs Engste mit technischen Fehlfunktionen verbunden sind. Die als Glitchgremlins bekannte Spezies ist die in Gesellschaften mit fortschrittlichen Technologien am weitesten verbreitete (und gefürchtete). Sowohl die Computerglitchgremlins als auch die Schiffsglitchgremlins zeigen eine bemerkenswerte Zielstrebigkeit im Verursachen von neuen und immer ärgerlicheren technischen Fehlfunktionen, Störungen und Ausfällen.

Das sehr unterschiedliche Aussehen eines Computerglitchgremlins hängt stark von den digitalen Daten ab, die er gefressen hat. Meist sind sie etwa 30 cm groß und wiegen etwa 4 Pfund. Schiffsglitchgremlins besitzen einen Saugmund wie ein Neunauge, sowie lange, spinnenartige Arme und Beine. Sie sind etwa 75 cm groß und bringen etwa 20 Pfund auf die Waage.



HAESCHI-SCHAA



HAESCHI-SCHAA
(HAESCHI-GESTALT)

HG 12
EP 19.200



HAESCHI-SCHAA
(SCHAA-GESTALT)

HG 16
EP 76.800

HAESCHI-SCHA (HAESCHI-GESTALT) HG 12

EP 19.200

CB Große Aberration

INI +5; **Sinne** Blindsight (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +22

Aura Gestank (3 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG TP 200

ERK 26; KRK 28

REF +11; WIL +16; ZÄH +14

Immunitäten Betäubung, Blutung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheiten, Kritische Treffer, Lähmung, Nicht-tödlicher Schaden, Schlaf, Verwandlung; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Kann nicht in die Zange genommen werden, Schnelle Heilung 5; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Hieb +25 (6W4+20 W plus Viraler Nebel)

Mehrangriff 3 Hiebe +19 (3W6+20 W plus Viraler Nebel)

Fernkampf Schallstrahl +22 (6W4+12 Sch)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

1/Tag – **Gedankenstoß** (4. Grad, SG 19)

3/Tag – **Furcht** (3. Grad, SG 18)

Beliebig oft – **Energiewelle** (SG 17)

SPIELWERTE

ST +8; GE +5; KO +4; IN +2; WE +4; CH +2

Fertigkeiten Akrobistik +22 (Fliegen +30), Biowissenschaften +22, Mystik +27, Naturwissenschaften +22

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung, Kompression, Todeszuckungen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestanksaura (AF) Haeschi-Schaas sondern einen fürchterlichen Gestank ab. Wird eine Kreatur davon betroffen, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen den angegebenen SG gelingen oder sie erleidet so lange den Zustand Kränkeln, wie sie sich im Bereich der Aura aufhält. Kränkende Kreaturen erleiden den Zustand Übelkeit, wenn ihnen in der Aura weitere Zähigkeitswürfe misslingen.

Schallstrahl (AF) Ein Haeschi-Schaa kann einen Strahl zerstörerischen Schalls auf ein Ziel in bis zu 30 m Entfernung abgeben.

Todeszuckungen (ÜF) Wird ein Haeschi-Schaa getötet, explodiert er lautstark und eine Welle psychischer Energie trifft die Ge-

danken aller Kreaturen in einer Entfernung von 6 m. Sie verursacht 6W6 Schadenspunkte (WIL, SG 19, halbiert). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

HAESCHI-SCHA (SCHAA-GESTALT) HG 16

EP 76.800

NB Große Aberration (Körperlos)

INI +10; **Sinne** Blindsight (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +28

Aura Gestank (3 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG TP 300

ERK 29; KRK 30

REF +14; WIL +20; ZÄH +14

Immunitäten Betäubung, Blutung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheiten, Kritische Treffer, Lähmung, Nicht-tödlicher Schaden, Schlaf, Verwandlung; **Resistenzen** Feuer 20, Kälte 20; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Kann nicht in die Zange genommen werden, Körperlos, Schnelle Heilung 5; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Berührungsangriff +25 (Viraler Nebel)

Fernkampf Schallstrahl +27 (6W4+16 Sch)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Ausdehnen, Verdichten

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Nahkampf +25, Fernkampf +27)

1/Tag – **Schattenflotte** (SG 26), **Wahrer Blick**

3/Tag – **Leiden entfernen**, **Mystische Heilung** (5. Grad), **Schädel zerquetschen** (SG 25), **Synapsenüberladung** (SG 25)

Beliebig oft – **Furcht** (3. Grad, SG 18), **Sonde** (SG 24)

SPIELWERTE

ST +2; GE +10; KO +7; IN +3; WE +5; CH +5

Fertigkeiten Akrobistik +28 (Fliegen +36), Biowissenschaften +28, Mystik +33, Naturwissenschaften +28

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausdehnen (AF) Im Rahmen einer Vollen Aktion kann ein Haeschi-Schaa seine Essenz so weit dehnen, dass er seine Größe zu Gigantisch erhöht und dadurch seine Angriffsfläche und Reichweite auf 6 m vergrößert. Ein Schaa kann diese Fähigkeit so lange aufrechterhalten, wie er sich darauf konzentriert. In diesem Zustand sind ihm nur rein mentale Handlungen oder die Fähigkeit Verdichten möglich. Um in seinen normalen Zustand zurückzukehren, benötigt ein Schaa nur eine Bewegungsaktion.



Gestanksaura (AF) Siehe oben unter Haeschi-Schaa, Seite 58.

Schallstrahl (AF) Siehe oben unter Haeschi-Schaa, Seite 58.

Todeszuckungen (ÜF) Siehe oben unter Haeschi-Schaa, Seite 58.

Verdichten (AF) Ein Schaa kann seine Moleküle dazu anregen, eine nahezu undurchdringliche, halb-transparente Gestalt anzunehmen. Mit einer Vollen Aktion kann ein Schaa für 1W6 Runden eine feste Gestalt erlangen, in welcher er nicht Körperlos ist, allerdings SR 30/- und 100 temporäre Trefferpunkte besitzt. Er kann keine Aktionen durchführen und ist gänzlich unbeweglich. Am Ende der Zeitdauer kehrt der Schaa in seine natürliche Gestalt zurück und verliert jegliche verbleibende Trefferpunkte.

Als Teil der Priesterkaste für das Reich der Schwarze dienend, sind Haeschi-Schaa langlebige Kreaturen, die im Verlauf ihres langen Lebens viele Male zwischen einer flüssigen und gasförmigen Gestalt hin- und herwechseln. Ihre flüssige Gestalt wird gemeinhin einfach als Haeschi bezeichnet und erscheint als ständig wogende, dicke Flüssigkeit, während ihre dampfförmige Gestalt als Schaa bekannt ist. Sie ähnelt einem dunstigen, braunen Nebel. Beide Formen summen atonale Harmonien, welche meist nervend, manchmal sogar übelkeiterregend auf Zuhörer wirken.

Während beide Arten von Haeschi-Schaa ständig eine Lehre von Vernichtung predigen, verfolgen sie jeweils ein leicht anderen Ansatz. Die Einstellungen eines einzelnen Haeschi-Schaa ändern sich, wie die Kreatur ihre Form verändert. Flüssige Haeschi sind meist aggressiver, während die dampfförmigen Schaa eher beschaulicher zu Werke gehen.

Ihr Dogma der Auslöschung und ihre Ehrfurcht vor Schwarzen Löchern stammen von ihrem Glauben, dass alle kosmische Komplexität auf das Minimum kleinster Partikel reduziert werden sollte, da ein Wesen nur ausschließlich in diesem Zustand Eins mit dem Universum sein kann. Haeschi-Schaa dienen als Orakel, die sie behaupten, die Fähigkeit zu besitzen, die unsichtbaren Pfade durch das Universum mithilfe jener Teilchen zu sehen, welche in Richtung der Entropie stürzen. Obwohl diese Behauptung zweifelhaft ist, achten andere Kreaturen, welche dem Reich der Schwarze dienen, die Lektionen der Haeschi-Schaa und der Chyzaeduen, die ebenfalls Mitglieder der Priesterkaste sind. Haeschi-Schaa und Chyzaeduen sind - wenn man seine galaktische Zeitskala betrachtet - relativ neue Assimilierungen in das Reich der Schwarze und beide Spezies beanspruchen eine andere Rolle innerhalb des alpträumhaften Kollektivs. Das Reich der Schwarze kümmert sich nicht um Glauben und Religion, aber die Koalition scheint dennoch Verwendung für diese seltsamen Wesen zu haben, welche seine Philosophie predigen.

Viele glauben, dass die beiden Arten in die Rolle der Priester des Reichs kamen, da sie wie auch das Reich im Ziel der Zerstörung geeint sind. Nahezu vergessene Aufzeichnungen behaupten, dass die tonale Resonanz, welche alle Chyzaeduen vernahmen, als ihr Heimatplanet von einem Schwarzen Loch verschlungen wurde, das Ergebnis von Kreaturen waren, welche dereinst zu Haeschi-Schaa werden würden. Diese Wesen waren in der alten Geschichte als Wesen von reinem Klang bekannt, deren seltsame, weitreichende Töne eine leicht abgewandelte Botschaft von Verzehrung und Zerstörung übertrugen. Haeschi-Schaa können nicht vorhersagen, wann sie in ihre jeweiligen Gestalten übergehen. Einige von ihnen suchen nach Ereignissen, die als Katalysator dienen könnten, während andere darauf warten, dass die Verwandlung auf natürliche Weise erfolgt. Diese Kreaturen können für eine Ewigkeit existieren und sich Tausende Male umwandeln. Doch im Laufe der Zeit lösen sich die Verbindungen langsam auf, die das zyklischen Verwandeln der Haeschi-Schaa Gestalten verursachen. Ein Haeschi-Schaa kann bis zu 25.000 Jahre lang leben, bevor seine endgültige Verwandlung ihren Lauf nimmt und die Kreatur sich vollständig in den Winden des Universums auflöst.

VIRALER NEBEL

Art Krankheit (Einatmen, Kontakt oder Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 18

Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Im Verlaufszustand Ausgelaugt wird das Ziel teilweise gasförmig und Angriffe des Ziels und solche gegen das Ziel unterliegen einer Fehlschlagschance von 25 %. Wird das Ziel Bettlägerig, erlangt es den Zustand Körperlos. Stirbt das Ziel schließlich, endet dieser Effekt und die Gestalt des Opfers löst sich gänzlich zu feinen Partikeln auf.

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

HAESCHI-SCHAA SERUM

Den forschenden Priestern von Yaraesa ist es gelungen, ein Serum zu synthetisieren, welches dem Anwender Aspekte der gasförmigen Gestalt der Haeschi-Schaa verleiht. Dies folgt den Regeln für Seren, wie sie auf Seite 225 des Starfinder Grundregelwerks zu finden sind.

HAESCHI-SCHAA SERUM

STUFE 14

MAGISCHER GEGENSTAND PREIS 10.500 LAST L

Dieses Serum lässt eine Kreatur teilweise gasförmig werden, was sowohl ihrem als auch allen Angriffen gegen sie eine Fehlschlagchance von 25 % auferlegt. Wirkt die Kreatur Zauber, schlagen diese zu 20 % fehl. Die Kreatur wird gegen Kritische Treffer immun.

Die Effekte des Serums halten für 1 Minute lang an.



HASCHUKAYAK



HASCHUKAYAK
HG 5
EP 1.600

HASCHUKAYAK

EP 1.600

HG 5

N Großes Tier

INI +0; **Sinne** Blindgespür (Geruchssinn) 18 m, Dämmersicht; siehe auch Geschlechtsdimorphismus; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 70

ERK 17; **KRK** 19; siehe auch Geschlechtsdimorphismus

REF +8; **WIL** +5; **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, siehe auch Geschlechtsdimorphismus

Nahkampf Hieb +14 (2W6+7 W; Krit Niederwerfend) oder

Durchbohren +13 (3W6+6 S; Krit Blutung 1W6); siehe auch Geschlechtsdimorphismus

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Angriffsfähigkeiten Trampeln (2W6+7 W, SG 13)

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +0; **KO** +4; **IN** -4; **WE** +2; **CH** -1

Fertigkeiten Athletik +10; siehe auch Geschlechtsdimorphismus

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen oder Hügel (Orikolai)

Organisation Einzeln, Gruppe (2-9 Männchen) oder Herde (5-20 Weibchen und Jungtiere)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geschlechtsdimorphismus (AF) Männliche und weibliche Haschukajaks zeigen während des Heranwachsens verschiedene körperliche Merkmale. Ein ausgewachsenes Exemplar gewinnt zudem mehrere zusätzliche Fähigkeiten, welche die Werte oben abändern.

Männchen besitzen am Hals, den vorderen Schultergelenken und am Höcker dickes und dichtes Fell. Sie sind auch schwerer und besitzen kräftige Hörner, die aus ihren



Köpfen und den vorderen Schultern wachsen. Diese Anpassungen gewähren einem männlichen Haschukayak einen Durchbohren-Angriff (in den Werten oben enthalten), einen Bonus von +1 auf KRK und einen Bonus von +15 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Weibliche Haschukajaks sind weniger wuchtig, anpassungsfähiger und weitaus schneller. Ihre Fellkrause erstreckt sich nur über den Hals, ist aber mit einem dichten Netz von Nervenzellen verbunden, die helfen, Gerüche, Winde und Bewegungen zu erkennen. Diese Anpassungen gewähren einem weiblichen Haschukajak einen Bonus von +1 auf ihre ERK, eine Bewegungsrate von 12 m, Blindgespür (Vibration) mit einer Reichweite von 9 m und einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.

Aufgrund seiner seltenen Ringform ist der Planet Orikolai ein Ort unterschiedlichster Umgebungen, veränderlicher Schwerkraft und extremen Jahreszeiten. Eine Seite des Planeten hat für Hunderte von Tagen stets konstantes Licht, während die andere Seite in ewige Finsternis gehüllt ist. Während einige Spezies Winterschlaf halten oder sich dazu entwickelt haben, Monate in der Dunkelheit zu verbringen, wandern Haschukajaks unermüdlich von einer Seite des Rings zur anderen, folgen dem Sonnenlicht und suchen die üppigen Pflanzen, die sie fressen. Diese mächtigen Bestien sind eine Art Schlüsselkreatur, da sie vielen großen Fleischfressern des Planeten als Beute dienen, die Samen der Pflanzen über große Flächen verteilen und die Gräser niedrig halten, um so Platz für neues Wachstum zu schaffen.

Obwohl Haschukajaks einen erheblichen Geschlechtsdimorphismus zeigen, besitzen sie dennoch viele Gemeinsamkeiten. Jedes Tier ist ein achtbeiniger Pflanzenfresser, etwa 3 Meter lang und an den Schultern gut 1,50 Meter hoch. Sie wiegen bei normaler Schwerkraft etwa 4.000 Pfund (wenngleich die Schwerkraft auf Orikolai unregelmäßig ist). Haschukajaks lagern überschüssiges Fett und Wasser in einem doppelten Buckel direkt am Halsansatz. Diesen Vorrat an Nährstoffen nutzen sie, wenn sie nahrungsarmes Gelände durchqueren müssen. Die 8 Augen eines Haschukajak können sich unabhängig voneinander auf etwas fokussieren und jedes nimmt ein unterschiedliches Lichtspektrum wahr, so dass das Tier in dämmrigen Bedingungen sehen kann, aber auch subtile Hin-

weise in der Atmosphäre erspäht, dass sich die Jahreszeiten wechseln. Um den reduzierten Sauerstoffanteil und die Luftdichte am Rand des Planeten auszugleichen, besitzen diese Kreaturen ein zweites Paar an Lungen, die sie aufblasen und somit mehr der dünnen Luft effizient verarbeiten können. Diese Lungen helfen auch, die Tiere im Wasser besser schwimmfähig zu halten und machen sie somit zu ungeschickten, aber fähigen Schwimmern.

In erster Linie ernährt sich ein Haschukayak von Gräsern, die es mit den acht Futtertentakeln zupft, die um sein Maul angeordnet sind. Das Tier verlässt sich auf

seinen Kaumagen und eine Aneinanderreihung von weiteren fünf Mägen, um die Vegetation in mehreren Gärzyklen zu zerlegen. Dabei werden sie durch deren reiches, verdauungsförderndes Mikrobiom unterstützt. Haschukayaks ergänzen ihre Nahrung, sobald sich die Gelegenheit dazu ergibt. Sie graben Wurzeln aus und zerstören Insektenkolonien, um an die Larven zu kommen, verzehren gelegentliche sogar Aas. Es gibt nur drei dokumentierte Fälle, bei denen die Kreaturen aktiv größere Beute zum Verzehr gejagt haben sollen und jeder Vorfall war augenscheinlich mit anormalem Verhalten verbunden, wie etwa Mangelernährung oder hoher Stress.

Erwachsene männliche und weibliche Haschukajaks leben unterschiedliche Lebensstile aus und bewohnen auch unterschiedliche Gebiete, die sich nur saisonal überlappen. Wenn Amateur-Xenobiologen von Haschukayaks reden, stellen sie sich meistens die erwachsenen Weibchen vor, weitestgehend kahl mit einem schmalen Band aus langen Haaren am Hals. Diese empfindlichen Schnurrhaare ermöglichen es den weiblichen Haschukajaks verschiedenartigste Reize wahrzunehmen. Ihre schlankeren Körper gestatten es ihnen zudem, große Entfernungen zu überwinden, sowohl um Nahrung zu finden, als auch um Raubtieren zu entkommen. Weibliche Haschukajaks versammeln sich oft in großen Herden, was ihnen einen besseren Schutz auf der Wanderrung mit ihren Jungen bietet. Wenn sich der lange Sommer dem Ende neigt, wandern die Herden vom Äquator mit seiner höheren Schwerkraft in Richtung des Randes, wo die auseinandergehenden tektonischen Platten des Planeten warme Seen und fruchtbare Grasland bilden.

Dort leben die Männchen ganzjährig in den weiten Ebenen unter geringer Schwerkraft. In dieser Umgebung wachsen männliche Haschukajaks zu kräftigeren Tieren heran, sind aber trotz aller wettbewerbsfähiger Vorteile, die ihre Masse bietet, in ihrer Beweglichkeit eingeschränkt. In einem Gebiet mit normaler Schwerkraft bewegt sich ein Bulle nur mit halber Bewegungsrate und wird allmählich krank und stirbt letztlich, da sein Gewicht seinen Verdauungstrakt zusammendrückt. Das vordere Drittel eines Bullen ist dicht mit Haaren bedeckt, insbesondere um seinen Hals und den Buckel. Dies schützt das Tier vor den breiten Hörnern anderer Bullen, wenn sie während der langen Sommer um die Vorherrschaft kämpfen. Trotz all ihrer brutalen Konkurrenz werden männliche Haschukajaks während der Übergangssaison weitaus ruhiger, wenn die wandernden Weibchen und Jungtiere den Rand des Planeten erreichen. In dieser Zeit nutzen die männlichen Alphatiere ihre Futtertentakel, um aufwendige Altäre oder Unterstände aus Baumstämmen, getrockneten Gräsern und geglätteten Kieselsteinen zu erbauen. Je schicker diese Bauwerke und ihre Ausstattung, desto attraktiver erscheint das Männchen und derart geschickte Architekten erfreuen sich in einer Jahreszeit daher auch mehrfacher Paarung.

SCHWERKRAFTSERUM

Medizinische Experten haben Möglichkeiten entwickelt, die Stoffe der verschiedenen Drüsen der Haschukayaks zu replizieren, um den Anwendern der so gewonnenen Seren einige Eigenschaften

der Widerstandsfähigkeit der Kreaturen in Umgebungen mit hoher Schwerkraft zu gewähren. Konsumiert man dieses Schwerkraftserum regelmäßig, kann dies zu einer erhöhten Knochendichte und Muskelwachstum führen, so dass es auch eine beliebte Nahrungsmittelergänzung für Sportler darstellt. Die Langzeitwirkung dieses Serums blieb jedoch ungetestet und zweifelhafte Berichte erzählen von ungewöhnlichem Haarwuchs und Schwierigkeiten bei der Verdauung von Fleisch. Viele Sportverbände verbieten die Substanz daher schon aus Prinzip.

Das Schwerkraft-Serum folgt den Regeln für Seren auf Seite 225 des Starfinder-Grundregelwerks.

SCHWERKRAFTSERUM	STUFE 3
MAGISCHER GEGENSTAND	PREIS 320
	LAST L

Das Schwerkraftserum ist eine Kombination von Haschukajahormonen und -proteinen, die magisch stabilisiert und für die Verwendung durch eine Vielzahl von Lebensformen angepasst wurden. Für die Dauer von 1 Stunde nach der Nutzung des Schwerkraftserums behandelst du deine Stärke als um 4 höher, um zu bestimmen, wie viel du tragen kannst. Darüber hinaus kannst du dich in einem Gebiet mit Hoher Schwerkraft mit 75 % deiner Bewegungsrate fortbewegen, 75 % so weit wie normal springen und 75 % so viel Gewicht heben, anstatt der üblichen 50 %. Zudem reduzierst du den nichttödlichen Schaden durch Umgebungen mit extremer Schwerkraft um die Hälfte.



HERDENTIER



KLEINES HERDENTIER
HG 1/3
EP 135

MITTELGROSSES HERDENTIER
HG 1/2
EP 200

GROSSES HERDENTIER
HG 2
EP 600

RIESIGES HERDENTIER
HG 4
EP 1.200

GIGANTISCHES HERDENTIER
HG 6
EP 2.400

KOLOSSALES HERDENTIER
HG 8
EP 4.800

KLEINES HERDENTIER**HG 1/3****EP 135**

N Kleines Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +3**VERTEIDIGUNG TP 6**

ERK 10; KRK 12

REF +3; WIL +1; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Natürliche Waffe +2 (1W4 W)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +3

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-30)

MITTELGROSSES HERDENTIER**HG 1/2****EP 200**

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +4**VERTEIDIGUNG TP 13**

ERK 10; KRK 12

REF +4; WIL +1; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Natürliche Waffe +4 (1W6+1 W)

**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Athletik +4

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-30)

GROSSES HERDENTIER**HG 2****EP 600**

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht;**Wahrnehmung +7****VERTEIDIGUNG TP 25**

ERK 13; KRK 15

REF +6; WIL +1; ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Natürliche Waffe +9

(1W6+5 W)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST +3; GE +2; KO +2; IN -4; WE +1; CH -2

Fertigkeiten Athletik +7

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-30)

RIESIGES HERDENTIER**HG 4****EP 1.200**

N Riesiges Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +10**VERTEIDIGUNG TP 50**

ERK 16; KRK 18

REF +6; WIL +4; ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Natürliche Waffe +11 (1W6+9 W)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

SPIELWERTE

ST +5; GE +0; KO +3; IN -4; WE +1; CH -2

Fertigkeiten Athletik +15

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-18)

GIGANTISCHES HERDENTIER**HG 6****EP 2.400**

N Gigantisches Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +13**VERTEIDIGUNG TP 90**

ERK 18; KRK 20

REF +8; WIL +6; ZÄH +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Natürliche Waffe +15 (2W4+12 W)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m



HERDENTIER

SPIELWERTE**ST +6; GE +0; KO +4; IN -4; WE +1; CH -2****Fertigkeiten** Athletik +18**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Herde (3-12)**KOLOSSALES HERDENTIER****HG 8****EP 4.800**

N Kolossales Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht; **Wahrnehmung** +16**VERTEIDIGUNG** **TP 125****ERK 20; KRK 22****REF +10; WIL +8; ZÄH +13****ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Natürliche Waffe +18 (3W4+16 W)**Angriffsfläche** 9 m; **Reichweite** 9 m**SPIELWERTE****ST +8; GE +0; KO +4; IN -4; WE +1; CH -2****Fertigkeiten** Athletik +21**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede**Organisation** Einzelgänger, Paar oder

Herde (3-12)

Egal ob es sich die Ruthigs von Castrovell handelt oder die Wollhufe von Triaxus, kommen Herdentiere in geselligen Gruppen zusammen, welche völlig aus Vertretern derselben Spezies bestehen. Ihr Herdenverhalten gestattet es ihnen, sich zusammenzufinden und zum Schutz vor Raubtieren zusammen zu ziehen. Die meisten sind Pflanzenfresser oder friedliche Allesfresser. Für aggressivere Tiere und Allesfresser, die nicht zwangsläufig in Gruppen unterwegs sind, eignen sich die Spielwerte für Raubtiere (siehe Seite 96) besser.

Im System der Paktwelten sind die meisten Herdentiere domestiziert. Als die verschiedenen Völker aufbrachen, die Sterne zu erkunden und zu kolonisieren, nahmen sie ihre Nutztiere mit. So kann man Rinder, Ziegen und Schafe auf der Absalomstation ebenso vorfinden wie auf jeder Welt, auf der Menschen in signifikanter Menge vertreten sind. Herdentiere erfüllen für die diversen Gesellschaften, die sie züchten und unterhalten, unterschiedliche Zwecke. Bauern und Techniker halten sich Herdentiere zum Verzehr, viel öfter geht es aber um Wolle, Fell und Haar, das geschoren und zu Stoffen verarbeitet wird. Manche Herdentiere

dienen auch als Reit- und/oder Lasttiere und ihre Zucht kann fähigen Züchtern große Profite einbringen.

In selteneren Fällen kultivieren Xenobiologen Herden für Wissenschaftler und Konzerne, welche die Ökosysteme ungestörter Welten stabilisieren wollen. In solchen Fällen könnten die interessierten Gruppen große Massen an Rudeltieren in fremden Umgebungen aussetzen, damit helfen, die Vegetation in den Griff zu bekommen, oder als Beute für aussterbende Raubtiere dienen. Das Ziel solcher Projekte ist es fast immer, die Welt für die Kolonialisierung, den Berg- oder den Ackerbau geeigneter zu machen. Ethnobiologen sind meistens gegen solche Einmischungen und argumentieren, dass die Einführung großer Populationen nichteinheimischer Arten eher zu schädlichen und vorhersehbaren Ergebnissen führe.

HERDENTIERE ERSCHAFFEN

Die Herdentiere in diesem Eintrag dienen mehreren Zwecken. Nutze sie wie ausgeführt, wenn du für derartige Kreaturen Spielwerte benötigst. Um ein einzigartiges Herdentier zu erschaffen, nutze die Spielwerte und dein Konzept als Ausgangspunkte. Bestimme, welche Art Natürlicher Waffe das Tier besitzt – Geweih, Hufe usw. – und passe die Schadensart entsprechend an. Dann füge Elemente aus Anhang 2: Umgebungsschablonen hinzu und passe alles an dein Konzept an.

EIN BEISPIEL FÜR HERDENTIERE

Der Ruthig ist ein sechseiniges Säugetier, dessen Füße dicke Sohlen und Zehennägel aufweisen. Es besitzt einen langen, dünnen Hals, einen vorstehenden Kiefer mit flachen Mahlzähnen, eine lange, rauhe Zunge und zwei Augenpaare. Das Zottelfell beherbergt viele Algen- und Moosarten, was dem Ruthig eine gefleckt-grüne Farbe verleiht, die ihm in seinen Heimatwäldern Tarnung verleiht.

Wilde Ruthigs reisen in grasenden Herden. Wenn die graufligen Jungtiere geboren werden, fehlt es den Herden zum Teil an ihrer Tarnung. Die Bewohner von Castrovell domestizieren die Tiere aufgrund ihrer honigsüßen Milch und des wohlschmeckenden Fleisches.

Ein Ruthig ist ein Mittelgroßes Herdentier mit etwa 1,20 m Schulterhöhe, dazu kommen nochmal 0,60 m an Hals und Kopf. Ein durchschnittlicher Ruthig wiegt gut 250 Pfund. Er kann mit seinem Tritt als Natürliche Waffe Wuchtschaden verursachen. In Waldgelände besitzt er Tarnung.



HIRNPILZ



HIRNPILZ
HG 3
EP 800

HIRNPILZ-ENTDECKER
HG 9
EP 6.400

HIRNPILZ

EP 800

N Mittelgroße Pflanze
INI +0; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +8**
Aura Verunsichernde Erscheinung (18 m, SG 14)

VERTEIDIGUNG TP 26

ERK 13; KRK 14

REF +2; WIL +6; ZÄH +4;

Immunitäten wie Pflanzen; **Resistenzen** Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung 2, Außerweltlicher Verstand (SG 14)

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +7 (1W4+4 S) oder Hyphenentakel +7 (1W4+4 H plus Ergreifen; Krit. Betäubt)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,5 m (4,50 m mit Hyphenentakeln)

Angriffsfähigkeiten Sternenkreischen (SG 14)

HG 3

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3)

3/Tag – **Furcht** (1. Grad, SG 16), **Schwächere Verwirrung** (SG 16)
Beliebig oft – **Benommenheit** (SG 15), **Gedanken wahrnehmen** (SG 16)

SPIELWERTE

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

Talente Bluffen +13, Diplomatie +13, Heimlichkeit +8

Sprachen Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-12)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Außerweltlicher Verstand (AF) Jede Kreatur, die keine Pflanze ist und versucht, mit dem Geist eines Hirnpilzes Kontakt aufzunehmen oder seine Gedanken mit Hilfe eines Erkenntniszaubers zu lesen, muss einen Willenswurf gegen den angegebenen SG bestehen, um nicht von den fremdartigen Gedanken der Kreatur übermannt zu werden. Ein Scheitern hat 1W6 Punkte Schaden und 1W3 Runden Verwirrung zur Folge, ferner endet der Zauber augenblicklich.

Sternenkreischen (AF) Einmal am Tag kann ein Hirnpilz als Volle Aktion einen schrillen Schrei ausstoßen, dessen Klänge für den Geist schwierig zu verarbeiten sind. Jeder Kreatur in einem Radius von 9 m, die keine Pflanze ist, muss ein Willenswurf gegen den angegebenen SG gelingen oder sie erleidet für 1 Runde den Zustand Übelkeit. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt.

Verunsichernde Erscheinung (ÜF) Ein Hirnpilz liest ständig die Gedanken der Wesen in seiner Umgebung und projiziert um sich herum eine verwirrende Collage von Bildern, die er den Gedanken anderer entnimmt. Kreaturen innerhalb von 18 m, die den Pilz erblicken, müssen einen Willenswurf gegen den angegebenen SG schaffen oder sie erhalten den Zustand Abgelenkt, solange sie sich innerhalb des Radius der Aura befinden. Gelingt einer Kreatur der Willenswurf gegen die Verunsichernde Erscheinung, ist sie 24 Stunden lang gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

HIRNPILZ-ENTDECKER

HG 9

EP 6.400

Hirnpilz-Aspirant

N Mittelgroße Pflanze

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; **Wahrnehmung +22**

Aura Verunsichernde Erscheinung (18 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG TP 115

ERK 21; KRK 22

REF +8; WIL +12; ZÄH +10;

Immunitäten wie Pflanzen, Leerenwandeln; **Resistenzen** Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung 5, Außerweltlicher Verstand (SG 18)

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (Fliegen 6 m [ÜF, durchschnittlich] im All), Sternenflug



CEREBRIC FUNGUS

Nahkampf Schockstab +17 (3W4+11 W Nichttödlich; Krit Wankend [SG 18]) oder Hypententakel +17 (3W4+11 H plus Ergreifen; Krit Betäubung)

Mehrfachangriff Schockstab +11 (3W4+11 W Nichttödlich; Krit Wankend [SG 18]), 2 Hypententakeln +11 (1W10+11 H plus Ergreifen; Krit Betäubung)

Fernkampf Aphelium-Laserpistole +15 (3W4+9 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Hypententakeln)

Angriffsfähigkeiten Sternenkreischen (SG 18)

Zauberhafte Hirnpilzfähigkeiten (ZS 9)

3/Tag - Furcht (1. Grad, SG 18), Schwächere Verwirrung (SG 18)

Beliebig oft - Benommenheit (SG 17), Gedanken wahrnehmen (SG 18)

Zauberhafte Aspirantenfähigkeiten (ZS 9)

Beliebig oft - Gedankenverbindung

Knowne Aspirantzauber (ZS 9)

3. Grad (3/Tag) - Verstrahlen (SG 20), Einflüsterung (SG 20)
2. Grad (6/Tag) - Dunkelsicht, Energiewelle (SG 19), Gedankenstoß (SG 19), Mystische Heilung
1. Grad (Beliebig oft) - Identifizieren, Sternschnuppen (wie Magisches Geschoss)

Verbindung Sternenschamane

SPIELWERTE

ST +2; GE +0; KO +4; IN +2; WE +6; CH +3

Talente Akrobistik +17, Bluffen +17, Diplomatie +22, Mystik +22, Steuerung +17

Sprachen Telepathie 30 m

Andere Fähigkeiten Astrologe, Leerenwandeln, Sternenlichtgestalt (9 Minuten, SG 18)

Ausrüstung L-Anzug II, Aphelium-Laserpistole mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Schockstab mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Exkursion (1-2 plus 4-10 Hirnpilze)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Außerweltlicher Verstand (AF) siehe Seite 64.

Sternenkreischen (AF) siehe Seite 64.

Verunsichernde Erscheinung (Su) siehe Seite 64.

Hirnpilze mögen fleischfressende Pflanzen sein, sie sind aber ebenso intelligente interstellare Entdecker mit Kolonien in vielen Systemen. Dies schließt die Paktwelten ein, wo sie sich in einigen Ecken von Castrovel und dem Liavara umkreisenden Mond Nchak ihre Heime geschaffen haben. In den Kolonien ihrer isolierten Heimatwelt in der Weite debattieren Hirnpilze über Philosophie und Mystik, um einerseits ihr gemeinsames Verständnis des Universums zu perfektionieren und andererseits die intellektuellen Einsichten anderer Kolonien zu übertreffen.

Hirnpilze haben Spaß daran, Kreaturen zu studieren, die weniger intelligent sind als sie selbst - entweder um für ihre Heimatkolonien esoterische Theorien zu belegen oder um

konkurrierende Kolonien zu ärgern. Zu ihrer Zufriedenheit haben die Pilze geeignete Subjekte auf anderen Planeten gefunden.

Fremde, denen sie begegnen, grüßen sie mit telepathischen Fragen, die dumm oder sogar unsinnig erscheinen mögen. Die Pilze haben Schwierigkeiten die Sorgen und Bedürfnisse von Kreaturen zu verstehen, die keine Pilze sind, und peinigen oftmals andere mit Experimenten, aber nicht um ihnen zu schaden, sondern um Lieblingstheorien zu überprüfen.

Da ihre Kultur von Jahrtausenden des Raumflugs und der Erforschung des Alls geprägt wird, können Hirnpilze Informationen liefern, die zu lernen andere Zivilisationen kaum eine Möglichkeit haben. Andererseits benötigen andere Kreaturen oft Zeit, Geduld und psychische Widerstandskraft, um die Erkenntnisse eines Hirnpilzes zu interpretieren, da manches, was für den Pilz offensichtlich oder irrelevant ist, für andere Kreaturen notwendigen Kontext darstellt.

Ein typischer Hirnpilz hat einen ungefähren Durchmesser von 1,20 m und wiegt 68 kg.

PILZCOMPUTER

Hirnpilze vermehren sich durch Keime. Dabei sind sie zusätzlich dazu in der Lage, spezielle Keimlinge auszubilden, welche sie vor dem Erreichen der Reife entfernen, um lebende Computer hervorzu bringen. Indem sie die zeitlichen Abläufe und die chemische Zusammensetzung während des Prozesses anpassen, können Hirnpilze Computermodule und Gegenmaßnahmen schaffen, die in jeden Computer eingebaut werden können. Sie verkaufen ihre Entwicklungen, um weitere Forschungsreisen zu finanzieren. Die Basiskosten eines Pilzcomputers sind 10% höher als normal und er hat die folgenden Eigenschaften.

Chemosynthese: Ein Pilzcomputer kann in den meisten Atmosphären seine eigene Energie synthetisieren. Dies entspricht einem kostenlosen Verbesserungsmodul Selbstaufladend (Starfinder Grundregelwerk S. 216)

Netzstruktur: Ein Pilzcomputer verfügt über ein komplexes Netzwerk und einen aus Fasern bestehenden Kern, dessen Größe sich nicht reduzieren lässt. Aus diesem Grund kann das Verbesserungsmodul Miniaturisierung nicht bei einem Pilzcomputer angewendet werden.

Telepathisches Interface: Ein Pilzcomputer verfügt ausschließlich über ein telepathisches Benutzerinterface (siehe die untenstehende Verbesserung). Es ist möglich, mit einer Hacker-ausrüstung auf einen Pilzcomputer zuzugreifen, andernfalls ist es nötig, eigens einen Computer mit komplexem Benutzerinterface (Starfinder-Grundregelwerk S. 215) zu kaufen und zu installieren, um den Pilzcomputer mit einem digitalen Interface auszustatten.

Telepathisches Benutzerinterface (Verbesserung)

Diese Verbesserung ermöglicht es einer Kreatur mit Telepathie oder Eingeschränkter Telepathie über das Telepathische Interface ohne physische Komponente auf den Computer zuzugreifen, solange er innerhalb der telepathischen Reichweite der Kreatur ist. Diese Verbesserung kostet 10% des Grundpreises des Computers.

HOBGOBLIN



HOBGOBLIN-SOLDAT
HG 1
EP 400

HOBGOBLIN-LEUTNANT
HG 7
EP 3.200

HOBGOBLINSOLDAT

EP 400

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblioider)
INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG TP 20

ERK 11; KRK 13; +1 gegen Kampfmanöver
REF +5; WIL +1; ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Schlachterprobt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (7,50 m in Rüstung)

Nahkampf Standard-Karbonfaserpeitsche +5 (1W4+3 H
Nichttödlich)

Fernkampf Azimut-Lasergewehr +8 (1W8+1 Feu; Krit Entzündend 1W6) oder Klebgranate I +8 (Explosion [3 m, Verstrickt 2W4 Runden, SG 10])

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Standard-Karbonfaserpeitsche)

SPIELWERTE

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

HG 1

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Ausrüstung Laschunta-Ringrüstung I, Azimut-Lasergewehr mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Standard-Karbonfaserpeitsche, Klebgranaten I (2)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar, Vorauskommando (3-6 plus 1 Kanabo-Einzelkämpfer [siehe Seite [88]]), Truppe (3-12), Kriegstrupp (4-16 plus 1 Hobgoblinleutnant)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schlachterprobt (AF) Hobgoblins werden von Kindesbeinen an für den Kampf trainiert. Sie lernen rasch, dass ein Gegner weitaus mehr tun kann, als nur Schmerzen zuzufügen. Hobgoblins erhalten einen Volksbonus von +1 auf ihre RK gegen Kampfmanöver.

HOBGOBLINLEUTNANT

EP 3.200

Hobgoblin-Soldat

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblioider)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG TP 105

ERK 19; KRK 21; +1 gegen Kampfmanöver

REF +7; WIL +8; ZÄH +9

Verteidigungsfähigkeiten Schlachterprobt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (7,50 m in Rüstung)

Nahkampf Keramik-Langschwert +14 (2W8+13 H)

Fernkampf Korona-Lasergewehr +18 (2W6+7 Feu; Krit Entzündend 1W6) oder Klebgranaten II +17 (Explosion [4,50 m, Verstricken 2W4 Runden, SG 15])

Angriffsähnlichkeiten Behänder Beschuss, Eröffnungssalve, Kampfstil (Guerilla), Wütender Kämpfer

SPIELWERTE

ST +4; GE +5; KO +2; IN +0; WE +0; CH +1

Fertigkeiten Athletik +14, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +19

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Ausrüstung Golempanzerung III, Korona-Lasergewehr mit 2 Hochleistungsbatterien (je 40 Ladungen), Keramik-Langschwert, Klebgranaten II (2)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Kleiner Kommandotrupp (1-2 plus 4-10 Hobgoblinsoldaten), Kommandoeinheit (3-6 plus 1 Ja Noi [siehe Seite [88]])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schlachterprobt (AF) Siehe oben.

Wütender Kämpfer (AF) Landet ein Hobgoblinleutnant einen Kritischen Treffer, kann er als Reaktion gegen denselben Gegner einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren ablegen.





HOBGOBLIN

Hobgoblins sind eine militante und gnadenlose Spezies, die sich rasch zu organisieren versteht, sich rasch fortpflanzt und gut an wechselnde Bedingungen anpasst. Sie ähneln äußerlich Goblins, sind aber größer und kräftiger. Wo Goblins anarchisch und fröhlich zerstörerisch sind, sind Hobgoblins hochgradig strukturiert und tun nichts ohne Grund und Ziel.

Die meisten Hobgoblingesellschaften sind paramilitärische Staaten, bei denen die Regierung und die Kommandostruktur der Armee identisch sind. Es kann sich um eine Raumschiffbesatzung handeln oder eine ganze eroberte Welt. Diese Regierungen schenken Hobgoblins aber nichts und nur jene, die auch zeigen, dass sie mit höherem Wissen etwas anfangen können, erhalten dazu auch Zugang. Die Jungen gelten mit 14 Jahren als vollausgebildete Nachwuchssoldaten. Manche erhalten noch eine Sekundärausbildung, um mit 16 Jahren zu Technikern, Spionen oder Ingenieuren zu werden.

Angeblich stammen die Hobgoblins von der verschwundenen Welt Golarion. Mit Ende des Intervall hausten sie aber schon in zahlreichen Sonnensystemen, was nahelegt, dass sie vielleicht mit Generationsschiffen oder im Tiefschlaf ins All aufgebrochen sind oder Zugang zu mächtiger interstellarer Transportmagie hatten. Während das Intervall viele Gesellschaften in Verwirrung und Unruhe stürzte, waren die diversen Hobgoblinnationen nahezu unbetroffen und gewannen in manchen Fällen sogar aufgrund der allgemeinen Amnesie sogar an Stärke. Mit Ende des Intervalls kannten alle Hobgoblins immer noch die eigenen Namen und die ihrer Vorgesetzten, ihre militärischen Ränge und Positionen und wussten, dass sie sich alle ihre Ränge durch Taten und Können verdient hatten. Daraus erwuchs ein starker Gemeinschaftssinn, der es vielen Hobgoblingruppen ermöglicht zusammen zu arbeiten und die Verwirrung ihrer Nachbarn auszunutzen, um schnelle, brutale Expansionskriege gegen Regionen zu führen, die noch mit den Nachwirkungen des Intervalls zu kämpfen hatten. Dazu kommt, dass die meisten Hobgoblingesellschaften und -gruppen bereits Dinge wie Religionen und Gesellschaftsregeln analysiert und auf alles verzichtet haben, dass für sie nicht augenblicklich Sinn ergeben hat. So stellten viele hobgoblinische Gesellschaften beispielsweise fest, dass sie strenge Regeln hatten, die es ihnen untersagten, magisches Wissen und Können zu erlernen, nur schien ihnen dieses Verbot nach dem Intervall sinnlos. Ebenso sahen viele keinen Vorteil darin, weiterhin ihre alten Götter zu verehren – zum Beispiel haben viele Hobgoblinsöldnerkompanien in Diensten des Veskariums die Verehrung Damoritochs übernommen.

Andere uralte Tabus gelten aber immer noch, auch wenn keiner mehr weiß, wie sie zustande gekommen sind. Wann immer Hobgoblins und Elfen in den Jahren nach dem Intervall einander über den Weg laufen, kam es unweigerlich zu Gewalt. Einzelne Hobgoblins verspüren zuweilen keinen sonderlichen Hass auf Elfen, doch für die meisten ihrer Art sind Elfen finstere und vertrauensunwürdige Kreaturen, die sich nicht einmal als Arbeitssklaven eignen.

Ein typischer Hobgoblin ist 1,50 m groß und wiegt 160 Pfund.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE

Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreaturenart: Hobgoblins sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Goblioider.

Dunkelsicht: Hobgoblins besitzen Dunkelsicht 18 m.

Beängstigend: Hobgoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Listig: Hobgoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Schlachterprob: Siehe Seite 66.



KHEFAK



KHEFAK
HG 1/3
EP 135

THASTERON-KHEFAK
HG 3
EP 800

KHEFAK**EP 135**

N Kleines Ungeziefer
INI +1; Sinne Blindgespür (Vibrationen) 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +3**

VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 10; ERK 12

REF +1; WIL +0; ZÄH +3;

Immunität Strahlung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 1,50 m, Klettern 6 m

Nahkampf Klaue +4 (1d6 H)

Angriffsfähigkeit Gegenstände beschädigen

SPIELWERTE

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

Sonstige Fähigkeiten Gegenstände verzehren, Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Akiton)

Organisation Einzelgänger, Paar, Kolonie (3–9) oder Befall (10–40)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gegenstände beschädigen (AF) Greift ein Khefak einen Gegenstand ein, behandelt er die Härte des Ziels als um 10 niedriger.

Gegenstände verzehren (AF) Ein Khefak kann Gegenstände mit Härte 10 oder weniger fressen. Er fügt einem Gegenstand dabei 1 Schadenspunkt

HG 1/3

pro Minute zu. Wenn er auf diese Weise 50 Schadenspunkte zugefügt hat, ist er satt und hört für den Tag mit dem Fressen auf

THASTERONKHEFAK**HG 3****EP 800**

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +2; Sinne Blindgespür (Vibrationen) 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +8**

Aura Strahlung (4,50 m, SG 13)

VERTEIDIGUNG TP 40

ERK 14; ERK 16

REF +5; WIL +2; ZÄH +7

Immunität Strahlung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m, Klettern 9 m

Nahkampf Klaue +11 (1d6+4 H)

Angriffsfähigkeiten Gegenstände beschädigen

SPIELWERTE

ST +1; GE +2; KO +4; IN -; WE +0; CH -3

Sonstige Fähigkeiten Gegenstände verzehren, Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Akiton)

Organisation Einzelgänger, Paar, Kolonie (1–3 plus 3–9 Khefaks) oder Befall (2–8 plus 10–40 Khefaks)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Strahlung (AF) Die Aura eines Thasteronkhefaks ist eine Ausstrahlung mit niedriger Strahlung.

Gegenstände beschädigen (AF) Greift ein Thasteronkhefak einen Gegenstand an, behandelt er die Härte des Ziels als um 15 niedriger.

Gegenstände verzehren (AF) Ein

Thasteronkhefak kann Gegenstände mit Härte 15 oder weniger fressen. Ein Khefak fügt einem Gegenstand dabei 2 Schadenspunkte pro Minute zu. Wenn er auf diese Weise 100 Schadenspunkte zugefügt hat, ist er satt und hört für diesen Tag mit dem Fressen auf.

Khefaks sind eine Art von Arthropoden und ähneln einer Kreuzung aus Tausendfüßler und Krabbe mit einem harten Exoskelett, 20 Segmentbeinen und nach vorne ausgerichteten Scheren. Vom Kopf der Kreatur bis zu ihrer Körpermitte verläuft ein langer Schlitz, welcher der Nahrungsaufnahme, Abgabe von Ausscheidungen und dem Hervorbringen von Nachwuchs dient.

Ein Khefak hackt essbare Materialien mit seinen Zangen auseinander und nutzt dann seine Beine, um die Brocken zu sortieren und in sein mit Mahlpunkten gefülltes Maul zu schaufeln. Sein Panzer variiert nach seiner Ernährung. Jeder Khefak giert aber nach Thasteron und konsumiert er dieses, so wächst er rasch an und sein





KHEFAK

Exoskelett erlangt ein kristallines Äußeres. Khefaks giedihen bestens auf Akiton während der Jahre, in denen Raumschiffe Thasteron als Treibstoff für die Raumfahrt benötigten. Während dieser Zeit schuf eine Firma namens Khefak Biogenetik die ersten Khefaks, um Thasteronstaub, -brocken und -reste zu konsumieren und dann dieses Abfallmaterial biochemisch in nutzbaren Treibstoff umzuwandeln. Als aber nach Aufkommen des Driftreisens der Thasteronmarkt kollabierte, gaben Akitons Bergbaubetriebe ihre Minen und Raffinerien mitsamt der Khefaks auf. Man glaubte, die Arthropoden würden mit dem Thasteronmarkt aussterben, nur taten sie dies nicht. Sie waren erschaffen worden, um sich rapide fortzupflanzen und an verschmutzte Umweltbedingungen anzupassen, so dass sie auch keine Probleme hatten, sich an die neuen Bedingungen zu akklimatisieren. Nachdem sie aus den Thasteronaufbereitungsanlagen entkommen waren, begannen sie damit, andere anorganische Materialien zu konsumieren. Mit wachsender Zahl reisten sie als blinde Passiere auf Raumschiffen und erreichten so andere Welten, allerdings sorgen die Vorsichtsmaßnahmen vieler Regierungen dafür, dass die Khefaks auch weiterhin hauptsächlich auf Akiton zu finden sind.

Khefaks besitzen einen hochaktiven Metabolismus und verschlingen Plastik, Metalle und die meisten Kompositstoffe, aber keine Erde oder ähnliches. Ein Khefak muss pro Tag ein Vielfaches seines Gewichts fressen, daher können diese Kreaturen rasch große Schäden an Gebäuden anrichten. Auf Akiton machen die Einheimischen Jagd auf Khefaks, um die Population zu kontrollieren und sie von funktionsfähigen Einrichtungen fernzuhalten. Die Kreaturen sind nicht essbar, dennoch sind sie wertvolle Ziele, da sie verzehrte Mineralien in ihre Panzer einlagern und manche Substanzen veredeln. Schrottsammler töten die Kreaturen, um Kopfgelder zu kassieren und genug Panzer zu sammeln, dass sich der Verkauf lohnt oder man aus ihnen nützliche Gegenstände fertigen kann.

Sofern Khefaks genug Nahrung zur Verfügung haben, pflanzen sie sich asexuell fort und bringen alle paar Tage einen Nachkommen hervor. Kommen die Jungen an hinreichend Nahrung, erreichen sie binnen Tagen das Erwachsenenalter.

Haben Khefaks in einer Region alles Verfügbare verzehrt, verteilen sie sich über neue Gebiete. Finden sie keine Nahrung, suchen sie sich einen sicheren Ort für einen potentiell jahrelangen Winterschlaf. Nur wenige Welten mit modernen Gesellschaften besitzen keine Materialien, die Khefaks konsumieren könnten, daher verhungern sie nur selten – auf Akiton ist dies wohl noch nie vorgekommen.

Auf Akiton ist das Überleben der Khefaks im Grunde sichergestellt, da manche Einheimische die Kreaturen aufziehen, trainieren und sodann in verlassenen, gefährlichen Regionen aussetzen, damit sie sich die Ruinen vornehmen und dort Wertsachen aufspüren und konsumieren. Die daraus resultierenden Exoskelette können mit beachtlichem Profit geerntet werden. Diese Praxis ist natürlich in zahlreichen Regionen Akitons verboten, dasselbe gilt für jede Art von „Khefakzucht“.

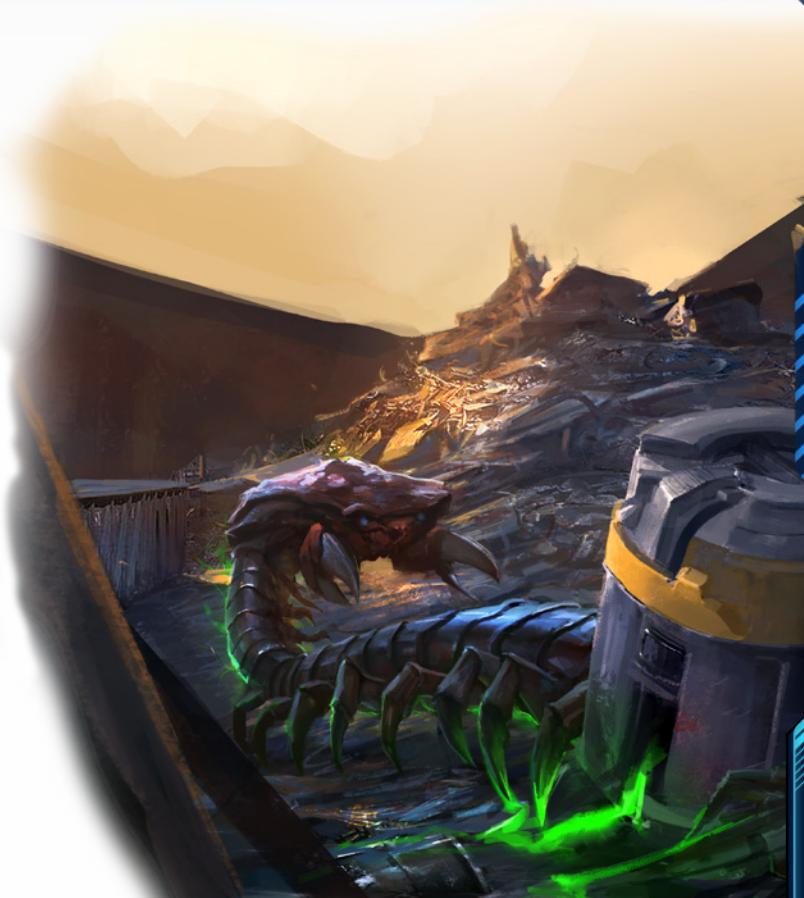
KHEFAK-EXOSKELETTE

Genetiker haben die Panzerung der Khefaks so angelegt, dass er leicht eingesammelt werden kann. Binnen Stunden nach dem Tod eines Khefaks löst sich das verbindende Gewebe auf, so dass der Panzer mit 1 Minute Arbeit leicht ausgehöhlt werden kann. Der Panzer kann dann zu verschiedenen Zwecken weiterverarbeitet werden. Abhängig von der Ernährung eines Khefaks kann ein sauberes Exoskelett 5 bis 50 Crediteinheiten wert sein. Der Panzer eines Thasteronkhefaks ist 30 Crediteinheiten wert.

KHEFAK-RÜSTUNGEN

Das Exoskelett eines ausgewachsenen Khefaks, der sich von hochwertigen Verbundstoffen ernährt hat, kann genutzt werden, um eine passende Schwere Rüstung anzufertigen. Khefakbasierte Rüstung wehrt Strahlung besser ab als normale Verbundstoffe und bietet Umgebungsschutz in Form von Immunität gegen Durchschnittliche Strahlung und einen Situationsbonus von +6 auf den ersten Rettungswurf gegen Strahlungskontakt (nicht Strahlenkrankheit). Selbst wenn der Umgebungsschutz nicht funktional ist, beträgt der Bonus +2. Bei einer Rüstung mit Stufe 7 oder höher schützt der Umgebungsschutz vor Hoher Strahlung und der Bonus auf Rettungswürfe beträgt +9 (bzw. +4 bei nicht funktionierendem Umgebungsschutz). Rüstungen, die mit Komponenten von Khefak-Exoskeletten hergestellt werden, kosten 500 Crediteinheiten mehr als normal.

Die Panzer von Thasteronkhefaks sind noch wertvoller. Eine Rüstung der Gegenstandsstufe 6 oder niedriger, bei welcher Thasteronkhefakpanzer genutzt wurden, verleiht die Vorteile einer normalen Rüstung aus Khefakpanzern der Stufe 7 oder höher. Ein Rüstung der Gegenstandsstufe 7 oder höher, die Thasteronkhefakpanzer enthält, liefert mit ihrem Umgebungsschutz Immunität gegen Schwere Strahlung, der Situationsbonus auf den ersten Rettungswurf gegen einen Strahlenkontakt beträgt +12 (+6, falls der Umgebungsschutz nicht funktioniert). Aus Thasteronkhefakpanzerkomponenten hergestellte Rüstungen kosten 2.000 Crediteinheiten mehr als normal.



KHEFAK

KNOCHENSOLDAT



KNOCHENSOLDAT-TECHNOMAGIER
HG 3
EP 800



KNOCHENSOLDAT-HAUPTMANN
HG 8
EP 4.800

KNOCHENSOLDAT TECHNOMAGIER HG 3

EP 800

Elebrischer Technomagier

NB Mittelgroßer Untoter

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG TP 34

ERK 13; KRK 14

REF +2; WIL +8; ZÄH +2

Immunitäten Kälte, wie Untote; **SR** 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +5 (1W6+4 H) oder Klaue +5 (1W4+4 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +7 (1W6+3 S)

Bekannte Technomagierzauber (ZS 3; Fernkampf +7)

1. Grad (3/Tag) – *Magisches Geschoss, Waffe überladen*

0. Grad (beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 15), *Energiestrahl*

SPIELWERTE

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

Talente Computer +13, Mystik +8, Steuerung +13

Sprachen Eoxisch, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Magischer Hack (Technik Stören), Nichtlebend, Zauberspeicher (Rangabzeichen)

Ausrüstung Jagdhaut I (s. S. {23}), Taktisches Duellschwert, Taktische Halbautomatische Pistole mit 36 Patronen für Handfeuerwaffen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Zug (3–12)

KNOCHENSOLDAT-HAUPTMANN HG 8

EP 4.800

Elebrischer Soldat

RN Mittelgroßer Untoter

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG TP 125 RP 4

ERK 20; KRK 23

REF +10; WIL +9; ZÄH +10

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Elektrisiertes Offiziers-Duellschwert +16 (3W4+12 Elk & H) oder Klaue +16 (3W4+12 H)

Fernkampf Rotstern-Plasmapistole +19 (1W8+8 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)

Angriffsfähigkeiten Ausrüstungskniff (Plasmabrenner [1W8]), Kampfstil (Arkaner Soldat), Stiletechniken (Geheimnis des Kampfmagus, Rune des Mystischen Ritters)

SPIELWERTE

ST +4, GE +6, KO –, IN +2, WE +2, CH +2

Talente Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Steuerung +21, Technik +16

Sprachen Eoxisch, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nichtlebend

Ausrüstung Jagdrüstung II (s. S. {23}); mit Schwarzem Kraftfeld, Offizier-Duellschwert (s. S. {23}), Rotstern-Plasmapistole mit 3 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Besatzung (1 plus 5–10 Knochensoldat-Technomagier)

Mächtige Zauberkundige sind in der Lage, die Knochen der Toten zu beleben – durch magische Rituale, technomagische Experimente oder beides. Obwohl viele dieser Untote geistlos und leicht zu kontrollieren sind, behalten andere ihren Intellekt, ihre Erinnerungen und Persönlichkeit, weshalb sie in der Lage sind, den Anschein ihres früheren Lebens zu bewahren. In alten Zeiten wurden diese Untoten als Skelettstreiter bezeichnet, doch heute sind sie dank des Umstandes, dass man sie mit der gefürchteten Leichenflotte von Eox assoziiert, eher als Knochensoldaten bekannt.

Mitglieder nahezu jeder empfindsamen Spezies können zu Knochensoldaten werden, sofern sie nur über ein Skelett verfügen. Ein Knochensoldat besitzt dieselben Fähigkeiten, Klassenmerkmale und Fertigkeiten wie zu Lebzeiten und können von Klassenschablonen profitieren. Als den Totenplanet Eox jene Katastrophe ereilte, welche fast die ganze Welt verheerte, wandten sich dessen Einwohner der Nekromantie als ihrer Rettung zu. Die mächtigsten Elebrier wurden zu Knochengelehrten, doch ein erheblicher Teil der eoxischen Bevölkerung überlebte als Knochensoldaten. Daher sind die meisten Knochensoldaten der Paktwelten Elebrier von Eox, welche man an ihren gestreckten Schädeln erkennen kann.

Die Leichenflotte setzt Knochensoldaten in großem Umfang ein, daher sind die Elebrier zahlenmäßig allen anderen Arten von Untoten in der verbotenen Flotte überlegen. Die meisten von ihnen sind von der Klasse her Soldaten, viele spezialisieren sich aber auch als Agenten, Technomagier und zuweilen sogar als Aspiranten der Ausrichtung Geistschinder.

Ein Knochensoldat sieht wie ein fleischloses humanoides Skelett aus, wobei in den ansonsten leeren Augenhöhlen ein Licht voller kalter Schläue brennt. Knochensoldaten tragen normalerweise Kleidung oder Rüstung und führen moderne Waffen.

AUSRÜSTUNG DER LEICHENFLOTTE

Die Leichenflotte nutzt bei ihrem Schattenkrieg gegen die Paktwelten ein breites Spektrum an Waffen. Diese Gegenstände sind in den Paktwelten schwer zu finden, aber auf dem Schwarzmarkt und den wichtigsten Städten auf Eox ohne weiteres verfügbar.

Duellschwert

Die belebten Ränge der Leichenflotte erhalten ihre Schwerter über Ranglisten verbuchter Tötungen, während Offiziere ihre Klingen als Teil der Beförderung zum Kommandanten verliehen werden. Die Klingen der Admiräle der Leichenflotte zählen zu den schärfsten Klingen der bekannten Galaxis. Obwohl diese Waffen hauptsächlich von der Leichenflotte verwendet werden, lässt die Flotte einige Versionen auch den Märkten auf Eox zukommen.

Fossilpanzerung

Fossilpanzerung wurde für Enterangriffe der ersten Welle konzipiert und besteht aus einem Käfig aus alchemistisch behandelten Knochen, Verbundmaterial und Stahl. Diese



KNOCHEN-SOLDAT

RÜSTUNGEN DER LEICHENFLOTTE

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK BONUS	KRK BONUS	MAX GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATE-ANPASSUNG	VER-BESSERUNGS-STECKPLÄTZE	LAST
LEICHTE RÜSTUNGEN									
Jagdhaut I	3	1.200	+2	+3	+5	–	–	0	L
Jagdhaut II	9	12.500	+10	+11	+7	–	–	2	L
Jagdhaut III	16	144.000	+19	+19	+8	–	–	4	L
SCHWERE RÜSTUNGEN									
Fossilpanzerung I	5	3.100	+9	+9	+2	-2	-1,50 m	1	2
Fossilpanzerung II	13	55.000	+19	+19	+4	-2	-1,50 m	5	2
Fossilpanzerung III	19	645.000	+25	+25	+6	-2	-1,50 m	6	2

DUELLSCHWERTER DER LEICHENFLOTTE (EINFACHE EINHÄNDIGE NAHKAMPFWAFFEN)

KATEGORIELOS	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Duellschwert, Konvertierten-	4	2.100	1W8 H	–	L	Analog
Duellschwert, Offiziers-	10	18.795	3W4 H	–	L	Analog
Duellschwert, Admirals-	17	255.150	8W6 H	–	L	Analog

Rüstung soll die meisten Treffer abschütteln und dem Träger zugleich im Handgemenge eine gewisse Beweglichkeit einräumen.

Jagdhaut

Diese Rüstung besteht aus den geernteten Häuten zerstörter Untoter, wodurch sie wie ein makabrer Hautanzug aussieht. Knöcherne Zapfen und Verzierungen verstärken die alchemistisch behandelte Haut, die so gestaltet wurde, dass sie von Leichenagenten mit einer Vorliebe für Schnelligkeit und Heimlichkeit besonders wirkungsvoll eingesetzt werden kann.

SCHABLONE: KNOCHENSOLDAT (HG 2+)

Als belebtes Skelett einer toten Kreatur behält ein Knochensoldat den Intelligenzwert, die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die er zu Lebzeiten besessen hat. Dies macht ihn zu einem fähigeren Gegner, als es der typische Untote ist.

Erforderte Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Attributsverteilung:

Kampf- oder Zauberrolle.



Eigenschaften: Immunität gegen Kälte; SR 5/–; Verbesserte Initiative.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: Kampfrolle – Geschicklichkeit, Stärke; Zauberrolle – Geschicklichkeit, Intelligenz.

LEBENDE APOKALYPSE



LEBENDE
APOKALYPSE
HG 20
EP 307.200

LEBENDE APOKALYPSE

HG 20

EP 307.200

CB Kolossal Schlick

INI +12 Sinne Augenlos, Blindsight (Drahtlose Signale) 18 m, Hindurchspüren (Blindsight) 18 m; **Wahrnehmung** +34

VERTEIDIGUNG **TP 405**

ERK 34; **ERK** 35

REF +15; **WIL** +20; **ZÄH** +19

Immunitäten wie Schlicke, Elektrizität, Feuer, Kälte, Strahlung; **SR** 20/Adamant; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Fernkampf Apokalypsestrahl +30 (12W6+20 W plus Kontakt mit Radioaktivität)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Kontakt mit Radioaktivität, Radioaktiv



Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Fernkampf +30)

1/Tag – Auflösung (SG 29), Harmonische Vibrat.ionen, Schwerkraftsingularität, Überspringende Überladung (SG 29)

3/Tag – Mächtiges Magie bannen, Telekinese (SG 28), Teleportieren (SG 28)

Beliebig oft – Feuerwand, Verstrahlen (SG 26)

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +12; **KO** +6; **IN** –; **WE** +4; **CH** +9

Fertigkeiten Akrobistik +34 (Fliegen +42), Einschüchtern +39, Mystik +39 (nur zum Identifizieren von Zaubern und anderen magischen Effekten)

Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Reine Energie, Übertragung, Zerstörerische Intuition

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Apokalypsestrahl (AF) Als Angriff kann eine Lebende Apokalypse einen konzentrierten Strahl radioaktiver Strahlung auf ein Ziel abfeuern. Dieser Strahl hat eine Grundreichweite von 36 m.

Kontakt mit Radioaktivität (AF) Wird eine Kreatur vom Apokalypsestrahl einer Lebenden Apokalypse getroffen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegen oder alle Bereiche mit Strahlung für 1 Runde als um einen Schritt stärker verstrahlt behandeln (Keine Strahlung – Schwache Strahlung, Schwache Strahlung – Mittlere Strahlung, Mittlere Strahlung – Hohe Strahlung, Hohe Strahlung – Starke Strahlung).

Radioaktiv (AF) Der Bereich innerhalb von 6 m Entfernung zu einer Lebenden Apokalypse ist hochgradig verstrahlt (Hohe Strahlung; siehe GRW, S. 403). Der Bereich innerhalb von 6 m bis 12 m durchschnittlich verstrahlt (Mittlere Strahlung), der innerhalb von 12 m bis 18 m ist schwach verstrahlt. Verbringt eine Lebende Apokalypse 24 Stunden im selben Bereich, wird eine Region von 1,5 km x 1,5 km schwach radioaktiv verstrahlt. Sollte sie 2 Tage oder länger verweilen, wird die Region mittelstark verstrahlt, solange die Kreatur verweilt.

Nach ihrer Abreise sinkt die Stärke der Strahlung auf schwach, sowie derselbe Zeitraum vergangen ist. Verweilt sie eine Woche oder länger in einem Bereich, herrscht dort hohe Strahlung, nach ihrer Abreise sinkt der Strahlengrad nach demselben Zeitraum jeweils erst auf mittlere und dann auch niedrige Strahlung. Die Region bleibt in jedem Fall schwach verstrahlt (Niedrige Strahlung).

Reine Energie (AF) Eine Lebende Apokalypse lebt von der reinen Energie, die sie selbst erzeugt. Sie altert nicht und muss nicht essen, atmen oder schlafen. Sie kann extreme Kälte, Hitze, Druck und sogar das Vakuum des Alls überleben.

Übertragung (AF) Eine Lebende Apokalypse kann drahtlose Signale so empfangen und senden, als besäße sie eine systemweit reichende Kommunikationseinheit; dies verleiht der Kreatur auch ihre Blindsight und Hindurchspüren. Sie versteht zwar keine Sprache und spricht auch keine Sprache, erinnert sich aber sogar an komplexe empfangene Übertragungen und kann sie wiederholen; dies geschieht oft in Schnipseln

LEBENDE
APOKALYPSE

APOKALYPEKRISTALLE

SOLARIERWAFFENKRISTALL	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST
Apokalypsekrystall, Splitter	1	150	+1	Korrodierend 1W4	–
Apokalypsekrystall, Schwächer	5	3.050	+1W4	Korrodierend 1W6	–
Apokalypsekrystall, Schwacher	8	9.500	+1W6	Korrodierend 1W6	–
Apokalypsekrystall, Minderer	11	24.900	+2W6	Korrodierend 1W6	–
Apokalypsekrystall, Standard	14	74.000	+3W6	Korrodierend 2W6	–
Apokalypsekrystall, Mächtiger	17	265.000	+4W6	Korrodierend 3W6	–
Apokalypsekrystall, Wahrer	20	776.000	+6W6	Korrodierend 5W6	–

oder falscher Reihenfolge. Zuweilen versucht sie auf diese Weise, Kreaturen anzulocken. Eine Kreatur kann mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Technik gegen SG 45 die Art der Übertragung erkennen, bei einem Fehlschlag interpretiert sie sie dagegen als improvisierten Notruf.

Zerstörerische Intuition

(AF) Eine Lebende Apokalypse besitzt ein intuitives Verständnis magischer Energien und ihrer eigenen Zauberähnlichen Fähigkeiten, obwohl sie ansonsten geistlos ist. Sie erhält einen Bonus von +39 auf Fertigkeitswürfe für Mystik, um Zauber und andere magische Effekt zu identifizieren.

Die als Lebende Apokalypsen bekannten Kreaturen entstehen, wenn die mächtigsten destruktiven Energien der Galaxis unbehindert und ungezügelt entfesselt werden – insbesondere wenn dies mit böswilligen Absichten oder als Ergebnis krimineller Vernachlässigung geschieht. Eine Lebende Apokalypse kann entstehen, wenn es bei kraftvollen Energiegeneratoren zu Kernschmelzen und dergleichen kommt, beim Einsatz von Weltuntergangswaffen und auch furchtbar gescheiterten magischen Experimenten. Die Kreatur wird von dem instinktiven Verlangen nach Zerstörung angetrieben und nimmt oftmals die Form einer mächtigen Wolke undurchdringbaren ölichen Rauches an, die von innen von radioaktiven, grünen Blitzen erhellt wird.

Eine Lebende Apokalypse wird von hohen Konzentrationen an Lebensenergie und komplexen Bauwerken angezogen, seien es große Regenwälder oder geschäftige Städte, und greifen sie ohne Warnung oder Bedauern an. Obwohl sie geistlos sind, werden sie von einer übernatürlichen Macht des anarchischen Bösen angetrieben, alles zu zerstören. Sie werden von manchen für Diener des Verschlingers gehalten, allerdings sind dessen Kultisten nicht imstande, sie vorsätzlich zu erschaffen oder zu lenken. Manche leblose Welten sind die ausgebrannten Überreste von Zivilisationen, welche eine Lebende Apokalypse geschaffen haben und von ihr vollständig vernichtet wurden.

Als von unglaublich destruktiven Energien erfüllte Kreatur kann eine Lebende Apokalypse Energiestrahlen aus reiner Radioaktivität und mächtige magische Fähigkeiten mit instinktiver Cleverness einsetzen. Sie kann keine komplexen



Pläne schmieden und versteht auch nichts von Ursache und Wirkung, kann aber ihre Fähigkeit Energie zu manipulieren gegen gegenwärtige Bedrohungen auf eine Weise einsetzen, die nach sorgsam abgewogenen Taktiken aussieht.

Wird eine Lebende Apokalypse in einer Region entfesselt, zerstört sie alles in ihrem Weg, bis es keine komplexen Bauwerke oder signifikante Lebensformen innerhalb von hunderten von Kilometern mehr gibt. Da der Schlick geistlos ist, richtet sich sein Weg in jedem Moment danach, was er gerade wahrnimmt. Sollte er nichts in der Nähe spüren, lässt er sich auf der Stelle nieder und nutzt seine Fähigkeit Übertragung, um nach drahtlosen Signalen zu lauschen und eigene Signale in der Hoffnung zu senden, so weitere Opfer anzulocken.

Hat eine Lebende Apokalypse jahrhundertelang nichts zum Zerstören gefunden und es gibt dagehend keine Veränderungen, verfällt sie schließlich in Starre. Oft geschieht dies am Boden einer Schlucht oder in der stürmischsten Region einer Welt. Dort wartet sie dann auf jemanden, der sie findet und aufweckt.

Eine typische Lebende Apokalypse durchmisst 9 m und wiegt 187 Tonnen.

APOKALYPEKRISTALLE

In Regionen, die von der Radioaktivität einer Lebenden Apokalypse verheert wurden, wachsen zuweilen natürliche Solarierwaffenkristalle, sogenannte *Apokalypsekrystalle*. Natürlich ist niemand so dumm, sich mit einer Lebenden Apokalypse anzulegen, um ihr Revier abzusuchen, doch sobald sich die Kreatur nach längerer Zeit aus einer zerstörten Region fortbewegt, gibt es häufig einen „Kristallrausch“. Vertreter der verschiedenen Solarierakademien und Prospektoren in Schutanzügen riskieren Strahlenkontakte in der Hoffnung, als erste auf Kristalle zu stoßen – und dies am besten, ehe der bösartige, radioaktive Schlick zurückkehrt.

Ein *Apokalypsekrystall* wandelt den Schaden deiner Solarierwaffe in Energieschaden um. Bei einem Kritischen Treffer verlieren zudem die Moleküle deines Ziels den Zusammenhalt, was furchtbare Schäden verursacht.

LEICHENVOLK



LEICHENVOLK-AGENT
HG 3
EP 800



LEICHENVOLK-MARINE
HG 7
EP 3.200

LEICHENVOLK-AGENT**HG 3****EP 800**

Leichenvolk-Agent

NB Mittelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14**VERTEIDIGUNG** **TP 42**

ERK 14; KRK 15

REF +6; WIL +7; ZÄH +3

Immunitäten wie Untote; **SR 5/Magie**; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Überlebensmesser +7 (1W4+4 H)**Fernkampf** Statische Ionenpistole +9 (1W6+3

Elk; Krit Überspringen 2) oder Taktisches Schirruggengewehr +9 (1W10+3 S)

Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff +1W8**SPIELWERTE****ST +1; GE +4; KO -; IN +1; WE +2; CH +0****Talente** Akrobatik +9, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +14, Heimlichkeit +14**Andere Fähigkeiten** Agententrick (Listige Bewegung), Nichtlebend, Spezialisierung (Dieb)**Sprachen** Gemeinsprache**Ausrüstung** Graphit-Karbonhaut, Taktisches Schirruggengewehr mit 25 Schuss Scharfschützenmunition, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Überlebensmesser**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Gesellschaft (3-10)**LEICHENVOLK-MARINE** **HG 7****EP 3.200**

Leichenvolk-Soldat

NB Mittelgroßer Untoter

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m;**Wahrnehmung** +14**VERTEIDIGUNG** **TP 126**

ERK 19; KRK 22

REF +7; WIL +8; ZÄH +9

Immunitäten wie Untote; **SR 5/**

Magie;

ANGRIFF**Bewegungsrate** 9 m (6 m in Rüstung)**Nahkampf** Niedrigfrequenz-Schallimpulshandshuh +14 (2W6+9 W & Sch; Krit Niederwerfend)**Fernkampf** Dual-Säurepfeilgewehr +17 (2W8+9 S & Sre; Krit Korrodierend 2W4) oder Splittergranate II +17 (Explosion [4,5 m, 2W6 S, SG 15])**Angriffsfähigkeiten** Kampfstil (Scharfschütze), Konzentrierter Beschuss, Zielgenauigkeit des Scharfschützen**SPIELWERTE****ST +2; GE +5; KO -; IN +0; WE +4; CH +0****Talente** Athletik +19, Einschüchtern +14, Steuerung +14**Andere Fähigkeiten** Nichtlebend**Sprachen** Gemeinsprache**Ausrüstung** Elite-Widerstandsrüstung, Dual-Säurepfeilgewehr mit 48 Pfeilen, Niedrigfrequenz-Schallimpulshandshuh mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Splittergranate II (2)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Elitetrupp (3-5)

Sofern sie in ausreichend gutem Zustand sind, können die Körper der Toten auf magischem Wege in Angehörige des Leichenvolks verwandelt werden: intelligente Untote mit freiem Willen, die sich an viele Dinge ihrer vergangenen Leben erinnern. Für einzelne Nekromanten ist diese Magie nur dann möglich, wenn der Leichnam erst kürzlich verstorben ist oder kurz nach dem Ableben konserviert wurde. Die Knochengelehrten von Eox jedoch haben gelernt, selbst schwer beschädigte und für unbedeutendere Nekromanten zu stark verweste Leichen zu reparieren. Aus diesem

Grund bildet das Leichenvolk einen großen Bevölkerungsteil von Eox, von denen einige als vertraglich verpflichtete Diener arbeiten, um die Kosten ihrer Erschaffung abzuarbeiten. Untote Kreaturen dieses Typs wurden in früheren Zeiten „Zombielehrer“ genannt, aber als verbreitete Klasse der Standardbürger von Eox und der Soldaten der Leichenvolksflotte wurden sie unter dem Namen „Leichenvolk“ bekannt,

was ihren niederen Sozialstatus mit ihrer eigenwilligen Mentalität ausgleicht.

Auch wenn sie oft wie verschiedene Arten von Zombies aussehen, bewahren sie im Gegensatz zu diesen untoten Schergen die Erinnerungen an ihr früheres Leben, die Fertigkeiten und Fähigkeiten, die sie im Leben erlangt haben, und den Willen, eigene Entscheidungen zu fällen. Zunächst sieht die äußere Erscheinung des Leichenvolks hager und trocken aus, mit eingesunkenen Augen und einem hohlen Torso, aber sie ist letztendlich so intakt wie der Leichnam war, als er zum Untoten wurde. Im Lauf der Jahre allerdings altert der Körper und wird zunehmend zerissen, ramponiert und abgenutzt. Einige Vertreter des Leichenvolks nutzen in ihren „jüngeren“ Jahren Operationen und Magie, um ein gesünderes Aussehen zu bewahren, doch nach einigen Jahrzehnten





wird es den meisten immer weniger wichtig, wie sie aussehen, und konzentrieren sie sich nur noch darauf, Wohlstand und Macht zu erlangen. Angehörige des Leichenvolks können kybernetische Implantate nutzen, doch die meisten bevorzugen Nekrotransplantate (siehe Rüstkammer), welche sich nahtloser in ihre belebten Körper einfügen.

Die meisten lebenden Kreaturen empfinden Angehörige des Leichenvolks als wandelnde Tote und fürchten oder misstrauen ihnen, aber andere ihrer selbst bewusste Untote behandeln das Leichenvolk als Untote zweiter Klasse. Für Knochengelehrten ist das Leichenvolk kaum besser als Zombies, während Ghule, Vampire und andere Untote sie als Proletarier oder Lohnsklaven behandeln, denen kein Respekt zusteht. Da die meisten Angehörigen des Leichenvolks in erster Linie mit dem Ziel zu dienen erschaffen wurden, beginnen nur wenige ihre Existenz als Untote mit Reichtum, Macht oder Einfluss. Den meisten fehlt es auch an angeborener magischer Macht oder besonderen Fähigkeiten. Obwohl sie durch Zeit und Praxis lernen und herausragend werden können, haben sie es dabei nicht leichter als die Lebenden. Diese Tatsache macht es für das Leichenvolk zusammen mit den Vorurteilen ihnen gegenüber schwierig, in bedeutende Positionen aufzusteigen. Auf Eox gibt es beispielsweise eine riesige Unterschicht aus Leichenvolk. Diese zerlumpten Untoten werden aber selten für Positionen ausgewählt, die Interaktionen mit den lebendigen Bürgern der Paktwelten erfordern.

In den Gesellschaften, die sie akzeptieren, können Angehörige des Leichenvolks in verschiedenen Rollen angetroffen werden: Manager, Soldaten, Techniker und Arbeiter. Sie können die Ausrüstung verwenden, mit denen sie schon zu Lebzeiten den Umgang gelernt haben, und neue Fähigkeiten erlernen, obwohl sie sich in ihrem Ehrgeiz unterscheiden. Einigen fehlt selbst der Antrieb mehr als nur das Minimum zu tun, das für den Erhalt ihrer Existenz vonnöten ist – was nur sehr wenig erfordert. Anders als Untote, die Teile von Lebenden verzehren müssen oder welche die Lebenden hassen und sie zerstören wollen, hat das Leichenvolk keinen übernatürlichen Hunger oder Antrieb zu töten. Sie benötigen weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf und die apathischen unter ihnen benötigen auch keine Stimuli – lässt man sie alleine, können sie Wochen oder sogar Jahre stumm darsitzen, ohne Langeweile oder Unwohlsein zu spüren. Solche Vertreter des Leichenvolks führen die ihnen zugewiesenen Aufgaben aus und tun wenig mehr.

Die meisten allerdings verfügen immer noch über Emotionen und Wünsche, obwohl sie langweiliger Vorlieben als die meisten Lebenden haben und eine langfristige Perspektive einnehmen. Selbst wenn sie sich um niedere Aufgaben kümmern, sehen sie ihre aktuellen Positionen als befristet an und vertrauen darauf, dass sie im Laufe der Zeit und mit wachsender Erfahrung ihr Los verbessern können, selbst wenn Stellungen mit Macht und Einfluss unerreichbar sind.

Einige Angehörige haben großen Ehrgeiz. Dies kann an einem Aspekt aus dem ursprünglichen Leben liegen oder an Erlebnissen in der frühen Phase des Lebens als Untoter, die ein besonderes Interesse wecken. Solche Vertreter begleichen vielleicht alte Rechnungen aus ihrem früheren Leben, sind nun von einer bestimmten Kunstform fasziniert, lernen begeistert neue Fähigkeiten oder ergreifen neue Gelegenheiten, versuchen sich an Situationen, die sie im Leben gefürchtet haben, oder streben danach, in den ihnen gestellten Aufgaben herauszuragen, um ihren Fortschritt in ihrem potenziell ewigen Unleben nachzuvollziehen.

SCHABLONE FÜR LEICHENVOLK (HG 2+)

Als belebte Leiche einer toten denkenden Kreatur behält ein Angehöriger des Leichenvolks die Attribute, Intelligenz und Fertigkeiten aus seinem früheren Leben. Die meisten Vertreter des Leichenvolks sind weitaus intelligenter und gefährlichere Feinde als gewöhnliche, geistlose Untote. Ihnen fehlen die meisten Bedürfnisse, ein Gutteil der Angst und viele Schwächen, welche die Lebenden einschränken.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter

Merkmale: SR 5/Magie; erhöhte Trefferpunkte um 20%

Empfohlene Attributmodifikatoren: Kampfrolle – GE, ST; Fertigkeitsrolle – GE, IN; Zauberrolle – WE, GE



MI-GO



MI-GO
HG 6
EP 2.400



**MI-GO-
HOHEPRIESTER**
HG 11
EP 12.800

MI-GO**EP 2.400**

NB Mittelgroßer Pflanze
INI +3; **Sinne** Blindsight (Vibrationen) 9 m, Dämmersicht;
Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG TP 80**ERK 18; ERK 19****REF +5; WIL +5; ZÄH +11;**

Immunitäten wie Pflanzen, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 5/Hieb; **Verteidigungsfähigkeit** Leerenanpassung

ANGRIFF**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 15 m (ÜF, durchschnittlich)**Nahkampf** Klaue +14 (1W6+7 H plus Ergreifen)

Fernkampf Mi-Go-Erfrierungskältegewehr +14 (1W8+5 Klt; Krit Wankend [SG 16])

Angriffsfähigkeit Ausweiden**SPIELWERTE****ST +1; GE +3; KO +2; IN +5; WE +2; CH +0****HG 6**

Fertigkeiten Akrobatik +13, Bluffen +18, Biowissenschaften 18, Medizin +13, Mystik +18, Technik +13

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Mi-Go

Sonstige Fähigkeiten Mi-Go-Technologie, Sternenflug (Mystik)

Ausrüstung Mi-Go-Erfrierungskältegewehr mit 2 Mi-Go-Hochleistungsbatterien (je 40 Ladungen)

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Spähtrupp (3-9)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Ausweiden (AF) Ein Mi-Go ist imstande, bei hilflosen oder von ihm in den Zustand Ringend versetzten Kreaturen schnelle chirurgische Eingriffe vorzunehmen. Gegen solche Ziele zählt jeder Treffer des Mi-Go mit seiner Klaue als Kritischer Treffer mit dem Kritischen Treffer-Effekt Schwere Wunde (SG 16). Im Falle eines tatsächlichen Kritischen Treffers würfelt der Mi-Go den Schaden drei Mal statt zwei Mal und der SG steigt auf 18.

Mi-Go-Technologie (AF) Mi-Gos verwenden Biowissenschaften statt Technik bei der Fertigung von technischen und Hybridegegenständen. Diese Gegenstände funktionieren wie ihre typischen technischen Gegenstücke, können aber zudem mittels Biowissenschaften repariert werden. Nicht-Mi-Gos können Biowissenschaften oder Technik nutzen, um diese Fremdartige Technologie zu identifizieren.

MI-GO-HOHEPRIESTER**HG 11****EP 12.800**

Mi-Go-Aspirant

NB Mittelgroße Pflanze

INI +3; **Sinne** Blindsight (Vibrationen)9 m, Dämmersicht; **Wahrnehmung** +20**VERTEIDIGUNG TP 155 RP 5****ERK 23; ERK 24****REF +10; WIL +14; ZÄH +12;**

Immunitäten wie Pflanzen, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 5/Hieb; **Verteidigungsfähigkeit**

Leerenanpassung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (ÜF, durchschnittlich)

Nahkampf Klaue +19 (2d10+12 H plus Ergreifen)

Fernkampf Mi-Go-Hagelsturmkältepistole +19 (2W6+13 Klt; Krit Wankend [SG 20])

Angriffsfähigkeit Ausweiden

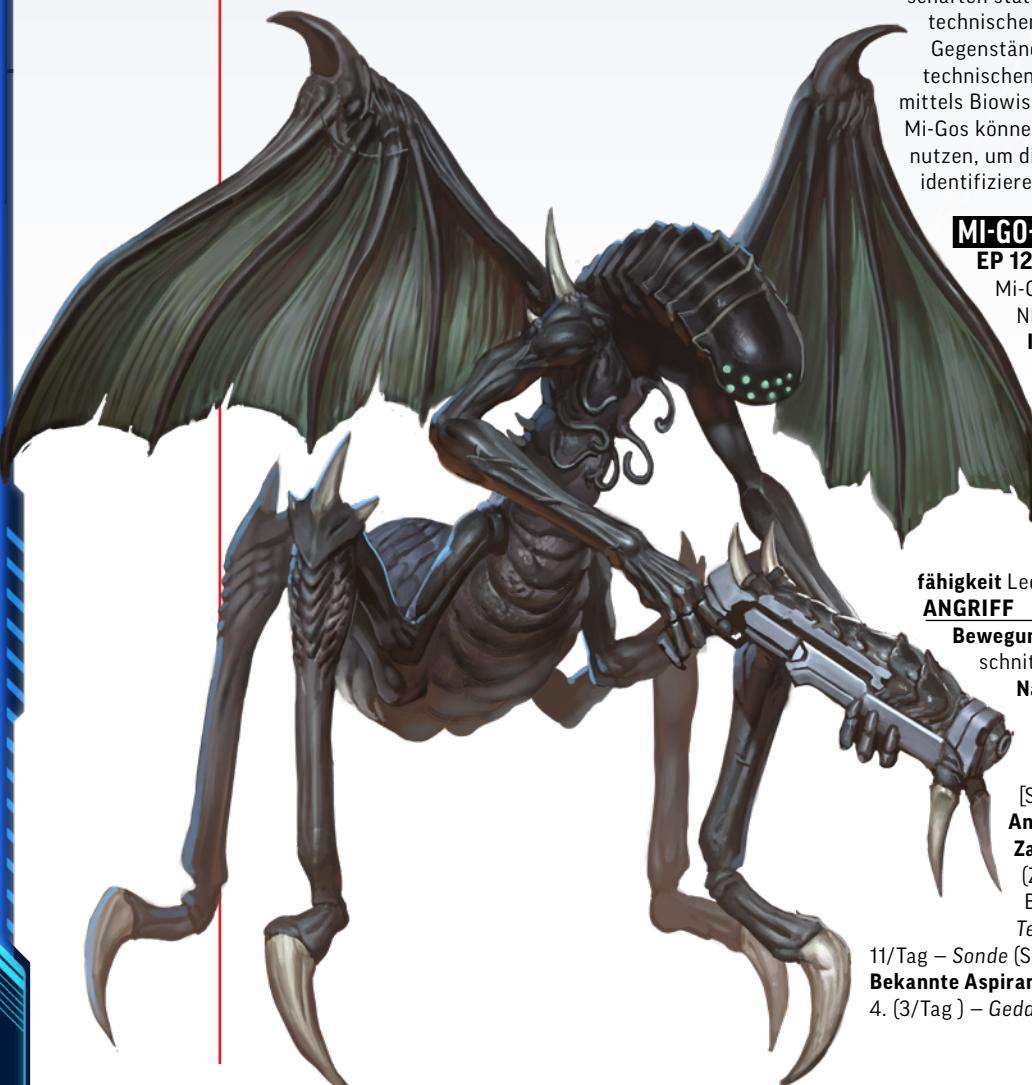
Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 11)

Beliebig oft – Gedankenverbindung, Telepathische Verbindung

11/Tag – Sonde (SG 22)

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 11; Fernkampf +19)

4. (3/Tag) – Gedankenstoß (SG 22), Verwirrung (SG 22),



3. (6/Tag) – Einflüsterung (SG 21), Magie bannen, Monster bezaubern (SG 21), Zungen
 2. (beliebig oft) – Nebelwolke, Schmerz verursachen (SG 20)

Verbindung Akasha

SPIELWERTE

ST +1; GE +3; KO +2; IN +5; WE +8; CH +1

Fertigkeiten Akrobistik +20, Biowissenschaften +20, Bluffen +25, Medizin +20, Mystik +25

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Mi-Go

Sonstige Fähigkeiten Blick in die Zukunft (2/Tag), Mi-Go-Technologie, Sternenflug (Mystik), Wissen des Akashas, Zugang zur Akasha-Aufzeichnung

Ausrüstung Mi-Go-Hagelsturmklätepistole mit 2 Mi-Go-Hochleistungsbatterien (je 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Kult (1 plus 3-9 Mi-Gos) oder Invasion (1-4 plus 6-15 Mi-Gos)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausweiden (AF) Siehe Seite 76. Der SG des Kritischen Treffereffekts ist 20, bzw. 22 im Falle eines richtigen Kritischen Treffers.

Mi-Go-Technologie (AF) Siehe Seite 76.

Die Mi-Gos sind Wissenschaftler, Entdecker, Erfinder und Klonisten, aber auch unheimliche Diener der Äuferen Götter und der Großen Alten. Sie kommen aus den Tiefen des Alls und betrachten das Universum als ihren Spielplatz, den sie beherrschen und meistern wollen. Ihre Population variiert von Welt zu Welt, doch betrachtet man die ganze Galaxis, kommt man auf beeängstigend hohe Zahlen.

Ein Mi-Go ähnelt einem Arthropoden, ist tatsächlich aber ein hochentwickelter Pilz. Er spricht Fremdsprachen mit summender Stimme, während die Mi-Go-Sprache selbst aus komplexen Musterveränderungen auf seinem Knollenkopf besteht. Diese Kommunikation erlaubt die sehr schnelle Weitergabe von Informationen, allerdings benötigen Nicht-Mi-Gos besondere Ausrüstung, um Mi-Go zu sprechen.

Die Mi-Gos verschmelzen Religion, Wissenschaft, Magie und Technologie und oft noch weitere Themen zu einem sehr beunruhigenden Ganzen. Die meisten dienen Nyarlathotep oder anderen Geschöpfen des Mythos. Ihr Verstand arbeitet völlig anders als der von Humanoiden und ist entsprechend fremdartig. Für sie ist die Treue zu ihren Göttern weder Bewunderung, noch Sklaverei oder Verehrung, sondern ähnelt eher der Beziehung zwischen einem Studenten und seinem Professor.

Andere Diener des Mythos könnten zwar mit den Mi-Gos verbündet sein, allerdings betrachten sich die Pilzwesen den meisten Lebewesen gegenüber als überlegen. Sie besitzen ein übernatürliches Können auf den Gebieten der Biotechnologie und der Chirurgie und können die Leiber gefangener Opfer voller Präzision umgestalten, damit diese eher ihrer fremdartigen Ästhetik entsprechen oder sich besser als Diener eignen. Zudem können sie ihre Opfer selbst während der invasivsten chirurgischen Eingriffe am Leben erhalten, weshalb diese ihre geistige Gesundheit eher früher als später verlieren. Mittels ihrer Technik und der Fähigkeit, sich

in engere Räume quetschen zu können, konstruieren Mi-Gos listige Verkleidungen, bei denen sie die Gehirne ihrer Opfer ersetzen, um deren Gesellschaften von ihnen heraus zu infiltrieren. Nur die Mi-Gos selbst wissen, wie umfangreich sie die Völker der Galaxis bereits unterwandert haben.

Ein Mi-Go besitzt die Größe eines Menschen, wiegt aber nur 90 Pfund.

MI-GO-GEHIRNZYLINDER

STUFE 8

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 10.000

LAST 1

Der Mi-Go-Gehirnzylinder ist Teil des berüchtigsten chirurgischen Eingriffes der Mi-Gos, bei denen das Gehirn einer Kreatur extrahiert und in einen organischen Datenspeicher umgewandelt wird. Das Gehirn ruft im Inneren des Bioteitzylinders in einer Matrix biotechnischen und magischen Schleims, welcher das Gewebe erhält und die mentalen Kräfte des Gehirns unterdrückt. In dem Zylinder kann das Gehirn auf unbegrenzte Zeit allein mit seinen Gedanken überleben. Erweiterungen können ihm aber das Sehen, Hören und Sprechen ermöglichen – Mi-Gos bringen derartige Erweiterungen oft an, um vom Gehirn Informationen abzufragen. Sobald ein Zylinder eine Spracherweiterung erhält, kann das Gehirn kommunizieren; es verfügt über all seine Fähigkeiten und Erinnerungen, ist aber nicht gezwungen, Fragen zu beantworten oder sich an die Wahrheit zu halten. Die meisten versklavten Gehirne wurden allerdings mittels Schmerzen und Isolation darauf konditioniert, Fragen wahrheitsgetreu zu beantworten. Jene in frisch erschaffenen Zylindern müssen unter Umständen aber erst noch zur Kooperation überredet werden. Ein Gehirn ist für alle Zauber und Fähigkeiten wie vor dem Moment seiner Entkörperung empfänglich. Manche Mi-Gos verfügen über Kräfte, mit denen sie Gehirne zur Zusammenarbeit ermutigen oder zwingen können, oder aber spähen die gesuchten Daten telepathisch aus.

MI-GO-TARNAUT

STUFE 7

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 5.500

LAST L

Mi-Gos verwenden die Körperteile humanoider Kreaturen – hauptsächlich den ausgehöhlten Kopf, die abgetrennten Hände und Teile des Nerven- und Kreislaufgewebes – zur Erschaffung ihrer Tarnhäute. Pilzgeflecht verbindet und stärkt die anderen Teile. Mi-Gos tragen diese makabren Gerätschaften, um als das Individuum zu erscheinen, von dem das humanoide Gewebe stammt. Du kannst diesen Gegenstand nur tragen, wenn du Klein oder Mittelgroß bist. Du kannst ihn dann als Standard-Aktion aktivieren, um als die spezifische Person zu erscheinen, wobei du Mystik anstelle von Verkleiden für den Fertigkeitswurf nutzt. Der SG des Wurfs steigt aufgrund veränderter Merkmale, Größe, Volkszugehörigkeit oder Kreaturenart nicht, so lange nur der Kopf und die Hände körperlich untersucht werden. Das veränderte Aussehen währt 1 Stunde, danach kann die Tarnhaut erneut aktiviert werden.



MONDBLUME



MONDBLUME
HG 8
EP 4.800

MONDBLUMEN-
TITAN
HG 16
EP 76.800

MONDBLUME

EP 4.800

N Riesige Pflanze
INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG TP 125

ERK 20; **ERK** 22

REF +7; **WIL** +10; **ZÄH** +12

Immunitäten wie Pflanzen, Elektrizität; **SR** 10/Hieb

Resistenz Kälte 10

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +19 (2W6+14 W plus Verschlingen)

Mehrangriff Biss +13 (2W6+14 W plus Verschlingen), 2 Tentakel +13 (1W8+14 W)

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

Angriffsfähigkeiten Lichtstoß, Verschlingen (0 oder 4W6 Sre [siehe Text], ERK 20, ERK 18, 31 TP)

HG 8

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +0; **KO** +4; **IN** -3; **WE** +2; **CH** +0

Fertigkeiten Heimlichkeit +16 (bei dichter Vegetation +21)

Sprachen Telepathie (1,5 km, nur mit anderen Mondblumen)

Sonstige Fähigkeit Schotenbrut

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beet (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lichtstoß (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Mondblume einen hellen Lichtblitz abgeben. Kreaturen innerhalb von 15 m Entfernung, welche die Mondblume sehen können, müssen einen Zähligkeitwurf gegen SG 16 ablegen; bei Misserfolg erhält eine Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Blind.

Schotenbrut (AF) Stirbt eine Kreatur der Größenkategorie

Klein oder größer im Inneren einer Verdauungsschote, wird ihr Körper binnen 1 Stunde völlig zerstört. Eine weitere Stunde später sprießt aus der Schote eine neue Mondblume, die zum Teil schwach der verdauten Kreatur ähnelt. Die Ausrüstung der verdauten Kreatur verbleibt im Inneren der Mondblume.

Verschlingen (AF) Verschlingt eine Mondblume ein Ziel, verbleibt diese Kreatur für 2 Runden im Inneren der Mondblume. Das Opfer erleidet in dieser Zeit keinen Schaden und die Mondblume kann derweil keine weitere Kreatur verschlingen. Nach den 2 Runden wird das Ziel in einer Verdauungskapsel aus Pflanzenfasern eingeschlossen und auf ein zur Mondblume angrenzendes Feld ausgespien. Diese Kapsel verhält sich sodann wie die verschlingende Kreatur mit denselben Spielwerten für Verschlingen, fügt nun aber Säureschaden zu. Eine Kreatur kann sich nicht mittels Athletik oder Klettern aus der Kapsel befreien. Andere Kreaturen können die Schote angreifen, allerdings erleidet die eingeschlossene Kreatur Schaden in Höhe des halben Schadens, welcher der Schote beigebracht wird. Ein Angreifer kann verhindern, der eingeschlossenen Kreatur Schaden zuzufügen, indem er als Vollen Angriff mit einer Klingenwaffe einen Angriff gegen die Kapsel ausführt.



MONDBLUMENTITAN

HG 16

EP 76.800

N Gigantische Pflanze

INI -1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +28

VERTEIDIGUNG TP 300

ERK 30; **ERK** 32

REF +14; **WIL** +18; **ZÄH** +20

Immunitäten wie Pflanzen, Elektrizität; **SR** 10/Hieb

Resistenz Kälte 10

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +30 (6W10+26 W plus Verschlingen)

Mehrangriff Biss +24 (6W10+26 S plus Verschlingen), 2 Tentakel +24 (5W6+26 W)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Angriffsfähigkeiten Mondstoß, Verschlingen (0 oder 10W6 Sre & W [siehe Text], ERK 30, ERK 28, 75 TP)

SPIELWERTE**ST +10; GE -1; KO +7; IN -2; WE +5; CH +0****Fertigkeiten** Heimlichkeit +28 (bei dichter Vegetation +33)**Sprachen** Telepathie (15 km, nur mit anderen Mondblumen)**Sonstige Fähigkeit** Schotenbrut**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiges Land**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Hain (1 plus 2-8 Mondblumen)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Mondstoß (ÜF)** Als Standard-Aktion

kann ein Mondblumentitan einen hellen Blitz aus Licht und mentalen Störungen abgeben. Kreaturen innerhalb von 15 m Entfernung müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erleidet eine Kreatur für 1W4 Runden die Zustände Blind und Taub und ist außerstande, ihre sonstigen Sinne zu nutzen. Neben diesem blendenden Effekt handelt es sich zudem um einen geistesbeeinflussenden Effekt. Sollte eine Kreatur im Wirkungsbereich gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sein, die Mondblume aber sehen können, erleidet sie bei misslungenem Rettungswurf den Zustand Blind.

Schotenbrut (AF) Siehe Seite 78. Eine Riesige Kreatur verwandelt sich statt in eine normale Mondblume in einen Mondblumentitan.**Verschlungen (AF)** Siehe Seite 78.**Wurzelbeben (AF)** Als Volle Aktion kann ein Mondblumentitan seine Wurzeln und Tentakel in den Boden rammen und so ein heftiges Beben erzeugen. Jede Kreatur innerhalb der 15 m-Ausdehnung rund um die Angriffsfläche der Mondblume muss einen Reflexwurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erleidet eine Kreatur 10W6 Punkte Wuchtschaden und den Zustand Liegend. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Liegend.

Eine Mondblume ist eine enorme Pflanze mit einem gewundenen, knotigen Stamm von 6 m oder mehr Größe. Auf dem Stamm befindet sich ein Maul, welches große Beute verschlingen kann. Kräftige Tasttentakel am Fuße der Kreatur graben sich tief in den Boden, können sich aber rasch entwurzeln, so dass sich die Mondblume fortbewegen kann.

Obwohl Mondblumen auf vielen Welten vorkommen, weiß man wenig über sie. Die Pflanzen kommunizieren mit einer bizarren Form der Telepathie untereinander, aber nicht mit anderen Wesen. Ihre Gedanken sind erfüllt von den Bildern dichter Wälder, Dschungel oder Sümpfe, die von intelligenten Pflanzen beherrscht werden. Es ist aber unklar, ob die Kreaturen eine Art Schwarmbewusstsein oder genetisches Gedächtnis besitzen oder ob diese Bilder gar etwas völlig anderes bedeuten.

Klar ist jedoch, dass alle Mondblumen sich auf ähnliche Weise ernähren und fortpflanzen. Biotechniker studieren

letzteres wegen potentieller Anwendungsmöglichkeiten u.a. auf dem Gebiet des Klonens schon lange. Dies geschieht natürlich aus sicherer Entfernung, hat aber einige Erkenntnisse zum seltsamen Lebenszyklus dieser Kreaturen gebracht. Erschafft eine Mondblume eine Schotenbrut, verbinden sich die Wurzelsysteme des Ahnen und des Nachkommen und sie teilen sich die Nährstoffe der verdaulichen Kreatur. Auf diese Weise gedeihen mehrere Haine im System der Paktwelten in Regionen mit umfangreichem Tierleben. Die Insel Feylonar auf Castrovel ist die Heimat eines der am besten bekannten Haine. Xenobotaniker gehen davon aus, dass es wohl einen Mechanismus geben muss, der verhindert, dass die Mondblumen alles verfügbare Leben fressen und dann verhungern. Es wird sogar vermutet, dass Mondblumen irgendwie die tierische Population ihres Lebensraumes kontrollieren. Die Wahrheit ist aber unbekannt.

Manche übergroße Mondblumen werden aufgrund ihrer Größe und ihres Appetits auch als „Titanen“ bezeichnet. Diese Kreaturen werden bis zu 15 m groß und überragen ihre kleineren Artgenossen, auch wenn sie wie diese aussehen.

Da sie Unmengen an Nahrung benötigen, sind sie eher selten.

Auf dem Planeten Galvix besteht die intelligente Bevölkerung aus humanoiden Riesen und entsprechend gibt es eine beachtliche Menge an Mondblumentitanen. Die einheimischen Riesen haben Jagdmethoden entwickelt, um etwa alle zehn Jahre möglichst viele Mondblumen zu kappen und so ihre Anzahl unter Kontrolle zu halten. Während dieser Zeit werden auch menschengroße und kleinere Fremdweltler eingeladen, an der Jagd teilzunehmen.

**MONDBLUMEN-LICHTIMPLANTATE**

Xenobotaniker sind seit langem von der Fähigkeit der Mondblumen fasziniert, starke Lichtstöße zu generieren. Nach vielen erfolglosen Versuchen, diese Fähigkeit mittels Mondblumengewebe nachzuahmen, entdeckten sie, dass dies doch unter Nutzung eines gezüchteten, lichtgenerierenden Nervenknotens möglich ist, der einer lebenden Kreatur implantiert wird. Angesichts der fremdartigen Gedanken der Mondblumen lassen sich aber nur wenige darauf ein.

MONDBLUMEN-LICHTIMPLANTATSYSTEM
Hand**Aufwertung** Biotech**Stufe 8****Preis** 8.500

Dieses Implantat kann Licht wie eine Taschenlampe mit einem 9 m-Kegel hervorbringen. Als Standard-Aktion kannst du deine aufgewertete Hand heben und einen blendenden Lichtstoß in einem 9 m-Explosionskegel abgeben. Eine Kreatur im Wirkungsbereich, die das Licht sieht, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deiner halben Stufe + deinem Konstitutionsmodifikator ablegen; bei Misslingen erleidet sie für 1W4 Runden den Zustand Blind. Du kannst diese Fähigkeit an diesem Tag nur dann erneut einsetzen, indem du 1 Reservepunkt aufwendest, um den Nervenknoten wieder aufzuladen.

NYSSCHOLARA



JUNGER NYSSCHOLARA
HG 4
EP 1.200

ERWACHSENER NYSSCHOLARA
HG 11
EP 12.800

JUNGER NYSSCHOLARA

HG 4

EP 1.200

N Große Magische Bestie
INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Telepathiegespür 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 50

ERK 16; **KRK** 18

REF +3; **WIL** +6; **ZÄH** +8

Resistenzen Elektrizität 5, Schall 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +13 (1W6+9 S) oder Phasenklauen +13 (1W4+9 Sch) oder Geißelschwanz +13 (1W4+9 Elk)

Mehrfachangriff Biss +7 (2W6+9 S), Phasenklauen +7 (1W4+9 Sch), Geißelschwanz +7 (1W4+9 Elk)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeit Odemwaffe (4,50 m-Kegel, 4W6 Sch [siehe Text]; REF, SG 13, halbiert; alle 1W6 Runden)

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +0; **KO** +3; **IN** -4; **WE** +1; **CH** -2

Fertigkeiten Athletik +15

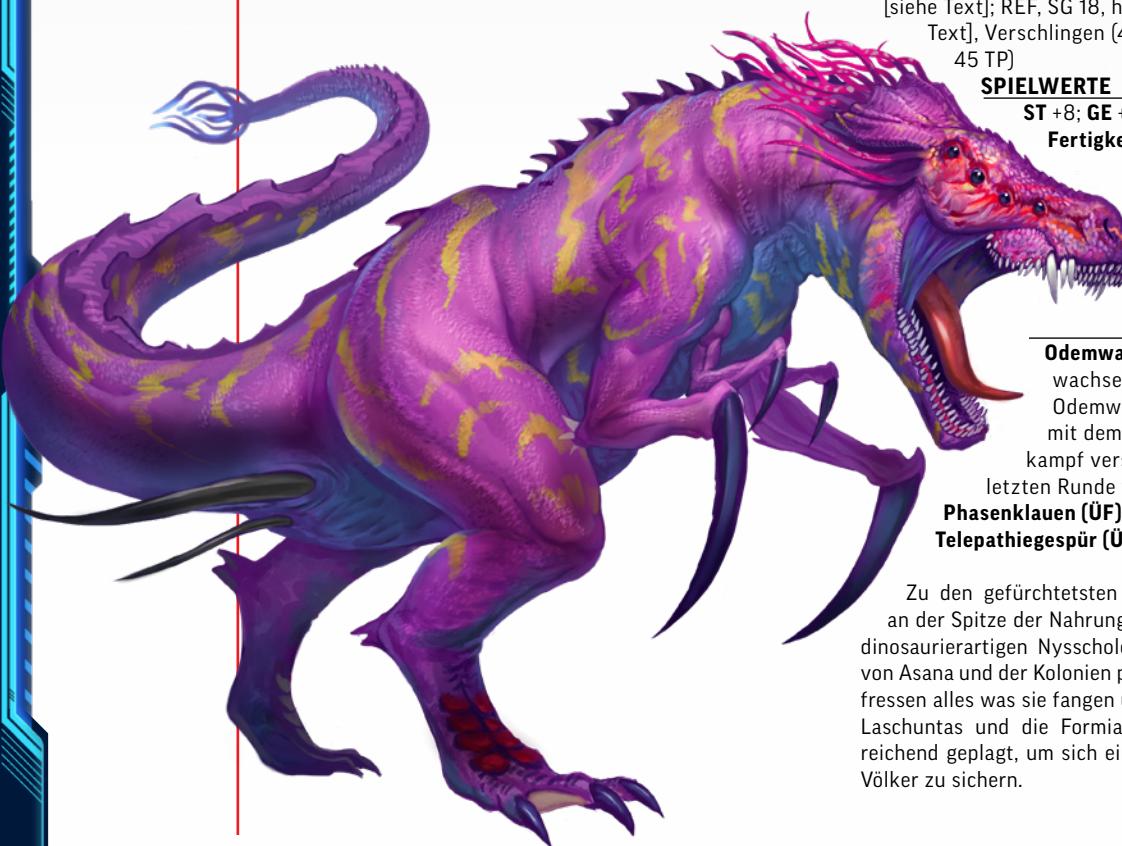
LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Ebenen (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (ÜF) Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Odemwaffe, erleidet sie zudem für 1 Runde den Zustand Wankend. Diese Odemwaffe ignoriert die Härte eines Gegenstandes.



Phasenklauen (ÜF) Die Klauen eines Nysscholoras ignorieren die Hälfte der Härte eines Gegenstandes.

Telepathiegespür (ÜF) Ein Nysscholara kann jede Kreatur innerhalb von 18 m spüren, welche über Telepathie, Begrenzte Telepathie oder eine ähnliche Fähigkeit verfügt, z.B. die Aspirantenfähigkeit *Telepathisches Band*. Dieser Sinn durchdringt Wände und andere Hindernisse und funktioniert wie Blindgespür (Vibration) und Hindurchspüren (Vibration).

ERWACHSENER NYSSCHOLARA

HG 11

EP 12.800

N Riesige Magische Bestie

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Telepathiegespür 18 m; **Wahrnehmung** +20

VERTEIDIGUNG TP 180

ERK 24; **KRK** 26

REF +10; **WIL** +13; **ZÄH** +15;

Resistenzen Elektrizität 10, Schall 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +24 (4W6+19 S plus Verschlingen) oder Phasenklauen +24 (2W8+19 Sch; Krit Verwundend [SG 18]) oder Geißelschwanz +24 (2W8+19 Elk)

Mehrfachangriff Biss +18 (4W6+19 S plus Verschlingen), Phasenklauen +18 (2W8+19 Sch; Krit Verwundend [SG 18]), Geißelschwanz +18 (2W8+19 Elk)

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

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe (9 m-Kegel, 11W6 Sch [siehe Text]; REF, SG 18, halbiert; alle 1W6 Runden [siehe Text], Verschlingen (4W6+19 W, ERK 24, KRK 22, 45 TP)

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +0; **KO** +5; **IN** -4; **WE** +3; **CH** -2

Fertigkeiten Athletik +25

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Ebenen (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Brut (1-2 Erwachsene plus 3-6 Junge)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (ÜF) Siehe oben. Ein Erwachsener Nysscholara kann seine Odemwaffe nicht einsetzen, falls er mit dem Maul eine Kreatur in den Ringkampf versetzt oder in dieser bzw. der letzten Runde verschlungen hat.

Phasenklauen (ÜF) Siehe oben.

Telepathiegespür (ÜF) Siehe oben.

Zu den gefürchtetsten und gefährlichsten Raubtieren an der Spitze der Nahrungskette von Castrovel zählen die dinosaurierartigen Nysscholoras, welche durch die Wildnis von Asana und der Kolonien pirschen. Diese furchtlosen Jäger fressen alles was sie fangen und töten können. Sie haben die Laschuntas und die Formianer in der Vergangenheit hinreichend geplagt, um sich einen Platz in den Mythen beider Völker zu sichern.



PHASENSENSEN (ZWEIHÄNDIGE FORTSCHRITTLCHE NAHKAMPFWAFFEN)

KATEGORIELOS	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIELL
Phasensense, Monophone	7	6.250	3W4 Sch	Verwundend	1	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Phasensense, Harmonische	11	25.000	6W4 Sch	Verwundend	1	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 5)
Phasensense, Polyphone	15	112.500	6W8 Sch	Verwundend	2	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 8)
Phasensense, Multiphone	19	562.500	10W8 Sch	Verwundend	2	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 100, Verbrauch 10)

Ein Nysscholora ähnelt einen Tyrannosaurus. Er steht auf den Hinterbeinen und nutzt seinen langen, muskulösen Schwanz als Gegen gewicht zu seinem großen Kopf. Er verfügt über ein oberes Armpaar, das in sensenartigen Klauen ausläuft, sowie eine ähnliches weiteres, aber kleineres Armpaar, mit dem er sein Revier markiert und seine Position seinen Nachkommen, Jagd gefährten und einem eventuellen Partner mitteilt. Die Kreatur besitzt ein großes Maul mit zwei Reihen von Reißzähnen und acht kleine Augen, die in zwei vertikalen Reihen entlang dem langen Rücken der Schnauze verlaufen. Der Kopf ist von einem breiten, flachen Kamm bedeckt, hinter dem eine Masse kurzer, glatter Tentakel zuckt. Ein weiteres, kleineres Tentakelbündel befindet sich am Ende des Schwanzes eines Nysscholoras. Diese Tentakel dienen zwei Aufgaben: Erstens speichert die Kreatur mit ihnen Energie aus der Atmosphäre. Zweitens helfen sie ihr beim Aufspüren telepathisch begabter Beute, darunter Formianern und Laschuntas. Eine Kreatur dieser Größe kann sich kaum auf Ebenen anschleichen und Nysscholoras unternehmen auch keine Anstrengungen sich zu tarnen, kommen bei ihnen doch noch die grellgelben und orangenen Streifen auf der dicken purpurnen oder rosa farbenen Haut hinzu.

Nysscholoras bauen Nester und legen Eier. Beide Elternteile wachen über die Eier in der gefährlichen Wildnis von Castrovel. Brütende Nysscholoras sind aufgrund ihres Hungers und des Wunsches, die Nachkommen zu beschützen, besonders aggressiv. Wenn die Jungtiere schlüpfen, bleiben sie nur noch einen Tag im Nest, danach begleiten sie ein Elternteil und lernen zu jagen. Im Laufe eines Monats werden sie immer selbstständiger und trennen sich schließlich von den Eltern; zuweilen brechen Geschwister in kleinen Gruppen auf, die sich aber nach einigen Monaten ebenfalls trennen. Die Erwachsenen reagieren aber zum Teil noch ein ganzes Jahr lang auf die Hilferufe ihrer Jungen.

Die Bewohner von Castrovel jagen Nysscholoras, um die Population niedrig zu halten. Großwildjäger sammeln die Phasenklauen der Bestien an den Ende der Vorderarme. Diese klingenartigen Krallen sind nicht nur scharf, sondern vibrieren auch mit Ultraschallgeschwindigkeit – das Resultat ist eine Klinge aus konzentrierten Schallwellen, welche der eigentlichen Klaue voranreilen, wenn sie durch die Luft saust. Dies kann sogar extrem dichte Materialien schneiden. Aufgrund dieser Anpassungen glauben einheimische Wissenschaftler, dass die Nysscholoras sich im Rahmen ihrer

Evolution an die Jagd auf telepathisch begabte Beute mit extrem starker Panzerung angepasst haben. Beutetiere, die beides kombinieren, sind auf Castrovel schon lange ausgestorben, doch die Nysscholoras sind geblieben, gibt es doch keine anderen Raubtiere, die ihre Position in der Nahrungs kette anfechten könnten. Mehr als eine dieser Bestien hat bereits mit ihren Krallen Fahrzeuge aufgeschlitzt oder Löcher in Stadtmauern gerissen, um an Beute zu gelangen.

Ebenso kann ein Nysscholora ein derart kräftiges, kraftvolles Brüllen ausstoßen, dass es die strukturelle Integrität von Gebäuden schwächen und Kreaturen verletzen kann. Dieser Schrei kann bei Fehlen störender Hintergrundgeräusche bis zu 30 Kilometer weit gehört werden, so dass er möglicherweise andere vor der Annäherung der Bestie warnen kann. Das Brüllen ist sogar derart einzigartig, dass es unter den Korascha-Laschuntas eine eigene Musikrichtung hervorgebracht hat, bzw. diese mit ihren lautem Gebrüll nach der Bestie benannt wurde. Nysscholoragebrüll-Musik kann man in den verschiedensten Zentren von Sub- und Gegen kulturen im System der Paktwelten hören.

In horizontaler Laufpose misst ein erwachsener Nysscholora 4,50 m an der Hüfte, aufgerichtet hingegen über 6 m. Von der Schnauze bis zur Schwanzspitze misst ein Erwachsener etwa 12 m und bringt 15 Tonnen Gewicht auf die Waage. Formianer und Laschuntas erzählen aber von epischen Exemplaren, die doppelt oder gar dreifach so groß werden. Junge Nysscholoras sind dagegen gerade halb so groß und wiegen etwa 2 Tonnen.



PHASENSENSEN

Mit diesen Phasensensen zähmen Waffenschmiede die Fähigkeit der Nysscholoras, ihre oberen Gliedmaßen derart schnell vibrieren zu lassen, dass sie tödliche Schalleffekte erzeugen. Die technischen Elemente der Phasensensen ahmen das Nervensystem der Bestien mittels komplex angeordneter Energieleiter nach, wie sie auch in Hoch-, Super- und Ultramagazinbatterien verwendet werden, um Vibrationen auf ähnlichen Frequenzen zu erzeugen. Diese Waffen schneiden mit einer bösartigen Effizienz durch feste Materie und fügen lebenden Zielen zuweilen bleibende Verletzungen zu. Da sie Nysscholorakrallen als Rohstoff verwenden, sorgen diese energetischen Waffen dafür, dass auch weiterhin eine Nachfrage besteht und Jäger entsprechend den Bestien nachstellen.

ONI



JA NOI
HG 5
EP 1.600

KANABO-EINZELKÄMPFER
HG 3
EP 800

JA NOI
EP 1.600

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Goblinoider, Oni)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG **TP 84**

ERK 17; KRK 19

REF +7; WIL +6; ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Gelassener Kämpfer, Regeneration 3 (Feuer oder Säure),

HG 5



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (7,50 m in Rüstung)

Nahkampf Taktischer Langhammer +15 (1W10+10 W; Krit. Niederwerfend)

Fernkampf Donnerschlag-Schallgewehr +12 (1W10+5 Sch; Krit. Ohrenbetäubend [SG 13])

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Taktischem Langhammer)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

1/Tag – Fliegen (3. Grad)

3/Tag – Befehl (SG 12), Furcht (1. Grad, SG 12), Waffe überlasten

SPIELWERTE

ST +5; GE +3; KO +2; IN +1; WE +0; CH +1

Fertigkeiten Akrobistik +16, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +11

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Sonstige Fähigkeit Gestalt wechseln (Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider)

Ausrüstung Laschunta-Ringrüstung II, Taktischer Langhammer, Donnerschlag-Schallgewehr mit 2 Hochleistungsbatterien (je 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Patrouille (2-4) oder Kriegstrupp (5-7 plus 8-15 Hobgoblinsoldaten)

BESONDERE FÄHIGKEIT

Gelassener Kämpfer (AF) Ein Ja NOI ist ein erfahrener Kämpfer und kann selbst angesichts großer Widrigkeiten ruhig bleiben. Ein Ja NOI kann ein Mal am Tag einen Willenswurf wiederholen.

KANABO-EINZELKÄMPFER

HG 3

EP 800

Kanabo-Soldat

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Goblinoider)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG **TP 40**

ERK 15; KRK 18

REF +5; WIL +4; ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeit Rüstungsexperte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Karbonstahlkrummschwert +12 (1W10+7 H; Krit. Blutung 1W6)

Fernkampf Automatikgewehr +9 (1W6+3 S) oder Blendgranate I +9 (Explosion [1,50 m, Blind, 1W4 Runden, SG 12])

Angriffsfähigkeit Kampfstil (Arkaner Soldat)

Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 3)

1/Tag – Selbstverkleidung, Waffe überlasten

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +8

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Sonstige Fähigkeit Rune des Mystischen Ritters

Ausrüstung Golempanzerung II, Automatikgewehr mit 50 Schuss Gewehrmunition, Karbonstahlkrummschwert, Blendgranate I (2)



LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Vorhut (1 mit 2-12 Hobgoblinsoldaten) oder Elitetrupp (2-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rüstungsexperte (AF) Kanabo sind von Natur aus im Umgang mit Rüstungen begabt. Wenn ein Kanabo eine Rüstung trägt, erhält er einen Volksbonus von +1 auf seine RK. Trägt er eine Schwere Rüstung, so wird sein effektiver Rüstungsmalus um 1 reduziert (Minimum 0).

Onis sind ein Volk bösartiger Geister, die körperliche Gestalt angenommen haben. Die meisten beginnen ihre Existenz als Kamis, Geister mit dem Auftrag, bestimmte Teile der Natur zu beschützen. Die späteren Onis unter den Kamis lehnen ihre Pflichten aber ab und wenden sich dem Bösen zu. In seltenen Fällen können auch die Seelen besonders böser Sterblicher im Tode zu Onis werden. Wenn ein Oni entsteht, ist er zu Beginn ein körperloser, machtloser Geist. An Orten mit starken Verbindungen zum Bösen oder als Ergebnis unaussprechlicher Rituale können diese Geister körperliche Gestalt erlangen, die sich an denen meist kriegslüsterner humanoider Völker orientiert. Ihre Ursprünge geben ihnen jedoch die Kraft des Gestaltwandels. Man weiß von Onis, die Dunkelelfen, Menschen, Riesen, Schirren und Vesken ähneln, doch am zahlreichsten sind die Ja Noi mit ihren Verbindungen zu den brutalen und militaristischen Hobgoblins (siehe Seite {76}).

Ja Noi unterscheiden sich von Hobgoblins hauptsächlich durch ihre hellrote Hautfarbe, die vortretenden Stirnwülste, das fast ständig zur Grimasse verzogene Gesicht und eine größere Körperhöhe und Muskelmasse. Ein Ja Noi ist über 1,80 m groß und wiegt gut 220 Pfund. Er spürt ständig den Drang, in den Kampf zu ziehen, nach der Führung von Armeen zu streben und Imperien zu errichten. Ja Noi gehen nach Möglichkeit immer in den Nahkampf und ergreifen jede Gelegenheit, Infanterieeinheiten anzuführen und den Kampf Mann gegen Mann zu suchen, auch wenn sie keine Probleme haben, mit Raumschiffen und riesigen Kriegsmaschinen zu kämpfen.

Ja Noi sammeln oft Hobgoblinsoldaten unter sich, um ihr Bedürfnis nach einer Kommandoposition zu befriedigen. Hobgoblins befürworten die Gegenwart der Ja Noi, welche sie als perfekte Ausprägung der Hobgoblingestalt erachten und verehren sie als mächtige Helden. Manche Hobgoblingruppen interagieren sogar derart eng mit Ja Noi, dass daraus Kinder entstehen, sogenannte Kanabos – Goblinisch für „die Stärksten“. Diese oniblütigen Goblinoiden können sich mit Ja Noi und anderen Goblinoiden fortpflanzen. Sie besitzen angeborene Kräfte, welche sie oft zu herausragenden Gestalten ihres Volkes machen. Zugleich streben sie auch oftmals nach Unabhängigkeit und lehnen die Regeln und Gesellschaft der Hobgoblins ab.

Kanabos sind so groß wie ihre Oni-Ahnen, äußerlich aber unterschiedlicher. Manche sehen wie stämmig Hobgoblins aus, andere wie Halborks und manche sogar fast menschlich. Der durchschnittliche Kanabo ist über 1,80 m groß und wiegt 250 Pfund.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 KO, -2 IN

Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreturenart: Kanabos sind Mittelgroße Externare mit den Unterarten Einheimischer und Goblinoider.

Rüstungsexperte: Siehe die Spielwerte des Kanabo-Einzelkämpfers.

Dunkelsicht: Kanabo besitzen Dunkelsicht 18 m.

Kanabomagie (ZF): Kanabos erhalten die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten; die effektive Zauberstufe entspricht ihrer Charakterstufe.

1/Tag – Selbstverkleidung, Waffe überladen



ORK



ORK-TECHNIKER
HG 1/2
EP 200



ORK-SOLDAT
HG 5
EP 1.600

ORKTECHNIKER**HG 1/2****EP 200**

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4**VERTEIDIGUNG TP 12**

ERK 10; KRK 11

REF +0; WIL +0; ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeit Wildheit**Schwäche** Lichtempfindlichkeit**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Taktischer Schlagstock +4 (1W4+1 W)**Fernkampf** Azimut-Laserpistole +3 (1W4 Feu; Krit Entzündend 1W4)**SPIELWERTE**

ST +1; GE +0; KO +3; IN +2; WE +0; CH -1

Fertigkeiten Computer +9, Einschüchtern +4, Technik +9, Überlebenskunst +9**Sprachen** Dunkelelfisch, Gemeinsprache, Orkisch**Ausrüstung** Estex-Anzug I, Azimut-Laserpistole mit 1

Batterie (20 Ladungen), Taktischer Schlagstock

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig (Apostae)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Team (3-6)**BESONDERE FÄHIGKEIT****Lichtempfindlichkeit (AF)** Solange sich ein Ork in einem

Bereich mit Hellem Licht befindet, erhält er den Zustand Geblendet.

HG 5**ORKSOLDAT****EP 1.600**

Orkischer Soldat

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11**VERTEIDIGUNG TP 70**

ERK 17; KRK 19

REF +7; WIL +4; ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeit Wildheit**Schwäche** Lichtempfindlichkeit**ANGRIFF****Bewegungsrate** 13,50 m (12 m in Rüstung)**Nahkampf** Reißzahnklinge +14 (1W12+7 H; Krit

Blutung 1W8)

Fernkampf Donnerschlag-Schallgewehr +13 (1W10+3 Sch; Krit Ohrenbetäubend [SG 13])**Angriffsfähigkeiten** Kampfstil (Sturmwind), Schnelle Reaktionen, Sturmangriff**SPIELWERTE**

ST +5; GE +2; KO +3; IN +0; WE +0; CH -1

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Überlebenskunst +16**Sprachen** Gemeinsprache, Orkisch**Ausrüstung** Zeremonielle Offiziersplattenrüstung, Reißklinge mit 1 Batterie (20 Ladungen), Donnerschlag-

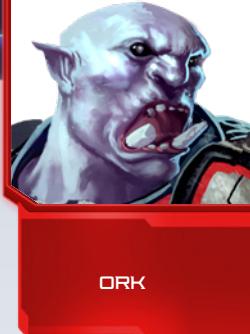
Schallgewehr mit 1 Hochleistungsbatterie (40 Ladungen);

Aufwertung Adaptive Bionik (minimale Bewegungsapparatbeschleunigung)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Apostae)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-4)**BESONDERE FÄHIGKEIT****Lichtempfindlichkeit (AF)** Siehe oben.

Orks sind selten, doch die Aufzeichnungen legen nahe, dass sie auf dem verschwundenen Planeten Golarion zahlreich vertreten waren. Heute findet man sie in größerer Zahl nur noch auf Apostae, wo die meisten von den Dunkelelfen verschlachtet wurden. Im Laufe der Jahrtausende konnten manche Orks aber die Freiheit gewinnen und formidabile bewaffnete Sippen auf Apostae und einigen anderen Welten der Galaxis begründen. Dennoch sind auch viele freie Orks auf Apostae weiterhin Bürger zweiter Klasse, welche den Dunkelelfen als Söldner, Arbeiter und Techniker dienen.

Nur wenige Bewohner der Paktwelten haben jemals einen Ork aus der Nähe gesehen, doch die meisten kennen ihren Ruf als brutale Monster. Selbst die freien Orks auf Apostae leiden unter Isolation und der Propaganda der Dunkelelfen, wodurch sie keine Ahnung von ihren sonstigen Möglichkeiten haben. Der durchschnittliche Ork besitzt ein Aufmerksamkeitsdefizit, ein schlechtes Gedächtnis und schwache





Impulskontrolle. Den Dunkelelfen ist es egal, woher diese Neigungen kommen, allerdings haben ihre jahrhunderte-währenden Einflüsse die Orks verändert, so dass sie nicht länger die primitiven Schläger aus der Zeit vor dem Intervall sind. Die Dunkelelfen haben ihre Orksklaven soweit angepasst, dass sie nützliche Diener abgeben. Von Kindheit an gehört es zu den Pflichten fähiger Orkkinder, sich um jene Orks zu kümmern, die Hilfe beim Überleben benötigen. Alte oder schwache Orks dürfen eigentlich nur weiterleben, damit sie den Kindern wichtige Fertigkeiten vermitteln und ihnen den passenden Respekt vor ihren dunkelelfischen Herren einbläuen. Dunkelelfische Aufseher haben ein Auge auf die Orksklaven, wobei ihnen Halborks und ein paar Orkälteste helfen, die für loyale Dienste mit dem Recht belohnt wurden, als Lehrer „in den Ruhestand“ gehen zu dürfen.

In den orkischen Enklaven von Apostae läuft neben der Unterweisung ein spezielles Programm aus Belohnungen und Strafen, damit die Orks auf die von ihnen erwarteten Aufgaben vorbereitet werden. Sollte z.B. für einen Ork eine Laufbahn als Techniker vorgesehen sein, so könnte er darauf konditioniert werden, schnell zu handeln und an der Arbeit sogar Freude zu verspüren, so dass er überdurchschnittlich gut auf seinem Gebiet erscheint. Ein Leibwächter würde darauf trainiert werden, bei der Verteidigung seines Schutzbefohlenen in extreme Wildheit zu verfallen, ansonsten aber beherrscht aufzutreten. Mit Eintreten des Erwachsenenalters tritt ein Ork in die Dienste jenes Hauses, dem er gehört und das ihn hat ausbilden lassen. Dort bindet ihn seine Konditionierung besser, als dies Fesseln könnten.

Dieses Abrichten geschieht schon lange genug, dass selbst freie Orks ähnliche kulturelle Strukturen besitzen. Diese Orks unterweisen ihre Kinder mit analogen und vergleichsweise brutalen Zuckerbrot-und-Peitsche-Methoden. Die Jungen und Schwachen müssen sich um jene Aufgaben kümmern, denen sich zähre Orks mit Schlagkraft und Muskeln verweigern. Ein Jungork könnte letztendlich zu den Rängen der Starken stoßen und sich das Recht verdienen, Verantwortung zu übernehmen und so mehr Prestige zu erlangen. Er kann dann Aufgaben, die unter seiner Würde sind, an andere übertragen, die über weniger Status verfügen.

Dank seiner umfangreichen Konditionierung ist ein Ork bestens auf seine kommenden Pflichten vorbereitet. Ebenso besitzt er ein großes Vertrauen in sein Können. Ein Ork, der z.B. darauf trainiert wurde, die Höhlen von Apostae auszukundschaften, ist wahrscheinlich ein guter Kletterer und scharfsinniger Entdecker. Er weiß auch genug über die Ilee – ein

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +4 ST, -2 CH

Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreaturenart: Orks sind Mittelgroße Humanoide mit der Kreaturenunterart Ork.

Dunkelsicht: Orks besitzen Dunkelsicht 18 m.

Fertigkeitskonditionierung: Aufgrund seiner Konditionierung kann ein Ork eine Fertigkeit wählen, die für ihn eine Klassenfertigkeit wird. Sollte die fragliche Fertigkeit für die Klasse, die er mit der 1. Stufe wählt, eine Klassenfertigkeit sein, erhält er stattdessen einen Bonus von +1 auf entsprechende Fertigkeitswürfe. Er erhält ferner eine Attributsanpassung von +1 auf das mit der Fertigkeit verbundene Attribut. Aufgrund seines Vertrauens in sein Können kann der Ork sich ein Mal am Tag einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf verleihen, ehe er diesen ablegt.

Lichtempfindlichkeit (AF): Siehe Seite 84.

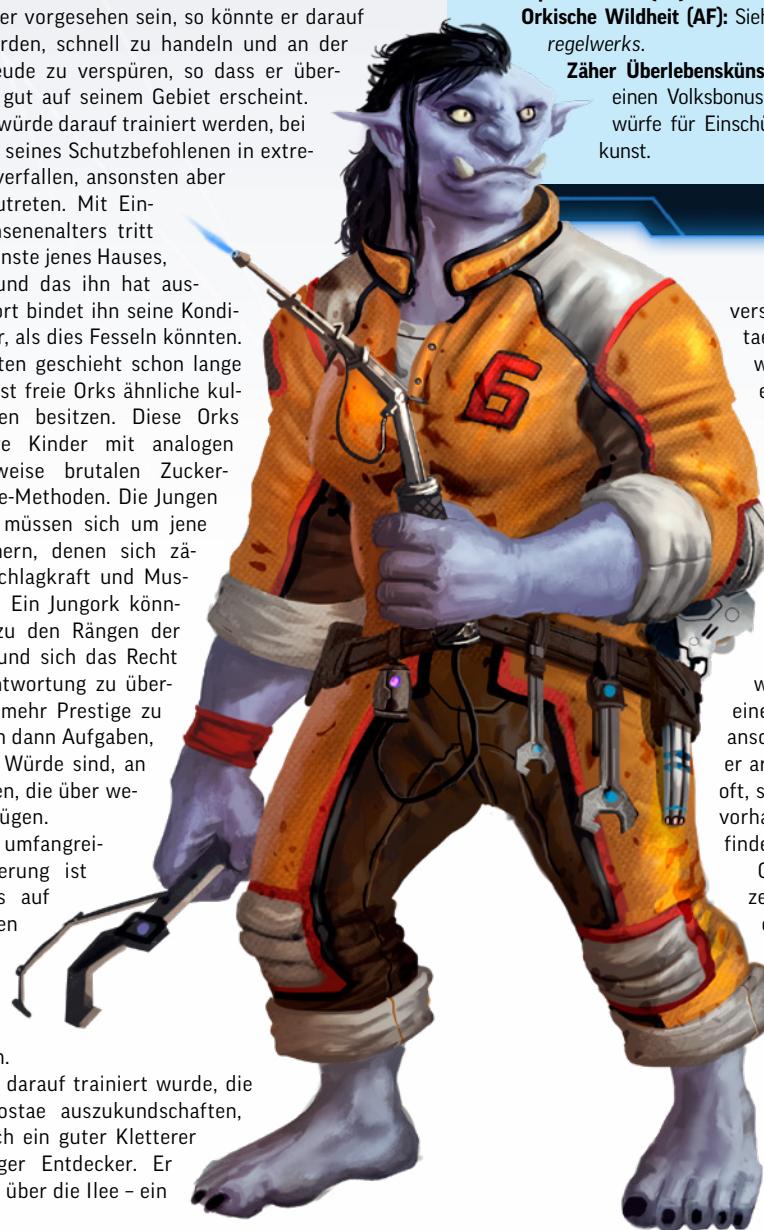
Orkische Wildheit (AF): Siehe Seite 510 des Grundregelwerks.

Zäher Überlebenskünstler (AF): Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Überlebenskunst.

verschwundenes, auf Apostae einheimisches Volk -, um wichtige Entdeckungen zu erkennen.

Die gesellschaftlichen Bedingungen, unter denen die meisten Orks existieren, erschweren es ihnen, Teil anderer Kulturen zu werden. Orks sind knurrig und kurz angebunden und interagieren nur mit anderen, wenn es notwendig ist. Ein Orks ohne eine Hierarchie, der er sich anschließen oder gegen die er arbeiten kann, bemüht sich oft, seinen Platz in einer nichtvorhandenen Hackordnung zu finden.

Orks besitzen neben spitzen Ohren große und beeindruckende Hauer, die aus ihren Unterkiefern ragen. Die meisten sind etwa 1.80 m groß und wiegen ab 200 Pfund aufwärts – vieles davon wohl proportionierte Muskelmasse.



OSCHARU



OSCHARU
HG 1/2
EP 200



OSCHARU-REKTOR
HG 8
EP 4.800

OSCHARU**EP 200**

RG Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG TP 10

ERK 10; KRK 11

REF +2; WIL +5; ZÄH +0

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Salz

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf Karbonstab +14 (1W8+9 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Korona-Laserpistole +16 (2W4+8 Feu; Krit Verbrennend 1W4)

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf Karbonstab +14 (1W8+9 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Korona-Laserpistole +16 (2W4+8 Feu; Krit Verbrennend 1W4)

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeit (ZS 8)

Beliebig oft – Gedankenverbindung

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 8; Fernkampf +16)

3. (3/Tag) – Leiden entfernen, Zungen

2. (6/Tag) – Energiediskus, Energiewelle (SG 19), Voraussicht, Zone der Wahrheit (SG 19)

1. (beliebig oft) – Identifizieren, Mystische Heilung

Verbindung Akasha**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Beruf (Professor) +16, Biowissenschaften +21, Kultur +16, Medizin +16, Mystik +21, Naturwissenschaften +21.

Sprachen Gemeinsprache, Oscharisch

Sonstige Fähigkeiten Blick in die Zukunft (1/Tag), Schleim, Wissen des Akashas, Zugang zur Akasha-Aufzeichnung

Ausrüstung Verbessertes Laschuntartempgewebe, Karbonstab, Korona-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Paar oder Expedition (3-6 plus 1 Rektor)

BESONDERE FÄHIGKEITEN**Empfindlichkeit gegenüber Salz (AF)**

Ein Handvoll oder mehr Salz oder ein Spritzer Salzwasser fügen einem Oscharu 1W6 Schadenspunkte zu. Völliges Eintauchen in Salzwasser fügt ihm pro Runde 4W6 Schadenspunkte zu. Diese Effekte werden von den Umgebungsschutzvorrichtungen der meisten Rüstungen vereitelt.

Schleim (AF) Als Schnelle Aktion kann ein Oscharu Schleim auf ein leeres, angrenzendes Feld abgeben und es so zu Schwierigem Gelände machen. Ein Oscharu kann diese Fähigkeit 1W4 Mal am Tag nutzen, ehe er wenigstens 8 Stunden rasten muss, um seine Schleimvorräte aufzufüllen.

**OSCHARU-REKTOR****HG 8****EP 4.800**

Oscharu-Aspirant

RG Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG TP 105 RP 4

ERK 19; KRK 20

REF +9; WIL +13; ZÄH +7;

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Salz

Für die schneckenartigen Oscharus sind Religion und Wissenschaft zwei Seiten derselben Münze – Konzepte mit denselben umfassenden Abhängigkeiten wie Leben und Tod. Diese schüchternen Mönchswissenschaftler widmen ihre Leben dem Studium diverser Wissenschaftsgebiete und teilen ihre Erkenntnisse mit anderen Oscharus und Völkern, die eine ähnliche Leidenschaft für Offenbarungen an den Tag legen. Sie widmen ihre Entdeckungen ihrer Gottheit Yaraesa, einer Schutzgottheit des Lernens und der Wissenschaft.

Oscharische Ortschaften sind im Grunde stadtgroße Universitäten. Individuen, welche ähnliche Gebiete studieren, bilden Studiengruppen, um sich gegenseitig bei der Arbeit zu unterstützen. Um solche Zusammenkünfte und Arbeitsstätten entstehen ganze Stadtviertel, in denen man Kantinen, große Bibliotheken,



OSCHARU

Wohnquartiere und Arbeitsplätze passend zu den hiesigen Studiengebieten finden kann.

Diese ultimative Suche nach Wissen kennt keine planetaren Grenzen – Oscharus brechen oft zu Expeditionen in andere Sonnensysteme auf, um fremde Planeten, Sterne oder sogar die Leere des Alls selbst zu studieren. Ebenso gehen sie auf diplomatische Missionen, um mit anderen intelligenten, ähnlich nach Erleuchtung strebenden Völkern Wissen auszutauschen.

Auch wenn Oscharus in Geist und Glauben standhaft erscheinen, sind sie körperlich zerbrechlich. Nicht nur erleiden sie durch Salz und Salzwasser Schaden, sie sind auch stark von Feuchtigkeit und feuchten Umgebungen abhängig. Kontakt mit extremer Hitze oder direktem Sonnenlicht über längere Zeit hinweg ohne schützende Magie oder Rüstung sorgen dafür, dass es ihnen schlecht geht. Jene ohne magisches Können neigen oft dazu, ihre Kleider einzustecken und große Mengen an Wasser mitzuführen, wenn sie trockene Regionen erkunden.

Oscharus sind zwar bereit, sich großen Gefahren zu stellen, sind zugleich aber auch ängstlich und paranoid. Ihre größte Furcht besteht darin, dass ihr Wunsch, die Galaxis zu erkunden und Wissen mit anderen Völkern auszutauschen, dazu führen könnte, dass sie versklavt und ausgebeutet – oder sogar ausgelöscht – werden könnten. Um diese Paranoia zu bekämpfen, weigern sie sich, die Sicherheit ihrer Universitätsstädte allein zu verlassen und nehmen stets wenigstens einen Artgenossen mit, damit man sich gegenseitig schützen, beruhigen und gegebenenfalls sogar trösten kann. Manchmal entwickeln sie solche Bande sogar zu ähnlich sensitiven Angehörigen anderer Völker und etablieren so ein System gegenseitiger Unterstützung.

Der durchschnittliche Oscharu ist 1,20 m groß und wiegt 140 Pfund. Hautfarbe und -musterung variieren



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 IN, +2 WE, -2 KO

Trefferpunkte: 2

Größenkategorie und Kreaturenart: Oscharus sind Mittelgroßer Monströse Humanoide.

Dunkelsicht: Oscharus besitzen Dunkelsicht 18 m.

Oscharu-Fortbewegung: Oscharus besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 7,50 m und für Schwimmen von 7,50 m.

Empfindlichkeit gegenüber Salz (AF): Siehe Seite 86.

Gläubiger Wissenschaftler: Oscharus betrachten Religion und Wissenschaft als ein singuläres Konzept und nutzen ihre Kenntnisse auf dem einen Gebiet, um Lücken auf dem anderen zu schließen. Ein Oscharu kann mittels Biowissenschaften Kreaturen identifizieren, die normalerweise Mystik unterfallen (und umgekehrt).

Polymath: Oscharus verbringen ihr Leben mit dem Sammeln großer Mengen an Wissen und haben daher oft passende Informationen in jeder Lebenslage zur Hand. Ein Oscharu kann ein Mal am Tag automatisch einen Erfolg bei der Handlung Jemand anderem helfen bei einem intelligenzbasie-

renden Fertigkeitswurf erzielen.

Schleim (AF): Siehe Seite 86.

stark. Selbst zwei Elternteile mit ähnlichen Mustern oder Färbungen könnten völlig anders aussehende Nachkommen haben – es ist nicht ungewöhnlich, dass eine beige, leopardenfleckige Oscharu rote oder grüne tigergestreifte Nachkommen hervorbringt. Diese Vielfältigkeit wird von den Oscharus gefeiert, welche die Berechenbarkeit des Aussehens bei anderen humanoiden Völkern als befremdlich, ungewöhnlich und faszinierend empfinden – in den meisten Universitätsstädten gibt es daher ein eigenes Viertel, in dem man sich mit Xenogenetik befasst.

PAHTRA



PATHRA-ERMITTLER
HG 2
EP 600



PAHTRA-PIRSCHER
HG 6
EP 2.400

PAHTRA-ERMITTLER**HG 2****EP 600**

Pahtrischer Technomagier
N Mittelgroße Humanoider (Pahtra)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG TP 20**ERK** 12; **KRK** 13**REF** +3; **WIL** +5; **ZÄH** +1**Verteidigungsfähigkeit** Behände**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Taktischer Schlagstock +4 (1W4+2 W)**Fernkampf** Statische Ionenpistole +6 (1W6+2 Elk; Krit. Überspringend 2)**Bekannte Technomagierzauber** (ZS 2; Nahkampf +4, Fernkampf +6)

1. (3/Tag) – *Stromschlag*, *Technik entdecken*
- 0 (Beliebig oft) – *Energiestrahl*, *Magie entdecken*

SPIELWERTE**ST** +0; **GE** +2; **KO** +0; **IN** +4; **WE** +1; **CH** +1**Fertigkeiten** Akrobatik +12, Beruf (Tänzer) +7, Computer +12, Heimlichkeit +12, Mystik +7**Sprachen** Gemeinsprache, Pahtrisch, Veskish**Sonstige Fähigkeiten** Magische Hacks (Daten überfliegen), Zauber speicher (Tätowierung)**Ausrüstung** Kasatha-Mikrokord I, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Schlagstock**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Vesk-6)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Behände (AF) Ein Pahtra im Zustand Haltlos erhält nicht zugleich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidet auch nicht die normalen Mali auf Angriffswürfe. Er kann sich als Schnelle Aktion statt als Bewegungsaktion aus dem Zustand Haltlos befreien.

PAHTRA-PIRSCHER**HG****EP 2.400**

Pahtrischer Agent

N Mittelgroße Humanoider (Pahtra)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14**VERTEIDIGUNG TP 82 RP 4****ERK** 18; **KRK** 19**ZÄH** +5; **REF** +8; **WIL** +9**Verteidigungsfähigkeit** Behände, Entrinnen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Taktisches Messer +12 (2W4+6 H)**Fernkampf** Verbesserte Halbautomatische Pistole +14 (2W6+6 S) oder Taktisches Schirraugengewehr +14 (1W10+6 S)**Angriffsfähigkeiten** Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8**SPIELWERTE****ST** +0; **GE** +5; **KO** +0; **IN** +3; **WE** +2; **CH** +1**Fertigkeiten** Akrobatik +14, Athletik +19, Beruf (Söldner) +19, Bluffen +14, Heimlichkeit +19, Kultur +19, Motiv erkennen +19**Sprachen** Gemeinsprache, Pahtrisch, Veskish**Sonstige Fähigkeiten** Agententricks (Behindernder Trick, Gespür für Wahrheit), Spezialisierung (Detektiv)**Ausrüstung** Elite-Stationsmontur, Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 24 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Taktisches Messer, Taktisches Schirraugengewehr mit 25 Schuss Scharfschützenmunition**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Vesk-6)**Organisation** Einzelgänger oder Paar**BESONDERE FÄHIGKEIT****Behände (AF)** siehe oben.

Die katzenartigen Pahtras zählen zu den bekanntesten Völkern des Veskariums. Sie stammen von einer grünen Welt, die sie Pulonis nennen, während das Veskarium den Planeten nur als Vesk-6 bezeichnet.

Da ihre Heimatwelt eine recht niedrige Schwerkraft und schnelle Raubtiere aufweist, haben die Pahtras sich zu schlanken Wesen mit langen, humanoiden Gliedmaßen entwickelt. Die Fellfarbe rangiert von einem beigen Braun bis zu Schwarz- und Grautönen, die Augen können praktisch jede Farbe besitzen.

Gemäß uralter Traditionen liefert das einzigartige Gesichtsmuster eines Pahtras Hinweise auf seinen Charakter und Potential, so dass manche Pahtragemeinschaften Jugendlichen immer noch eine bestimmte Rolle zuweisen, nachdem ihre Gesichtszeichnung von einem pahtrischen Aspiranten gedeutet wurde. Die jüngeren Generationen wenden sich aber zunehmend von dieser vom Aberglauben geprägten Tradition ab, zumal immer mehr Neuigkeiten Vesk-6 erreichen, dass Pahtras auf anderen Welten es ebenso halten.

Andere uralte Riten sind hingegen immer noch weitverbreitet: So ist es jedem Pahtra auferlegt, unabhängig von seinem Status in der Gesellschaft mit Erreichen des 15. Lebensjahres an einem einwöchigen,



PAHTRA

gefährlichen Wettkampf teilzunehmen. Hierbei werden Gruppen aus jeweils zwölf Heranwachsenden in den Dschungel geschickt, um sich natürlichen Gefahren und ihren Gleichaltrigen in Kriegsspielen und Überlebensherausforderungen zu stellen. Dabei kommt es jedes Jahr zu Todesfällen. Wie ein Pahtra bei diesem Ritus abschneidet, bestimmt oft seine gesellschaftlichen Aufstiegsmöglichkeiten.

Die meisten Pahtras sind asexuell und nur eine recht kleine Anzahl von Elternpaaren sorgt für jeweils sechs- bis achtköpfigen Nachwuchs am Stück. Pahtras gehen lebenslange, teils polygame Bindungen ein, stellen den Individualismus aber an erste Stelle. Schon mit den ersten Schritten streben sie danach, sich von ihren Geschwistern zu unterscheiden, indem sie eine einzigartige Fähigkeit entwickeln und perfektionieren. Dies macht sie auch Konformität gegenüber sehr misstrauisch, wie sie z.B. von den veskischen Gouverneuren verlangt wird. Fremden misstrauen sie zutiefst, während sie ihre Freunde mit aller Macht beschützen.

In der pahtrischen Kultur sind die beiden wichtigsten Karrierebereiche in der Musik und im Kampf verankert und alle anderen Tätigkeiten werden danach bewertet, in welchem Bezug sie zu diesen beiden Bereichen stehen. Pahtras sehen aber auch starke Synergien in diesen Bereichen und nutzen Musik nicht nur als künstlerische Ausdrucksmöglichkeit, sondern auch um Kämpfe zu koordinieren und Gegner einzuschüchtern. Pahtras treffen stets den Ton und sind geborene Musiker, so dass Musik in ihrer Gesellschaft auch eine zentrale Rolle spielt. Sie nutzen Arien, Balladen und komplexe Musicals, um die Geschichten ihrer legendären Helden zu erzählen, und stärken ihre Moral im Kampf mit tiefer Bassmusik und Trommeln.

Als die erste Welle der veskischen Streitkräfte auf Vesk 6 landete, waren die Pahtras technisch weit weniger fortgeschritten und ihre vielen Nationen nicht geeint oder uniform, egal wie viele Ähnlichkeiten sie untereinander auch aufwiesen. Letztendlich konnten sie den hochmodernen veskischen Raumschiffen, Waffen und der Macht eines interplanetaren Imperiums nicht widerstehen. Ihre kriegerischen Traditionen, ihre Ortskunde und der Wille, ihre Heimat nicht kampflos aufzugeben, sorgten aber dafür, dass die Vesken keinen schnellen oder leichten Eroberungsfeldzug führen konnten. Ihr mutiger Widerstand nötigte den Vesken sogar ziemlichen Respekt ab. Während des Krieges wurden einige kleinere Pahtrakollektive zerstört, während andere sich verbündeten und zu größeren und unterschiedlicheren Nationen und Staaten heranwuchsen. Mit der Zeit unterzeichneten alle diese großen Pahtronationen Verträge mit dem Veskarium – sie akzeptierten die veskische Herrschaft und die Gesetze

VOLKSMERKMALE

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

Trefferpunkte: 4

Größenkategorie und Kreaturenart: Pahtras sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Pahtra.

Pahtra-Sinne: Pahtras besitzen Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m.

Behände: Siehe Seite 88.

Begabt: Pahtras erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobistik, Heimlichkeit und eine Berufsfertigkeit ihrer Wahl.

Misstrauisch: Pahtras erhalten einen Volksbonus von +2 gegen Bezauberungs- und Zwangeffekte.



des Imperiums, behielten dafür aber das Recht der Selbstverwaltung in lokalen Fragen. Nur die planetare Hauptstadt, die gewaltige Militärbasis Leitstelle 6, von wo aus der für den Planeten eingesetzte Hochdespot agiert, wird gänzlich und offen von veskischen Offizieren und Beamten regiert. Abgelegene Regionen unterstehen dagegen einem Konsul, welcher mit den örtlichen Pahtraregierungen zusammenarbeitet. Die meisten Konsuln sind veskische Soldaten im Ruhestand, es gibt aber auch ein paar Pahtras unter ihnen.

Vesk-6 und seine Bevölkerung sind mittlerweile ein unverrückbarer Teil des Veskarium, allerdings folgen die meisten Pahtras auch weiterhin ihren kulturellen Traditionen und vertrauen auf ihre uralte Lebensweise, damit sie sich von der veskischen Herrschaftsschicht unterscheiden (und zu dieser oft weiten Abstand halten). Einige pathrische Gruppen möchten die Vesken

für ihren Eroberungsfeldzug strafen und sie am liebsten vom Planeten vertreiben, auf das Pulonis wieder eine reine Pahtrawelt wird. Allerdings schaffen sie es mit ihren Bemühungen bestenfalls, den Zorn der Legionen der Friedenshüter des Veskariums auf sich zu ziehen.

Die meisten Pahtras, welche nicht unter veskischer Herrschaft leben wollen, nutzen die Chancen, die sich durch die Allianz zwischen dem Veskarium und den Paktwelten bieten, um fern ihrer Heimatwelt als Söldner, Entdecker, Musiker oder Seher ihr Glück zu versuchen.

PHENTOMIT



PHENTOMIT
HG 1/2
EP 200

**PHENTOMIT-
BRÜCKENBAUER**
HG 6
EP 2.400

PHENTOMIT

EP 200

NG Mittelgroßer Humanoider (Phentomit)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG TP 12

ERK 10; KRK 11

ZÄH +0; REF +3; WIL +2

Verteidigungsfähigkeit Akklimatisiert

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +2 (1W6+1 W)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +4 (1W6 S)

SPIELWERTE

ST +1; GE +3; KO +0; IN +1; WE +2; CH +0

Fertigkeiten Akrobistik +9, Athletik +9, Kultur +4, Technik +4, Überlebenskunst +9

Sprachen Orrianisch

Sonstige Fähigkeit Wärmesicht

Ausrüstung Knüppel, Taktische Halbautomatische Pistole mit 18 Schuss Handfeuerwaffenmunition

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Orry)

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-5)

HG 1/2

PHENTOMIT-BRÜCKENBAUER

HG 6

EP 2.400

Phentomitischer Agent

NG Mittelgroßer Humanoider (Phentomit)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG TP 80

ERK 18; KRK 19

ZÄH +5; REF +12; WIL +5

Verteidigungsfähigkeiten Akklimatisiert, Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Taktisches Messer +12 (2W4+8 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +14 (1W6+6 S) oder Taktisches Schirraugengewehr +14 (1W10+6 S)

Angriffsfähigkeiten Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +19, Athletik +19 (Klettern oder Schwimmen +27), Kultur +14, Technik +14, Überlebenskunst +19

Sprache Orrianisch

Sonstige Fähigkeiten Agententricks (Trittsicher), Spezialisierung (Teufelskerl), Wärmesicht,

Ausrüstung Elite-Stationsmontur, Taktisches Messer, Taktische Halbautomatische Pistole mit 27 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Taktisches Schirraugengewehr mit 20 Schuss Scharfschützenmunition

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Orry)

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Akklimatisiert (AF) Siehe oben. **Wärmesicht (AF)** Siehe oben.

Phentomiten sind auf Orry heimisch, einer ungewöhnlichen Ansammlung von Landmassen, welche in regulären Umlaufbahnen um eine Gravitationsanomalie im Nahen Welt Raum kreisen. Vor Jahrtausenden war der Planet Orry ein technomagisches Utopia, bis ein gewaltiger Industrieunfall die Welt zerriss. Die dabei entstandenen mystischen Gravitationskräfte sorgten allerdings dafür, dass jene Landmassen, die die Katastrophe überstanden hatten, bewohnbar blieben, auch wenn diese nur noch eine dünne Atmosphäre an sich binden konnten. Orry besteht nun aus 10 etwa nationengroßen Landmassen und mehreren Dutzend kleineren Brocken, welche langsam um einen gemeinsamen Punkt herum rotieren, wobei sie sich zuweilen auf wenige Meter an nähren, aber nie miteinander kollidieren.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Akklimatisiert (AF)

Phentomiten sind an dünne Atmosphären und große Höhenlagen (GRW, S. 396-397) gewöhnt und zählen hinsichtlich Langsamem Ersticken (GRW, S. 404) als Kleine Kreaturen.

Wärmesicht (AF) Als Volle Aktion kann ein Phentomit seine Sichtwahrnehmung so justieren, dass er die zurückgebliebenen Wärmespuren von Kreaturen sehen kann. Dies erlaubt es ihm, mittels Wahrnehmung Spuren so zu folgen, als würde er Überlebenskunst nutzen. Ferner verleiht es ihm die Allgemeine Kreatureneigenschaft Spuren folgen. Während diese Fähigkeit aktiv ist, erhält der Phentomit einen Malus von -1 auf Reflexwürfe. Er kann diese Fähigkeit als Bewegungsaktion deaktivieren.





PHENTOMIT

Die überlebenden Bewohner des Planeten schlugen sich in den folgenden Jahrhunderten durch, hatten aber viele wissenschaftliche und magische Fortschritte ihrer Ahnen verloren. Die heutigen Phentomiten leben in Nationen, in denen Agrarkultur, Handel und Handwerk auf technisch niedrigem Niveau vorherrschen. Sie haben sich an die sauerstoffarme Umgebung so angepasst, wie es bei Bewohnern von großen Höhenlagen der Fall wäre. Ihre Augen haben sich an die Dunkelheit gewöhnt und spezielle Nervencluster ausgebildet, welche ihnen begrenzte Wärmesicht verleihen – dies könnte aber auch eine Mutation infolge der arkanen Strahlungen sein, die bei Orrys Zerstörung freigesetzt wurden.

Der typische Phentomit ist 2,10 m groß und wiegt 175 Pfund. Seine Haut ist von blauer Farbe, weist aber striemenartige Bereiche anderer Färbungen hauptsächlich auf Brust und Armen auf, die nach Herkunftsgebiet variieren – manche besitzen grüne und gelbe Zeichnungen, andere rote und purpurne. Ihre Bocksbeine verleihen ihnen im Vergleich zu den meisten anderen Humanoiden höhere Sprungkraft und ihre in Hufen auslaufenden Beine geben ihnen Trittsicherheit auf felsigen Hängen. Phentomiten dekorieren ihre großen Stirnhöcker gern mit Schmuckstücken religiöser oder persönlicher Bedeutung.

Die Ackerlande von Orry liefern den Phentomiten die meisten der benötigten Ressourcen, Nahrungsmittel und Naturfasern, während es auf den größten Landmassen wenigsten ein paar Bergwerke gibt. Phentomitische Städte variieren vom idyllischen Niyriki, einer Künstlerenklave am Ufer des Dämmersees, bis zum geschäftigen Qabu mit seinen Fabriken. Straßen aus einem unbekannten Material ziehen sich kreuz und quer über alle Landmassen; diese Überreste von Orrys Vergangenheit haben dem Zahn der Zeit widerstanden und werden nun von Reisenden und Wagen genutzt, welche von kräftigen, sechsbeinigen Zugtieren bewegt werden.

Das Reisen zwischen den dahintreibenden Inseln wird von einer Elitekaste der Phentomiten ermöglicht, den sogenannten Brückenbauern. Mit todesverachtender Akrobatik springen sie über die Klüfte zwischen den Landmassen hinweg und errichten temporäre Brücken aus Holz und Seilen. Selbst mit Hilfe von Brückenbauern können solche Reisen aber Monate erfordern, kommen sich die größten und am langsamsten treibenden Inseln doch jedes Jahr nur für kurze Zeit näher. Diese Reisen sind zudem sehr gefährlich – wer über den Rand einer Landmasse oder von einer dieser Behelfsbrücken stürzt, riskiert den Sturz in Orrys Gravitationsanomalie und damit den sicheren Tod.

Die Paktwelten sind erst vor kurzem auf die Phentomiten gestoßen. AbadarCorp hat die kleine Raumstation Harmonie-Eins im Orbit um die Landmassen konstruiert, da es aufgrund der Schwerkraftanomalie im Herzen der Ansammlung sehr gefährlich ist, mit Raumschiffen auf einer der Landmassen landen zu wollen. Orrys Handelspartner haben daher zugestimmt, nur in einem ihnen zugewiesenen Bereich außerhalb von Zisfahani zu landen, der größten Stadt dieser Welten. Zu anderen Landmassen gilt es dann wie die Einheimischen mit Hilfe der Brückenbauer zu reisen.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 WE, -2 KO

Trefferpunkte: 4

Größenkategorie und Kreaturenart: Phentomiten sind Mittelgroße Humanoiden mit der Unterart Phentomit.

Akklimatisiert: Siehe Seite 90.

Dunkelsicht: Phentomiten besitzen Dunkelsicht 18 m.

Wärmesicht: Siehe Seite 90.

Angeborene Beweglichkeit: Phentomiten erhalten einen Volksbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern oder Springen.



PLASMASCHLICK



PLASMASCHLICK
HG 16
EP 76.800

PLASMASCHLICK

EP 76.800

N Gigantischer Schlick

INI +5; **Sinne** Augenlos, Blindsight (Gedanken) 18 m; **Wahrnehmung** +28

Aura Elektromagnetisches Feld (30 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG TP 305

ERK 30; KRK 32

REF +16; WIL +12; ZÄH +20

Immunitäten wie Schlick, Elektrizität, Feuer, Säure;

Resistenz Kälte 30; **SR** 15/ -; **Verteidigungsfähigkeiten**

Leerenanpassung, Plasma absaugen

HG 16

SPIELWERTE

ST +7; GE +5; KO +10; IN -; WE +0; CH +0

Fertigkeiten Akrobistik +28 (Fliegen +36), Steuerung +28 (nur zum Navigieren)

Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Sonnenanpassung, Sternenflug, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Sonne oder Vakuum

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elektromagnetisches Feld (AF) Ein Plasmaschlick erzeugt ein extrem starkes Elektromagnetisches Feld, welches Elektronik und Signale stört. Innerhalb des Wirkungsbereichs funktionieren Elektronische Signale wie z.B. die von Kommunikationseinheiten nicht. Wenn eine Kreatur einen Gegenstand mit Ladungen im Wirkungsbereich aktiviert, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen werden dem Gegenstand alle Ladungen abgesaugt und die genutzte Aktion ist verloren. Beginnt ein Technologisches Konstrukt seinen Zug im Wirkungsbereich, muss es einen Reflexwurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erhält es den Zustand Wankend und kann 1W4 Runden lang keine energiebasierten Angriffe einsetzen. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur oder der Gegenstand für 24 Stunden gegen das Elektromagnetische Feld des Plasmaschlicks immun.

Magnetische Anziehungskraft

(AF) Als Bewegungsaktion kann ein Plasmaschlick alle Mittelgroßen oder kleineren Kreaturen und nicht mitgeführte oder am Leib getragene Gegenstände von maximal Leichter Last innerhalb von 30 m um bis zu 9 m auf sich zuziehen (REF, SG 22, keine Wirkung; der SG steigt bei Technologischen Konstrukten und technischen Gegenständen um 5).

Plasma absaugen (AF) Ein Plasmaschlick kann ein Mal am Tag als Volle Aktion die

Ladungen von Plasmawaffen innerhalb von 30 m Entfernung absaugen und eine Anzahl an Trefferpunkten gleich der Höchstzahl an Ladungen zurückverlangen, die er einer Batterie abgesaugt hat (Beispiel: Sind eine Batterie mit 4 Ladungen und eine Batterie mit 10 Ladungen betroffen, erlangt der Schlick 10 TP zurück). Jeder Waffe steht ein Reflexwurf gegen SG 22 zu, um von diesem Effekt nicht betroffen zu sein.

Plasmastoß (AF) Der Plasmastoß eines Plasmaschlicks ist ein Fernkampfangriff mit Grundreichweite 18 m und dem Kritischen Treffereffekt Schwere Wunde.

Plasmaschlicke sind gewaltige knisternde Gewebe aus elektromagnetischer Energie und stellen selbst für die erfahrensten Raumfahrer der Paktwelten beachtliche Bedrohungen dar. Ein Plasmaschlick nimmt meistens eine grob kugelförmige Gestalt an und pulsiert in strahlendem rosa, purpurnem und blauem Licht. Sein Leib ist ein komplexes Netzwerk, das an seinen



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Hieb +27 (5W8+23 Elk & Feu; Krit Schwere Wunde [SG 22])

Fernkampf Plasmastoß +30 (10W6+16 Elk & Feu; Krit Schwere Wunde [SG 22])

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Angriffsfähigkeit Magnetische Anziehungskraft

vielen Knoten weißglühende Intensität erreicht. Diese Schlicke sieht man meistens in der direkten Nähe der Oberfläche von Sonnen, Entdecker haben die rätselhaften Wesen aber auch schon über mächtigen elektromagnetischen Phänomenen in zahlreichen Systemen schweben sehen, sei es in der Leere des Alls oder auf der Oberfläche explosiver Planetoiden.

Ein typischer Plasmaschlick hat eine grobe Kugelgestalt von etwa 6 m Durchmesser und wiegt knapp 100 Tonnen.

Schon vor dem Intervall wurden die Ursprünge dieser Schlicke heiß debattiert – bereits damals spekulierten viele Gelehrte, die Kreaturen würden von der Ebene des Feuers stammen und von den Sonnen bewohnter Systeme angezogen. Vor fast einem Jahrhundert wurden aber im Innern der Sonne der Paktwelten verlassene Städte gefunden und Bewohner der Ebene des Feuers behaupten, das in tieferen Schichten der Sonne noch weitere Zivilisationen existierten – dies führte zu einer Reihe weiterer Theorien, deren Masse in direktem Widerspruch zur Seltenheit dieser Schlicke steht.

Eine der populärsten Hypothesen besagt, dass in den verlassenen Städten in der Sonne, heute als der Brennende Archipel bekannt, einst von einer uralten Zivilisation Versuche unternommen worden waren, die Macht des Sternes zu bändigen. Dabei wurden die ersten Plasmaschlicke erschaffen, doch verloren die Wissenschaftler alsbald die Kontrolle über ihr Werk und wurden von ihren Schöpfungen ausgelöscht. Die entfesselten Plasmaschlicke setzten nicht nur die technischen Verteidigungsmaßnahmen ihrer Schöpfer außer Gefecht, sondern lösichten zudem auch sämtliche digitalen Speicher der Städte und damit das kollektive Wissen, welches die Zivilisation zum Überleben benötigte. Diese Theorie basiert natürlich völlig auf Vermutungen und erklärt auch nicht die Anwesenheit von Plasmaschlichen in anderen Sonnensystemen, wird aber oft von jenen herangezogen, die davor warnen, sich zu sehr auf Technik zu verlassen.

Sareniten verneinen solche Theorien stark; viele von ihnen glauben, die Dämmerblume selbst hätte die Städte in der Sonne erschaffen und würde niemals erlauben, dass sie ein solches Schicksal erfahren. Manche ihrer Gläubigen denken, dass die Göttin auch die Plasmaschlicke als Wächter des Archipels und Orten in den Sonnen anderer Systeme geschaffen hätte – was auch immer die Sonnenstädte entvölkert hat, hätte dies also trotz des Schutzes der Schlicke getan.

Plasmaschliche werden häufig im Randbereich von Sonnen vor massiven Protuberanzen gesichtet, so dass viele darin Verbindungen zu erkennen glauben. Einige der Anhänger Sarenraes behaupten, die Schlicke selbst würden die Eruptionen bei der Suche nach einem in den Tiefen der Sonne verborgenen Artefakt auslösen. Jüngere Erkenntnisse deuten aber eher darauf hin, dass die Eruptionen ein Element bei der Fortpflanzung der Schlicke sind.

Vor mehreren Jahrhunderten, kurz nachdem das Driftreisen allgemein verbreitet worden war, berichtete die Besatzung eines kleinen Raumschiffs nach einer Routinereise durch den Drift von der Begegnung mit einem gewaltigen Plasmaschlick, dessen Durchmesser einem Vielfachen dessen der Sonne der Paktwelten entsprach. Seitdem wird dieser Schlick (sofern es denn

derselbe ist) alle paar Jahrzehnte gesichtet – wobei er offenbar stetig wächst. Wie der Plasmaschlick in den Drift gelangt, weiß niemand. Wahrscheinlich wurde er bei Aktivierung eines Driftantriebs aus der Materiellen Ebene gerissen, allerdings vermuten manche auch eine tiefere Verbindung zwischen dem Schlick und dem Drift, welcher eigentlich nur mittels jener Technik betreten werden kann, die von der K.I.-Gottheit Triune verfügbar gemacht worden war. Einige Gelehrte denken sogar, dass die Fähigkeiten der Kreatur zum Verzerren elektromagnetischer Felder dem Schlick irgendwie den Zugang zum Drift ermöglicht.

Ihre starken elektromagnetischen Felder machen Plasmaschlicke im Vakuum des Weltalls extrem gefährlich, da selbst abgeschirmte Schiffe nach einer Begegnung mit ihnen hilflos durch den Weltraum treiben können. Ähnlich sind die Ränder von Plasmaschlick-Territorien in den seltenen Fällen, in denen sie sich auf bewohnten Planeten niederlassen, von den staubigen Wracks funktionsunfähiger Fahrzeuge gezeichnet, deren Besitzer sie zurückgelassen haben. Kaum jemand überlebt den Kontakt mit einem Plasmaschlick, doch auch diese wenigen tragen meistens entsetzliche Wunden davon, die sie auf immer an die furchtbare Macht der Schlicke erinnert.

Eine kleine Gruppe planarer Abkömmlinge mit Verbindungen zur Ebene des Feuers, die bei unterschiedlichen Streitkräften gedient haben, behaupten, als „die Sonnenötter“ aktiv Jagd auf Plasmaschlicke zu machen. Sie verfügen zusätzlich zu ihrer angeborenen Resistenz oder sogar Immunität gegen Feuer über elektrizitätsresistente Rüstungen und Verteidigungsausrüstungsstücke. Gegenwärtig tragen sie mächtige Schallwaffen zusammen, um die Verteidigungsfähigkeiten der Schlicke zu umgehen. Doch selbst angesichts ihrer Vorbereitungen und Erfahrung gehen sie ein beachtliches Risiko für einen kaum erkennbaren Lohn ein – allerdings dürfte jeder, der es mit einem Plasmaschlick aufnehmen kann, für seine Dienste eine hohe Summe verlangen können ...

PLASMAABLEITER

Eine Tochtergesellschaft von AbadarCorp im Brennenden Archipel konnte teilweise die plasmaabsaugenden Fähigkeiten der Plasmaschlicke erforschen und technologisch nachahmen. An einigen Märkten werden mittlerweile leicht instabile Prototypen von Plasmaableitern verkauft.

PLASMAABLEITER

STUFE 6

TECHNISCHER GEGENSTAND PREIS 4.300 LAST 1

Dieser Bandelier gibt bei Aktivierung ein dumpfes, knistern-des Summen von sich. Wird der Benutzer von einer Plasmawaffe getroffen, werden der Elektrizitäts- und der Feuerschaden jeweils halbiert oder um jeweils 5 Punkte reduziert, sofern dies weniger sein sollte. Die Anzahl an vereiterten Schadenspunkten wird der Batterie des Ableiters als Ladungen zugeführt. Sollte dies die Batterie überladen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen wird sie zerstört und fügt dem Benutzer 1W6 Schadenspunkte pro überschüssiger Ladung zu.

Ein Plasmaableiter nutzt Superkapazität. Jede angebrochene Minute Aktivität verbraucht 10 Ladungen.



QUORLU



QUORLU
HG 2
EP 600



QUORLU-PIONIER
HG 9
EP 6.400

**QUORLU****HG 2****EP 600**

N Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +12

VERTEIDIGUNG **TP 23**

ERK 13; **KRK** 14; +4 gegen Ansturm, Versetzen, Zu-Fall-bringen
REF +1; **WIL** +7; **ZÄH** +3; +2 gegen Blutung

Immunitäten Gift, Krankheit; **Resistenz** Feuer 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Endotherm, Kann nicht in die Zange genommen werden, Lithisch, Standfest

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 21,50 m

Nahkampf Mk.1 Hitzeverstärker-Handschuh +9 (1W6+2 W & Feu; Krit Entzündend 1W4)

Fernkampf Statische Ionenpistole +7 (1W6+2 Elk; Krit Über-springend 2)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7, Computer +7, Diplomatie +12, Motiv erkennen +12, Naturwissenschaften +12

Sprachen Gemeinsprache, Quorlu

Sonstige Fähigkeiten Tunnelgräber, Vielarmig (3)

Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Hitzeverstärker-Handschuh, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Team (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Kälte (AF) Wenn ein Quorlu Kälteschaden erleidet, erhält er zudem für 1 Runde den Zustand Erschöpft. Dieser Effekt verstärkt einen bereits vorliegenden Zustand Erschöpft nicht zu Entkräften.

Endotherm (AF) Ein Quorlu besitzt Resistenz 5 gegen Feuer; diese Resistenz ist mit einer anderen Quelle für Feuerresistenz kumulativ.

Lithisch (AF) Die auf Silikon basierende Physiologie eines Quorlus verleiht ihm Immunität gegen Gifte und Krankheiten. Er erhält keine Vorteile aus Drogen, Medikamenten und ähnlichen nichtmagischen Substanzen. Er erlangt ferner einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Blutungseffekte. Ein Quorlu atmet nicht und erleidet nicht die Umgebungseffekte, die mit einem Aufenthalt im Vakuum verbunden sind.

Standfest (AF) Ein Quorlu erhält einen Volksbonus von +4 auf seine RK gegen Kampfmanöverwürfe für Ansturm, Versetzen oder Zu-Fall-bringen.

Tunnelgräber (AF) Ein Quorlu kann sich mit einer Bewegungsrate von 1,50 m pro Minute durch Erde graben. Dank seiner großen Körperwärme kann er sich sogar mit einer Bewegungsrate von 30 cm pro Minute durch Stein graben. Ein grabender Quorlu kann einen Tunnel hinter sich zurücklassen.

QUORLU-PIONIER**HG 9****EP 6.400**

Quorlu-Soldat

N Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG **TP 145 RP 4**

ERK 22; **KRK** 24; +4 gegen Ansturm, Versetzen, Zu-Fall-bringen

REF +9; **WIL** +10; **ZÄH** +11; +2 gegen Blutung

Immunitäten Gift, Krankheit; **Resistenz** Feuer 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Endotherm, Kann nicht in die Zange genommen werden, Lithisch, Standfest

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 21,50 m

Nahkampf Mk.2 Hitzeverstärker-Handschuh +18 (2W6+12 W & Feu; Krit Entzündend 1W8)

Fernkampf Rotstern-Plasmakanone +21 (Explosion [1,50 m, 2W10+9 Elk & Feu, SG 16]; Krit Entzündend 1W8) oder Splittergranate III +21 (Explosion [4,50 m, 4W6 S, SG 16])

Angriffsfähigkeiten Ausrüstungskniffe (Heftige Explosion, Plasmabrenner [1W8]), Einschrankender Angriff (SG 16, 3 Runden), Granatenexperte (10,50 m), Eröffnungssalve, Kampfstile (Grenadier, Guerilla), Schwerer Beschuss (+3 Schaden)

SPIELWERTE

ST +3; **GE** +4; **KO** +6; **IN** +1; **WE** +0; **CH** +1

Fertigkeiten Athletik +22, Einschüchtern +17, Technik +17

Sprachen Gemeinsprache, Quorlu

Sonstige Fähigkeiten Tunnelgräber, Vielarmig (3)

Ausrüstung Verbesserter Schillerpanzer, Mk.2 Hitzeverstärker-Handschuh, Rotstern-Plasmakanone mit 2 Hoch-



QUORLU

HITZEVERSTÄRKENDE HANDSCHUHE (EINHÄNDIGE FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN)

FLAMME	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIELL
Hitzeverstärker-Handschuh, Mk.1	2	500	1W6 W & Feu	Entzündend 1W4	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Hitzeverstärker-Handschuh, Mk.2	7	7.500	2W6 W & Feu	Entzündend 1W6	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Hitzeverstärker-Handschuh, Mk.3	12	33.200	5W6 W & Feu	Entzündend 2W6	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Hitzeverstärker-Handschuh, Mk.4	16	178.250	10W6 W & Feu	Entzündend 2W8	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)

leistungsbatterien (je 40 Ladungen), Splittergranaten III (2), Zünder, Sprengstoff (Splitter III [2])

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Team (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Kälte

(AF) Siehe Seite 94.

Endotherm (AF) Siehe Seite 94.

Lithisch (AF) Siehe Seite 94.

Standfest (AF) Siehe Seite 94.

Tunnelgräber (AF) Siehe Seite 94.

Quorlus sind vierbeinige Kreaturen auf Silikonbasis, welche über drei Tentakelarme und drei Augenstiele verfügen. Sie stammen von Quorlosch, einer fremdartigen Welt in der Weite, welche geologisch stark aktiv ist und nur über eine dünne Atmosphäre verfügt. Die Quorlus leben in Bauten, die in die frei-liegende Gesteinskruste des Planeten gegraben werden. Dort graben sie nach Mineralien, welche sie als Nahrung verzehren. Diese Bauten ähneln den Ortschaften vieler Humanoider und ihre Bewohner bauen Kristalle an und ernten Gips, Quarze und Salze, von denen sie sich ernähren. Der durchschnittliche Quorlu ist 1,35 m groß und wiegt 350 Pfund.

Aufgrund der heftigen tektonischen Aktivitäten ihrer Welt sind Quorlus kulturell daran gewöhnt, dass nichts von Dauer ist, so dass sie Verluste gut wegstecken können. Sie schätzen Erfahrungen höher als materielle Besitztümer, auch wenn sie nach den Standards anderer Welten unglaublich reich an Rohstoffen sind. Wird eine Quorlu-Ortschaft von Erdbeben oder Lavaströmen beschädigt, graben die Quorlus ihre Anlagen wieder aus und reparieren sie – sie denken aber zu praktisch, als dass sie irgendwo einen Wiederaufbau durchführen würden, wo es wohl wieder zu Zerstörungen kommen dürfte.

Quorlus besitzen eine kristalline lithische Panzerung, welche auf bestimmte Schallfrequenzen empfindlich reagiert. In dieser Schale schwimmen die organischen Strukturen aus Kristallfasern im Plasma. Im Zentrum liegt das mahlende Herz des Quorlus, welches zugleich als Verdauungsorgan und Kreislaufpumpe fungiert und die hohe innere Körpertemperatur des Quorlus generiert. Extreme Kälte kann die endothermischen Reaktionen eines Quorlus verlangsamen und die Kreatur vorübergehend behindern.

Auch wenn Quorlus zähe Kämpfer sein können, macht ihnen der Kampf kaum Freude. Ihre militärischen Traditionen erwachsen aus ihren Tätigkeiten als Pioniere und Baumeister, sowie der Verwendung von Sprengstoffen. Ansonsten bevorzugen sie den Frieden und machen lieber positive neue Erfahrungen. Aufgrund dieser Neigung eignen sie sich eher als Diplomaten und Entdecker denn als Krieger.

Passend zu den friedlichen Neigungen der Quorlus kommt der Umstand, dass die meisten intelligenten Arten ihre Stimmen beruhigend finden, insbesondere wenn sie singen – und Quorlus lieben den Gesang. Ihre Sprache ist melodisch, tonal und trillernd und enthält subtile Vibrationen, welche insbesondere Schirren



VOLKSMERKMALE

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

Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreaturenart: Quorlus sind Mittelgroße Monströse Humanoide.

Empfindlichkeit gegenüber Kälte (AF): Siehe Seite 94.

Endotherm (AF): Siehe Seite 94.

Kann nicht in die Zange genommen werden (AF): Siehe Seite 94.

Lithisch (AF): Die auf Silikon basierende Physiologie eines Quorlus verleiht ihm Immunität gegen Gifte und Krankheiten. Er erhält keine Vorteile aus Drogen, Medikamenten und ähnlichen nichtmagischen Substanzen. Er erlangt ferner einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Blutungseffekte. Ein Quorlu atmet nicht und erleidet nicht die Umgebungseffekte, die mit einem Aufenthalt im Vakuum verbunden sind.

Quorlu-Sinne: Quorlus besitzen Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m.

Schwerfällig: Quorlus besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 7,50 m

Standfest (AF): Siehe Seite 94.

Tunnelgräber (AF): Siehe Seite 94.

Vielarmig (3): Siehe Seite 154.

dank ihrer Empfindsamkeit für delikate Vibrationsverlagerungen als angenehm erachten. Die Sprache der Quorlus ist für andere schwer zu meistern, da sie Höhen und Tiefen umfasst, die vielen Wesen gar nicht möglich sind.

Quorlus können auf allen Teilen der Paktwelten angetroffen werden. Sie haben eine Enklave und diplomatische Vertretung auf der Absalomstation. Viele widmen sich auch der Erkundung, so dass es zahlreiche Quorlus in den Reihen der Sternenkundschafter gibt. Andere arbeiten als Prospektoren in der Diaspora und auf ungastlichen Welten. Quorlus melden sich bereitwillig für Aufgaben, welche für Angehörige von Völkern, die atmen müssen oder geringeren Widerstand gegen Gifte und Krankheiten besitzen, weitaus gefährlicher sind.

HITZEVERSTÄRKER-HANDSCHUHE

Quorlus haben Handschuhe entwickelt, welche die Umgebungshitze speichern und verstärken, so dass man sie im Nahkampf freisetzen kann. Quorlu-Infiltratoren und -Pioniere sind berüchtigt dafür, mit diesen Waffen auch Feuer zu legen, um Gegner zu behindern.

RAUBTIER



KLEINES RAUBTIER
HG 1/3
EP 135

MITTELGROSSES RAUBTIER
HG 1
EP 400

RAUBTIER-SCHWARM
HG 2
EP 600

GROSSES RAUBTIER
HG 4
EP 1.200

RIESIGES RAUBTIER
HG 7
EP 3.200

GIGANTISCHES RAUBTIER
HG 10
EP 9.600

KOLOSSALES RAUBTIER
HG 13
EP 25.600

KLEINES RAUBTIER HG 1/3

EP 135

N Kleiner Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 10; KRK 12

REF +2; WIL +1; ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Natürliche Waffe +3 (1W4 H oder S)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +3, Athletik +3, Heimlichkeit +3

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-21)

MITTELGROSSES RAUBTIER HG 1

EP 400

N Mittelgroße Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG TP 20

ERK 11; KRK 13

REF +3; WIL +1; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Natürliche Waffe +7 (1W6+2 H oder S)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +5, Heimlichkeit +5

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

RAUBTIER-SCHWARM HG 2

EP 600

N Sehr kleines Tier (Schwarm)

INI +1; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG TP 25

ERK 12; KRK 14

REF +4; WIL +1; ZÄH +4

Immunitäten wie Schwärme; **Verteidigungsfähigkeiten** Kann nicht in die Zange genommen werden, Schwarmverteidigungen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwarmangriff (1W6 H oder S)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Angriffsfähigkeiten Ablenkung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +7, Athletik +7, Heimlichkeit +7

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Rudel (3-6) oder Beifall (7-12)

GROSSES RAUBTIER HG 4

EP 1.200

N Großer Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG TP 50

ERK 16; KRK 18

REF +6; WIL +3; ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Natürliche Waffe +11 (1W8+7 H oder S)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

RIESIGES RAUBTIER HG 7

EP 3.200

N Riesiges Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG TP 105

ERK 19; KRK 21

REF +7; WIL +6; ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Natürliche Waffe +16 (2W6+12 H oder S)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

SPIELWERTE

ST +5; GE +2; KO +4; IN -4; WE +1; CH -2

Fertigkeiten Athletik +14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)

GIGANTISCHES RAUBTIER HG 10

EP 9.600

N Gigantisches Tier

INI +1; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG TP 165

ERK 23; KRK 25

REF +9; WIL +10; ZÄH +14

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Natürliche Waffe +21 (2W10+17 H oder S)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m





RAUBTIER

SPIELWERTE**ST +7; GE +1; KO +4; IN -4; WE +1; CH -2****Fertigkeiten** Athletik +19**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)**KOLOSSALES RAUBTIER HG 13****EP 25.600**

N Kolossales Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht; **Wahrnehmung** +23**VERTEIDIGUNG** **TP 225****ERK 27; KRK 29****REF +12; WIL +13; ZÄH +17;****ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Natürliche Waffe +25
(3W12+21 S oder H)**Angriffsfläche** 9 m; **Reichweite** 9 m**SPIELWERTE****ST +8; GE +0; KO +5; IN -4; WE +1; CH -2****Fertigkeiten** Athletik +23**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-4)

Die Vortexhaie von Kalo-Mahoi, die Frostfledermäuse der dunklen Seite von Verces, die Schreckenstiger von Castrovel oder auch die Bebenwürmer von Akiton – Raubtiere gibt es auf den Paktwelten und auf Planeten anderer Systeme der Galaxis in Hülle und Fülle. All diesen völlig unterschiedlichen Arten ist gemeinsam, dass sie sich vom Fleisch anderer Kreaturen ernähren und diese jagen und töten, um an Nahrung zu kommen. Auf Welten mit dominanten intelligenten Wesen haben es Raubtiere gelernt, dass waffenschwingende Kreaturen tödliche Beutewesen sein können. Raubtiere ohne solche Kontakte und Lehrstunden betrachten intelligente Entdecker oftmals nur als unbekannte Nahrungsformen, was Konfrontationen unvermeidbar macht.

Raubtiere gibt es in allen Formen und Größen – im Grunde geben nur ihre heimischen Umgebungen die Grenzen ihrer Entwicklungen vor. Größere Raubtiere benötigen auch höhere Mengen an Nahrung, lange Ruhephasen und/oder sind Allesfresser. Kleinere Raubtiere haben weniger Einschränkungen und können ebenso gefährlich sein – selbst sehr kleine Tiere können Rudeltaktiken entwickeln, um größere und stärkere Kreaturen zu überwältigen. Manche dieser Schwärme, wie z.B. die fliegenden Vipernale von Bretheda, können der Beute das Fleisch von den Knochen fressen, noch während sie diese umschwärmen.

RAUBTIERE ERSCHAFFEN

Die Raubtiere in diesem Eintrag dienen mehreren Zwecken. Nutze sie, wenn du Spielwerte für solche Kreaturen brauchst. Um ein einzigartiges Raubtier zu erschaffen, verwende die Spielwerte hier als Ausgangswerte. Entscheide, welche Natürliche Waffen das Tier besitzt, egal ob Klauen oder einen Hiebangriff, und passe den Schaden entsprechend an. Dann



addiere Elemente von Anhang 2: Umgebungsschablonen (siehe Seite {138}) und schneidere die Werte passend zu deinem Konzept zurecht.

BEISPIELE FÜR RAUBTIERE

Der Wirbelhai ist ein schlanker Knorpelfisch, der in den Tiefen der Meere von Kalo-Mahoi lebt. Die Kreatur ist biolumineszent und besitzt einen viergeteilten Kiefer mit Hakenzähnen. Ihre natürliche Waffe ist ein Bissangriff, der Hieb- und Schaden verursacht und über dem Kritischen Treffereffekt Blutung 1W6 verfügt. Mit diesem Angriff kann der Hai seine Beute auch ergreifen. Die Weibchen dieser Spezies werden größer als die Männchen und legen Eier in Säcken, die sie hinter sich zurücklassen. Die schlüpfenden Junghaie sind sich selbst überlassen und nähren sich in der Regel zuerst von ihren schwächeren Geschwistern. Ein erwachsener Wirbelhai ist ein Großes Aquatisches Raubtier von etwa 3,60 m Länge und 1.000 Pfund Gewicht. Die Haie können nur Wasser atmen und besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 0 m und für Schwimmen von 18 m. Das Leben in Kalo-Mahois Meeren hat sie an Kälte angepasst (Resistenz 5 gegen Kälte). Sie besitzen Blindgespür (Geruch) auf 9 m und die besondere Fähigkeit Spuren folgen (Geruch) für Beute im Wasser – damit jagen sie in der Regel blutende Kreaturen.

RAVAI



RAVAI
HG 6
EP 2.400

RAVAI

EP 2.400

N Mittelgroßes Feenwesen (Feuer)

INI +5; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG TP 90 RP 4

ERK 18; KRK 20

REF +10; WIL +8; ZÄH +7

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Strahlung

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Hieb +12 (1W8+6 Elk & Feu)

Fernkampf Eruption +15 (2W6+5 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Implosion, Sonnenblitz, Zupackende Ranken

SPIELWERTE

ST +0; GE +5; KO +0; IN +2; WE +1;

CH +3

Fertigkeiten Akrobatik +13

(Fliegen +21), Diplomatie +18, Kultur +13, Mystik +13

Sprachen Erste Sprache, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Keine

Atmung, Sonnenanpassung, Strahlend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Sonne

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-9)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eruption (ÜF) Der Eruptionsangriff eines Ravais hat eine Grundreichweite von 27 m.

Implosion (ÜF) Wird ein Ravai getötet, implodiert er und bildet ein kleines Schwarzes Loch, während die seinen Leib zusammenhaltenden Kräfte in sich zusammenstürzen. Diese Singularität legt einen Kampfmanöverwurf (Angriffsbonus +16) gegen alle Kreaturen innerhalb einer Explosionsphäre mit 18 m Radius ab. Gelingt der Angriff gegen eine Kreatur, wird diese um 3 m + 3 m pro 5 Punkte, um welche die KRK + 8 der Kreatur übertroffen wird, auf die Singularität zugezogen. Kreaturen, die in die Angriffsfläche des Ravais ge-

HG 6

zogen werden, erleiden 6W6 Schadenspunkte, erhalten den Zustand Liegend und landen auf dem nächsten freien Feld. Gegenstände mit Last Leicht oder weniger, die niemand mit sich führt, werden automatisch in die Angriffsfläche des Ravais gesogen und verbleiben dort.

Sonnenblitz (ÜF) Ein Mal alle 1W6 Runden kann ein Ravai als Volle Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Blitz aus Solarenergie in einer kugelförmigen Ausbreitung mit 6 m Radius um sich herum zu erzeugen. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 6W8 Punkte

Elektrizitäts- und Feuerschaden, sowie für 1 Runde den Zustand Blind (ZÄH, SG 14, halbiert und vereitelt den Zustand Blind). Gegen Sonnenlicht empfindliche Kreaturen erleiden einen Malus von -6 auf diesen Rettungswurf. Pflanzen, die keine Pilze sind, und nichtfunguierte Pflanzenkreaturen erleiden keinen

Schaden, sondern erlangen stattdessen 6W8 Trefferpunkte zurück.

Strahlend (ÜF) Ein Ravai erstrahlt auf übernatürliche Weise und gibt helles Licht auf 18 m, normales

Licht auf weitere 18 m und Dämmerlicht auf nochmals weitere 18 m ab. Ein magischer Effekt kann die Lichtstufe im Wirkungsbereich nur reduzieren, wenn er einer Quelle mit höherem HG oder Stufe entspringt. Ein Ravai kann den Wirkungsbereich als Bewegungsaktion halbieren oder wiederherstellen.

Zupackende Ranken (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Ravai die Xenodruiden-Verbindungsähnlichkeit Zupackende Ranken wie ein Aspirant der 6. Stufe nutzen.

Die Verbrennungsvorgänge innerhalb einer Sonne zählen zu den mächtigsten und lebendigsten Kräften der Natur. Durch Licht und Wärme liefert eine Sonne Millionen von Kilometern entfernten Welten Leben und es gibt tatsächlich nur wenige Organismen, welche auf diese Gaben nicht angewiesen sind. Es scheint daher nur natürlich, dass auch solche wichtigen Vorgänge mit ihnen assoziierte Feenwesen besitzen.

Ravai ähneln humanoiden Grashüpfern mit knorrigen, pflanzenartigen Elementen. Jede Oberfläche erstrahlt in einem fleckigen Rotgelb wie die Oberfläche einer Sonne, wenn man sie durch einen dunklen Filter betrachtet. Trotz ihres ständigen Leuchtens bestehen Ravai nicht aus Licht - zu mindest nicht, wie es die meisten Wissenschaftler verstehen. Stattdessen generieren sie starke Magnetfelder, welche das Licht quasi zu gewöhnlicher Masse kondensieren. Dieses kondensierte Licht bildet den physischen Körper eines Ravais und gestattet ihm, der Hitze und dem Druck selbst der größten Sterne





RAVAI

zu widerstehen. Ein durchschnittlicher Ravai ist 1,50 m groß und wiegt knapp 85 Pfund. Man verwechselt sie zuweilen mit Elementaren, auch wenn sie keine Verbindungen zur Ebene des Feuers besitzen. Stattdessen hausen sie in mysteriösen Ansiedlungen im Inneren der Sonnen der Materiellen Ebene.

Als feeische Verkörperung von Sonnen können Ravai verheerende Zerstörungen mit den flammenden Tastfäden anrichten, welche sich von ihren Körpern wie Eruptionen von der Oberfläche der Sonne lösen. Ihre Fähigkeiten spiegeln aber auch die nährende Macht der Sonnenenergie wieder. Dieselben Eruptionen, welche einen Gegner zu Asche verbrennen können, nähren und stärken Pflanzen und andere Organismen, welche Sonnenlicht benötigen. Ohne auf seine magischen Gaben zurückzugreifen, kann ein Ravai in der Umgebung befindliche Pflanzen selbst unter harschesten Bedingungen rasch erblühen und gedeihen lassen. In der Ersten Welt spricht man von uralten Gesellschaften der Materiellen Ebene, welche einst Ravias zu Terraformingzwecken beschworen und gebunden haben, um ihre Feenmagie mittels verlorener Technik zu zügeln und zu lenken. Seit Aufkommen des Driftreisens stoßen Entdecker tiefer in die Galaxis vor, um diese durch Ravai terraformten Welten zu suchen – bislang erfolglos. Es heißt aber zugleich, dass die Ravai alle zur Strecke bringen würden, welche die finsternen Methoden nachahmen möchten.

Ravai leben in den Sonnen der Galaxis und nutzen die dortigen Energien, um ihre Heimstätten auf der Materiellen Ebene mit ähnlichen Regionen der Ersten Welt zu verbinden. Dennoch sind ihre Beziehungen zu den Feen der Ersten Welt angespannt. Die Ravai glauben an Apholine die Flamme als Schutzherrn und glauben, diese Älteste hätte sich vor langer Zeit in eine Sonne zurückgezogen. Ihren Glaubensgrundsätzen nach gilt es, Apholines Beispiel zu folgen, könnte diese doch zurückkehren und sie wieder anführen, wenn man denn einst die Mysterien vollends verstehen würde, die zu Apholines Rückzug von den Affären der Ersten Welt geführt hat. Bis dahin aber warten sie, studieren und bekämpfen die Ankus, da sie diese schattigen Feenmörder als befleckte, finstere Spiegelungen des ravaischen Glanzes und die Architekten der ihnen prophezeiten Apokalypse der Verfinsternung betrachten.

Für einen Ravai sind alle im Licht seiner Sonne geborenen Kreaturen seine metaphorischen Kinder. Akademisch gesonnene Ravai sind äußerst interessiert an den Organismen, die in ihren Sonnensystemen auf der Materiellen Ebene entstehen. Durch magische Ausspähung und abgefangene Übertragungen studieren sie die intelligenten Wesen ihrer Systeme, welche sie als ihre Schutzbefohlenen betrachten. Ein Ravai-Gelehrter befasst sich mit den religiösen Praktiken, Magiesystemen und Kulturen seiner Schutzbefohlenen. Dieses Wissen mag bei ihm für große Zuneigung zu den Angehörigen der studierten Völker sorgen, doch ebenso oft beobachtet eine Ravai mit neutralem Blick oder mit der väterlichen Kritik und Skepsis, die man einem cleveren, aber schlecht erzogenen Haustier gegenüber zeigt.

Die meisten Ravai bleiben in der Nähe ihrer Heimstätten in den Sonnen, außer sie werden in Zeiten großer Not abberufen, mittels Magie beschworen oder erhalten andere Anweisungen der Ältesten, die von ihnen immer noch widerwillig verehrt werden. Es gibt unter ihnen aber eine bestimmte Kaste, Fraktion oder

Lebensphase, welcher man auf der Materiellen Ebene eher begegnet. Über jene Wanderer, die ihre Sonnen verlassen, um die Galaxis zu bereisen, ist nichts bekannt. Oft sammeln sie Angehörige anderer intelligenter Völker und zahlreiche Pflanzenwesen um sich, um Sonnenkulte zu begründen, Aspekte der Kulturen ihrer Schutzbefohlenen zu studieren oder unverständliche Ziele zu verfolgen. Diese umherstreifenden Ravai sind hinsichtlich ihrer Motive allesamt sehr verschwiegen. Aus einem jüngeren Bericht der Gesellschaft der Sternenkundschafter geht hervor, dass mehrere verschiedene Ravai den Akt des Verlassens ihrer Heimatsonne als das Losreißen bezeichnen. Und möglicherweise geschehen ihre Missionen unter den Kulturen der Materiellen Ebene auf Anweisung eines interstellaren Herrschaftsrates der Ravai, dessen Mitglieder als die Mächtigen bezeichnet werden.



RAVAI

RIESE



MONDRIESE
HG 15
EP 51.200

MONDRIESE**EP 51.200**

RN Riesiger Humanoider (Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Hindurchspüren (Sicht 18 m; **Wahrnehmung** +31)**Aura** Mondsucht (18 m, SG 21)**VERTEIDIGUNG** **TP 330**

ERK 29; KRK 31

REF +17; **WIL** +19; **ZÄH** +17**Resistenzen** Feuer 30; Kälte 30**ANGRIFF****Bewegungsrate** 15 m**Nahkampf** Hieb +25 (8W6+24 W)**HG 15**

Fernkampf Trümmer schleudern +28 (8W6+30 W plus Schwieriges Gelände im Umkreis von 3 m vom Einschlagsort)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m**Angriffsfähigkeiten** Zermalmen (8W6+24 W)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 15)

1/Tag – Kontakt zu anderen Ebenen, Sternenmaterie herabrufen

3/Tag – Fluch (SG 19), Lügen erkennen (SG 20), Sonde (SG 20), Weissagung

Beliebig oft – Hellsehen/Hellhören, Mit Toten sprechen (SG 19)

SPIELWERTE**ST** +9; **GE** +4; **KO** +7; **IN** +3; **WE** +5; **CH** +3**Fertigkeiten** Biowissenschaften +26, Einschüchtern +31, Motiv erkennen +26, Mystik +31**Talent** Tödliche Zielgenauigkeit**Sprachen** Gemeinsprache, Terral**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Monde)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kult (3-6)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Trümmer schleudern (AF) Die unglaubliche Stärke der Riesen erlaubt es ihnen, nahezu jeden Gegenstand als eine Wurfwaffe zu verwenden. Insofern der SL es nicht anders regelt, wird angenommen, dass ein Mondriese stets derlei Wurfgeschosse zur Verfügung hat (also etwas, das herumliegt oder anderweitig sofort greifbar ist; keine Extra-Aktion erforderlich). Diese Trümmer besitzen eine Grundreichweite in Höhe des ST-Modifikators des Riesen x 1,50 m. Die Einschlagstelle des Trümmers erzeugt zudem Schwieriges Gelände mit einem Durchmesser von 3 m (bzw. 6 m für Riesen der Kategorie Riesig oder größer).

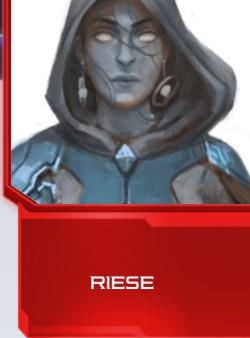
Mondsucht-Aura (ÜF) Alle Kreaturen um Umkreis von 18 m um den Riesen werden, solange sie sich darin aufhalten, von dessen Mondsucht-Aura betroffen. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Aura eines bestimmten Mondriesen, ist sie für 24 Stunden vor der Aura dieses Riesen immun. Ein Mondriese kann die Effekte seiner Aura mit einer Schnellen Aktion ändern und zudem im Rahmen dieser Aktion auch entscheiden, ob er selbst von den Effekten betroffen wird.

Der Riese kann unter folgenden Effekten auswählen:

Abnehmender Mond: Betroffene Kreaturen fallen wie durch **Tiefschlaf** in den Schlaf. Dieser Effekt der Aura des Mondriesen wird nicht durch SG oder Trefferwürfel begrenzt.

Zunehmender Mond: Betroffene Kreaturen erhalten eine Anzahl an Temporären Trefferpunkten in Höhe der SG des Riesen. Zudem können sie als Voller Angriff 3 Mal pro Runde angreifen, allerdings unterliegt jeder Angriff einem Malus von -5 (statt der üblichen -4).

Riesen sind humanoide Wesen von enormer Stärke und mächtiger Statur, erreichen eine Größe von 3 Metern bis zu über 7,50 Metern. Sie leben zumeist getrennt von anderen Rassen, da selbst Weltraumstationen, die für vielerlei Arten konzipiert wurden, oft zu klein sein, um einen Riesen dieser Ausmaße bequem unterzubringen. Wie freundlich diese Riesen für Nicht-Riesen Besuchern sind, hängt von der jeweiligen Riesengesellschaft ab, doch alle Riesen können für andere Kreaturen stets unberechenbar und gefährlich sein.



RIESE

SCHABLOEN FÜR RIESEN

Es gibt vielerlei Arten von Riesen, welche man sowohl in ihren eigenen Gemeinschaften antreffen kann, aber auch in denen anderer Spezies, insofern diese ihnen genügend Platz anbieten können.

Schablone für Mondriesen

Mondriesen sind zumeist ruhige Gelehrte, doch werden sie durch Mondphasen und bösartige Himmelseinflüsse leicht abgelenkt.

Erforderliche Kreaturen- und Unterart: Humanoider (Riese).

Vorgeschlagene Gesinnung: Rechtschaffen.

Eigenschaften: Riesig; Dämmersicht, Hindurchspüren (Sicht, 18 m); Mondsucht-Aura (siehe S. 100); Resistenz gegen Feuer und Kälte 5 (SG 3+; verbessert ab HG 7 auf 10, ab HG 11 auf 20, ab HG 15 auf 30); Zermalmen (SG 7+); Trümmer schleudern (siehe S. 100); Zauberähnliche Fähigkeiten (SG 8+).

Schablone für Steinriesen

Während viele Steinriesen nur einfache Hirten auf entfernten, eher ländlichen Welten sind, meißeln andere schier unglaublich gewaltige Raumschiffe und -stationen aus Asteroiden heraus.

Erforderliche Kreaturen- und Unterart: Humanoider (Riese).

Vorgeschlagene Gesinnung: Neutral.

Eigenschaften: Riesig; Blindgespür (Vibration) 9 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Immunität gegen Betäubung, Entkräftung und Erschöpfung; Resistenz gegen Feuer und Säure 5 (HG 8+; verbessert ab HG 13 auf 10, ab HG 17 auf 20); SR 5/- (HG 11+; verbessert ab HG 13 auf SR 10/-, ab HG 15 auf SR 15/-, ab HG 17 auf SR 20/-); Zermalmen (HG 7+); Trümmer schleudern (siehe S. 100); Trampeln; Keine Atmung.

Schablone für Sturmriesen

Sturmriesen bauen ihre Festungen zumeist in zerstörerischen Umgebungen, wie etwa Stürmen mit dem Umfang ganzer Planeten, nicht zuletzt, um sich damit zu rühmen, selbst unter den unwirtlichsten Bedingungen angenehme Heimstätten zu schaffen.

Erforderliche Kreaturen- und Unterart: Humanoider (Riese).

Vorgeschlagene Gesinnung: Chaotisch Gut.

Eigenschaften: Riesig; Dämmersicht, Hindurchspüren (Sicht [nur durch Niederschlag und Wolken]); Elektrische Aura (s.u.); Immunität gegen Elektrizität, Lähmung und Verstrickung; Resistenz gegen Schall 5 (HG 3+; verbessert ab HG 7 auf 10, ab HG 11 auf 20, ab HG 15 auf 30); Schwimmen 12 m; Zermalmen (HG 7+), Trümmer schleudern (siehe S. 100); Zauberähnliche Fähigkeiten (SG 9+), Wasser atmen; Geübt im Umgang mit allen Waffen und Rüstungen.

Elektrische Aura (ÜF): Technologische Ausrüstung und Gegenstände müssen innerhalb der Aura einen Zähigkeitswurf bestehen oder erleiden für eine Runde den Zustand Beschädigt. Dieser Zustand hält so lange an, wie sich der Gegenstand in der Aura befindet.

Schablone für Wolkenriesen

Wolkenriesen leben in schwelenden Zitadellen, die innerhalb der wirbelnden Atmosphären von Gasriesen schweben.

Erforderliche Kreaturen- und Unterart: Humanoider (Riese).

Vorgeschlagene Gesinnung: Neutral Böse oder Neutral Gut.

Eigenschaften: Riesig; Blindgespür (Geruch) 18 m, Dämmersicht, Hindurchspüren (Sicht [nur Wolken]); Resistenz

gegen Kälte 5 (SG 3+; verbessert ab HG 7 auf 10, ab HG 11 auf 20, ab HG 15 auf 30); Fliegen 12 m (SG 5+; ÜF, Durchschnittlich; nur in Normalen, Dichten und Giftigen Atmosphären), Verursacht Schaden wie Kreatur mit einem +1 höheren SG; Erdrücken; Trümmer schleudern (siehe S. 100); Zurücktreiben (s.u.); Zauberähnliche Fähigkeiten (SG 11+).

Zurücktreiben (AF): Sobald ein Wolkenriese eine Kreatur erfolgreich im Nahkampf oder mit einer Wurfwaffe trifft, kann der Riese augenblicklich einen Ansturm gegen die Kreatur durchführen (Dies erfordert keine besondere Aktion und verursacht keinen Gelegenheitsangriff).



ROBOTER



ATTENTÄTER-ROBOTER
HG 9
EP 6.400



BELAGERUNGS-ROBOTER
HG 15
EP 51.200

ATTENTÄTERROBOTER

EP 6.400

N Mittelgroßes Konstrukt (Technologisch)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +22

HG 9

VERTEIDIGUNG TP 135

ERK 22; **KRK** 23

REF +10; **WIL** +6; **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten**

Eingebaute Waffen, Einziehbare Waffen

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Mikrosägeblatt-Langschwert +18 (2W10+13 H; Krit. Blutung 2W6)

Fernkampf Verbesserte Halbautomatische Pistole +20 (2W6+9 S) oder Verbessertes Schirraugengewehr +20 (2W10+9 S)

Angriffsfähigkeit Holografische Täuschung

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +6; **KO** −; **IN** +1; **WE** +2; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +22, Athletik +17 (Klettern +25), Computer +17, Heimlichkeit +22

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Holografische Täuschung, Nanitenreparatur, Nichtlebend, Zielverfolgung

Ausrüstung Mikrosägeblatt-Langschwert, Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 48 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Verbessertes Schirraugengewehr mit 16 Schuss Scharfschützenmunition

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Team (3–5)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Einziehbare Waffen (AF) Wenn ein Attentäter-roboter seine Waffen nicht benutzt, faltet er sie in seinen Körper und verbirgt sie so vor Entdeckung. Weiß eine Kreatur nicht von diesen versteckten Waffen, muss sie einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 ablegen, um sie zu bemerken. Ein Attentäter-roboter kann eine beliebige Anzahl seiner Waffen als Schnelle Aktion oder als Teil eines Angriffs oder Vollen Angriffs ausfahren. Dabei behält er die Hände frei. Da die Waffen festmontiert sind, kann der Roboter nicht entwaffnet werden.



Der Roboter kann eine beliebige Anzahl an Waffen als Schnelle Aktion einfahren.

Holografische Tarnung (AF) Ein Attentäter-roboter nutzt verbesserte Sensoren in Verbindung mit einem Hologprojektor, um mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Sofern er 1 Runde lang stillsteht, erlangt er einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und besitzt Tarnung, bis er das fragile Feld wieder verlässt; dies ist nicht mit Unsichtbarkeit und ähnlichen Effekten kumulativ. Als Bewegungsaktion kann der Roboter diese Tarnung für bis zu 10 Runden am Tag verstärken; diese Wirkungsdauer wird in Einheiten zu jeweils 1 Runde verbraucht. Während die Tarnung verstärkt ist, wird der Roboter so behandelt, als stünde er unter dem Effekt von *Unsichtbarkeit*.

Holografische Täuschung (AF) Als Volle Aktion kann ein Attentäter-roboter sich um maximal seine Bewegungsrate fortbewegen, wobei seine Holografische Tarnung ihn verschwinden lässt, und dann einen Angriff mit einer Einhändigen Nahkampfwaffe oder einer Handfeuerwaffe ausführen.

Nach der Bewegung kann der Roboter einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegen, sein Ziel legt einen konkurrierenden Wurf für Wahrnehmung ab. Ist der Roboter erfolgreich, ist sein Ziel gegen den Angriff wie auf dem Falschen Fuß betroffen und erleidet 5W8 zusätzliche Schadenspunkte bei einem Treffer.

Nanitenreparatur (AF) Die Naniten eines Attentäter-roboters

heilen ihm pro Stunde Trefferpunkte in Höhe seines HG. Der Roboter kann ein Mal am Tag 6W8 Trefferpunkte zurücklangen.

Zielverfolgung (AF) Als Bewegungsaktion kann ein Attentäter-roboter sich auf ein Ziel konzentrieren, das er sehen kann. Das verfolgte Ziel profitiert gegenüber dem Roboter nicht von Tarnung und kann gegen ihn keine erfolgreichen Fertigkeitswürfe für Bluffen ablegen, um eine Ablenkung zu erschaffen. Diese Zielverfolgung endet mit dem Tod des Ziels oder wenn der Roboter das Ziel nicht mehr sehen kann. Sie kann aber auch vom Roboter als Bewegungsaktion vorzeitig beendet werden.

BELAGERUNGSROBOTER

HG 15

EP 51.200

N Riesiges Konstrukt (Technologisch)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Hindurchspüren [Sicht [Blattwerk, Gase und Rauch]] 18 m;

Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG TP 330

ERK 29; **KRK** 31

ZÄH +15; **REF** +15; **WIL** +11

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Eingebaute Waffen, Gepanzert

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität



ROBOTER

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 6 m (AF, Unbeholfen); Begrenzte Flugfähigkeit
Fernkampf Elite-Maschinengeschütz +29 (4W12+15 W & S) oder Schwere Sternenkanone +29 (4W12+15 S; Krit. Verwundend [SG 21]) oder IRAW-Raketenwerfer +29 (13W8+15 W & Feu.)

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

Angriffsfähigkeit Automatisches Nachladen

SPIELWERTE

ST +9; **GE** +7; **KO** –; **IN** +1; **WE** +5; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobistik +26 (Fliegen +18), Steuerung +31, Technik +26

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nichtlebend, Nanitenreparatur, Verbesserte Fortbewegung

Ausrüstung Elite-Maschinengeschütz mit 400 Schuss Schwerer Munition, Schwere Sternenkanone mit 800 Schuss Schrotmunition, IRAW-Raketenwerfer mit 2 Verbesserten Raketen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Batterie (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Automatisches Nachladen (AF) Ein Belagerungsroboter kann seine Waffen als Teil derselben Aktion nachladen, mit der er sie abfeuert.

Begrenzte Flugfähigkeit (AF) Ein Belagerungsroboter verfügt über Schubdüsen, welche im Vakuum funktionieren, ihm bei Schwerkraft aber nur gestatten, maximal 3 m über dem Boden zu fliegen.

Gepanzert (AF) Ein Belagerungsroboter erleidet durch Sprengstoffe und Zusammenstöße nur halben Schaden.

Nanitenreparatur (AF) Die Naniten eines Belagerungsroboters heilen ihm pro Stunde Trefferpunkte in Höhe seines HG. Der Roboter kann ein Mal am Tag 10W8 Trefferpunkte zurückerlangen.

Verbesserte Fortbewegung (AF) Schwieriges Gelände behindert die Fortbewegung eines Belagerungsroboters nicht.

Roboter erfüllen die unterschiedlichsten Aufgaben und werden oft in Situationen eingesetzt, bei denen die Risiken für Lebewesen zu groß oder Skrupel und emotionale Reaktionen ein Hindernis darstellen – z.B. Mord und Krieg.

Attentäterroboter sind Mordmaschinen, welche für heimliche Meuchelarbeit oder grauenvolle öffentliche Darbietungen geeignet sind. Ein Benutzer kann den Roboter auf bestimmte Ziele programmieren, ihn loszschicken und sich dann zurücklehnen. Der Roboter verfolgt seine Beute gnadenlos. Er fürchtet nichts und überwindet vertikale und horizontale Oberflächen dank Mikrofaserborsten an Händen und Füßen ohne sonderliche Probleme. Egal ob der Roboter seinen Auftrag erfüllen kann, scheitert, zerstört wird oder alles übersteht, hinterlässt er kaum Beweise – sollte er festgesetzt oder zerstört werden, löscht er automatisch seinen Gedächtnisspeicher und zerstört wichtige Hardwarekomponenten, so dass man seine Mission und seinen Ursprung nur extrem schwer klären könnte.

Typische Attentäterroboter sind 1,80 m groß, wiegen 300 Pfund und nutzen die in ihren Spielwerten detaillierten Waffen. Sie können aber missionsbedingt mit anderen Waffen ausgestattet werden. Sollte Subtilität benötigt werden, nutzen Attentäterroboter z.B. Nadelpistolen mit vergifteten Nadelpfeilen.

An einem Belagerungsroboter ist dagegen nichts subtil. Diese Maschinen sind Angriffsfahrzeuge mit künstlicher Intelligenz und werden von vielen zu Recht gefürchtet, sind sie doch gnadenlos und effizient. Belagerungsroboter fügen einzelnen Zielen massiven Schaden zu, während sie über feindliche Truppen hinwegrollen. Auf offenen Schlachtfeldern kann man ihnen aufgrund ihrer Fahrzeugform kaum entrinnen. Die meisten verfügen über große Munitionsvorräte, um minutenlanges Sperren aufrechtzuerhalten.

BELAGERUNGSROBOTER ALS FAHRZEUGE

Ein Belagerungsroboter kann als Fahrzeug im Fahrzeugkampf oder bei Verfolgungsjagden genutzt werden. Dabei fungiert er als sein eigener Pilot und besitzt die folgenden zusätzlichen Spielwerte: Gegenstandstufe gleich seinem HG; Bewegungsrate 18 m, Höchstgeschwindigkeit 150 m, Überlandgeschwindigkeit 90 km/h (Schweben); Härte 8; Kollisionsschaden 16W10 W (SG 19); -3 auf Angriffswürfe (-6 bei Höchstgeschwindigkeit). Als Fahrzeug kann ein Belagerungsroboter bis zu 4 Mittelgroße Passagiere tragen, verleiht ihnen aber keine Deckung.



SCHANTAK



SCHANTAK
HG 8
EP 4.800

SCHANTAK

EP 4.800

CB Riesige Magische Bestie
INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

HG 8

VERTEIDIGUNG TP 125

ERK 20; **KRK** 22

REF +12; **WIL** +7; **ZÄH** +12

Immunitäten Kälte, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Leereanpassung, Schlüpfrig

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 24 m (ÜF, Durchschnittlich)

Nahkampf Biss +20 (3W4+14 S) oder Krallen +20 (3W4+14 H plus Ergreifen)

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

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +2; **KO** +4; **IN** -1; **WE** +2; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobistik +21, Steuerung +16 (nur zum Navigieren)

Sprachen Aklo

Sonstige Fähigkeiten Sternenflug, Verteidigung teilen

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge oder Vakuum

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Schlüpfrig (AF) Die Schuppen eines Schantaks geben schlüpfrigen Schleim ab; dies verleiht ihm einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Akrobistik zum Entkommen und verursacht einen Malus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um den Schantak zu reiten.



Verteidigung teilen (ÜF) Als Schnelle Aktion kann ein Schantak einer ihn berührenden Kreatur seine Leereanpassung verleihen, solange der Kontakt bestehen bleibt. Er kann diesen Schutz vorzeitig als Freie Aktion beenden.

Schantake sind bizarre, geflügelte Kreaturen und scheinen eine Kreuzung aus Reptilien und Vögeln zu sein. Wenn sie am Boden auf ihren zwei Beinen stehen oder hocken, wirken sie hässlich, doch ihre Fledermausflügel gestatten es ihnen, elegant in planetaren Atmosphären und im Vakuum zu fliegen. Der Körper eines Schantaks ist von schleimigen Schuppen bedeckt und sein vage pferdeartiger Kopf besitzt ein breites Maul mit dolchartigen Zähnen. Ein Schantak ist etwa 9 m lang von Nasen- bis Schwanzspitze und wiegt 6.000 Pfund. Auf Planeten bewohnen Schantake abgelegene, öde Berggipfel, doch da sie im Vakuum überleben und fliegen können, trifft man sie auch in den Tiefen des Weltalls an.

Schantake haben ein tierisches Äußerstes, sind aber intelligent und sprechen mit schrillen Stimmen, als würde Glas über Stein kratzen. Sie sind launisch und lassen sich nicht leicht als Reittiere abrichten. Ein Möchtegernreiter muss sich zuerst ins Nest oder die Jagdgründe eines Schantaks wagen und dann seine Mitarbeit mittels Diplomatie oder

Magie sichern – und oft auch Unmengen an Schmeichelei. Doch auch dann neigen Schantake leider dazu, ihre Reiter an unwirtlichen, gefährlichen oder schlimmeren Orten im Stich zu lassen oder ihre Geteilte Verteidigung im Weltall aufzuheben, so dass ihre Reiter erstickten und erfrieren. Letztere Reiter verzehren sie gern, nicht nur ist derart zubereitetes Fleisch für sie sehr schmackhaft, sie genießen es auch, es vor den Augen der Verbündeten und Freunde des Reiters zu verspeisen.

Viele Schantake haben eine seltsame, irrationale Furcht vor bestimmten geflügelten Humanoiden, wie z.B. den gesichtslosen Nachtdürren, die angeblich in manchen Träumen hausen, aber auch vor anderen, die in zivilisierten Regionen weitverbreitet sind. Diese Ängste sind meistens nicht überwältigend (und verursachen keine regelbezogenen Nachteile), dennoch bemühen sich Schantake nach Kräften, solchen Kreaturen aus dem Weg zu gehen.

Dank ihrer Gabe, den Weltraum bereisen zu können, gibt es diese schuppigen Kreaturen auf zahlreichen Welten und Monden. Dennoch zögern sie eher, nach neuen Welten zu suchen,



SCHANTAK

solange sie es nicht müssen – sie wissen, dass sie sich dabei für immer in den Tiefen des Alls verirren können. Vor Aufkommen der Drifttechnologie nutzten manche Spezies Schantake als seltene und gefährliche Reisemethode zwischen den Sternen. Möglicherweise gibt es in der Weite immer noch unentdeckte Zivilisationen, die dies weiterhin tun, vielleicht weil ihr Technikstandard nicht weit genug entwickelt ist, um Driftreisen zu nutzen.

Seltsamerweise wissen selbst jene, die noch nie im Leben einem Schantak begegnet sind, von diesen Kreaturen, da Schantake nicht nur in den Tiefen des Weltraums, sondern auch in den gemeinsamen Träumen Schlummernder hausen. Manche Wissenschaftler und Philosophen gehen sogar so weit anzunehmen, dass die ersten Schantake aus der rätselhaften Halbebene der Traumlande in der Dimension der Träume gekommen seien. Diese Gelehrten sprechen zudem von unheimlichen und gefährlichen Ritualen, die es den Kreaturen ermöglichen, aus Traumfiguren zu Kreaturen der wachen Welt zu werden.

Schantake mögen die Gegenwart aktiver Raumschiffe nicht; es scheint, als würde die von einem Energiekern ausgestoßene Energie ihnen Unannehmlichkeiten oder sogar Schmerzen bereiten. Raumschiffwracks dagegen sind bei ihnen als Nistplätze und Versammlungsorte sehr beliebt. Berichte sprechen von treibenden Wracks, in denen sich Mengen an Schantaken niedergelassen haben, und bei Erkundungen des Inneren dieser Schiffe stößt man oft auf beunruhigende „Vorratslager“ in Form der teilweise verzehrten Überreste der Besatzung. Schantake nutzen solche Wracks zu ihrem Vorteil und verbergen ihre Nester vor Beobachtern; sie sind oft recht listig und tarnen die Schiffshüllen als wertvollen Schrott oder aktivieren Notsignalgeber, um Nahrung anzulocken. Am gefährlichsten sind diese dahintreibenden Fallen, wenn Schantake sich mit anderen Kreaturen verbünden, z.B. Untoten, die sich aus der Mannschaft erhoben haben. Ein Schantak kann zu fernen Welten fliegen, um Dinge für seine Verbündeten zu besorgen, und mittels Sternenflug zurückkehren. Auf diese Weise versorgt er die anderen Bewohner des Wracks mit Luxusgegenständen und versichert sich ihrer Hilfe.

SCHABLONE FÜR TRAUMGEBORENE SCHANTAKE (HG 8+)

Die meisten Schantake, denen man in den Tiefen des Weltalls begegnet, haben schon immer zwischen den Sternen gehaust. Einige wenige entspringen aber auch den Träumen von Kreaturen, in denen diese einen Schantak reiten. Der Übergang aus dem Traum in die wache Welt führt stets zum Tod des Träumers, da der Schantak dessen Verstand als Energiequelle nutzt, um diesen Wechsel zu ermöglichen. Die Augen eines Traumgeborenen Schantaks schimmern in seltsamen Farben; blickt eine Kreatur in diese Augen, riskiert sie, von Albträumen infiziert zu werden. Ein Traumgeborener Schantak ist immer

noch imstande dazu, mentale Energie zu absorbieren und ist immun gegen mentale Angriffe. Zudem ist er schneller und beweglicher als seine normalen Verwandten.

Erforderliche

Kreaturenart: Nur ein Schantak kann diese Schablone erhalten.

Merkmale: Bonus von +4 auf Initiative; Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte; Fliegen 30 m (ÜF, Perfekt); Albtraumblick (siehe unten).

Albtraumblick (ÜF): Diese Blickfähigkeit (siehe Seite 149) besitzt 12 m Reichweite; das Ziel wird von Albtraumvisionen überwältigt, erhält für 1W4 Runden den Zustand Wankend und für 24 Stunden einen

Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte (WIL, keine Wirkung). Misssingt einer Kreatur der Rettungswurf, ist sie im Anschluss für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.



SCHANTAKPFEIFEN

Die Drifttechnologie hat es zwar den Massen das interstellare Reisen ermöglicht, doch nicht jeder fühlt sich an Bord eines Raumschiffs wohl. Manche meiden den Drift aus philosophischen Gründen, andere wollen sich nicht den Befehlen oder Launen von Raumschiffkapitänen unterwerfen. Viele verfolgen Ziele zwischen den Sternen, die sie nicht mit anderen teilen wollen. Egal was der Grund ist, für viele ist die Reise auf dem schlüpfrigen Rücken eines Schantaken die bevorzugte – und vielleicht einzige – Reiseoption. Unter denen, die einen Schantak als Reittier suchen, sind Schantakpfeifen heißbegehrte Werkzeuge.

STUFE 13

MAGISCHER GEGENSTAND PREIS 49.000 LAST

Eine Schantakpfeife ähnelt dem Schädel eines Schantaks, wird aber aus einem Flügelknochen geschnitten. Es ist ein flötenartiges Instrument, in welches mehrere dekorative Löcher gebohrt wurden, kann aber nur einen Ton generieren – welcher auch nur von Schantaken wahrgenommen werden kann. Andere hören nichts außer dem Entweichen der Luft aus dem Instrument. Wird die Pfeife 1 Minute lang geblasen, dringt der Ton bis zu den Sternen; 1W6 Stunden später trifft ein einzelner Schantak an deiner Position ein.

Der eingetroffene Schantak unterliegt keinem magischen Zwang dir zu dienen, du erhältst aber einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe, um seine Dienste als Reittier für eine maximal Große Kreatur zu erlangen (der SL bestimmt die Fertigkeit, meistens ist es Diplomatie oder Einschüchtern). Überredete Schantaken werden sich dennoch nicht an Kämpfen beteiligen und kooperieren in der Regel gerade lange genug, dass es für eine Reise mittels ihrer Fähigkeit Sternenflug in eine Richtung reicht.

Eine Schantakpfeife kann ein Mal alle 2 Wochen benutzt werden.

SCHIFFSGEHIRN



SCHIFFSGEHIRN
HG 13
EP 25.600

SCHIFFSGEHIRN

HG 13

EP 25.600

CB Riesiger Schlick

INI +6; Sinne Blindsight (Leben) 18 m, Gesinnung entdecken; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG **TP 225**

ERK 27; KRK 29

REF +17; WIL +10; ZÄH +15;

Verteidigungsfähigkeit Gedankenunterbrechung; **SR 10** /-; **Immunitäten** wie Schlicke, Bezauberung, Elektrizität, Feuer, Wuchtschaden; **ZR 24**

Schwächen Behälter, Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m (3 m außerhalb eines Behälters)

Nahkampf Hieb +26 (3W12+21 W plus Ergreifen und Gedankenunterbrechung)

Fernkampf Plasmageschoss +23 (5W6+13 Elk & Feu; Krit. Entzündend 1W10)

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

Angriffsfähigkeit Hineinziehen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Fernkampf +23)

1/Tag – Telekinese (SG 20)

3/Tag – Verwirrung (SG 19)

Beliebig oft – Verlangsamten (SG 18)

SPIELWERTE

ST +8; GE +6; KO +4; IN +3; WE +4; CH +3

Fertigkeiten Computer +23, Motiv erkennen +23, Mystik +23, Steuerung +28, Technik +23



Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache, Drakonisch, Dunkelelfisch, Infernalisch; Telepathie 18 m

Sonstige Fähigkeit Schiffsschnittstelle

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Raumschiffe des Reichs der Schwärze)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Behälter (AF) Ein Schiffsgehirn haust in einem unbeweglichen Behälter. In diesem Behälter hat es eine Bewegungsrate von 0 m, außerhalb von 3 m, erleidet dann aber auch einen Malus von -10 auf seine RK. Es kann problemlos 1 Stunde lang außerhalb seines Behälters überleben, erhält dann aber zu Beginn jeder weiteren Stunde 1 Negative Stufe, da er sich langsam auflöst. Dieser Vorgang kann nur durch die Rückkehr in seinen Behälter umgekehrt werden, wo es dann 1 Negative Stufe pro Stunde entfernen kann. Der Behälter besitzt Härte 10 und 60 TP; eine Kreatur, die einen Nah- oder Fernkampf-angriff gegen den Behälter führt, trifft automatisch. Aufgrund seiner kristallinen Struktur ist der Behälter empfindlich gegenüber Schallschaden. Ein Schiffsgehirn in einem Behälter mit dem Zustand Beschädigt erleidet einen Malus von -5 auf seine RK.

Gedankenunterbrechung (ÜF) Die fremdartige Psyche eines Schiffsgehirns stört das Denken der meisten Lebensformen. Berührt eine Kreatur den Schlick oder wird sie von ihm getroffen, muss sie einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; bei Misserfolg erleidet sie 1W4 Punkte WE-Schaden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Hineinziehen (AF) Ergreift ein Schiffsgehirn in seinem Behälter erfolgreich ein maximal Großes Ziel im Rahmen eines Hiebangriffs und versetzt es in den Zustand Gehalten, kann es das Ziel als Schnelle Aktion in seinen Leib hineinziehen. Dies fügt dem Ziel 6W6 Schaden zu (ZÄH, SG 19, halbiert); dieser Schaden ist zu 50 % Elektrizitäts- und 50 % Feuerschaden, ferner unterliegt das Ziel Gedankenunterbrechung. Eine Kreatur, welche in das Schiffsgehirn hineingezogen wurde und dort verbleibt, erleidet diesen Schaden zu Beginn jedes Zuges des Schiffsgehirns. Ferner besteht das Risiko, dass eine hineingezogene Kreatur ohne Schutz vor der Umgebung erstickt. Eine Kreatur kann mit Fertigkeitswürfeln für Akrobatik versuchen zu entkommen, als würde sie aus dem Haltegriff fliehen; sollte der Behälter den Zustand Beschädigt haben, erhält die Kreatur einen Situationsbonus von +5.

Plasmageschoss (AF) Das Plasmageschoss des Schiffsgehirns besitzt eine Grundreichweite von 24 m.

Schiffsschnittstelle (AF) Während ein Schiffsgehirn mit einem Raumschiff des Reichs der Schwärze verbunden ist, kann es alle Geschehnisse im Schiff und innerhalb von 27 m außerhalb der Hülle beobachten, solange es sich konzentriert (wie Hellhören/Hellsehen). Seine Fähigkeit Gesinnung entdecken funktioniert auf dieselbe Reichweite durch seine Außensensoren.

Während das Schiffsgehirn sich auf einen Bereich konzentriert, kann es dort Schiffssysteme als Schnelle Aktion aktivieren. Indem es die Wände (oder in einer



SCHIFFSGEHIRN

Atmosphäre den Schiffsrumph) vibrieren lässt, kann es mit Kreaturen im fraglichen Bereich kommunizieren. Während eines Raumschiffskampfs kann das Schiffsgehirn für sein Schiff bis zu 5 Besatzungshandlungen ausführen (mit Ausnahme von Kapitänshandlungen).

Ein Schiffsgehirn ist ein Schlick aus einer zähen, blubbernden, gelben Flüssigkeit. Im Gegensatz zu vielen anderen Schlicken ist dieses biologische Wesen von einer bizarren Symbiose mit Technik abhängig, um zu überleben. Die Kreatur lebt in einem Behälter aus kristallinem Materiell und anorganischen Komponenten, der dem Schlick wie eine Schale dient. Außerhalb dieses Behälters ist ein Schiffsgehirn verletzlich und zum Tode verurteilt, allerdings betrachtet es seine in der Fortbewegung gehinderte Existenz nicht als Hindernis, da sein einziger Lebenszweck darin besteht, im Dienst des Reichs der Schwärze ein Raumschiff zu steuern.

Die Raumschiffe des Reichs der Schwärze sind bizarre Vermischungen aus organischen und anorganischen Komponenten. Fremdartige Membrane halten Rumpf und Schotts zusammen. Muskelfaserartiges Material und Verbindungsgebebe dienen zum Teil als mechanische Komponenten wie Türen, während nervenbündelähnliche Kabel Energie und Daten und Röhrennetzwerke diverse Flüssigkeiten transportieren. Im Zentrum dieses Netzwerkes befindet sich in den größten Schiffen des Reichs der Schwärze ein Schiffsgehirn, das über beängstigende, organische Kabel mit allem anderen verbunden ist.

Ein Schiffsgehirn ist eng mit seinem Raumschiff verbunden und kann so lange überleben, wie sein Gefährt existiert – manchmal viele Jahrhunderte lang. Die Kreaturen sind aber sogar ihren angeblichen Verbündeten gegenüber grausam und neigen zu unerklärbarem Verhalten.

Die am weitesten verbreiteten großen Raumschiffe des Reichs der Schwärze sind die Saatbringer. Manche fungieren als Späher oder Angriffsschiffe und haben lediglich ein Schiffsgehirn als Mannschaft, während andere über eine Besatzung aus anderen Angehörigen des Reichs der Schwärze verfügen. Diese Schiffe landen auf an Leben reichen Planeten und entfesseln mit dem Reich verbündete Kreaturen, welche die Region rund um den Landeplatz herum befallen und einheimische Organismen assimilieren. Sollte ein Saatbringer zu lange planetengebunden bleiben, kann sein Schiffsgehirn

rasch degenerieren, so dass auch die organischen Aspekte des Schiffes zu verwesen beginnen. Binnen eines Jahrzehnts verfault das Schiff, bis es völlig nutzlos ist und das Schiffsgehirn stirbt. Während dieser Zeit könnte das Schiffsgehirn aus eigener Kraft das Schiff verlassen oder seine verbleibende Zeit damit verbringen, brutal mit jeder Kreatur zu spielen, die in seinen Wirkungsbereich gelingt.

SAATBRINGER DES REICHES DER SCHWÄRZE GRAD 13

Großer Zerstörer

Bewegungsrate 10; **Manövriertfähigkeit** Durchschnittlich
(Wende 2); **Drift** 2

RK 30; **ZE** 32

TP 210; **SS** –; **KS** 42

Schilde Schwer 420 (Bug 105, Backbord 105, Steuerbord 105, Achtern 105)

Angriff (Bug) Gravitationsstrahler (6W6), Plasmakanone (5W12)

Angriff (Backbord) Leichte Plasmakanone (2W12)

Angriff (Steuerbord) Leichte Plasmakanone (2W12)

Angriff (Achtern) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Geschützturm) Leichte Plasmakanone (2W12)

Energiekern Portal, Schwer (400); **Driftantrieb** Verbessert;
Systeme Verbesserte Langstreckensensoren, Computer-gegenmaßnahmen (Feedback), Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 3 Triknotencomputer, Mk. 8 Panzerung, Mk. 11 Verteidigungen, Selbstzerstörung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Passagierquartiere (gewöhnlich), Wissenschaftslabor

Modifikatoren +3 auf 3 beliebige Fertigkeitswürfe pro Runde, +4 Computer (nur Sensoren); **Besatzung** 1 Schiffsgehirn

MANNSCHAFT

Schiffsgehirn-Techniker Technik +23 (13 Ränge)

Schiffsgehirn-Bordschütze Schützenwurf +19

Schiffsgehirn-Pilot Steuerung +28 (13 Ränge)

Schiffsgehirn-Wissenschaftsoffizier Computer +23 (13 Ränge)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schiffsgehirn (AF) Ein Saatbringer des Reichs der Schwärze kann komplett von einem Schiffsgehirn gesteuert werden (dieses kann bis zu 5 Mannschaftshandlungen pro Schiffskampfrunde mit den aufgeführten Boni ausführen, aber keine Kapitänshandlungen).



SCHOTALASCHU



SCHOTALASCHU
HG 2
EP 600

WILDER SCHOTALASCHU
HG 6
EP 2.400



SCHOTALASCHU

HG 2

EP 600

N Große Magische Bestie
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; **Wahrnehmung** +12

VERTEIDIGUNG TP 25

ERK 13; **KRK** 15

REF +6; **WIL** +1; **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Klauen +11 (1W6+3 H)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +4; **KO** +2; **IN** -3; **WE** +1; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobistik +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +12,

Sprachen Lashunta (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Gebundenes Reittier (1 plus 1 Laschunta) oder Rudel (3-5)

Sonstige Fähigkeiten Dschungelläufer, Telepathische Verbindung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dschungelläufer (AF) Schotalaschus sind geübt darin, alle Formen von Waldgebieten zu durchqueren. In Wäldern wird seine Bewegungsrate nicht von natürlichem Schwierigen Gelände wie z.B. Unterholz eingeschränkt.

Telepathische Verbindung (ÜF) Ein Laschunta kann 1 Stunde aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 + 1,5fachem HG des Schotalaschus ablegen. Bei Erfolg funktioniert die Verbindung des Reiters wie **Telepathische Verbindung** mit Wirkungsdauer Permanent. Ein gebundener Schotalaschus gilt als Streitross, wenn er den gebundenen Laschunta trägt oder an seiner Seite kämpft. Ein Laschunta kann stets nur zu einem Schotalaschus eine Bindung eingehen, diese aber zugunsten eines anderen zu jeder Zeit brechen. Sollte ein Partner dieser Bindung sterben, erleidet der Überlebende einen telepathischen Rückschlag, erhält für 1 Runde den Zustand Benommen und erleidet 3W6 Schadenspunkte. Nicht-Laschuntas, welche über Begrenzte Telepathie oder Telepathie verfügen und dieselbe Sprache wie ein Schotalaschus sprechen, können ebenfalls versuchen, eine solche Bindung einzugehen, unterliegt bei seinem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst aber einem Malus von -5.

WILDER SCHOTALASCHU

HG 6

EP 2.400

N Große Magische Bestie

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +18

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 18; **KRK** 20

REF +10; **WIL** +5; **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Klauen +17 (1W8+8 H)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +5; **KO** +3; **IN** -3; **WE** +1; **CH** -1

Fertigkeiten Akrobistik +13, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +18,

Sprachen Lashunta (kann nicht sprechen)

Sonstige Fähigkeiten Dschungelläufer, Rudeltelepathie

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dschungelläufer (AF) Siehe oben.

Rudeltelepathie (ÜF) Dies funktioniert wie die Fähigkeit **Telepathische Verbindung** (siehe oben), allerdings verbindet sich ein Wilder Schotalaschus nicht mit einem Laschunta-Reiter sondern mit maximal 5 anderen Schotalaschus. Dies erfordert keine Fertigkeitswürfe, wohl aber anstelle einer Stunde 1 Jahr enger Zusammenarbeit. Sollte ein Angehöriger dieses Rudels versterben, erhalten die übrigen mit ihm verbundenen Kreaturen für 1 Runde den Zustand Benommen (aber keinen Schaden).

Solange wie die Laschuntas schon zu den dominanten Völkern von Castrovel gehören, dienen die Schotalaschus an ihrer Seite u.a. als traditionelle telepathische reptilische Reittiere. Jahrtausende der Domestizierung und paralleler Evolution haben die symbiotische Verbindung zwischen den beiden Arten gestärkt und den Laschuntas gestattet, eine enge mentale Verbindung zu einem auserwählten Reittier einzugehen.

Schotalaschus besitzen rudimentäre telepathische Fähigkeiten, die denen der Laschuntas selbst ähneln. Dieser Umstand trägt viel zu ihrem Status als geliebte Haus- und Reittiere bei – selbst in der modernen Zeit, in welcher doch weitaus fortschrittlichere und auch höherwertige Formen von Transportmitteln und Gesellschaft existieren. Diese Tradition währt auch deshalb schon so lange, weil die Laschuntas in ihren gebundenen Schotalaschus Seelenverwandte sehen und die symbiotische Verbindung zwischen den beiden Arten ein tiefgreifender Bestandteil ihrer Kultur ist. Schotalaschu-Reiter dienen immer noch als zeremonielle Ehengardisten für Laschuntawürdenträger und die Angehörigen aller Gesellschaftsschichten betrachten ihre gebundenen Reittiere als Familienangehörige.

Man sieht Schotalaschus in Metropolen zwar seltener als in kleineren Ortschaften, allerdings gibt es keine Stadt auf Castrovel, wo es nicht wenigstens grundlegende Ausbildungsmöglichkeiten und Unterkünfte für sie gibt.

Unter Laschuntas ist es zwar verbreitet, im Laufe des Lebens zwischen Schotalaschus zu wechseln, allerdings vertiefen sich die Bände zwischen Reiter und Reittier zuweilen mit der Zeit, so dass es nicht ungewöhnlich ist, wenn ein Krieger sich bis zum Tod an denselben Schotalaschu bindet. Laschuntas, deren Reittiere sterben, erleiden ein psychisches Trauma und benötigen oftmals Zeit zur Erholung, ehe sie eine neue Bindung eingehen können. Verlieren Schotalaschus ihre gebundenen Reiter, so trauern sie oft für Monate oder sogar Jahre.

Einige seltene Schotalaschus leben noch immer in der Wildnis und bilden wilde Rudel, wobei sie ihre Telepathie nutzen, um ein hocheffizientes Schwarmbewusstsein auszubilden, das sie zu effizienten und äußerst gefährlichen Jägern macht. Besonders abenteuerlustige Laschuntas machen sich allein in die abgelegenste Wildnis Castrovels auf, um ein besonders kräftiges Reittier unter den Ungezähmten zu suchen. Dabei müssen sie zuerst einen Schotalaschu von seinem Rudel trennen, dann unter Mühen und großem Zeitaufwand zähmen und schließlich mit ihm eine Bindung eingehen.

Ein typischer zahmer Schotalaschu ist von Schnauze bis Schwanzspitze über 3 m lang und wiegt mehr als 1.000 Pfund, während wilde Vertreter dieser Art bis zu 3,60 m lang werden und beeindruckende 1.500 Pfund wiegen.

SCHOTALASCHU-AUSRÜSTUNG

Mit dem Voranschreiten der Technologie wurde die telepathische Verbindung, welche die Schotalaschus eingehen, auch für jene möglich, die keine Laschunta sind. Zudem haben letztere traditionelle Reitersattel für ihre Schotalaschus bis zum heutigen Tag bewahrt.



SCHOTALASCHU-VERBINDUNGSKORTEX

SYSTEM
Gehirn

AUFWERTUNG BIOTECH

STUFE 4

PREIS 2.500

Bis vor kurzem konnten nur telepathisch begabte Wesen mit einer Ausbildung, wie sie ihre angeborenen Gaben auf Schotalaschus einstimmen können, übersinnliche Bindungen zu diesen Tieren eingehen. Neue Entwicklungen in der Biotechnologie gestatten dies nun aber auch weniger ausgebildeten Telepathen - und sogar Nichttelepathen. Hierbei werden Laschuntagehirnzellen verwendet, um die begrenzte Telepathie eines Laschuntas nachzuahmen, wobei diese nur Schotalaschus betrifft. Dies reduziert den SG aller Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Eingehen der Verbindung um 5, verdoppelt aber auch die Wirkungsdauer des Zustandes Benommen und den erlittenen Schaden, sollte ein Angehöriger der Bindung sterben.

STUFE 1

PREIS 300

Dieser traditionelle Sattel für Schotalaschu-Reiter ist mit kleinen, bunten Edelsteinen geschmückt und mit kunstvollen Bildern der Laschutakultur graviert. Er dient aber nicht nur als Dekoration, sondern verstärkt und festigt die telepathische Verbindung zwischen Reiter und Reittier mittels telepathischer Relais, die als Verbindungsstücke fungieren. Der Reiter erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um den Schotalaschu zu reiten. Die Massenproduktionsversion liefert zwar dieselben Vorteile wie die handgefertigte Variante, allerdings erachten es die meisten Laschuntas dem Reittier gegenüber als respektlos, keinen liebevoll gearbeiteten Sattel zu verwenden. Besonders schöne Sattel werden oftmals über Generationen weitervererbt. Ein neuer Schotalaschusattel dient oft als Geschenk zu besonderen Anlässen. Ein funktionsfähiger Sattel kostet 300 Crediteinheiten, aber besonders kunstvolle oder alte Stücke könnten ein Vielfaches wert sein.

DER SCHWARM



SCHWARM-
HIRNREISSER
HG 7
EP 3.200



SCHWARM-
SCHRECKENS-
REITER
GRAD 11

SCHWARMHIRNREISSER

EP 3.200

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +4; **Sinne** Blindgespür (Vibration) 9 m, Dunkelsicht 18 m,
Unsichtbares sehen; **Wahrnehmung** +19

HG 7

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 18; KRK 19

REF +8; WIL +12; ZÄH +6

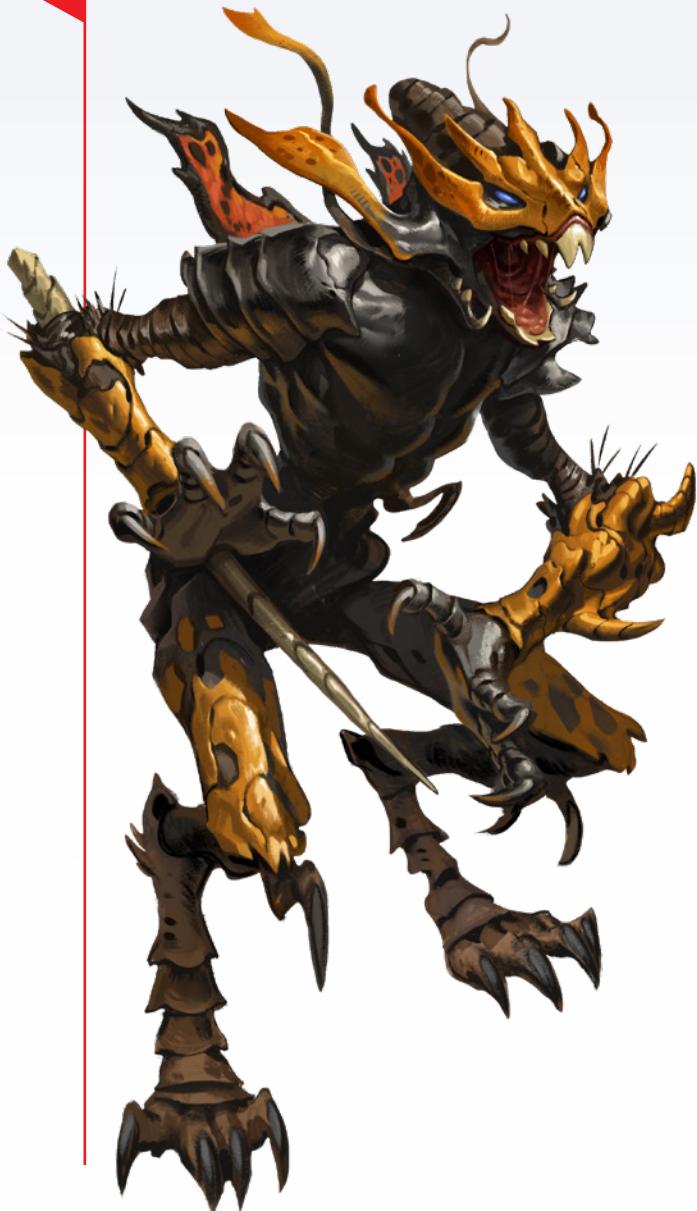
Immunitäten Furchteffekte, Säure; **Verteidigungsfähigkeit**
Schwarmbewusststein

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Armstachel +14 (1W8+8 S; Krit Wankend [SG 17])

Angriffsfähigkeit Trepanation



Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

1/Tag – **Hast, Verlangsamten** (SG 20)3/Tag – **Energiewelle** (SG 19), **Schmerzen verursachen** (SG 19), **Spiegelbilder**, **Mystische Heilung** (2. Grad)Beliebig oft – **Gedankenstoß** (1. Grad, SG 18)Immer – **Unsichtbares sehen**

SPIELWERTE

ST +1; GE +4; KO +2; IN +1; WE +5; CH -1

Fertigkeiten Athletik +14 (Klettern +22), Mystik +19, Heimlichkeit +14

Sprachen Shirrisc; Telepathie 30 m**Sonstige Fähigkeit** Hirnanalyse

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (1-2 plus 3-6 Schwarmkorrovoxe)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Armstachel (AF) Aus einer Hand des Hirnreißers ragt ein Stachel; er kann mit dieser Hand keine Waffe führen. Der Armstachel kann nicht Ziel von Entwaffnen werden.

Hirnanalyse (ÜF) Hat ein Hirnreißer mittels seiner Fähigkeit Trepanation Hirnmasse extrahiert, kann er die darin gespeicherten Erinnerungen analysieren; dies funktioniert wie *Mit Toten sprechen*, muss aber binnen einer Stunde erfolgen. Das Stellen einer Frage erfordert eine Volle Aktion, der Hirnreißer kann insgesamt sechs Fragen stellen, dies muss nicht am Stück erfolgen. Nur ein Hirnreißer kann die Erinnerungen einer Kreatur extrahieren. Ein Hirnreißer kann stets nur über einen Satz an Erinnerungen verfügen, sobald er Trepanation bei einer anderen Kreatur einsetzt, geht zuvor erlangte Gehirnmasse verloren.

Schwarmbewusstsein (AF) Angehörige des Schwärms sind über Pheromone, Antennen- und Gliedmaßenbewegungen, elektrostatische Felder und telepathische Kommunikation in einem Schwarmbewusstsein miteinander verbunden. Alle Kreaturen des Schwärms innerhalb von 9 m Entfernung zu einander stehen in ständiger Kommunikation. Bemerkte eine Kreatur eine Bedrohung, wissen alle um die Gefahr (unter den passenden Umständen kann dieses Wissen sich wie entlang einer Kette verbreiten, so dass auch ferne Angehörige des Schwärms davon erfahren). Eine Schwarmkreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einer anderen Schwarmkreatur kann ein Mal pro Runde bei einem Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Trepanation (AF) Als Volle Aktion kann ein Hirnreißer seinen Armstachel nutzen, um den Schädel einer hilflosen Kreatur zu durchbohren. Hierzu führt er einen Angriff mit dem Armstachel aus und landet bei Erfolg einen Kritischen Treffer. Sollte der Angriff das Ziel töten, entnimmt der Hirnreißer einen Teil des Gehirns des Ziels mitsamt einem Eindruck seiner Erinnerungen. Er kann diese Fähigkeit auch nutzen, um Gehirnmasse und Erinnerungen den Überresten einer maximal einer Stunde toten Kreatur zu entnehmen. Diese Fähigkeit kann nur gegen eine lebende oder maximal eine Stunde tote Kreatur eingesetzt werden, die über ein Gehirn oder ein nahes biologisches Äquivalent verfügt.



DER SCHWARM

SCHWARMSCHRECKENSREITER**GRAD 11**

CB Riesiger Monströser Raumschiffhumanoider

Bewegungsrate 6; Manövriertfähigkeit Durchschnittlich(Wende 2); **Drift** 1**RK** 27; **ZE** 24**TP** 230; **SS** 5; **KS** 46**Schilde** Schwer 240 (Bug 60, Backbord 60, Steuerbord 60, Achtern 60)**Angriff (Bug)** Superplasmakannone (3W6×10)**Angriff (Backbord)** Mikroraketenbatterie (2W6)**Angriff (Steuerbord)** Mikroraketenbatterie (2W6)**Angriff (Turm)** Partikelstrahler (8W6)**Energykern** Nova Ultra (300 EKE); **Driftantrieb** Einfach;**Systeme** Verbesserte Mittelstreckensensoren, Mannschafts-

quartiere (gewöhnlich), Mk. 2 Tetraknoten-Computer, Mk.

6 Verteidigungen, Mk. 8 Panzerung; **Erweiterungsbuchten**

Passagierquartiere (2, gewöhnlich), Raumfahrendenhangar

Modifikatoren +2 auf 4 beliebige Würfe pro Runde**Sonstige Fähigkeiten** Flottenbewusstsein, Lebendes Raum-

schiff, Leerenanpassung

BESATZUNGSHANDLUNGEN**Ingenieur (2 Handlungen)** Technik +20 (11 Ränge)**Bordschützen (3 Handlungen)** Schützenwurf +16 (Grad 11)**Pilot** Steuerung +21 (11 Ränge)**Wissenschaftsoffizier (2 Handlungen)** Computer +20 (11 Ränge)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiges Vakuum**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Körnung (3-8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Flottenbewusstsein (AF)** Wie individuelle Komponenten

des Schwärms fügen sich auch Schwarmraumschiffe über Radio-, Quanten- und telepathische Kommunikation in ein Schwarmbewusstsein ein. Alle Schwarmraumschiffe innerhalb von 10 Hexfeldern Entfernung zueinander stehen in ständige Kommunikation.

Bemerkt ein Schiff eine Bedrohung, wissen alle um die Gefahr (unter den passenden Umständen kann dieses Wissen sich wie entlang einer Kette verbreiten, so dass auch ferne Schiffe des Schwärms davon erfahren).

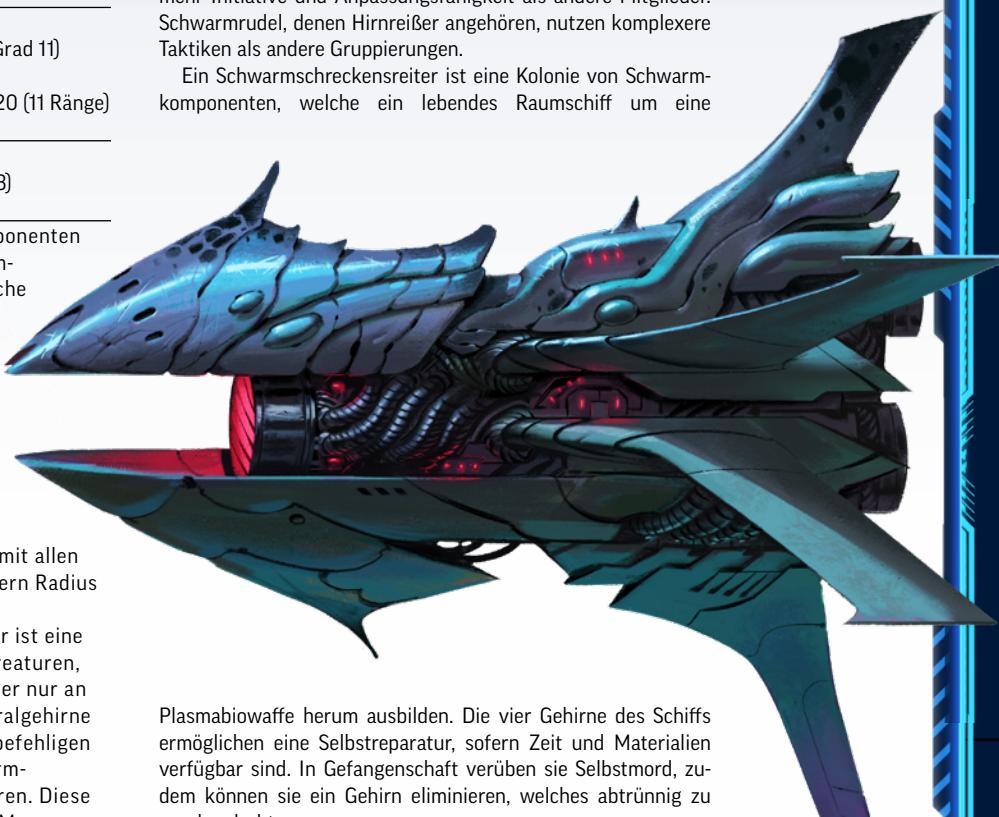
Schwärmschiffe können zudem telepathisch mit allen Schwarmkreaturen innerhalb von 10 Hexfeldern Radius kommunizieren.

Lebendes Raumschiff (AF) Ein Schreckensreiter ist eine Kolonie aus derart großen, symbiotischen Kreaturen, dass er als Raumschiff funktioniert (und daher nur an Raumgefechten teilnehmen kann). Vier Zentralgehirne (hier als Tetraknotenrechner repräsentiert) befehligen eine Fülle biotechnisch geschaffener Schwarmkomponenten, die als ein Organismus fungieren. Diese Gehirne gestatten es dem Schreckensreiter, Mannschaftshandlungen mit den aufgeführten Fertigkeitsboni vorzunehmen. Modifikatoren für Größe, Geschwindigkeit und Manövriertfähigkeit sind bereits eingerechnet. Kritischer Schaden an der Lebenserhaltung betrifft stattdessen die Zentralgehirne (der Effekt betrifft dann die Schützenwürfe und ist kumulativ mit Effekten aus Kritischen Treffern an den Waffen). Kritischer Schaden an der Besatzung hat aufgrund der Anpassungsfähigkeit der Komponenten keinen Effekt auf den Schreckensreiter.

Die Myriaden an Komponenten, aus denen der Schwarm besteht, fungieren als ein Schwarmbewusstsein, als Kollektiv, das anderes Leben konsumiert und assimiliert. Die einzelnen Komponenten des Schwärms können nicht von ihren Aufgaben abgebracht werden und opfern sich wenn nötig dafür. Der Schwarm benötigt keine hergestellten Waffen, sondern versieht stattdessen Individuen mit Biotechnologie oder züchtet komplett neue Untergruppen. Ständige Mutation hat beim Schwarm viele spezialisierte Formen hervorgebracht, beginnend mit mikroskopischen Parasiten und endend bei bioorganischen Raumschiffen. Die beiden beiden hier präsentierten Schwarmkomponenten sind Vertreter der spezialisierteren Evolutionsformen.

Hirnreißer sind Informationssammler, deren Methode alles andere als subtil ist – sie nutzen einen Biowaffenstachel für tödliche Verhöre, indem sie das Gehirn eines Opfers aufspießen, Neuralgewebe extrahieren und dann quasi auslesen. Im Kampf werden Hirnreißer von Soldaten unterstützt; sie treten nur selten allein auf. Stattdessen stärken sie ihre Verbündeten, indem sie Gegner mit schmerhaftem mentalem Feedback neutralisieren. Auch wenn Hirnreißer dem Kollektiv angehören, zeigen sie doch mehr Initiative und Anpassungsfähigkeit als andere Mitglieder. Schwarmrudel, denen Hirnreißer angehören, nutzen komplexere Taktiken als andere Gruppierungen.

Ein Schwärmschreckensreiter ist eine Kolonie von Schwarmkomponenten, welche ein lebendes Raumschiff um eine



Plasmabiofalle herum ausilden. Die vier Gehirne des Schiffs ermöglichen eine Selbstreparatur, sofern Zeit und Materialien verfügbar sind. In Gefangenschaft verüben sie Selbstmord, zudem können sie ein Gehirn eliminieren, welches abtrünnig zu werden droht.

Die internen Komponenten eines Schreckensreiters sind Nichtkämpfer, er kann aber durchaus Truppen mit sich führen, um Enterkommandos abzuwehren oder Missionen außerhalb des Schiffs durchzuführen. Ebenso hat ein Schreckensreiter eine Schwarmtransportfähre an Bord (wie ein Ringwerkewanderer^{GRW}, aber mit den besonderen Eigenschaften Flottenbewusstsein und Lebendes Raumschiff). Die Fähre verfügt über die aufgeführten Fertigkeitsränge und Boni und kann jeweils eine Ingenieurs-, Bordschützen- und Pilotenhandlung ausführen, aber keine Kapitänshandlungen.

SONNENFUNKEN



JUNGER SONNENFUNKEN
HG 5
EP 1.600

ERWACHSENER SONNENFUNKEN
HG 19
EP 204.800

JUNGER SONNENFUNKEN HG 5

EP 1.600

N Riesiger Externar (Einheimisch, Elementar, Feuer, Luft)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 63

ERK 17; **KRK** 19

REF +7; **WIL** +4; **ZÄH** +9

Immunitäten wie Elementare, Feuer, Strahlung; **Verteidigungsfähigkeit** Leerenanpassung

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Hieb +15 (1W6+8 Feu)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 1,50 m

Angriffsfähigkeiten Umhüllen (1W6+8 Feu, SG 13)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +16 (Fliegen +24)

Sonstige Fähigkeiten Leuchten (6 m), Sonnenanpassung, Sternenflug

ERWACHSENER SONNENFUNKEN HG 19

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigtes oder Warmes Land oder Vakuum

Organisation Einzelgänger

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Leuchten (AF) Ein Sonnenfunkten erhöht die Lichtverhältnisse in einem Radius gleich seines halben HG x 3 m um einen Schritt.

ERWACHSENER SONNENFUNKEN HG 19

EP 204.800

N Kleiner Externar (Einheimisch, Elementar, Feuer, Luft)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +32

Aura Gravitationssog (36 m)

VERTEIDIGUNG TP 400

ERK 34; **KRK** 35

REF +20; **WIL** +16; **ZÄH** +22

Immunitäten wie Elementare, Feuer, Strahlung; **Verteidigungsfähigkeit** Leerenanpassung

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Hieb +31 (15W6+28 Feu)

Fernkampf Sonnenstrahl +34 (8W8+19 Feu; Krit Verbrennen 6W6)

Angriffsfähigkeiten Flammenkugel, Sonnenhitze

SPIELWERTE

ST +9; **GE** +11; **KO** +6; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobistik +37 (Fliegen +45)

Sonstige Fähigkeiten Leuchten (27 m), Sonnenanpassung, Sternenflug

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigtes oder Warmes Land oder Vakuum

Organisation Einzelgänger

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Flammenkugel (AF) Alle 1W4 Runden kann ein Erwachsener Sonnenfunkten als Standard-Aktion einen Teil seines brennenden Leibes auf eine maximal 36 m entfernte Kreuzung auf dem Bodenraster schleudern. Dort detonieren die Flammen und fügen allen Kreaturen in einem 6 m-Explosionsradius 10W6 Punkte Feuerschaden zu (REF, SG 24, halbiert).

Gravitationssog (AF) Die Bewegungsrate einer Kreatur innerhalb von 36 m Entfernung zu einem Erwachsenen Sonnenfunkten wird halbiert, wenn sie sich von ihm fortzubewegen versucht, und verdoppelt, wenn sie sich auf ihn zubewegt.

Leuchten (AF) Siehe oben.

Sonnenhitze (AF) Eine zu einem Erwachsenen Sonnenfunkten angrenzende Kreatur erleidet 3W12 Punkte Feuerschaden durch die intensive Hitze, die von ihm ausgeht (ZÄH, SG 24, halbiert).

Sonnenstrahl (AF) Ein Erwachsener Sonnenfunkten kann als Fernkampfangriff gegen ein maximal 72 m entferntes Ziel einen intensiven Lichtstrahl richten.

Das Leben existiert im Universum in fast unbegrenzter Form. Man trifft es überall an, selbst in den Tiefen des Weltalls oder im Herzen eines Sterns und in den Grenzregionen dazwischen. Sonnenfunkten sind Klumpen, welche aus der Kugel einer Sonne ausgestoßen werden und über eine gewisse



PHOTINOKRISTALLE

SOLARIERWAFFENKRISTALL	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST
Photinokristall, Splitter	1	110	+1 Feu	–	–
Photinokristall, Schwächster	4	1.850	+1W2 Feu	Verbrennen 1	–
Photinokristall, Schwacher	7	5.500	+1W4 Feu	Verbrennen 1W4	–
Photinokristall, Minderer	10	17.000	+2W4 Feu	Verbrennen 1W6	–
Photinokristall, Standard	13	46.000	+3W4 Feu	Verbrennen 2W6	–
Photinokristall, Mächtiger	16	145.000	+4W4 Feu	Verbrennen 3W6	–
Photinokristall, Wahrer	19	495.000	+6W4 Feu	Verbrennen 4W6	–

Intelligenz verfügen. Niemand weiß genau, wie sie entstehen – manche schreiben ihre Existenz Sarenraes göttlichem Willen zu, während andere Vergleiche zu Elementaren aufstellen und behaupten, es seien im Grunde Verwandte der Feuer-elementare. Es stimmt, dass echte Sonnenfunken amorphe Kugeln aus brennendem Plasma mit etwa tierhafter Intelligenz sind, allerdings enden hier die Ähnlichkeiten. Diese Kreaturen haben einen langen und einzigartigen Lebenszyklus, welcher in einem Stern beginnt und möglicherweise in einer Katastrophe endet.

Ein „frischgeborener“ Sonnenfunke durchmisst etwa 6 m, wobei sein Material locker von schwachen Gravitationskräften zusammengehalten wird. Im Grunde ist er zuerst nur eine rotglühend-heiße Wolke kolloidaler Masse. Instinkt-getrieben heftet er sich an den nächsten, schnell vorbeiziehenden Himmelskörper – meistens ein Komet –, der ihn in die Nähe eines Planeten oder Mondes bringt, welcher über jene Mineralien verfügt, von denen sich ein Sonnenfunke ernährt. Während er sich seinen Weg durch die Landschaft brennt, gewinnt ein Sonnenfunke an Masse, schrumpft aber zugleich. Auf unbekannte Stimuli reagierend, springt er dann wieder ins All, um sich an einen anderen Kometen oder Meteor zu heften und den Prozess erneut zu beginnen.

Während ein Sonnenfunken sich nährt und altert, gewinnt er an Dichte, verliert aber an Durchmesser. Auch wenn ein Erwachsener Sonnenfunke nur noch gut 1,50 m durchmisst, brennt er weitaus intensiver und gefährlicher als in jungen Jahren. Natürlich kann jeder Sonnenfunken unabhängig von Größe und Alter eine Gefahr darstellen, da er bei der Nahrungssuche stur vorgeht, während er gefundene Mineralien in seinem internen Brennofen verzehrt. Dieser destruktive Prozess kann zu Konflikten mit anderen Wesen führen, z.B. weil diese dieselben Mineralien benötigen, um ihre Wirtschaft am Laufen zu halten. Die meisten Kreaturen unterschätzen aufgrund seiner Größe die Fähigkeiten eines Erwachsenen Sonnenfunkens. Wegen seiner Auswirkungen auf die lokale Schwerkraft und seiner intensiven Hitze können sich die meisten, die einen Sonnenfunken aufhalten wollen, glücklich schätzen, wenn sie nur schwere Verbrennungen erleiden.

Auch wenn sich die Lebenszeit eines Sonnenfunkens in Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden bemisst, stirbt er letztendlich. Ein uralter Sonnenfunke ist ein kleiner Ball, der wie eine Nuklearfusion brennt. Wenn er stirbt, implodiert er zu einem Schwarzen Loch, das sich auf einen Bereich mit

750 m Radius auswirkt und für alles äußerst gefährlich ist, dass sich in diesem Gebiet befindet. Ein kürzlich aus dem nahen Weltall eingegangener Bericht besagt, dass ein Sonnenfunke im Sterben eine ganze junge Kolonie ausgelöscht hat, der er zuvor als Maskottchen und Leuchtfeuer diente.

PHOTINOKRISTALLE

Auf ihren Reisen lassen Sonnenfunken zuweilen Teile ihrer Körper zurück, welche rasch zu einem glitzernden Strom schöner, hell-oranger Juwelen abkühlen. Diese werden als Photinokristalle bezeichnet und von Solarierern als natürlich entstandene Waffenkristalle verwendet. Die Besatzungen einiger kleiner Raumschiffe verdienen sich ihren Lebensunterhalt auf gefährliche Weise, indem sie Sonnenfunken in gehörigem Abstand folgen und darauf warten, dass sie Masse abstoßen. Diese sammeln sie ein und sowie die Lagerräume gefüllt sind, kehren sie zu ihren Operationsbasen zurück, um die Funde nach Qualität zu sortieren. Trotz der mit dem Ein-sammeln verbundenen Gefahr sind diese Solarierwaffenkristalle weithin erhältlich, insbesondere im Brennenden Archipel in der Sonne des Systems der Paktwelten, an Bord des kasathischen Weltenschiffes *Idari* und auf Verces' sonnenverbrannter, der Sonne zugewandten Hemisphäre, Hellstrahl.



SQUOX



SQUOX
HG 1/3
EP 135

ABGERICHTETER SQUOX
HG 1
EP 400

SQUOX

EP 135

N Sehr kleines Tier
INI +3; **Sinne** Blindgespür (Geruch) 9 m, Dämmersicht;
Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 11; KRK 11

REF +4; WIL +0; ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +3 (1W4 S)

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

Angriffsfähigkeit Squoxtricks

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +7 (Balancieren, Entkommen oder Turnen +11), Athletik +3 (Klettern +11), Heimlichkeit +7

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEIT

Squoxtricks (AF) Ein Squox kann Akrobistik zum Springen anstelle von Athletik nutzen. Er kann zudem seinen Akrobatikbonus als Angriffsbonus nutzen, wenn er ein Kampfmanöver für Entwaffnen, Schmutzigen Trick oder Zu-Fall-bringen ausführen will. Sollte dem Squox ein Manöver für Schmutziger Trick gelingen, kann er nur zwischen den Zuständen Abgelenkt

HG 1/3

und Verstrickt wählen. Der Schwanz, die beiden Vorderpfoten und das Maul eines Squox zählen hinsichtlich Entwaffnen als freie Hände.

ABGERICHTETER SQUOX

HG 1

EP 400

N Sehr kleines Tier

INI +4; **Sinne** Blindgespür (Geruch) 9 m, Dämmersicht;

Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG TP 20

ERK 12; KRK 12

REF +6; WIL +1; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W4+1 S)

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

Angriffsfähigkeit Squoxtricks

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +10 (Balancieren, Entkommen oder Turnen +14), Athletik +5 (Klettern +13), Heimlichkeit +10

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Squoxtricks (AF) Siehe oben.

Die in der Sprache der Laschunta Vulkariki genannten Squoxe – die man auch als Fuchshörnchen oder Förnchen kennt – erhielten ihren bekannteren Namen von Menschen, die in ihnen eine Kreuzung aus Fuchs und Eichhörnchen sahen, besitzt das Wesen doch nützliche Eigenschaften und Merkmale beider Tiere. Squoxe sind pelzige, fuchsartige Tiere von grob 60 cm Länge und 15 Pfund Gewicht. Sie sind Vierbeiner mit fünffingrigen Greifpfoten, die über drehbare Handgelenke und Knöchel verfügen, so dass sie kopfüber wie Eichhörnchen abwärts klettern können. Die anderen Merkmale der Kreatur ähneln eher Füchsen, darunter ein abgeflachter Kopf mit dreieckigen Ohren und spitzer Schnauze, sowie einem buschigen Schwanz. Das Fell kann rot-orange, graue, gelbrote, weiße oder braune Schattierungen enthalten, wobei Bauch, Hals und Schwanzspitze oftmals weiß sind. Zudem hat sich die Spezies in Fellmustern und Körperbau an diverse Umgebungen angepasst – wüstenbewohnende Squoxe verfügen z.B. über lange Ohren, um Hitze abzuleiten, während Squoxe in arktischen Regionen jahreszeitbedingt dickes, weißes Fell aufweisen.

Squoxe zählen zu den intelligentesten Tieren im System der Paktwelten und präsentieren neben einem Gesellschaftsverhalten auch Hierarchien und ein umfassendes Repertoire an Lauten. Sehen sie sich mit Gegnern konfrontiert, werden sie – ganz besonders in Gruppen – zu listigen Taktikern. Sie sind clever genug, um nach Augen zu stechen, in empfindliche Körperregion zu beißen und Gegenstände zu stehlen, um Gegner von ihren Bauten fortzulocken.

Obwohl die Squoxe von Castrovel stammen, sind sie im ganzen System der Paktwelten beliebt, sind sie doch einerseits niedlich und andererseits anpassungsfähig. Die Bewohner von Asana exportieren Squoxe mit Freude, da die



Laschuntas sie als Ungeziefer betrachten. Im Laufe der Jahrhunderte haben Squoxe sich daher über die Paktwelten ausgebreitet und an die verschiedenen Lebensräume angepasst. Mittlerweile tauchen sie sogar in den Wildnisgebieten des Veskariums und auf fernen anderen Welten auf.

Die Xenohüter versuchen, die auf Castrovel heimischen Squoxe zu erhalten und zugleich zu verhindern, dass sie in andere Lebensräume eindringen. Die Gruppe fürchtet, dass die invasiven Wesen Ökosystemen unheilbaren Schaden zufügen könnten. Daher fördern sie auf zahlreichen Welten die Jagd auf Squoxe sowie legale Kontrollen, um den Import der Tiere und ihre Freilassung in die Wildnis zu verhindern.

SQUOX-HAUSTIERE

Squoxe gibt es auf den Paktwelten in Hülle und Fülle. Sie vermehren sich schnell, in Freiheit werden sie bis zu 10 Jahre alt, in Gefangenschaft bis zu 20. Aufgrund ihrer Intelligenz und ansprechenden Äußerem sind sie begehrte Haustiere und Begleiter, zudem lassen sie sich leicht abrichten. Squoxe sind loyal, bezaubernd, unterhaltsam und beschützend, was sie zu großartigen Gefährten für Kinder macht. Zugleich treiben sie aber auch Unfug. So finden sie schnell heraus, wie man Schränke öffnet und einfache Maschinen in Gang setzt. Sie räumen sogar hinter sich auf, um Diebstähle oder kleine Unfälle vor ihren Besitzern zu verbergen. Dennoch geben sie wunderbare Haustiere ab.

Ein 1 Monat altes, gerade seiner Mutter entwöhntes Junges kann für 100 Crediteinheiten erworben werden. Nicht abgerichtete, aber als Haustiere geborene Squoxe sind meistens domestiziert und freundlich, werden sich aber ohne Ausbildung nicht benehmen. Skrupellose Händler fangen Jungsquoxe aber auch in der Wildnis ein, geben sie als zahm aus und verkaufen sie zu Schleuderpreisen. Mit 10 Monaten ist ein Squoxe ausgewachsen; ein abgerichteter erwachsener Squox wird für 400 Crediteinheiten verkauft.

Ein Squoxjunges kann großgezogen oder ein älterer Squox gezähmt und abgerichtet werden; dies erfordert den Einsatz der Fertigkeit Überlebenskunst und dauert 3 Monate. Die angeborene Schläue, Neugier und Freundlichkeit eines Squox verleiht seinem Ausbilder einen Situationsbonus von +2 auf entsprechende Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Großziehen und Abrichten. Ein zahmer Squox ist seinem Ausbilder und jedem Besitzer gegenüber freundlich bis hilfsbereit eingestellt, der ihn freundlich behandelt.

Squox-Ausrüstung

Der folgende Gegenstand, allgemein auch als Squoxkorb bekannt, kann von SC erworben werden, welche ihre Haustiere beschützen wollen. Schirren nutzen ähnliche Behältnisse, um ihre Nachkommen mit sich zu führen und zu beschützen, auch wenn sie diese als Larvenröhren bezeichnen.

RÜSTUNGS-VERBESSERUNG			
PREIS 100	STUFE 1	RÜSTUNGSPLATZ 1	RÜSTUNGSArt JEDe
LAST L*			

* Ein Tragekorb mit einem Squox o.ä. darin hat Last 1.

Die Tragekorbverbesserung belegt einen Verbesserungssteckplatz und bietet Platz für eine sehr kleine, zwei Winzige oder vier Mini-Kreaturen, die dann innerhalb deiner Rüstung Zuflucht finden. Du kannst den Tragekorb als Bewegungsaktion öffnen oder schließen. Eine Kreatur passender Größe kann ihn betreten oder verlassen, indem sie 1,50 m an Bewegungsrate aufwendet. Im Korb profitiert die Kreatur von

Vollständiger Deckung und den Schutzvorrichtungen deiner Rüstung gegen Umgebungseffekte, sie kann aber keine körperlichen Handlungen vornehmen, außer einen offenen Korb zu verlassen.

Squox-Talent

Das folgende Talent ist für SC gedacht, welche einen abgerichteten Squox als Haustier besitzen:

Squoxbegleiter

Dein Squox ist ein gut abgerichteter Begleiter.

Voraussetzung: Du besitzt einen abgerichteten Squox, dessen Einstellung dir gegenüber Freundlich oder Hilfsbereit ist.

Vorteil: Du kannst deinen abgerichteten Squox als Gefährten bestimmen, welcher deinen Anweisungen nach bestem Können folgt. Er befolgt keine Befehle, bei denen er zu signifikantem Schaden kommen könnte, verfolgt aber deine Interessen und tut sein Möglichstes, um dir zu helfen. Solange er nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist, erhältst du einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Bemerkten und Suchen, sofern der SL der Ansicht ist, dass dein Squox dir dabei helfen kann.

Dein sehr kleiner Squoxbegleiter kann deine Angriffsfläche mit dir teilen und seine Fortbewegung dort beenden. Außerhalb deiner Angriffsfläche verfügt er über das Agentenklassenmerkmal Entrinnen. Innerhalb deiner Angriffsfläche verfügt er über Entrinnen, Verbessertes Entrinnen und Deckung. Befindet sich dein Squox zu dir angrenzend oder innerhalb deiner Angriffsfläche und würde Schaden erleiden, kannst du deine Reaktion nutzen, um einzutreten und stattdessen selbst den Schaden zu erleiden.

Dein niedlicher Begleiter ist zudem ablenkend. Während er sich innerhalb deiner Angriffsfläche befindet, erlangst du einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Ausführen von Finten. Befindet er sich innerhalb deiner Angriffsfläche oder maximal 3 m von dir entfernt, kannst du diesen Verständnisbonus alternativ auf Würfe für Bluffen zum Erzeugen einer Ablenkung nutzen, die dir oder deinem Squox gestatten, sich zu verstecken (wähle dies, wenn du den Wurf für Bluffen ablegst).



STAUBMANTA



STAUBMANTA
HG 6
EP 2.400

STAUBMANTA-
MONARCH
HG 12
EP 19.200

STAUBMANTA HG 6

EP 2.400

N Große Magische Bestie
INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Hindurchspüren (Sicht [nur Sand]); **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 18; KRK 20

REF +10; WIL +5; ZÄH +10

Resistenz Feuer 5; **Verteidigungsfähigkeit** Wüstenanpassung; SR 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Graben 24 m

Nahkampf Stachel +17 (1W8+9 S plus Staubmantagift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Grabender Sturmangriff, Sand speien

SPIELWERTE

ST +3; GE +5; KO +2; IN -1; WE +1; CH +0

Fertigkeiten Akrobistik +13, Athletik +13, Heimlichkeit +18



LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar, Haufen (3–8) oder Schwarm (3–8 Staubmantas plus 1 Staubmantamonarch)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grabender Sturmangriff (AF) Ein Staubmanta kann mit atemberaubender Geschwindigkeit aktiv werden. Er kann die Handlung Sturmangriff mit seiner Bewegungsrate für Graben nutzen und erleidet nicht den für Sturmangriffe normalen Malus auf RK oder Angriffswurf, zudem muss das Ziel des Angriffs einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ablegen, andernfalls gilt es wie auf dem Falschen Fuß betroffen.

Sand speien (AF) Als Standard-Aktion kann ein Staubmanta in einem 9 m-Kegel Sand speien. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen; bei Misslingen erleidet sie für 1 Runde den Zustand Blind.

Wüstenanpassung (AF) Die zähe, sandfarbene Haut eines Staubmantas schützt ihn vor den Gefahren der Wüste und verleiht ihm seine SR 5/- und eine Resistenz von 5 gegen Feuer. Sollte ein Staubmanta zudem wenigstens zur Hälfte in Sand oder ähnlich gefärbter, feiner Substanz eingegraben sein, kann er einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken so ablegen, als besäße er Deckung oder Tarnung.

STAUBMANTAGIFT

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 14

Auswirkung Stärke; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt Bei „Tod“ zerfällt der Körper des Opfers zu Staub. Eine Kreatur, welche durch das Staubmantagift stirbt, kann nur mittels *Wunder*, *Wunsch* oder einem ähnlich mächtigen Effekt ins Leben zurückgeholt werden.

Heilung 1 Rettungswurf

STAUBMANTAMONARCH HG 12

EP 19.200

N Riesige Magische Bestie

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Hindurchspüren (Sicht [nur Sand]); **Wahrnehmung** +22

Aura Sandsturm (16 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG TP 200

ERK 26; KRK 28

REF +16; WIL +11; ZÄH +16

Resistenz Feuer 10; **SR** 10/–; **Verteidigungsfähigkeit** Verbesserte Wüstenanpassung

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Graben 24 m

Nahkampf Stachel +26 (6W4+17 S plus Mächtiges Staubmantagift)

Mehrfachangriff 3 Stachel +20

(3W6+17 S plus Mächtiges Staubmantagift)

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

Angriffsfähigkeit Grabender Überfall

SPIELWERTE

ST +5; GE +8; KO +4; IN +0; WE +3; CH +0

Fertigkeiten Akrobistik +22, Athletik +22, Heimlichkeit +27

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (1 Staubmantamonarch plus 3–8 Staubmantas)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grabender Überfall (AF) Ein Staubmantamonarch kann die Handlung Sturmangriff mit seiner Bewegungsrate für Graben nutzen und erleidet nicht den für Sturmangriffe normalen Malus auf RK oder Angriffswurf, zudem muss das Ziel des Angriffs einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 19 ablegen, andernfalls gilt es wie auf dem Falschen Fuß betroffen. Der Monarch kann zudem anstelle eines einzelnen Nahkampfangriffs am Ende der Fortbewegung einen Vollen Angriff gegen das Ziel seines Sturmangriffs ausführen.

Sandsturm-Aura (ÜF) Die Staubmantamonarch wirbelt um sich herum einen magischen Sandsturm auf, der jedem innerhalb von 36 m-Radius Tarnung verleiht. Die heftigen Winde generieren einen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit kinetischen Fernkampfwaffen. Jede Kreatur ohne Umgebungsschutzmaßnahmen im Wirkungsbereich muss die Luft anhalten oder riskiert es, zu erstickten (SF GRW, S. 404). Staubmantas und Staubmantamonarchen sind gegen diesen Effekt immun. Ihre Fähigkeit Hindurchspüren ermöglicht es ihnen, die durch den Sandsturm erzeugte Tarnung zu ignorieren.



STAUBMANTA

STAUBMANTAHAUT (LEICHE RÜSTUNG)

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BONUS	KRK-BONUS	MAX.GE-BONUS	RÜSTUNGSMALUS	BEWEGUNGS-RATE-ANPASSUNG	STECKPLÄTZE	LAST
Staubmantahaut, Standard-	6	5.150	+5	+7	+5	-	-	0	L
Staubmantahaut, Verbesserte	12	43.250	+15	+16	+6	-	-	0	L

Verbesserte Wüstenanpassung (AF) Die Haut eines Staubmantamonarchen ist zäher als die eines normalen Staubmantas und verleiht ihm SR 10/- und eine Resistenz gegen Feuer von 10. Sollte er zudem wenigstens zur Hälfte in Sand oder ähnlich gefärbter, feiner Substanz eingegraben sein, kann er einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken so ablegen, als besäße er Deckung oder Tarnung.

MÄCHTIGES STAUBMANTAGIFT

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 19

Auswirkung Stärke; **Frequenz** 1/ Runde für 6 Runden
Bei „Tod“ zerfällt der Körper des Opfers zu Staub. Eine Kreatur, welche durch das Mächtige Staubmantagift stirbt, kann nur mittels Wunder, Wunsch oder einem ähnlich mächtigen Effekt ins Leben zurückgeholt werden.

Heilung 1 Rettungswurf

Galaxisweit hausen seltsame, rochenartige Kreaturen auf Wüstenwelten in Sanddünen und -ebenen. Sie bewegen sich durch dieses Gelände wie durch Flüssigkeit. Auf der nichtrotierenden Welt Verces im System der Paktwelten kennt man diese Schrecken als Staubmantas, wo sie im ewigen Sonnenlicht der Hemisphäre von Hellstrahl hausen. Aus der Ferne könnte man sie für friedliche Wesen halten, die ein idyllisches Leben führen - und diesen Fehler haben schon viele Wissenschaftler und Abenteurer gemacht, welche sie ihnen näherten, ohne um ihre Gewaltbereitschaft zu wissen.

Staubmantas ähneln stark gigantischen Rochen mit beiger Färbung, welche es ihnen gestattet, mit ihrer sandigen Umgebung zu verschmelzen. Zudem besitzen sie einen gefährlich aussehenden Schwanz, der ein furchtbares Toxin injizieren kann. Staubmantas graben sich so leicht durch den Sand, wie ihre aquatischen Gegenstücke durch das Wasser gleiten, so dass sie rasch die Entfernung zu ihrer Beute überwinden können. Sie greifen mit ihren Stacheln an und injizieren ein übles Gift, welches die Körper ihrer Opfer

zu Staub zerfallen lässt. Von den in diesem Staub enthaltenen Partikeln ernähren sie sich. Daher erachten es Staubmantas nicht als grausam, ihre Beute derart zu zerlegen, denn für sie ist es Teil des alltäglichen Überlebens. Auf Hellstrahl ziehen sie in jene Regionen, wo sie Nahrung finden können, hauptsächlich in die Pariakuppen und die Schirrenkolonien in der Temorawüste. Sie suchen auch die über die Wüste verstreuten Oasentempel heim und lauern dort auf Reisende, welche jene grünen Anomalien aufsuchen.

Der durchschnittliche Staubmanta hat eine Breite von 3 m und wiegt 1 Tonne.

In seltenen Fällen kann sich ein Staubmanta zu einem größeren und wilderen Staubmantamonarchen weiterentwickeln. Diese gewaltigen Rochen besitzen drei Schwänze, mit denen sie Opfern massiven Schaden zufügen können, und zudem ein noch stärkeres Gift. Monarchen können ortgebundene, kleine Staubstürme erzeugen, welche Kreaturen blenden und am Atmen hindern, so dass die Mantas sie leichter überfallen können. Ist Nahrung knapp, könnte ein einzelner Monarch mit einem Rudel kleinerer Staubmantas unterwegs sein und genug Beute aufscheuchen, um den ganzen Schwarm zu nähren.

Ein typischer Staubmantamonarch hat eine Spannweite von 6 m und wiegt 8 Tonnen.

STAUBMANTAHÄUTE

Auf Hellstrahl machen manche tapfere (oder dumme) Großwildjäger in den Geächteten Königreichen trotz der damit verbundenen Gefahr Jagd auf Staubmantas, um ihre an die Wüste angepassten Häute zu erbeuten. Wer die Jagd überlebt, stellt aus den Häuten und Nanokarbonfilamenten Leichte Rüstungen her. Normale Staubmantahaut verleiht Feuerresistenz 5. Die Verbesserte Haut eines Monarchen verleiht Feuerresistenz 10. Beide Modelle verleihen zudem einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, um sich in einer Wüstenumgebung zu verstecken.



TASCHTARI



TASCHTARI
HG 3
EP 800

TASCHTARI-
ALPHA
HG 7
EP 3.200

TASCHTARI

EP 800

N Mittelgroße Magische Bestie
INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG TP 40

ERK 14; **KRK** 16

REF +7; **WIL** +2; **ZÄH** +7

Resistenz Feuer 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +9 (1W6+5 S)

Fernkampf Laserodem +12 (1W4+3 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeit Blendender Borstenblitz

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +8 (Klettern +16), Heimlichkeit +13

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Sumpfe oder Wälder (Castrovel)

Organisation Rudel (3-8)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Blendender Borstenblitz (AF) Ein Taschtari kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion seine Borsten hell aufglühen lassen. Jede Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen

HG 3

erhält sie für 1W4 Runden den Zustand **Geblendet**. Augenlose Kreaturen, Taschtaris und Taschtari-Alphas sind gegen diesen Effekt immun.

Laserodem (AF) Ein Taschtari kann als Angriff einen gebündelten Lichtstrahl aus seinem Maul verschießen, welcher ein Ziel wie der Strahl einer Laserpistole verbrennen kann. Dieser Strahl besitzt eine Grundreichweite von 24 m.

TASCHTARI-ALPHA

EP 3.200

N Mittelgroße Magische Bestie

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG TP 105

ERK 19; **KRK** 21

REF +11; **WIL** +6; **ZÄH** +11

Resistenz Feuer 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +15 (2W6+11 S)

Fernkampf Laserodem +18 (2W6+7 Feu; Krit Entzündend 1W6)

Angriffsfähigkeit Blindmachende Borstennova

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +5; **KO** +2; **IN** +1; **WE** +1; **CH** -1

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +14 (Klettern +22), Heimlichkeit +19

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Wälder oder Sumpfe (Castrovel)

Organisation Rudel (2 plus 3-8 Taschtaris)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Blindmachende Borstennova (AF) Ein Taschtari-Alpha kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion seine Borsten hell aufglühen lassen. Jede Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei

Misslingen erhält sie für 1W4 Runden den Zustand **Blind**. Augenlose Kreaturen, Taschtaris und Taschtari-Alphas sind gegen diesen Effekt immun.

Laserodem (AF) Ein Taschtari-Alpha kann als Angriff einen gebündelten Lichtstrahl aus seinem Maul verschießen, welcher ein Ziel wie der Strahl eines Lasergewehrs verbrennen kann. Dieser Strahl besitzt eine Grundreichweite von 36 m.

Der erste Blick, den die meisten Beobachter auf ein Rudel Taschtaris erhaschen, sind funkelnde Lichter in der Ferne, die leicht mit Sumpfgasen oder dem Glitzern des Mondlichts verwechselt werden können. Diese Lichter werden aber von den Filamentborsten generiert, die den Körper eines Taschtaris wie ein Fell bedecken. Taschtaris kommunizieren mittels dieser phosphoreszierenden Lichter, so dass sie lautlos ihre Jagd koordinieren und Hinterhalte planen können. Ebenso dient



dieses Licht sozialen Interaktionen. Taschtaris haben Taktiken entwickelt, mit ihren Laserangriffen kleine, schnelle Beutetiere auf Castrovel zu erlegen, zögern aber auch nicht, größere Beute anzugehen, so sie im Vorteil sind.

Ein Taschtarirudel besteht aus einem Alpha-paar, dessen Kindern und engen Verwandten. Jugendliche Taschtaris verlassen das Rudel bald nach Erreichen der Geschlechtsreife, um Paare aus anderen Gruppen zu finden und eigene Rudel zu gründen. Taschtaris sind nachaktiv. Tagsüber nutzen sie die flexiblen Klauen ihrer mehrgelenkigen drei Beine, um in die Spitzen der hohen Bäume ihres Lebensraumes zu gelangen und im Sonnenlicht zu dösen. Dabei sind ihre Borsten aufgerichtet, um möglichst viel Sonnenlicht zu absorbieren. Dieses Verhalten ist zwar eher bei kaltblütigen Kreaturen üblich, gleicht aber den ansonsten gewaltigen Kalorienverbrauch beim Einsatz ihres Laserodems aus. Der Taschtari speichert die über die Borsten gesammelte Solarenergie in einem photoenergetischen Knoten in seiner Kehle. Wenn er angreift, nutzt er eine flexible Fokussierungsmembran, um die Energie zu einem tödlichen Strahl zu bündeln.

Während die intelligenten Völker Castrovels diese Bestien als Taschtaris bezeichnen, haben Fremdweltler ihnen angesichts ihres Jagdverhaltens und ihrer einzigartigen Physiologie den Spitznamen „Laserwölfe“ gegeben. Versuche, sie zu domestizieren, haben die Kreaturen über die Weiten der Galaxis verteilt, allerdings müssen Tiertrainer sehr darauf achten, wie viel Sonnenlicht die Kreaturen ausgesetzt werden – in Systemen mit stärkerer Sonnenstrahlung können Taschtaris äußerst aggressiv werden.

TASCHTARI-BIOTECH

Jäger können gutes Geld mit den Borsten, photoenergetischen Knoten und Fokussierungsmembranen der Taschtaris verdienen, wenn sie diese an Biotechniker verkaufen. Würde man sich auf Castrovel nicht um die Arterhaltung bemühen, wären Taschtaris wahrscheinlich längst ausgerottet, da ihre photosensitiven Anpassungen schwer und teuer synthetisch nachzuahmen sind. Das Ende der Feindseligkeiten zwischen Formianern und Laschuntas hat jüngst zu einem Anstieg im regulierten Handel mit Biotechnik geführt, welche Taschtari-gewebe enthält. Entdecker und Späher rüsten sich zuweilen mit Fokussierungsmembranen oder Solargeflecht aus und viele Bewohner der Paktwelten nutzen Photoenergetische Knoten zu praktischen und kosmetischen Zwecken.

FOKUSSIERUNGSMEMBRAN



PHOTOENERGETISCHER KNOTEN

AUFWERTUNG BIOTECH

PREIS 625 **STUFE** 2

Wird ein Photoenergetischer Knoten in deine Hand implantiert, leuchtet diese schwach. Du kannst als Bewegungsaktion die im Knoten gespeicherte Energie in eine von dir in derselben Hand geführte Analogwaffe entladen. Dies überhitzt die Nahkampfwaffe sofort, so dass sie bei einem erfolgreichen Angriff zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Dies währt für 1 Runde pro 2 Charakterstufen. Die betroffene Waffe gibt dabei Licht wie eine Taschenlampe, Laterne oder Leuchtfeuer ab (du wählst den Lichtgrad bei Aktivierung der Aufwertung).

Nach einer Entladung kann der Knoten erst wieder genutzt werden, wenn du 10 Minuten zur Zurückerlangung von Ausdauerpunkten gerastet hast; du kannst alternativ 1 Reservepunkt aufwenden, um ihn sofort aufzuladen.

SYSTEM
Hand

SOLARGEFLECHT

AUFWERTUNG BIOTECH

MODEL	STUFE	PREIS
MK 1	5	3.450
MK 2	10	17.500

SYSTEM
Haut

Dieses Netzwerk aus Taschtarifilamentfasern wird unter die obersten Hautschichten implantiert und gestattet dir, Solarenergie zu speichern und freizugeben. Sofern du während der letzten 24 Stunden wenigstens 4 Stunden in Hellem Licht oder direktem Sonnenlicht verbracht hast, kannst du als Standard-Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um das Geflecht hell erstrahlen zu lassen.

Jede andere Kreatur innerhalb von 18 m, welche dieses Licht sieht, muss einen Zähligkeitswurf gegen SG 10 + deiner halben Stufe + deinem KO-Modifikator ablegen; bei Mislingen erhält die Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Geblendet (Blind im Falle des Mk.2-Modells). Bei hellem Licht ist das Geflecht schwach unter deiner Haut sichtbar. Diese Aufwertung funktioniert nur, wenn deine Haut nicht völlig von schützender, lichtundurchlässiger Ausrüstung bedeckt ist. Rüstung kann an diese Aufwertung angepasst werden (siehe GRW, S. 196). Normale Kleidung lässt genug Solarenergie hindurch, um die Aufwertung aufzuladen.

AUFWERTUNG BIOTECH

SYSTEM
Augen

MODEL	STUFE	PREIS
MK 1	4	1.925
MK 2	9	13.260

TEUFEL, KRIEGSTEUFEL



KRIEGSTEUFEL
(LEVALOCH)

HG 7

EP 3.200

KRIEGSTEUFEL (LEVALOCH)

HG 7

EP 3.200

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG TP 105

ERK 19; KRK 21

REF +9; WIL +6; ZÄH +11

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Säure 10, Kälte 10; SR 5/Gutes; **Verteidigungsfähigkeit** Konstruktgestalt;

ZR 12

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Keramik-Dreizack +17 (2W8+12 S) oder Klaue +17 (1W6+12 H)

Fernkampf Korona-Lasergewehr +15 (2W6+7 Feu; Krit Entzündend 1W6) oder Nynetz +15 (Verstricken)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeit Gnadenloser Hieb

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

1/Tag – Verbündete herbeizaubern (1 Levaloch, 35%) Beliebig oft – Teleportieren (selbst plus 5 Lasteinheiten an Ausrüstung)

SPIELWERTE

ST +5; GE +3; KO +4; IN +2; WE +3; CH +2

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +14 (Klettern +22), Einschüchtern +14, Heimlichkeit +14, Mystik +14, Technik +14

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Höllenschreiter, Phalanx

Ausrüstung Keramik-Dreizack mit integriertem Korona-Lasergewehr mit 2 Hochleistungsbatterien (je 40 Ladungen), Nynetz

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-18)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gnadenloser Hieb (ÜF) Trifft ein Levaloch einen verstrickten Gegner mit einem Angriff, erleidet das Ziel zusätzliche 2W6 Schadenspunkte derselben Art.

Höllenschreiter (ÜF) Schwieriges Gelände behindert die Fortbewegung eines Levalochs nicht.

Konstruktgestalt (AF) Obwohl Levalochs wahre Teufel sind, besitzen sie einige Immunitäten wie Konstrukte. Sie sind immun gegen Attributentzug, Attributsschaden, Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Krankheit, Lähmung, Negative Stufen, Nekromantische Effekte, Nichttödlichen Schaden, Schlaf und Todeseffekte.

Phalanx (AF) Zu einem Levaloch angrenzende Teufel erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und ihre RK.

Kaum ein Teufel personifiziert den infernalen Ansatz in Bezug auf militärische Operationen wie ein Levaloch. Der Verstand dieses Scheusals ist zugleich logisch, leidenschaftlich und getrieben, die Ordnung der Hölle durch Konflikte zu fördern. Sein rastloser Verstand findet nur im Kampf Freude. In der Hierarchie der Hölle dienen Levalochs als Eliteangriffstruppen, die ganz aus Teufeln dieser Art bestehen, oder aber als Befehlshaber von Einheiten anderer kriegerischer Teufel.

Kriegsteufel sind furchtbar anzuschauen und nicht minder begabt. Ihre diabolische Essenz ist in konstruierte Metallrahmen von 3 m Größe und 1 Tonne Gewicht gebunden. Diese Leiber ähneln den Torsi höllischer Panzerreiter auf sechs infernalischen, in Klauen auslaufenden Insektenbeinen. Selbst im Vergleich mit anderen Teufeln ist die Anatomie eines Levalochs ein Rätsel. Er besitzt keine innere Physiologie, sondern ist kaum mehr als eine lebende Rüstung aus blasphemischem Chitin und in der Hölle geschmiedeter Rüstung. Daher werden Levalochs häufig mit Konstrukten verwechselt.

Ein Levaloch ist allein bereits recht mächtig, doch die wahre Macht dieser Teufel liegt in ihrer Zusammenarbeit mit



LEVALOCH-DREIZACKE (FORTSCHRITTLCHE ZWEIHÄNDIGE NAHKAMPFWAFFEN)

KATEGORIELOS	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIELL
Dreizack, Taktischer	2	750	1W8 S	–	1	Analog, Geworfen (6 m)
Dreizack, Keramik-	7	6.100	2W8 S	–	1	Analog, Geworfen (6 m)
Dreizack, Monofilament-	12	36.600	4W8 S	–	1	Analog, Geworfen (6 m)
Dreizack, Molekular-	17	219.600	10W8 S	–	1	Analog, Geworfen (6 m)
Dreizack, Dimensionsschnitt-	20	768.600	14W8 S	–	1	Analog, Geworfen (6 m)

anderen Teufeln auf dem Schlachtfeld. Levalochs führen von der Frontlinie, inspirieren ihre Verbündeten und versetzen ihre Gegner in Angst und Schrecken. Sie sindfordernde, ernste Anführer, verachten die unter ihnen in der Hierarchie angesiedelten Teufel aber nicht. Stattdessen schätzen sie jeden anhand seiner Möglichkeiten und seines strategischen Nutzens ein – sie wissen, dass ein einzelner mächtiger Teufel möglicherweise nicht schafft, was einer Horde schwächerer Unholde möglich ist. Kriegsteufel sind Meister von Strategie und Taktik, sie erkennen komplexe Manöver und können selbst welche durchführen. Zu dieser taktischen Meisterschaft kommt eine tückische Kreativität, die es einem Levaloch gestattet, bestens auf unerwartete Veränderungen zu reagieren. Diese Anpassungsfähigkeit überrascht Gegner, welche annehmen, dass die geordnet denkenden Teufel geistig unbeweglich sind.

Bei jeder Konfrontation ziehen Kriegsteufel es vor, die schwächsten Ziel zuerst niederzumachen und Fluchtweg abzuschneiden, damit die wirklich gefährlichen Gegner ohne Verbündeten dastehen und nur noch zwischen Niederlage und Aufgabe wählen können. Levalochs opfern ungern ihre Truppen unnötig, da sie den zahlenmäßigen Vorteil bevorzugen (Mitleid ist ihnen jedoch völlig fremd). Weniger Soldaten bedeutet geringere Optionen Krieg zu besitzen. Sie bevorzugen infernalische Krieger vor sterblichen Truppen und stellen ihre Untergebenen im Kampf entsprechend auf.

Wenn die Mächte der Hölle interplanetare Angriffe führen, reiten Levalochs in den Frachtfächern eines Dhalochars^{AA}, um als Unterstützungstruppe tätig zu werden, welche rasch Widerstandsnester auslöscht und der größeren höllischen Invasionstreitmacht den Weg ebnet. Manchmal bleiben sie an Bord ihrer Dhalochare, bis diese raumschiffgroßen Unholde sich in den Boden bohren. Mitunter teleportieren sie aber auch auf den Planeten hinab, während der Dhalochar in der Atmosphäre verbleibt und die Luftverteidigung niedermacht.

Levalochs sind auch nützliche Provokateure, die aus dem Verborgenen eine Welt zur Eroberung vorbereiten oder sterblichen Beschwörern dienen könnten. Trotz ihrer Größe können sie heimlich vorgehen und Zielorte mit List anstelle von Truppen oder roher Gewalt infiltrieren. Ihre wahre Treue gilt aber stets der Hölle und unbedacht formulierte Verträge und Befehle können dazu führen, dass sie Missionsziele sabotieren, sollten sie der Ansicht sein, dass dies im Interesse ihrer infernalischen Meister ist. Kriegsteufel schmeicheln sich zwar nicht wie andere Teufel bei ihren sterblichen Beschwörern ein, können ihre Motive aber ebenso gut verbergen.

Söldnerhauptleute im System der Paktwelten und in den umliegenden Systemen erzählen sich von Trainingslagern, in



denen Levalochs Sterbliche ausbilden. Die Bezahlung soll in Form von Dienstleistungen oder Währungen wie z.B. Seelen erfolgen. Für die Unterdrückten und Verzweifelten mag dies eine Versuchung darstellen – schon mancher Freizeitkrieger ist für ein paar Monate verschwunden, nur um später über wahrlich höllisches Kampfkennen zu verfügen. Noch beunruhigender sind die Berichte über eine komplett aus Levalochs bestehende Söldnerkompanie, welche ihre Dienste angeblich dem Höchstbietenden verfügbar macht; auch hier muss man beim Aufsetzen der Kontrakte Vorsicht walten lassen, um Interessenkonflikte mit der Loyalität der Teufel zur Hölle selbst zu vermeiden.

Passend zu Kreaturen, die für den Kampf geschaffen wurden, sind Levalochs besonders an Waffentechnologien interessiert. Gerüchteweise bedienen sich so manche Waffenfabrikanten Levalochs als Berater bei Projekten und ignorieren dabei auch die Proteste anderer Angestellter. Die Konzernanwälte, welche die infernalen Pakte erstellen, achten darauf, dass sie wasserdicht sind. Dies und die Aussicht auf erhöhten Profit genügen, um die Sorgen der Konzernführung zu besänftigen.

LEVALOCH-DREIZACKE

Levalochs studieren sterbliche Waffentechnologie voller Interesse. Sie führen seit Jahrtausenden dreizackartige Waffen, haben dank ihres teuflischen Einfallsreichtums und im Rahmen von Informationen, die sie von sterblichen Waffeningenieuren erlangt haben, aber Wege gefunden, moderne Technik in ihre Dreizacke zu integrieren. Auf diese Weise verbinden sie uralte Tradition mit hochmoderner Wissenschaft. Die in der Tabelle aufgeführten Dreizacke sind nur Beispiele für die Erfolge der Levalochs auf diesem Gebiet und inzwischen auf den Ebenen in ihren Händen weitverbreitet.

LEVALOCH-LANGWAFFEN

Viele Teufel bevorzugen seit langer Zeit Nahkampfwaffen. Levalochs hingegen wissen, dass sie im Nachteil sind, wenn sie sich allein auf Nahkampfwaffen verlassen. Ihre Waffenentwickler haben dieses Problem gelöst, indem sie Langwaffen in ihre Dreizacke integrierten. Du kannst eine nichtanaloge Langwaffe der maximal gleichen Stufe in einen Levaloch-Dreizack integrieren, indem du den Preis beider Waffen plus 10% entrichtest. Sobald eine nichtanaloge Waffe in einen Levaloch-Dreizack integriert wurde, verliert dieser Dreizack die Eigenschaft Analog.

TRÄUMER



TRÄUMER
HG 8
EP 4.800

TRÄUMER

EP 4.800

N Große Aberration

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG **TP 105 RP 4**

ERK 19; KRK 20

ZÄH +7; REF +7; WIL +13

Verteidigungsfähigkeiten Faszinierende Gedanken, Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Tentakel +15 (1W12+12 Sre & W plus Synästhesie)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

HG 8

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

1/Tag – *Synaptischer Impuls* (SG 20), *Verlangsamen* (SG 20)

3/Tag – *Gedankenstoß* (2. Grad, SG 19), *Monsterbenommenheit* (SG 19), *Vorahnung*

Beliebig oft – *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Gedankenverbindung*

SPIELWERTE

ST +4; GE +1; KO +0; IN -2; WE +6; CH +2

Fertigkeiten Akrobatik +16, Mystik +21

Sprachen Brethadanisch; Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Atavistischer Zorn

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Himmel (Liavara)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Atavistischer Zorn (AF) Wird ein Träumer unter die Hälfte seiner Gesamttrefferpunkte reduziert, erwacht er zornig mit mentalem Brüllen aus seinem normalen Schlafwandlerzustand. Dies zwingt jede Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Willenswurf gegen SG 18; bei Misslingen erleidet die Kreatur für 2W4 Runden den Zustand Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Solange der Träumer in Atavistischem Zorn verbleibt, erhält er einen Bonus von +2 auf Nahkampf-angriffs- und -schadenswürfe, sowie auf Rettungswürfe und der SG von Rettungswürfen gegen seine

Fähigkeit Synästhesie steigt um 2. Er kann derweil aber seine Zauberähnlichen Fähigkeiten nicht nutzen. Der Zorn währt 1 Minute, im Anschluss erleidet der Träumer für 1 Stunde den Zustand Erschöpft.

Faszinierende Gedanken (ÜF) Im Verstand eines Träumers hallen die Lieder wider, welche den grundlegenden Vibrationen eines Planeten entspringen. Jede Kreatur, welche seine Gedanken lesen oder einen Geistkontrolle- oder telepathischen Effekt gegen ihn nutzt, erhält für 1W4+1 Runden den Zustand Fasziniert (WIL, SG 18, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

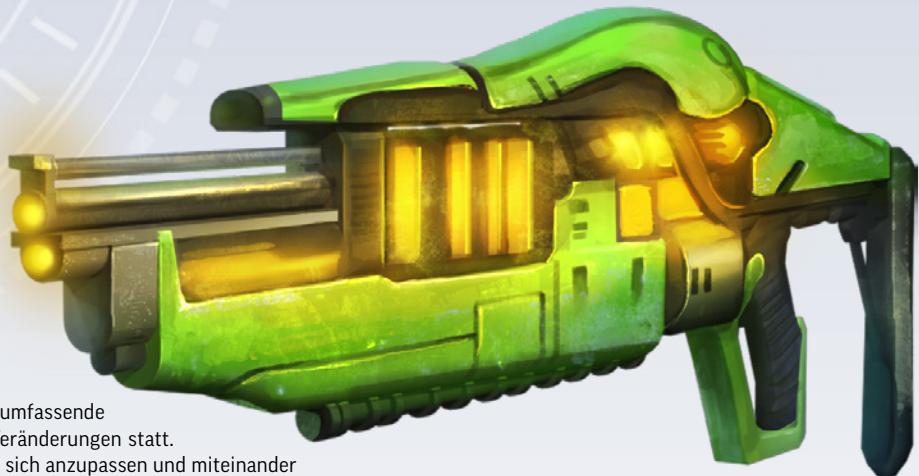
Synästhesie (ÜF) Trifft ein Träumer mit seinem Tentakelangriff, setzt er sein Ziel konzentrierter sensorischer Überreizung aus (WIL, SG 18, keine Wirkung, stattdessen für 1 Runde Abgelenkt). Misslingt der Rettungswurf, stören sich die Sinne des Ziels gegenseitig – Farben riechen, Gerüche schreien usw.. Die Bewegungsraten der betroffenen Kreatur werden halbiert und ihre RK, Angriffs-, Reflex- und Fertigkeitswürfe unterliegen einem Malus von -4. Diese Effekte währen 1W4 Runden. Wird das Ziel erneut Opfer dieser Fähigkeit, wird die Wirkungsdauer verlängert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Schon lange vor dem Intervall segelten die Barathi des Gasriesen Bretheda in den gewaltigen, raumfahrenden, Omas genannten Gefährten zwischen den Sternen. Eines ihrer ersten Ziele im System der Paktwelten war ihr nächster Nachbar, der pfirsichfarbene Gasriese Liavara, welcher diesen Pionieren sehr gefiel.





TRÄUMER



Doch etwas dort wirkte sich zutiefst auf die zu Besuch weilenden Barathi aus – ihr Zwitschern und Tollen erhielt eine neue, einzigartig übernatürliche Signifikanz. Nach einer unter evolutionären Gesichtspunkten sehr kurzen Zeit fanden bei ihnen umfassende mentale und körperliche Veränderungen statt.

Sie verloren ihre Fähigkeit, sich anzupassen und miteinander zu verschmelzen, während ihre mentalen Kräfte wuchsen. Die Träumer wurden auf eine Weise übernatürlich begabt, wie ihre Barathiahnen es niemals vorhersehen konnten.

Als das zweite Oma-Schiff der Barathi an Liavaras Himmel eintraf, hatten sich die ersten Ankömmlinge beachtlich verändert – sie waren beinahe wilde Primitive, welche ihre Umgebung kaum wahrnahmen und, sah man von ihren Liefern ab, nahezu still waren. Allerdings verfügten sie über unvergleichliche seherische Fähigkeiten. Statt sich von ihren verlorenen Verwandten abzuwenden, schlossen die Barathi sie ihn ihre Herzen und nannten sie aufgrund ihres schlafwandlerartigen Verhaltens „Träumer“. Seitdem verehren die Barathi sie und streben zugleich danach, sie zu beschützen, was auch der Grund dafür ist, dass sie darauf bestehen, Liavara als Protektorat zu verwalten. Dieser politische Status währt noch immer, da die Barathi alles in ihrer Macht Stehende tun, um die Träumer abzuschirmen.

Ob die Träumer das Verhalten ihrer Verwandten erkennen oder verstehen, weiß niemand. Die Träumer tanzen auf sich gestellt zwischen Liavaras Wolken und maunzen unverständliche Lieder, welche beachtliche übersinnliche Kräfte in sich tragen. Uralte Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall legen nahe, dass die Lieder der Träumer einst fehlerlos genau die Zukunft vorhergesagt haben, doch heute sind ihre Vorhersagen weniger präzise, wenn auch immer noch voller Vorzeichen. Selbst jene, welche die Lieder der Träumer nur nebenbei studieren, erkennen, dass die Kreaturen ein kommandes monumentales Ereignis prophezeien – das Fehlen von Details lässt jedoch Fragen hinsichtlich des Was, Wann und Wie offen, wie auch die Frage, ob es etwas Gutes oder Schlechtes sein wird. Einige pessimistische Bewohner der Paktwelten grummeln, die Träumer würden nur Unsinn plappern und gar nicht übersinnlich begabt sein. Diese Leute sind aber eine Minderheit; die meisten Paktweltler glauben hingegen, dass die Träumer etwas Wichtiges spüren und spekulieren wild, was es sein könnte.

Die Träumer achten nicht auf ihre Umgebung und andere Kreaturen, sie ignorieren sogar einander, während sie beim Fliegen durch Liavaras Wolken komplexe, aber scheinbar instinktive Muster weben. Wer nach Liavara kommt, um die Träumer zu verehren, erhält keine Sonderbehandlung; der Umstand, dass manche der Besucher übernatürliche Gaben manifestieren, könnte aus dem Kontakt mit demselben Phänomen resultieren, welches die Träumer hervorgebracht hat. Dennoch verschafft dies den Träumern den Ruf, anderen übernatürlichen Fähigkeiten schenken zu können. In den

letzten Jahren kommen immer mehr Pilger auf der Suche nach den friedlichen, dahintreibenden Weisen nach Liavara.

Die Verteidigungen eines Träumers sind nahezu autonom, doch wenn ein Träumer ernsthaft verletzt wird, verfällt er in Wut und verteilt schädigende mentale Impulse. Danach aber versinkt er wieder in traumartiger Trance, ganz so, als wäre nichts geschehen. Die Barathu-Beschützer dagegen werden wahrscheinlich jeden verhaften, der einen Träumer belästigt, und diesen auf einen der brethadischen Gefängnismonde schicken. Die Barathi tun alles, um die Träumer zu beschützen, da diese zugleich ein Artefakt ihrer Heimatwelt und ihrer Kultur sind.

SYNÄSTHETISCHE GEGENSTÄNDE

Da die Träumer normalerweise von ihren Barathu-Verwandten und Liavaras Verwaltern beschützt werden, konnten bislang nur wenige Forscher die synästhetischen Fähigkeiten der Kreaturen studieren. Die meisten davon streben danach, aus ihren Entdeckungen Geld zu schlagen. Dies hat einige weitverbreitete Anwendungen hervorgebracht: eine Droge namens Traumstaub und die Synästhetische Waffenfusion.

TRAUMSTAUB

STUFE 8

Art Droe (eingeatmet); **RW** ZÄH, SG 18; **Abhängigkeit** WIL, SG 18 (mental); **Preis pro Dosis** 1.500

Auswirkung Charisma; **Effekt** Moralbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte für 1 Stunde.

SYNÄSTHESIE-WAFFENFUSION

STUFE 8

Eine Waffe mit dieser Fusion besitzt einen Funken der übernatürlichen Energien der Träumer. Erzielst du einen Kritischen Treffer mit einer Waffe mit dieser Fusion, muss das Ziel einen Willenswurf ablegen, um seine Sinne geordnet zu halten. Andernfalls werden seine Bewegungsraten für 1W3 Runden halbiert und es erleidet einen Malus von -4 auf auf RK, Angriffs-, Reflex- und Fertigkeitswürfe; danach ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diesen Effekt derselben Waffe immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, kannst du bei einem Kritischen Treffer zwischen diesem Effekt oder dem Synästhesie-Effekt wählen.

TROX

TROX
HG 2
EP 600TROX-
VERTEIDIGER
HG 9
EP 6.400

TROX

EP 600

NG Großer Monströser Humanoide
INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG TP 25

ERK 13; KRK 15

REF +5; WIL +3; ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m

Nahkampf Sturmhammer +11 (1W6+6 W)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Angriffsfähigkeiten Ringer, Tobsucht

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +12, Einschüchtern +7, Mystik +7

HG 2

Sprachen Gemeinsprache, N'schaki

Ausrüstung Sturmhammer

Sonstige Fähigkeit Verkümmerte Arme

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (N'schak)

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-8) oder Sippe (9-20)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bollwerk (AF) Wenn ein Trox defensiv kämpft oder die Handlung Vollständige Verteidigung nutzt, kann er die Hälfte des dadurch erlangten Bonus auf seine RK einem angrenzenden Verbündeten verleihen.**Ringer (AF)** Troxe erhalten einen Volksbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf.**Tobsucht (AF)** Wenn ein als solcher erkannter Gegner einem Verbündeten Trefferpunkteschaden zufügt, kann ein Trox ein Mal am Tag in Tobsucht verfallen; dies verleiht ihm für 1 Minute einen Volksbonus von +2 auf Nahkampf-angriffswürfe und einen Malus von -2 auf seine RK.**Verkümmerte Arme (AF)** Ein Trox kann seine vier Ärmchen nutzen, um Gegenstände von vernachlässigbarer Masse zu ziehen, zu halten oder wegzustecken, aber nicht für Angriffe, zum Führen von Waffen oder zum Benutzen von Gegenständen.

TROX-VERTEIDIGER

HG 9

EP 6.400

Trox-Soldat

RG Großer Monströser Humanoide
INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG TP 145 RP 4

ERK 22; KRK 24

ZÄH +13; REF +12; WIL +10

Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk, Schutz des Gardisten

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Graben 6 m

Nahkampf Verbesserter Langhammer +22
(3W10+18 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Verbesserter Ionenemitter +19 (2W4+9 Elk) oder Klebgranate III +19 (Explosion [6 m, Verstrickt, 2W4 Runden, SG 16])

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (4,50 m mit Verbesserter Langhammer)

Angriffsfähigkeiten Ringer, Tobsucht

SPIELWERTE

ST +6; GE +0; KO +4; IN +1; WE +3; CH +1

Fertigkeiten Athletik +22, Einschüchtern +17, Mystik +17

Sprachen Gemeinsprache, N'schaki

Sonstige Fähigkeit Rüstungstraining

Ausrüstung Verbesserter Schillerpanzer, Verbesserter Langhammer, Verbesserter Ionenemitter mit 2 Hochkapazitätsbatterien (je 40 Ladungen), Klebgranaten III (2)

Sonstige Fähigkeiten Schnelle Erholung, Verkümmerte Arme



LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (N'schak)

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-8) oder Sippe (9-20)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bollwerk (AF) siehe Seite 124.

Ringer (AF) siehe Seite 124.

Tobsucht (AF) siehe Seite 124.

Verkümmerte Arme (AF) siehe Seite 124.

Trox sind massive, klobige Kreaturen, die auf dem liavarischen Mond N'schak heimisch sind. Sie besitzen Chitinpanzerung und ein furchteinflößendes, beißzangenbewehrtes Antlitz, welches im Gegensatz zu ihrem eher sanften Wesen steht.

Im Laufe der Zeit wurden bereits drei verschiedene, aber doch verwandte Kreaturen als Troxe bezeichnet. Die ursprünglichen Troxe waren achtbeinige Arthropoden, allerdings befahl lange vor dem Intervall N'schaks spirituelle Anführerin (möglicherweise eine sterbliche Inkarnation von Hylax) ihre magische Transformation in ihre gegenwärtige humanoide Gestalt. Zauberkundige formten vier der acht Beine der Ur-Trox zu kräftigen Gliedmaßen, machten Beißzangen zu wahren Sensen und Chitin zu geschichteten Panzerplatten, welche auf einschüchternde Weise aufgestellt werden können.

Viele dieser humanoiden Troxe wurden sodann in geschützten Asteroiden aus Liavaras Ringen eingeschlossen und mit magisch erhöhter Geschwindigkeit in alle möglichen Richtungen ausgesandt. Diese Asteroiden erreichten verschiedene Welten des Systems der Paktwelten. Auf dem verschwundenen Golarion wurden die dort gelandeten Troxe von den Duergar versklavt und zu monströsen Bestien gemacht. Diese weiterveränderten Golarischen Troxe verschwanden mit dem Planeten. Ihre Geschichte ist den Troxen von N'schak aber wohlbekannt, welche vehementen Gegner der Sklaverei sind.

Obwohl die heutigen Troxe als Botschafter erschaffen wurden, eignen sie sich auch als Soldaten. Auf N'schak sind sie die Hüter des spirituellen Zentrums des Hylaxglaubens und begrüßen alle friedlichen Besucher voller Bescheidenheit und Höflichkeit. Die Philosophenwürmer von N'schak üben einen mysteriösen Einfluss auf die Troxe aus; diese sprechen aber nur über die Würmer, wenn es zu untermalen gilt, dass sie den wohlwollenden Zielen der Ewigen Königin dienen.

Trox fungieren oft als spirituelle Führer und Berater jener, die mehr über Hylax erfahren wollen. Sie ist die Göttin der Diplomatie und des Friedens, aber auch die Beschützerin der Schwachen – und für all diese Rollen sind die Troxe bestens ausgestattet. Troxe reisen eher, um zu lehren und andere zu beschützen, denn um Abenteuer zu erleben. Trotz ihrer Körperkraft nutzen sie ihr beeindruckendes Äußeres lieber, um Konflikte zu entschärfen, noch bevor sie überhaupt beginnen.

Hylaxgläubige Troxe führen Hämmer. Für sie sind diese Waffen uralte Symbole konstruktiver Macht, die man auch nutzen kann, um Bedrohungen des Friedens zu zerquetschen.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 KO, -2 GE

Trefferpunkte: 8

Größenkategorie und Kreaturenart: Troxe sind Große Monströse Humanoide mit Angriffsfläche und Reichweite 3 m

Dunkelsicht: Troxe besitzen Dunkelsicht 18 m.

Bollwerk (AF): Siehe Seite 124.

Gräber: Troxe besitzen eine Bewegungsrate für Graben von 6 m.

Chitin: Trox'sches Chitin kann Effekte abwehren; dies verleiht einem Trox einen Volksbonus von +1 auf Reflexwürfe.

Flink: Troxe besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 12 m.

Ringer (AF): Siehe Seite 124.

Spiritueller Eifer: Troxe erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschütern und Mystik.

Tobsucht (AF): Siehe Seite 124.

Verkümmerte Arme (AF): siehe Seite 124.



UNGEZIEFER, WELTRAUMUNGEZIEFER



ASTEROIDENLAUS
HG 1/2
EP 200

TODESFÜSSLER
HG 3
EP 800

VERZERRUNGSMOTTENSCHWARM
HG 6
EP 2.400

PLANETOIDENKÄFER
HG 9
EP 6.400

KOMETENWESPENSCHWARM
HG 12
EP 19.200

ASTEROIDENLAUS**EP 200**

N Kleines Ungeziefer
INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +4**

VERTEIDIGUNG TP 13**ERK 10; KRK 12****REF +2; WIL +0; ZÄH +4****Verteidigungsfähigkeit** Leerenanpassung;**Immunität** Säure**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m**Nahkampf** Festklammern +6 oder Biss +6 (1W6+1 S)**Angriffsfähigkeit** Gegenstände beschädigen**SPIELWERTE****ST +1; GE +2; KO +3; IN -; WE +0; CH -4****Sonstige Fähigkeiten** Ätzende Überreste, Geistlos, Gegenstände verzehren**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiges Vakuum**Organisation** Einzelgänger, Paar, Brut (3-9) oder Befall (10-40)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Ätzende Überreste (AF) Die Überreste einer Asteroidenlaus sind ätzend und verbleiben dies für 5 Runden. Diese Säure betrifft anorganisches Material und Fleisch. Kreaturen oder Gegenstände, welche die Überreste berühren, erleiden 1W4 Punkte Säureschaden, welcher effektive Härte als um 10 niedriger behandelt. Alles, was eine Volle Runde lange mit der Säure Kontakt hat, erleidet 8 Punkte Säureschaden.

Gegenstände verzehren (AF) Eine Asteroidenlaus kann Gegenstände mit Härte 10 oder weniger fressen. Sie fügt einem angefressenen Gegenstand 1 Schadenspunkt pro Minute zu. Eine Asteroidenlaus ist satt und frisst nicht mehr weiter, nachdem sie auf diese Weise 100 Schadenspunkte verursacht hat.

Gegenstände beschädigen (AF) Wenn eine Asteroidenlaus einen Gegenstand angreift, behandelt sie seine Härte als um 10 niedriger.

TODESFÜSSLER**HG 1/2****EP 800**

N Großes Ungeziefer

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +8****VERTEIDIGUNG TP 40****ERK 14; KRK 16****REF +5; WIL +2; ZÄH +7****Immunität** Säure; **Verteidigungsfähigkeit** Leerenanpassung**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m**Nahkampf** Biss +11 (2W4+1 Sre & S; Krit Korrodierend 1W4)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**SPIELWERTE****ST +1; GE +3; KO +5; IN -; WE +0; CH -3****Sonstige Fähigkeit** Geistlos**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Exo)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-6)**VERZERRUNGSMOTTENSCHWARM****HG 6****EP 2.400**

N Winziges Ungeziefer (Schwarm)

INI +5; Sinne Blindgespür (Vibration) 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +13****Aura** Desorientierend (4,50 m, SG 14)**VERTEIDIGUNG TP 90****ERK 18; KRK 20****REF +10; WIL +5; ZÄH +8****Immunitäten** wie Schwärme; **Verteidigungs-fähigkeiten** Leerenanpassung, Schwarmverteidigungen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 9 m (ÜF, Perfekt)**Nahkampf** Schwarmangriff (2W6 S)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 0 m**Angriffsfähigkeit** Ablenkung (SG 14)**SPIELWERTE****ST -5; GE +5; KO +3; IN -; WE +0; CH -3****Fertigkeiten** Akrobatik +13 (Fliegen +21)**Sonstige Fähigkeit** Geistlos**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiges Vakuum**Organisation** Einzelgänger, Paar oder

Täuschung (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Desorientierende Aura (AF) Ein Verzerrungsmottenschwarm erzeugt ein desorientierendes, oszillierendes Licht, welches allgemein als seine Verzerrung bezeichnet wird. Eine Kreatur innerhalb dieser Aura, welche das Licht sehen kann und bei einem Willenswurf gegen SG 14 scheitert, kann sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen (abgerundet auf die nächste 1,50 m-Einheit). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

PLANETOIDENKÄFER**HG 9****EP 6.400**

N Riesiges Ungeziefer

INI +3; Sinne Blindgespür (Vibration) 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +17****VERTEIDIGUNG TP 145****ERK 22; KRK 24****REF +11; WIL +8; ZÄH +13****Immunität** Säure; **Verteidigungsfähigkeit** Leerenanpassung**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Graben 3 m, Klettern 9 m**Nahkampf** Biss +21 (2W10+15 Sre & S)**Fernkampf** Säurespucke +19 (4W6+4 Sre; Krit Korrodierend 1W6)**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeit** Gegenstände beschädigen, Säurespucke



UNGEZIEFER,
WELTRAUM-
UNGEZIEFER



SPIELWERTE

ST +6; GE +3; KO +4; IN -; WE +0; CH -3

Sonstige Fähigkeiten Felstunnelgräber, Gegenstände verzehren, Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Vakuum

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Felstunnelgräber (AF) Ein Planetoidenkäfer kann sich dank seiner Säure mit seiner halben Bewegungsrate durch Felsen graben und dabei auch Tunnel hinterlassen.

Gegenstände verzehren (AF) Ein Planetoidenkäfer kann Gegenstände mit einer Härte von 10 oder weniger fressen. Pro Minute fügt er dabei einem Gegenstand 4 Punkte Schaden zu. Er ist gesättigt und hört für den fraglichen Tag zu fressen auf, sobald er auf diese Weise 400 Schadenspunkte zugefügt hat.

Gegenstände beschädigen (AF) Wenn ein Planetoidenkäfer einen Gegenstand angreift, behandelt er dessen effektive Härte als um 10 niedriger.

Säurespucke (AF) Ein Planetoidenkäfer kann ein Mal pro Runde als Standard-Aktion als Fernkampfangriff Säure in einer 18 m-Linie speien.

KOMETENWESPENSCHWARM

HG 12

EP 19.200

N Mini-Ungeziefer (Schwarm)

INI +8; Sinne Blindsight (Vibration) 9 m, Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG **TP 200**

ERK 26; KRK 28

REF +16; WIL +11; ZÄH +14

Immunitäten wie Schwärme, Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme, Leerenanpassung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (ÜF, Perfekt)

Nahkampf Schwarmangriff (6W6 Klt & S plus Eisiges Wespengift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m.

Angriffsfähigkeiten Ablenken (SG 19), Implantieren

SPIELWERTE

ST -2; GE +8; KO +5; IN -; WE +0; CH -3

Fertigkeiten Akrobistik +22 (Fliegen +30)

Sonstige Fähigkeiten Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Vakuum

Organisation Schwarm, Paar oder Brut (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Implantieren (AF) Ein Kometenwespenschwarm kann sich entscheiden, seinen Schwarmangriff nicht gegen eine hilflose oder gelähmte lebende Kreatur innerhalb seiner Angriffsfläche einzusetzen (und ihr entsprechend keinen Schaden zuzufügen). Stattdessen implantiert er in dieser Kreatur Eier und macht sie zum Wirt.

EISIGES WESPENGIFT

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 19

Auswirkung Geschicklichkeit (speziell); **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt Fortschreiten ist Gesund – Behäbig – Steif – Wankend – Bewegungsunfähig; kein Endzustand

Heilung 1 Rettungswurf

AUSSCHLÜPFENDE KOMETENWESPEN

Art Krankheit (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 19

Auswirkung Körperlich (speziell); **Frequenz** 1/Tag

Effekt kein latenter Zustand; das Opfer stirbt am fünften Tag, wenn ein neuer Kometenwespenschwarm aus ihm hervorbricht

Heilung Chirurgische Entfernung der Eier mit einem Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 19, welcher 1 Stunde benötigt und ein Medizinisches Labor erfordert; der Patient erleidet pro Versuch 1W4 Punkte KO-Schaden.

Selbst im Vakuum des Alls gibt es Ungeziefer. Ein Großteil davon ist harmlos, einige Spezies sind aber auch gefährlich oder gar Raubtiere. Asteroidenläuse und Planetoidenkäfer ernähren sich von den Mineralien in den Felsen ihrer luftlosen Lebensräume. Asteroidenläuse sind Gemeinschaftswesen, während Planetoidenkäfer in ihren Revieren maximal einen Partner tolerieren. Diese Kreaturen und ihre Eier können im Weltraum zu einer neuen Heimat schweben, wobei achtloser Bergbau und die Transporter ihre Verbreitung durch die Galaxis noch beschleunigen.

Die Xenobiologen hegen die Theorie, dass sich viele Arten von Weltraumungeziefer unter besonderen Umständen entwickelt haben. Todesfüßler waren einst tausendfüßlerartige Aasfresser auf Eox und verfügen nun über einen Biss, welcher untotes Fleisch zersetzen kann. Eine Verzerrungsmotte ist ein leuchtender, blauweißer Fleck, der von in Bewegung befindlichem Licht angezogen wird, seien es andere Verzerrungsmotten oder vorbeiziehende Raumschiffe. Die Motten sammeln sich in Schwärmen und folgen Schiffen, um sich zu nähren und zu paaren. Kometenwespenschwärme nisten in gefrorenen interstellaren Himmelskörpern; allerdings legen diese eisigen, giftigen Wespen ihre Eier in lebende Kreaturen ab.

VELSTRAC, ANACHORET



ANACHORET
HG 4
EP 1.200

ANACHORET**EP 1.200**

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Velstrac)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG **TP 50****ERK** 16; **KRK** 18**REF** +8; **WIL** +3; **ZÄH** +6;

Immunitäten Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten**

Geteilter Schmerz, Regeneration 5 (Gutes oder Silber)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Velstrac-Asketenflesner +10
(1W4+5 H & Sch; Krit Blutung 1W4)

Fernkampf Taktisches Säurepfeilgewehr +13

(1W8+4 S & Sre; Krit Korrodierend 1W4)
oder Splittergranate II +13 (Explosion [4,50 m, 2W6 S, SG 13])

Angriffsfähigkeit Irritierender Blick (9 m, SG 13)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +15,
Athletik +10, Einschüchtern +10,
Motiv erkennen +10

Talent Eröffnungssalve

Sprachen Gemeinsprache,
Infernalsch; Telepathie 9 m

Ausrüstung Velstrac-Harnisch (wie Defrexfell), Taktisches Säurepfeilgewehr mit 20 Schuss, Velstrac-Asketenflesner (siehe Seite {129}) mit 1 Batterie (20 Ladungen), Splittergranaten II (2)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger, Paar, Kloster (3-6) oder Abtei (7-12)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Geteilter Schmerz (ÜF) Nimmt ein Anachoret Schaden, kann er als Reaktion eine telepathische Verbindung zu einem dazu bereiten, mit ihm verbündeten Velstrac innerhalb von 9 m aufbauen, der ihn sehen kann. Sollte einer dieser beiden verbundenen Velstraci weiteren Schaden erleiden, wird dieser gleichmäßig zwischen ihnen aufgeteilt. Ein Velstrac mit höherem HG kann seinen Schaden mit einem Anachoret teilen, zugleich aber sich weigern, dessen Schaden zu teilen. Ein Velstrac kann stets nur mit einem anderen Velstrac auf diese Weise verbunden sein. Die Verbindung währt 1 Minute, endet aber vorzeitig, sollte einer der Velstraci sterben, sich vom anderen weiter als 9 m entfernen oder die Verbindung als Bewegungsaktion abbrechen.

HG 4

Irritierender Blick (ÜF) Das Antlitz des Anachorets lässt Beobachter sich selbst als Opfer der Selbstverstümmelung des Velstracs sehen. Eine betroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 13 gegen diesen Blickangriff ablegen, bei Misserfolg erhält sie für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Die von Sterblichen zuweilen auch als „Kytonen“ bezeichneten Velstraci sind grausame, auf der Schattenebene hausende Scheusale. Jeder von ihnen strebt danach, sein höchstes Potential zu erreichen, indem er sich methodisch selbst Schmerzen zufügt und sich zugleich mental von der Angst und Verzweiflung der Sterblichen nährt. Für die Velstraci zählt nur dieser Weg des Leidens und sein mystisches Ziel, während „niedere“ Wesen für sie nur Trittsteine auf dem Weg zur eigenen Perfektion sind. Hierzu muss ein Velstrac Teile seiner selbst ablegen – und dies sowohl körperlich als auch spirituell. Unnützes wird fortgeschnitten und durch Prothesen ersetzt, seien sie künstlich, natürlich, aus Fleisch oder Ektoplasma, magisch oder technisch. Jeder Schritt bringt den Velstrac seinem Idealzustand näher und verleiht ihm mehr Macht. Dabei sind die Velstraci noch fanatischer als selbst die Verbesserten, wenn es um kybernetische Aufwertungen geht. Die Emotionen und die Schmerzen, welche sie jedes Mal durchleben, sorgen in ihren Augen für spirituelle Evolution.

Den Legenden nach entstanden die ersten Velstraci, als die Sterblichen in der Grausamkeit ein akzeptables Mittel zum persönlichen Vorankommen erkannten. Die guten Götter reagierten mit Verblüffung und Ekel und ketteten die Velstraci in der Hölle an.

Doch statt gegen ihre Fesseln anzukämpfen, absorbierten die Velstraci ihre Ketten und entkamen letztendlich auf die Schattenebene. Diese verlassen sie, um auf intelligente Kreaturen Jagd zu machen. Ihre Einrichtungen und Portale liegen an dunklen Orten und dienen ihnen als Operationsbasen für ihre Vorstöße auf die Materielle Ebene.

Die meisten Sterblichen, die den Velstraci in die Finger fallen, sind dazu verdammt, die letzten Tage – oder Minuten – ihres Lebens in Agonie zu verbringen. Allerdings könnten sie auch selbst zu Velstraci werden – das Wie variiert dabei sehr, ist aber furchtbare Leiden, das nur noch stärker wird, wenn die Transformation abgeschlossen ist. Diese neuesten Velstraci werden oftmals zu Anachoreten, infernalsche Asketen, welche nur dafür leben, sich und andere zu foltern. Die erste Tat eines Anachoreten muss daher darin bestehen, sich freiwillig selbst zu verstümmeln und so zu zeigen, dass er der Lebensweise der Velstraci folgt.

Anachoreten zählen zu den rangniedrigsten Scheusalen in der velstratischen Hierarchie. Sie arbeiten



VELSTRAC,
ANCHORITE

VELSTRAC-FLENSER (EINHÄNDIGE FORTSCHRITTLCHE NAHKAMPFWAFFE)

SCHALL	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIAL
Velstrac-Flesner, Asketen-	2	550	1W4 H & Sch	Blutung 1W4	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Velstrac-Flesner, Sänger-	7	6.600	2W6 H & Sch	Blutung 1W8	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Velstrac-Flesner, Debattierer-	12	37.600	4W8 H & Sch	Blutung 2W8	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Velstrac-Flesner, Eremiten-	17	261.360	10W8 H & Sch	Blutung 4W8	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)

oft in Paaren oder Trupps und dienen als Handwerker, Laufburschen und Soldaten. Sie produzieren den Gutteil der velstracischen Ausrüstung, seien es Raumschiffe oder die mit nach innen gerichteten Dornen versehenen Fell- und Lederrüstungen, und bemühen sich dabei sehr, alles makabер und verziert zu fertigen. Diese Velstraci stellen auch die einfachen Mitglieder von velstracischen Forschungsgruppen und Raumschiffbesatzungen.

Im Kampf streben Anachoreten danach die maximale Menge wohlschmeckenden Schmerzes über sich und ihre Feinde zu bringen. Ihren Schmerz zu teilen, versetzt sie in Ekstase, da sie einander auf dem Pfad der Evolution anleiten. Nahezu kein Velstrac würde sich einer telepathischen Verbindung zu einem Anachoreten verweigern und seinen Schmerz nicht zumindest kosten, während es für Anachoreten ehrlos ist, das Teilen mit anderen zu verweigern. Nutzt ein stärkerer Velstrac einen Anachoreten aus, um einen andernfalls für ihn tödlichen Konflikt zu überleben, wird dies nicht als ehrloses Tun betrachtet, da laut der velstracischen Doktrin die Schwachen nur existieren, um den Bedürfnissen der Mächtigen zu dienen. Alle Velstraci gehorchen den Wünschen der Stärksten ihrer Art, welche als Vestracdemagogen bezeichnet werden.

VELSTRAC-RAUMSCHIFFE

Alle Gruppen von Velstraci unterliegen einer klaren Hierarchie, dies gilt auch für die Raumstreitkräfte dieser Scheusale. Ihre schnellen, schlanken Korvetten dienen als gepanzerte Späher und Plünderer, die wie scharfkantige Klingen in feindliches Territorium und gegnerische Flottenverbände eindringen. Im Raumschiffkampf kämpfen Korvettenbesatzungen wie im persönlichen Kampf mit dem Ziel, maximalen Schaden möglichst brutal zu verursachen. Nachdem sie flugunfähige Schiffe mit ihren Schnellfeuergeschützen behakt haben, entern sie diese meistens, um Gefangene zu machen. Die diese Korvetten bemannenden Anachoreten nutzen sogar zuweilen ihre Fluchtkapseln als ballistische Waffen gegen Schiffe mit geschwächten Schilden, darauf hoffend, die Schilde zu durchschlagen und zugleich eine Entermannschaft an Bord zu bringen.

VELSTRAC-KORVETTE

GRAD 5

Mittelgroßer Transporter

Bewegungsrate 10; **Manövriertfähigkeit** Durchschnittlich
(Wende 2); **Drift** 1

RK 18; **ZE** 18

TP 85; **SS** –; **KS** 17

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

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8), Taktischer Nuklearraketenwerfer (5W8)

Angriff (Achter) Flugabwehrkanone (3W4)

Angriff (Turm) Schnellfeuerkanone (6W4), Lichter Partikelstrahl (3W6)

Energiekern Puls, Rot (175 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** Einfache Mittelstrecken Sensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), M10-Schubdüsen, Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen, Mk. 1 Triknotencomputer; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum, Fluchtkapseln, Passagierquartiere (einfach), Krankenstation, Wissenschaftslabor; **Modifikatoren** +1 auf 3 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer (nur Sensoren); **Besatzung** 6 (Minimum 1, Maximum 6)

MANNSCHAFT

Velstrac-Kapitän Blaffen +11 (5 Ränge), Einschüchtern +16 (5 Ränge)

Ingenieur Technik +11 (5 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +10

Pilot Steuerung +16 (5 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +13 (5 Ränge)

VELSTRAC-FLENSER

Velstraci nutzen Flesner – Klingen, welche die Haut von den Muskeln und die Muskeln von den Knochen schneiden sollen. Manchmal verwenden sie sie sogar als Bajonette. Flesner sind von übernatürlicher Schärfe und vibrieren im Herzschlag ihrer Träger. Die Velstraci haben die Kunst gemeistert, mit diesen fortschrittlichen Nahkampfwaffen Wunden zuzufügen und ihre Ziele dabei am Leben zu lassen. Die folgenden Varianten des Flesners könnten nur in den finsternsten Winkeln der Galaxis erworben werden:

VERMELITH



VERMELITH
GRAD 9

VERMELITH

GRAD 9

N Riesige Magische Raumschiffbestie

Bewegungsrate 4; Manövrierfähigkeit Schlecht (Wende 3)

RK 25; ZE 22; Immunitäten EMP, Strahlung, Vakuum

TP 200; SS 5; KS 40

Schilde Keine

Angriff (Bug) Biss +13 (8W6 plus EMP und Raumschiff verschlingen), Gravitationsstrahler +13 (6W6)

Angriff (Geschützturm) Peitschenschwanz +13 (8W6, Schlitzer)

Fertigkeiten Steuerung +18, Technik +17,

Energiekern Vermelithherz (150 EKE); **Driftantrieb** keiner;

Systeme Mk.5 Verteidigungen, Mk.8 Panzerung; **Erweiterungsbuch** Raumschiff verschlingen

Sonstige Fähigkeiten Extreme Resistenz, Lebendes Raumschiff, Leerenanpassung, Verkrusten

BESATZUNGSHANDLUNGEN

Ingenieur (1 Handlung) Technik +17 (9 Ränge)

Bordschütze (2 Handlungen) Schützenwurf +15 (Grad 9)

Pilot (1 Handlung) Steuerung +18 (9 Ränge)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Vakuum

Organisation Einzelgänger

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Biss (AF) Ein Vermelith kann seinen Bissangriff nur gegen ein Schiff in einem angrenzenden Hexfeld nutzen. Sollte er mit diesem Angriff einem Schiff von maximal seiner Größenkategorie Schaden zufügen, kann er dieses Schiff festhalten. Als Handlung kann der Pilot des gebissenen Raumschiffes einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 28 ablegen, um sich aus dem Biss zu befreien. Während der Vermelith ein Schiff so in den Kiefern hält, kann er sich nicht fortbewegen, eine Wende ausführen oder seinen Gravitationsstrahler einsetzen. Er kann aber mit seinem Peitschenschwanz angreifen oder versuchen, dasselbe Raumschiff zu beißen oder zu verschlingen. Der Vermelith und das von ihm gepackte Schiff erleiden einen Malus von -2 auf RK, ZE und Würfe für Steuerung, um die Bewegungsreihenfolge im Raumschiffkampf zu bestimmen.

Extreme Resistenz (AF) Ein Vermelith erhält einen Bonus von +4 auf seine RK gegen Direktbeschusswaffen mit der besonderen Eigenschaft EMP oder solche, die Schwerkraft nutzen. Seine Schadensschwelle gegen solche

Waffen ist 15. Ein Vermelith erhält einen Bonus von +5 auf Würfe für Steuerung, sobald Schwerkraftwaffen im Spiel sind (z.B. um einem Traktorstrahl zu entkommen).

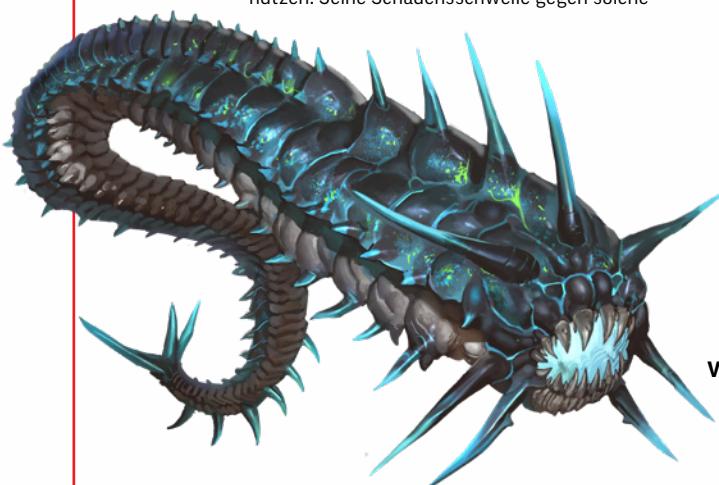
Lebendes Raumschiff (AF) Ein Vermelith ist ein Lebewesen, welches nur Raumschiffkämpfe austragen kann. Er besitzt keine Mannschaft, kann aber Bordschützen-, Ingenieurs- und Pilotenhandlungen mit den im Abschnitt Besatzungshandlungen ausführen. Modifikatoren für Größe, Bewegungsrate und Manövrierfähigkeit sind bereits in die Spielwerte eingerechnet. Sollte der Vermelith Kritischen Schaden erleiden, nutze die folgende Tabelle; das Gehirn des Vermelithen kann nicht den Zustand Schwer beschädigt erhalten.

W%	SYSTEM	EFFEKT
1-30	Waffensysteme	Zustand betrifft alle Bordschützenhandlungen
31-60	Gravitationszentrum	Zustand betrifft alle Bordschützenhandlungen mit dem Gravitationsstrahler und alle Pilotenhandlungen
61-90	Herz	Zustand betrifft alle Ingenieurshandlungen außer Zusammenflicken oder Reparieren des Herzens
91-100	Gehirn	Zustand betrifft alle Handlungen

Peitschenschwanz (AF) Ein Vermelith kann seinen Peitschenschwanz nur gegen ein Raumschiff in einem angrenzenden Hexfeld einsetzen. Dieser Angriff hat die besondere Eigenschaft Schlitzer.

Raumschiff verschlingen (AF) Sollte ein Vermelith ein Raumschiff festhalten, welches kleiner als er selbst ist, kann er es mit einem erfolgreichen Bissangriff verschlucken. Sein Schlund fasst ein Großes Schiff, zwei Mittelgroße Schiffe, vier Kleine oder acht Sehr kleine Schiffe. Während der Bordschützenphase kann der Vermelith eine Handlung nutzen, um Raumschiff in seinem Inneren zu zerquetschen; dies fügt einem betroffenen Schiff 4W6 Schadenspunkte zu, verteile diesen Schaden gleichmäßig über alle Schussbereiche des Schiffes beginnend mit dem Bugbereich. Der Schaden besitzt die besondere Eigenschaft EMP. Ein verschlungenes Schiff kann immer noch angreifen; das Innere des Vermelithen besitzt RK 21, ZE 18 und SS 0, wobei Raumschiffwaffen ihm aufgrund Rückstoß und körperlichen Reaktionen des Vermelithen nur halben Schaden zufügen. Fügt ein verschlungenes Schiff dem Inneren des Vermelithen 50 Schadenpunkte zu, entsteht ein ausreichend großes Loch, durch das es hinausfliegen kann. Während der Pilotenphase kann der Pilot eines verschluckten Raumschiffes einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 28 ablegen, um aus dem entstandenen Loch hinauszugelangen; alternativ kann er einen Wurf gegen SG 33 ablegen, um den Weg aus dem Schlund des Vermelithen zu finden, so kein Loch existiert. Mislingt dieser Fertigkeitswurf, verbleibt das Raumschiff im Inneren des Vermelithen.

Verkrusten (AF) Ein Vermelith kann sich zusammenrollen und im Laufe von 6 Stunden eine felsige Hülle ausbilden, so dass er am Ende einem Asteroiden ähnelt. In dieser Form kann er keine Handlungen ausführen, allerdings steigen seine RK und ZE um 5 und seine SS um 10. Eine Kreatur





VERMELITH



kann ihn mit einem Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 28 als Kreatur identifizieren. Der Vermelith kann diesen Zustand beliebig lange aufrechterhalten. Beendet er ihn während eines Raumgefechts, bricht er in der Ingenieursphase aus der Kruste und kann normal handeln.

Vermelithen sind auf Silikon basierende Würmer verschiedenster Größen, wobei natürlich die titanische, raumschifffressende Variante die meiste Aufmerksamkeit erhält. Diese Würmer sind Lithotrophen, welche Felsen und Metalle verspeisen. Sie hausen in Asteroidenfeldern, auf Kometen, in Staubwolken und auf kleinen Monden. Sie wachsen langsam, aber unaufhörlich und leben Jahrtausende, wobei sie Jahrhunderte brauchen, um Geschlechtsreife zu erlangen. Sie sind an Vakuum und Schwerelosigkeit angepasst, haben mit Schwerkraft aber wenig Probleme, so dass sie auf Monden und Planetoiden mit oder ohne Atmosphäre leben.

Vermelithen können elektromagnetische und Gravitationsfelder wahrnehmen und manipulieren, ihre eigenen Felder eingeschlossen. Dies ermöglicht es ihnen, den Weltraum zu bereisen, Gegenstände zu zerreißen und Nahrung zu finden, indem sie die Dichte nahen Materials spüren.

Der Lebenszyklus eines Vermelithen beginnt als durchs All treibende, eiartige, glatte Felskugel von 1,50 m Durchmesser. Der Wurm erwacht zum Leben und löst seine Kruste auf, sobald er an einem mineralienreichen Himmelkörper vorbeizieht. Er manipuliert die Schwerkraft zur Landung, gräbt sich ein und beginnt zu fressen. Ist die Nahrungsquelle erschöpft, reist er weiter zur nächsten; sollte keine zu finden sein, befördert er sich ins Weltall und bildet wieder eine Gesteinskruste aus. Sowie er in die Nähe einer potentiellen Mahlzeit kommt, erwacht er wieder. Diese Sternenwürmer sind Einzelgänger und reagieren auf jeden Eindringling in ihre Reviere aggressiv, egal ob Raumschiffe oder Artgenossen. Kommen sich zwei erwachsene Vermelithen zu nahe, stoßen beide eine Wolke von Geschlechtszellen aus, ehe der stärkere Vermelith den anderen verjagt. Diese Wolken vermischen sich und formen Dutzende von Eiern aus. Der reflektive Staub, welcher zugleich ausgestoßen wird, bildet die natürlichen Verteidigungsmaßnahmen eines Vermelithen.

Erwachsene Vermelithen verbringen viel Zeit mit Schlafen, um Energie zu konservieren und zu verdauen. Ein schlafender Vermelith stellt für Entdecker keine Gefahr dar, solange niemand ihn aufweckt. Märchengeschichten berichten zwar von Schiffen, die versehentlich in einem schlafenden Vermelithen gelandet seien, dessen Maul weit offen gestanden hätte, aber geplante Erkundungen können recht lukrativ sein. Die gewaltigen Innereien

eines erwachsenen Vermelithen können ein ganzes Ökosystem samt eigener Lebensformen enthalten. Diese Hohlräume werden von den Flüssigkeiten und Gases seines Verdauungsprozesses gefüllt und durch Druck und seine bizarre innere Schwerkraft in Position gehalten. Man kann dort Raumschiffwracks und uralte, zum Teil jahrtausendealte Technik finden, welche die Verdauung überstanden hat. Es mag sogar eine atembare Atmosphäre geben. Die Bewohner dieser Ökosysteme helfen ihrem Wirt bei der Verdauung oder nähren sich am Vermelithen, es kann aber auch opportunistische Überlebende oder Nachkommen der Besatzungen zerstörter Schiffe geben oder kleinere Asteroiden, die der Wurm verschlungen hat. Jeder Vermelith besitzt seine ganz eigene innere Ökologie.

Erwachsene Vermelithen werden im Durchschnitt 360 m lang, wachsen aber beständig weiter. Wahrlich uralte Vermelithen können daher die Größenkategorie Kolossal erreichen und selbst die größten Raumschiffe bedrohen.

VERMELITH-RAUMSCHIFFE

Die Hülle eines getöteten Vermelithen eignet sich bestens als Struktur für ein Raumschiff; der Rumpf leitet schädliche elektromagnetische Effekte ab und stellt ein definitiv einzigartiges Äußeres dar. Die Struktur nutzt den Kopf und einen Teil des Körpers und ist daher kleiner als der ganze Wurm. Größere Vermelithen können natürlich die Grundlage für größere Strukturen liefern.

VERMELITH

Größe Groß

Manövriertafel Durchschnittlich (Wende 2)

TP 130 (Grundeinheit 20); **SS** –; **KS** 26

Waffenmontageplätze Bugbereich (1 Schwere, 1 Leichte), Backbord (1 Leichte), Steuerbord (1 Leichte), Achtern (1 Leichte), Geschützturm (1 Leichte)

Erweiterungsbuchten 7

Minimalbesatzung 6; **Maximalbesatzung** 20

Kosten 45

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Extreme Resistenz (AF) Die Wirkungsdauer einer EMP-Waffe gegen ein solches Schiff wird halbiert. Das Raumschiff erhält einen Bonus von +1 auf seine RK gegen Direktbeschuss mit Gravitationswaffen und auf Fertigkeitswürfe für Steuerung, wenn Gravitation im Spiel ist (z.B. zum Entkommen aus einem Traktorstrahl). Ein auf dieser Struktur gebautes biomechanische Raumschiff behandelt Kritische Schadenseffekte aufgrund von Strahlung als um 1 Stufe niedriger.

VLAKA



**VLAKA-
SPURENSUCHER**
HG 2
EP 600

**VLAKA-
KOORDINATOR**
HG 6
EP 2.400

VLAKA-SPURENSUCHER**HG 2**

Vlaka-Mechaniker

RN Mittelgroßer Humanoider (Vlaka)

INI +4; **Sinne** Blindsight (Geruchssinn) 9 m, Dämmersicht, Taub; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG **TP 23 RP 3**

ERK 13; KRK 14

REF +5; WIL +3; ZÄH +3

Resistenz Kälte 5



Taub (AF) Dieser Vlaka-Spurensucher kann keine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Hören ablegen und ist gegen Effekt immun, welche Gehör erfordern.

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +6 (1W4+2 W)

Fernkampf Statische Ionenpistole +8 (1W6+2 Elk; Krit Überspringen 2)

Angriffsfähigkeit Zielverfolgung**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Biowissenschaften +7, Computer +12, Heimlichkeit +7, Medizin +12, Technik +12

Sprachen Gemeinsprache, Vlakan (gesprochen, Blindenschrift und Zeichensprache)

Sonstige Fähigkeiten Anderen motivieren, Individualisiertes Handwerkszeug (Gehirn), Künstliche Intelligenz (Exokortex), Taub

Ausrüstung Freibuterrüstung I, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Schlagstock

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig (Lajok)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-5)**BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Anderen motivieren (AF) Als Standard-Aktion kann ein Vlaka 1 Reservepunkt aufwenden, um bei einem maximal 9 m entfernten



Verbündeten 1 Reservepunkte wiederherzustellen. Er kann diese Fähigkeit erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten wieder nutzen. Dies ist eine sinnesabhängige, geistesbeeinflussende Fähigkeit.

VLAKA-KOORDINATOR**HG 6**

EP 2.400

Vlaka-Gesandter

NG Mittelgroße Humanoider (Vlaka)

INI +2; **Sinne** Blind, Blindsight (Gehör) 18 m, Blindsight (Geruch) 9 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG **TP 80 RP 4**

ERK 18; KRK 19

REF +7; WIL +9; ZÄH +5;

Resistenz Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Messer +12 (2W4+6 H)**Fernkampf** Korona-Laserpistole +14 (2W4+6 Feu; Krit Entzündend 1W4)**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Diplomatie +18, Kultur +13, Medizin +18, Motiv erkennen +18, Steuerung +13

Sprachen Gemeinsprache, Vlakan (gesprochen, Blindenschrift und Zeichensprache)

Sonstige Fähigkeiten Gesandten-Improvisationen (Gib Acht!, Runter!, Schnelle Stärkende Inspiration [12 AP])

Ausrüstung Freibuterrüstung II, Korona-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktisches Messer

LEBENSWEISE**Umgebung** Beliebig (Lajok)**Organisation** Einzelgänger oder Paar**BESONDRE FÄHIGKEITEN****Anderen motivieren (AF)** siehe oben.

Vlakas sind wolfsartige Kreaturen mit dickem Fell, welche von einem zum Untergang verdammt Planeten namens Lajok stammen. Diese arktische Welt in der Weite ist der entfernteste Planet im System einer sterbenden Sonne und trägt kaum noch Leben.

Das Licht der Sonne wird immer schwächer, so dass die Ökosphäre vielleicht noch ein paar Jahrhunderte bestehen wird, aber nicht länger. Manche Vlakas reagieren auf diesen Umstand, indem sie starke Gemeinschaften aufbauen, die auf ihrer Heimatwelt so lange wie möglich noch durchhalten wollen, während andere auf der Suche nach einer langfristigeren Lösung die Sterne bereisen.

Das Fell eines Vlaka ist meistens weiß mit großen blassblauen, grauen oder schwarzen Flecken und schützt ihn vor Kälte (die bittersüße Kälte ausgenommen). Etwa zwei Drittel aller Vlakas werden blind oder taub geboren. Obwohl



sie schon lange über Magie und Technologie verfügen, um solche Zustände zu heilen oder zu überbrücken, entscheiden sich nicht alle von ihnen hierzu, da ihre Sprache und ihre unterschiedlichen Sichtweisen zu ihren kulturellen Grundpfeilern zählen. Ein typischer Vlaka ist 1,65-1,95 m groß und wiegt 175 bis 250 Pfd..

Vlakas können nervraubend ernst auftreten, verstehen aber bestens den Gefühlszustand anderer. Sie bieten freundliche Ermutigungen, wenn sie spüren, dass dies hilfreich wäre. Vlakas stellen das Wohl der Gruppe über das des Einzelnen; diese Praxis hat sich aus den Überlebensstrategien entwickelt, die zum Überleben in der Tundra von Lajok nötig waren. Auch wenn Vlakas sich nicht zwangsläufig aufopfern, nehmen sie viel auf sich, um ihre Freunde, Kameraden und Verwandten zu unterstützen, zu beschützen und zu ermutigen. Sie halten nichts von arroganten Anführern und respektieren jene, die Weisheit zur Schau stellen und eher zuhören, als das Wort zu ergreifen.

Die meisten Vlakagruppen werden von einem Rat angeführt, dessen Mitglieder je nach Expertise und Erfahrung Führungsrollen übernehmen und wieder abgeben, nicht nach politischer Macht streben, sondern den Willen ihrer Bürger ausführen. Vlakas, die mit Angehörigen anderer Völker reisen, werden aufgrund ihres Hanges, zum Wohle aller zu arbeiten und ihren Verbündeten zuzuhören, oft in Verantwortungs- und Führungspositionen gedrängt. Die meisten akzeptieren diese Verantwortung, wünschen aber keinen unbegründeten Respekt ihnen gegenüber allein aufgrund eines Titels.

Ein paar Vlakas, welche die Paktwelten vor der Unterzeichnung des Absalompanktes besuchten, dienten als Verbindung zwischen Eox und anderen Welten. Seitdem sind Angehörige dieses Volkes als verlässliche Vermittler zwischen Gruppen bekannt, die ernsthaft nach Einklang suchen. Ein Vlaka könnte sogar mit Klienten arbeiten, die in der Vergangenheit ihren guten Willen nur vorgetäuscht haben, da er hofft, eine für alle Seiten vorteilhafte Situation zu finden und in der Zukunft ethische Verbesserungen zu fördern.

Viele intelligente Wesen finden sich von der Kameradschaft der Vlakas angezogen. Manche versuchen aber auch, ihre Offenheit auszunutzen. Wird ein Vlaka der Streitigkeiten und Kriege zwischen anderen Völkern müde, könnte er sich zurückziehen und lieber mit Tieren oder Maschinen arbeiten. Die meisten suchen aber nach wohlmeinenden Gruppen gleichgesonnener Raumfahrer, um in einer zuweilen brutalen und achtlosen Galaxis Gutes zu tun.



VOLKSMERKMALE

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

Trefferpunkte: 4

Größenkategorie und Kreaturenart: Vlakas sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Vlaka.

Anderen motivieren: Siehe Seite 132.

Aufmerksam: Vlakas erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Bewandert: Vlakas können ihre Sprache, Vlakan, sprechen, lesen und schreiben und kennen zudem die darauf basierende Blindenschrift und Zeichensprache.

Kälteresistenz: Vlakas besitzen Kälteresistenz 5, welche mit einer weiteren Quelle von Kälteresistenz kumulativ ist.

Zusammenarbeit gewöhnt: Vlakas erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe im Rahmen der Handlung Jemand anderem helfen und auf Angriffswürfe für Unterstützungsfeuer. Wenn eine Kreatur die Handlung Jemand anderem helfen nutzt, um einen Vlaka zu unterstützen, erhält sie einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf.

Vlaka-Sinne: Vlakas können blind oder taub geboren werden, bestimme dies bei der Charaktererschaffung. Sollte ein mit funktionsfähigen Augen oder Gehör geborener Vlaka später permanent blind oder taub werden, erhält er nicht die Fähigkeiten eines Vlakas, der mit der entsprechenden Behinderung geboren wurde.

Blind: Ein blinder Vlaka besitzt Blindsight (Gehör) 18 m, Blindsight (Geruch) und den Zustand Blind (siehe GRW, S. 273). Der Vlaka hat keine funktionierenden Augen, so dass der Zustand Blind nur mittels Effekten aufgehoben werden kann, welche einer Kreatur ohne natürliche Sicht die Fähigkeit zu sehen verleihen.

Taub: Ein tauber Vlaka besitzt Blindsight (Geruch) 9 m und den Zustand Taub (GRW, S. 275). Dieser Zustand erzeugt aber keinen Malus auf Initiativwürfe oder konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, welche nicht auf Gehör basieren. Der Vlaka verfügt über kein Gehör, daher kann der Zustand Taub nur mittels Effekten aufgehoben werden kann, welche Kreaturen ohne natürliche Gabe zur Geräuschwahrnehmung Gehör verleiht.

Nichtblind und Nichttaub: Ein Vlaka mit Gehör und Sicht besitzt Blindgespür (Geruch) 9 m und Dämmersicht.

WELTRAUMAMÖBE



WELTRAUM-
AMÖBE
GRAD 7

WELTRAUMAMÖBE

GRAD 7

N Riesiges Ungezieferraumschiff

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3);
Drift –

RK 19; **ZE** 19

TP 180; **SS** 5; **KS** 36

Schilde Mittelschwer 90 (Bug 24, Backbord 22, Steuerbord 22, Achtern 22)

Angriff (Bug) Membrane (2W4 plus Raumschiff verschlingen), Leichter Zytoplasmawerfer (4W6)

Angriff (Achtern) Partikelstrahler (8W6)

Angriff (Turm) Schwerer Zytoplasmawerfer (6W8)

Energiekern Weltraumamöbenkern (250 EKE); **Drift** Keiner; **Systeme** Mk. 4 Panzerung, Mk. 5 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Keine

Sonstige Fähigkeiten Biotische Waffen, Energieabsaugende Aura, Lebendes Raumschiff, Leerenanpassung

MANNSCHAFTSHANDLUNGEN

Ingenieur (1 Handlung) Technik +15 (7 Ränge)

Bordschütze (1 Handlung) Schützenwurf +12 (Grad 7)

Pilot (1 Handlung) +18 (7 Ränge)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Vakuum

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Biotische Waffen (AF) Der flexible Leib einer Weltraumamöbe verleiht ihrem Partikelstrahl die besondere Eigenschaft Breitgefächert; siehe die Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite zu Zytoplasmawaffen.

Energieabsaugende Aura (ÜF) Ein Energiekern innerhalb von 5 Hexfeldern Entfernung zu einer Weltraumamöbe zu Beginn einer Runde produziert 10 EKE weniger; dies kann dazu führen, dass die Mannschaft einige Systeme des Raumschiffs abschalten muss. Wird die Weltraumamöbe kampfunfähig oder steigt die Entfernung auf über 20 Hexfelder, generiert der Energiekern wieder die normale Menge an EKE. Jede Kreatur innerhalb von 5 Hexfeldern zu einer Weltraumamöbe zu Beginn einer Runde muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misserfolg erhält sie eine Temporäre Negative Stufe. Die Weltraumamöbe erlangt hierbei keine Temporären Trefferpunkte. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf ist sie für 24 Stunden gegen diese Aura derselben Weltraumamöbe immun. Diese Negativen Stufen verschwinden, wenn die Amöbe kampfunfähig wird oder die betroffene Kreatur von ihr über 20 Hexfelder entfernt ist. Weltraumamöben sind gegen diese Fähigkeit immun.

Lebendes Raumschiff (AF) Eine Weltraumamöbe ist eine lebende Kreatur, die wie ein Raumschiff funktioniert (und daher nur in Raumgefechten kämpft, aber über Trefferpunkte statt Rumpfpunkte verfügt). Sie besitzt keine Mannschaft, kann aber Ingenieurs-, Bordschützen- und Pilotenhandlungen mit den aufgeführten Fertigkeitsboni ausführen. Modifikatoren für Größe, Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit sind bereits in die Spielwerte eingerechnet. Nutze die folgende Tabelle, um die Auswirkungen Kritischer Treffer zu bestimmen:

W%	SYSTEM	EFFEKT
1-10	Auragenerator	Solange dieses System einen Kritischen Treffer besitzt, kann die Weltraumamöbe keine EKE absaugen oder Negative Stufen mit ihrer Aura verursachen. Sollte das System Schwer beschädigt werden, produzieren Energiekerne normal EKE und Negative Stufen aufgrund der Aura werden wiederhergestellt.
11-40	Waffen	Bestimme zufällig einen der bewaffneten Schiffsbereiche (Bug, Achtern usw.); Zustände wirken sich auf Bordschützenwürfe mit den betroffenen Waffen aus.
41-70	Antrieb	Zustand wirkt auf Pilotenaktionen.
71-100	Nukleus	Zustand wirkt auf Ingenieurhandlungen, außer auf Zusammenhalten oder Zusammenflicken.

Membrane (AF) Eine Weltraumamöbe kann mit ihrer Membrane nur Angriffe gegen maximal Große Raumschiffe ausführen, welche an ihren Bugbereich angrenzen.

Raumschiff verschlingen (AF) Fügt der Membranangriff einer Weltraumamöbe einem Ziel Rumpfschaden zu, wird dieses

Schiff in den Körper der Amöbe gezogen. Die Amöbe kann ein Großes Schiff, zwei Mittelgroße, vier Kleine oder acht Sehr kleine Schiffe fassen. Zu Beginn einer Kampfrunde im Inneren der Amöbe erleidet ein Raumschiff 4W4 Schaden (verteile den Schaden im Uhrzeigersinn auf alle vier Schiffsgebiete, beginnend mit dem Bug).

Ein verschlungenes Raumschiff kann immer noch angreifen; das Amöbeninnere besitzt RK 14, ZE 14 und KS 0, allerdings verursachen Raumschiffwaffen auf diese Entfernung nur halben Schaden. Fügt ein verschlungenes Raumschiff dem Inneren der Amöbe 20 Punkte Rumpfschaden zu, erschafft dies ein Loch, welches groß genug zum Hindurchfliegen ist. Während der Pilotenphase kann der Pilot des verschlungenen Raumschiffs einen Wurf für Steuerung gegen SG 20 zum Entkommen ablegen; sollte es kein Loch geben, steigt der SG auf 25. Mislingt der Fertigkeitswurf, verbleibt das Raumschiff im Inneren der Amöbe.

Weltraumamöben sind einzellige Organismen von der Größe von Raumstationen (oder noch größer). Geistlos und gefräbig bewegen sich diese Kreaturen durch das Weltall und saugen Energie ab und verzehren Materie. Eine Weltraumamöbe besitzt dünne Flagellen, die unkontrolliert schlagen und als Sinnesorgane fungieren, welche die Amöbe über nahe Gegenstände informieren. Diese Stränge fokussieren zudem die bioelektrische Energie der Amöbe, um Energieschilde zu errichten und Partikelstrahlen zu entladen. Im Herzen der Amöbe treibt ein gewaltiger Nukleus, ein rudimentäres Gehirn, welches über das zähflüssige Zytoplasma im Inneren der Amöbe kommuniziert. Gerät eine Weltraumamöbe in Gefahr, koordiniert der Nukleus ihre Bewegungen, Schilde und Partikelstrahler. Er kann ferner Zytoplasmaknoten aufladen und durch temporär entstehende Öffnungen in der zähen Außenseite der Kreatur ausstoßen.

Weltraumamöben generieren zudem ein übernatürliches Feld, das nahe Energien absaugt. Innerhalb dieses Feldes verlieren Raumschiffe Energie, werden Lebewesen geschwächt und verlangsamt sich die Rotation von Himmelskörpern und anderen Gegenständen. Das Feld hat keine Wirkung auf Weltraumamöben, kann aber andere Lebewesen töten und Energiequellen leeren. Diese geraubte Energie kann Weltraumamöben auf unbegrenzte Zeit versorgen, allerdings gewinnen die Kreaturen mehr Nährstoffe aus Materie. Wenn eine Weltraumamöbe auf eine Nahrungsquelle stößt – was für sie alles ist, dass kleiner ist als sie –, legt sie sich um den Gegenstand und beginnt damit, ihn mit ätzendem Zytoplasma zu zerlegen. Hochenergetische Materialien, wie man sie in den Energiekernen von Raumschiffen findet, liefern ihr die meisten Nährstoffe.



Absorbiert eine Weltraumamöbe genug Nahrung, wächst ihr Nukleus und teilt sich, so dass sich die Amöbe in zwei kleinere Kreaturen spaltet. In Regionen mit genug Nahrung können sich die Amöben rasch genug teilen, um dort alles zu verschlingen.

Weltraumamöben meiden aus Instinkt Schwerkraftsenken und kommen auch Sternen und Planeten nicht zu nahe – schlaue Piloten können dies nutzen, um den Kreaturen zu entkommen. Eine Weltraumamöbe kann den Drift nicht aus eigener Kraft betreten oder verlassen. Reisende haben im Drift treibende Amöben bereits entdeckt, die wahrscheinlich von anderen Kräften in das extraplanare Reich gezogen wurden.

ZYTOPLASMAWAFFEN

Waghalsige Biotechniker können Zytoplasma aus einer zerstörten Weltraumamöbe gewinnen und für die Fertigung von Raumschiffwaffen verwenden. Dabei simulieren die Schiffscomputer die Befehle des Nukleus an den Schleim. Falls die SC eine Weltraumamöbe besiegen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Biowissenschaften gegen SG 20 genug Zytoplasma erbeuten, um einem Raumschiff eine der folgenden Waffen hinzufügen, sofern Baupunkte verfügbar sind. Der SL kann diese Waffen auch auf dem freien Markt verfügbar machen.

ZYTOPLASMAWAFFEN (RAUMSCHIFFWAFFEN)

LEICHTE LENKWAFFE	REICHWEITE	GESCHWINDIGKEIT (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN	
Leichter Zytoplasmawerfer	Lang	14	4W8	10	6	Eingeschränkter Beschuss 5	
SCHWERE LENKWAFFE		REICHWEITE	GESCHWINDIGKEIT (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN
Schwerer Zytoplasmawerfer	Mittel	14	6W8	10	10	Eingeschränkter Beschuss 5	

ANHÄNGE



Schablonen sind Anpassungen, welche einem Monster oder NSC verliehen werden. Auf diese Weise kann der SL die Spielwerte einer Kreatur schnell und problemlos modifizieren, um besser darzustellen, um welche Art Wesen es sich handelt, oder um ihr neue Fähigkeiten zu verleihen. Die Anhänge 1 und 2 auf den folgenden Seiten enthalten Schablonen für Kreaturenunterarten und Umgebungen. Weitere Schablonen findest du im Alien-Archiv.

ANHANG 1: SCHABLOKEN FÜR KREATURENUNTERARTEN

Viele Kreaturen besitzen Unterarten, welche sie von den anderen Völkern derselben Kreaturenart unterscheiden. Normalerweise verleiht eine solche Schablone nur ein paar Eigenschaften. Andere Schablonen verleihen gar keine weiteren Fähigkeiten, sind aber wichtig für die Interaktion mit anderen Regeln.

Kreaturenunterarteinträge

Eine Schablone für eine Kreaturenunterart enthält eine Beschreibung der Unterart und die besonderen Merkmale, die dieser Unterart zueigen sind.

Schablonen: Manche Unterarten verleihen noch weitere Schablonen, welche unter diesem Stichwort aufgeführt werden.

Merkmale: Die aufgeführten Merkmale sind in der Regel allen Kreaturen dieser Unterart angeboren, daher sollte ein Wesen mit dieser Unterart sie auch erhalten. Die unter diesem Stichwort aufgeführten besonderen Eigenschaften zählen nicht gegen die Anzahl an Fähigkeiten, welche die Kreatur über Rolle und Verteilung erhält.

Aion

Aionen sind ein Volk neutraler Externarer, welche die Balance der Realität aufrechterhalten.

Merkmale: Immunität gegen Gift, Kälte und Kritische Treffer; Resistenz 10 gegen Elektrizität und Feuer; Bonus in Höhe des HG auf Fertigkeitswürfe zum Abrufen von Wissen; Erweiterung von Allem (siehe unten), Gedankenbild (siehe unten).

Erweiterung von Allem (AF): Aionen können untereinander telepathisch über weite Entfernung hinweg kommunizieren. Diese Fähigkeit funktioniert sogar über Ebenengrenzen hinweg, ist dann aber weniger effektiv und erlaubt nur die Kommunikation vager Eindrücke und Gefühle.

Gedankenbild (ÜF): Aionen kommunizieren ohne Sprache, sie lesen zunächst die Gedanken und Absichten anderer und antworten in Form von Gedankenblitzen, die einzelne Konzepte präsentieren. Diese Gedankenblitze sind in der Regel eine Mischung aus visueller und hörbarer Stimulation, welche die Absichten und das Wissen des Aionen vermitteln sollen. Diese Fähigkeit funktioniert wie nichtverbale Telepathie auf 30 m und zählt hinsichtlich Telepathie und Wahre Sprache als Sprache. Aionen können keine Gedanken von Kreaturen lesen, welche gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind.

Azata

Azatas sind Celestische (oder gute Externare) und im Elysium heimisch.

Merkmale: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Immunität gegen Elektrizität und Versteinerung; Resistenz 10 gegen Feuer und Kälte; Wahre Sprache.

Damai

Damais und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmersicht; sollte der NSC zum Volk der Damai gehören (siehe S. 24), erhält er das Volksmerkmal Zusammenhalt und Heimlichkeit und Überlebenskunst als Meisterfertigkeiten.

Dämon

Dämonen sind Scheusale (oder böse Externare) und heimisch im Abyss.

Merkmale: Immunität gegen Elektrizität und Gift; Resistenz 10 gegen Feuer, Kälte und Säure; Fähigkeit zum Herbeizaubern von Verbündeten (siehe S. {152}); Telepathie.

Elementar

Ein Elementar ist eine Kreatur, welche völlig aus der Materie einer der vier Elementarebenen besteht.

Merkmale: Immunitäten wie Elementare.

Erde

Diese Unterart beinhaltet in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene der Erde.

Merkmale: Bewegungsrate für Graben; Blindgespür oder Blindsight (Vibration) mit unterschiedlichen Reichweiten.

Feuer

Diese Unterart beinhaltet in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene des Feuers und Kreaturen mit einer starken Affinität zum Feuer.

Merkmale: Immunität gegen Feuer; Empfindlichkeit gegen Kälte.

Gestaltwandler

Kreaturen, welche ihre Gestalt dramatisch verändern können, erhalten diese Unterart.

Merkmale: Gestalt wechselt (Einzelheiten je nach Kreatur).

Goblinoider

Diese Unterart erhalten Humanoide der verschiedenen goblinoiden Unterarten, z. B. Hobgoblins.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; gehört der NSC dem Volk der Hobgoblins (siehe S. 24) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Schlachterprobt und als Meisterfertigkeiten Einschüchtern und Heimlichkeit. Sollte der NSC ein Kanabo (siehe S. {89}) sein, erhält er die Volksmerkmale Rüstungs-experte und Kanabomagie.

Kälte

Kreaturen mit dieser Unterart sind in der Regel in kalten Umgebungen heimisch.

Merkmale: Immunität gegen Kälte; Empfindlichkeit gegen Feuer.



ANHÄNGE

Körperlos

Kreaturen mit dieser Unterart besitzen keine greifbaren Körper.

Merkmale: Körperlos (GRW, S. 264).

Khizar

Khizars und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Blindgespür (Vibration) 9 m., Blindsight (Leben) 9 m; gehört der NSC dem Volk der Khizars (siehe *Paktwelten*, S. 212) an, erhält er die Volksmerkmale Begrenzte Telepathie (inklusive Kommunikation mit nichtgeistlosen Kreaturen der Kreaturenart Pflanze), Immergrün und Pflanzenatmung, sowie Biowissenschaften und Überlebenskunst als gute Fertigkeiten.

Oni

Onis sind böse Geister, welche humanoide Gestalt annehmen, um zu einheimischen Externaren zu werden.

Merkmale: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Regeneration (unterdrückt durch Feuer oder Säure)

Schablonen: Oni erhalten die Kreaturenunterartschablone Humanoider für das Volk, welches mit ihrer körperlichen Gestalt assoziiert ist. Ein Ja Noi-Oni nimmt z.B. die Gestalt eines Hobgoblins an und erlangt daher auch die Schablone für Hobgoblins, auch wenn er kein Humanoider oder Angehöriger des Volkes der Hobgoblins ist. Ein Oni erhält ferner die Kreaturenunterartschablone Gestaltwandler, wobei ihre Fähigkeit Gestalt wechseln in der Regel auf humanoide ähnlicher Größe beschränkt ist.

Ork

Orks und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Die meisten Kreaturen mit dieser Unterart erhalten Dunkelsicht 18 m und die Allgemeine Kreaturenfähigkeit Wildheit; sollte der NSC ein Halb-Ork (GRW, S. 510) sein, erhält er ferner Einschüchtern und Überlebenskunst als Meisterfertigkeiten.

Pahtra

Pahtras und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; sollte der NSC dem Volk der Pahtras (siehe S. 88) angehören, erlangt er zudem die Volksmerkmale Behände und Misstrauisch und Akrobatik und Heimlichkeit als Meisterfertigkeiten.

Phentomit

Phentomiten und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; sollte der NSC dem Volk der Phentomiten (siehe S. 90) angehören, erhält er die besonderen Fähigkeiten Akklimatisiert und Wärmesicht und Akrobatik und Athletik als Meisterfertigkeiten.

Riese

Riesen und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmersicht; viele NSC mit dieser Unterart erhalten Einschüchtern und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten.

MONSTER UND ANDERE NSC ERSCHAFFEN

Das vorliegende Alien-Archiv 2 liefert alle erforderlichen Informationen, um die in diesem Band enthaltenen Kreaturen zu nutzen und schnell zu modifizieren. Informationen zum Erschaffen neuer Monster und NSC findest du dagegen auf den Seiten 126-143 des ersten Aliehn-Archivs.

Schwarm

Diese Unterart erhält jede Ansammlung von Mini-, Winzigen oder Sehr kleinen Kreaturen, die als eine Kreatur agiert; meistens handelt es sich um Ungeziefer.

Ein Schwarm besitzt einen gemeinsamen TP-Verrat, einen eigenen Initiative-Modifikator und eine eigene ERK und KRK. Er legt Rettungswürfe als eine einzelne Kreatur ab. Ein Schwarm belegt in der Regel eine quadratische Angriffsfläche (so er aus Nichtfliegern besteht) oder einen Würfel (bei fliegenden Kreaturen) mit 3 m Seitenlänge und besitzt eine Reichweite von 0 m. Ein Schwarm kann sich durch Risse oder Löcher bewegen, welche groß genug sind, um die Kreaturen hindurchzulassen, aus denen sich der Schwarm zusammensetzt. Um anzugreifen, bewegt sich ein Schwarm in die Angriffsfläche eines Gegners (dies provoziert einen Gelegenheitsangriff). Zauberei oder sich auf Zauber zu konzentrieren erfordert innerhalb der Angriffsfläche eines Schwarmes einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 + Zaubergrad. Der Einsatz von Fertigkeiten innerhalb der Angriffsfläche eines Schwarmes, welche Geduld und Konzentration erfordern (z. B. Computer), benötigen einen Willenswurf gegen SG 20.

Merkmale: Schwarmverteidigungen, Immunitäten wie Schwärme, Ablenkung, Schwarmangriff.

Strix

Strigae und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; sollte der NSC ein Strix (*Paktwelten*, S. 214), erhält er die Volksmerkmale Bastler, Misstrauisch und Strixbeweglichkeit, sowie Wahrnehmung als Meisterfertigkeit und Heimlichkeit als gute Fertigkeit.

Teufel

Teufel sind Scheusale (oder böse Externare) und heimisch in der Hölle.

Merkmale: Im Dunkeln sehen; Immunität gegen Feuer und Gift; Resistenz 10 gegen Kälte und Säure; Fähigkeit zum Herbeizaubern von Verbündeten; Telepathie.

Velstrac

Velstraci sind rechtschaffen böse Externare, welche auf der Schattenebene heimisch sind und sich von Furcht und Schmerz ernähren (zuweilen werden sie auch als Kytonen bezeichnet).

Merkmale: Dunkelsicht 18 m, Immunität gegen Kälte, Regeneration 5 unterdrückt durch Gutes oder Silber, Irritierender Blick (siehe unten).

Irritierender Blick (ÜF): Diese Blickfähigkeit manipuliert die Wahrnehmung jener, welche eine Velstrac anblicken. Der Irritierende Blick besitzt eine Reichweite von 9 m und



kann mit einem Willenswurf abgewehrt werden; die genauen Effekte variieren je nach Art des Velstracs. Alle Velstraci sind gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Vlaka

Vlakas und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Resistenz 5 gegen Kälte; sollte der NSC dem Volk der Vlakas (siehe S. 132) angehören, erhält er die Volksmerkmale Anderen motivieren, Bewandert und Zusammenarbeit gewöhnt und Vlakasinne, sowie Motiv erkennen und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten.

Wasser

Diese Unterart erhalten in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene des Wassers.

Merkmale: Bewegungsrate für Schwimmen, Athletik als Meister- oder Gute Fertigkeit.

ANHANG 2: UMGEBUNGSSCHABLOEN

Umgebungsschablonen sind eine weitere Form der Kreaturschablonen, mit welcher einer Kreatur Modifikationen verliehen werden, um sie zu verändern. In diesem Fall gilt es, eine Kreatur so zu verändern, dass das Ergebnis zu einer neuen Umgebung oder einem neuen Gelände passt. Diese Schablonen können bei jeder Art von Kreatur verwendet werden, wobei Dinosaurier, Herdentiere und Raubtiere speziell mit Blick auf solche Anpassungen entwickelt wurden. Wenn du sie Humanoiden, Monströsen Humanoiden oder Externaren verleihst, mag es erforderlich sein, abzuschätzen und weitere Feinabstimmungen vorzunehmen.

Richtlinien

Du kannst einer Kreatur einige oder alle unter einer Umgebungsschablone aufgeführten Fähigkeiten und Fertigkeiten verleihen, damit sie für die fragliche Umgebung geeignet ist. Ebenso kannst du Fähigkeiten entfernen, welche in der fraglichen Umgebung nicht benötigt werden – solltest du z.B. eine grabende Kreatur zu einer aquatischen Kreatur machen wollen, braucht sie Gruben wahrscheinlich nicht länger (außer es soll ein Seemonster werden, welches sich im Sand eindringt oder dergleichen). Die folgenden Richtlinien helfen auch beim Anpassen von Natürlichen Angriffen, Fertigkeiten, besonderen Fähigkeiten, Bewegungsrate und Bewegungsarten und Sinnen, wenn du eine Kreatur an eine neue Umgebung anpasst. Du kannst diese Richtlinien zudem für ad hoc-Anpassungen nutzen, wenn du keine Schablonen verwenden willst.

Besondere Fähigkeiten

Neben den Veränderungen, die bei einer Umgebungsschablone aufgeführt sind, kannst du einer Kreatur Außergewöhnliche Fähigkeiten verleihen oder bestehende verändern, damit sie zu einem neuen Körpertyp passen oder im Kampf anders interagieren. Du kannst dich auch an den besonderen Fähigkeiten existierender Kreaturen orientieren und sie nutzen, um neue Kreaturen zu erschaffen, die ähnliche Rollen ausfüllen. Beispielsweise verfügt der Eintrag zu Dinosauriern in diesem Band über Abschnitte für den Pterosaurus (mit dem Talent Tänzelnder Angriff), den Dromaeosauriden (mit Anspringen), den Ceratopsiden und Sauropoden (beide mit Trampeln) und den Theropoden (mit Verschlingen). Du kannst diese Spielwerte verändern, um neue Kreaturen

zu repräsentieren, indem du diese besonderen Fähigkeiten auswechselst. Nehmen wir an, du nutzt die Spielwerte eines Sauropoden als Grundlage, willst ihm aber riesige Tentakel verleihen – in diesem Fall solltest du ihm die allgemeine Kreaturen-eigenschaft Ergreifen geben und den Schwanzangriff des Sauropoden und Trampeln durch einen Tentakelangriff (mit demselben Angriffsbonus und Schaden) ersetzen. Alternativ könntest du entscheiden, dass sein Schwanz in enormen Stacheln ausläuft und er bei seinem Sturmangriff den Schwanz wie eine Lanze über den Kopf schwingen kann – tausche Trampeln z.B. gegen Anspringen aus.

Bewegungsrate und Bewegungsarten

Wenn du die Umgebung veränderst, in der eine Kreatur heimisch ist, hat dies oft auch Modifikationen der Bewegungsrate und -arten zur Folge. Du kannst je nach Konzept die bestehende Bewegungsrate maximal verdoppeln oder halbieren. Andere Kreaturen sind unter bestimmten Bedingungen schneller, z.B. wenn sie einen Sturmangriff ausführen oder die Handlung Rennen oder Rückzug nutzen. Viele Kreaturen verfügen auch über unterschiedliche Bewegungsarten in Abhängigkeit von ihrer Heimat, während andere Bewegungsarten über ihre Umgebungsschablonen erlangen. Mit den folgenden Verallgemeinerungen kannst du die Bewegungs-raten eines Individuums individualisieren oder Umgebungs-schablonen einsetzen:

Fliegen: Sofern eine Kreatur biologische Mittel zum Fliegen besitzt (meistens Flügel, aber manche Kreaturen verfügen auch über andere Methoden wie Gassäcke, Hautflügel oder Segel), ist dies eine Außergewöhnliche Fähigkeit. Die Bewegungsrate für Fliegen variiert stark zwischen der Hälfte oder weniger der Bewegungsrate der Kreatur am Boden bis hin zum Doppelten oder Dreifachen der Bewegungsrate am Boden. Wenn du einer Kreatur eine Bewegungsrate für Fliegen verleihest, gibst du ihr auch einen Wert für Manövri-fähigkeit (Unbeholfen – Durchschnittlich – Perfekt), um zu repräsentieren, wie beweglich du dir die Kreatur vorstellst.

Manche fliegenden Kreaturen sind am Boden sehr unbeholfen; eine solche Kreatur hat eine niedrigere Bewegungs-rate am Boden, als ein generischer Vertreter ihrer Art. Eine Kreatur, die gut springen kann, könnte einfach nur Athletik als Meisterfertigkeit besitzen oder über eine Bewegungsrate für Fliegen verfügen, welche erfordert, dass sie am Ende jeder Bewegung landet (oder andernfalls abstürzt).

Graben: Zahlreiche Kreaturen graben langsam Tunnel, Bau-ten oder Nester, doch nur wenige graben schnell genug, dass es im Kampf Auswirkungen hat. Eine grabende Kreatur verfügt in der Regel über eine Bewegungsrate für Graben zwischen der Hälfte und zwei Dritteln ihrer Bewegungsrate am Boden.

Klettern: Eine Kreatur mit einer Bewegungsrate für Klettern klettert in etwa halb so schnell, wie sie sich am Boden fortbewegen kann. Sollte die Kreatur an der Decke klettern können, verfügt sie über die Allgemeine Kreaturen-eigenschaft Spinnenklettern (siehe Seite 153).

Schwimmen: Eine schwimmende Kreatur verfügt über eine Bewegungsrate für Schwimmen gleich der Bewegungs-rate am Boden bei einem generischen Vertreter dieser Art. Ein kräftiger Schwimmer könnte die doppelte oder dreifache Bewegungsrate besitzen – insbesondere wenn seine Be wegungsrate am Boden unter 9 m liegt (seine effektive Be wegungsrate an Land könnte sogar 0 m betragen).



ANHÄNGE

Fertigkeiten

Die unter jeder Umgebungsschablone aufgeführten Fertigkeiten werden als gute Fertigkeiten erlangt, sofern die Kreatur sie noch nicht besitzt. Sollte die Kreatur eine aufgeführte Fertigkeit bereits als gute Fertigkeit besitzen, so wird diese zu einer Meisterfähigkeit. Manche Fertigkeiten sind mit dem Vermerk (Meister) aufgeführt – diese werden stets als Meisterfähigkeiten erlangt. Sollte es häufige Anpassungen zu diesen Fertigkeiten geben, sind sie danach genannt. Diese Zusätze zählen nicht gegen die normale Anzahl guter Fertigkeiten und Meisterfähigkeiten der Kreatur (du kannst natürlich stets alle Fertigkeiten entfernen, welche nicht zum Konzept deiner neuen Kreatur passen). Du kannst die guten Fertigkeiten und Meisterfähigkeiten einer Kreatur immer anpassen, damit sie zu einer anderen Körperform passen.

Natürliche Angriffe

Du kannst die Natürlichen Angriffe einer Kreatur immer an eine andere Körperform anpassen. Wenn du z.B. die Spielwerte einer Kreatur mit einem Flossenschlag für eine Kreatur mit scharfen Klauen nutzen willst, musst du nur den Namen des Angriffs und ggf. die Schadensart verändern (im Beispiel von Wucht- zu Hiebschaden).

Sinne

Kreaturen besitzen scharfe Sinne. Um dies auszudrücken, kann Wahrnehmung von einer guten Fertigkeit zu einer Meisterfertigkeit verbessert werden, wenn ein bestimmter Sinn involviert ist. Andere Sinne, die schärfer sind als die menschliche Norm, sind normalerweise freie Fähigkeiten (siehe Alien-Archiv, S. 142). Dämmersicht gibt es so kostenlos, wobei auch dies immer optional ist. Viele Spezies, insbesondere jene, die in Umgebungen leben, wo sie sich nicht auf Sicht verlassen können, besitzen Blindgespür in Verbindung mit Gerüchen, Geräuschen oder Vibratoren. Kreaturen, welche warmblütige Beute jagen, wie z.B. Schlangen, besitzen Blindgespür (Hitze). Die Reichweite von Blindgespür beträgt meistens maximal 9 m. Eine Kreatur mit besonders scharfer Nachtsicht könnte sich für Dunkelsicht 18 m qualifizieren, besitzt aber oft als Nachteil Blindheit durch Licht.

Manche Arten besitzen aber noch schärfere besondere Sinne. Ein Raubtier mit Blindgespür (Geruch) könnte zudem Spuren verfolgen (Geruch) besitzen. Andere Kreaturen wie z.B. Delphine besitzen Blindsight (Geräusche) dank Sonar- oder ähnlicher Fähigkeiten mit bis zu 36 m Reichweite. Ein derart scharfer Sinn kann mit einer Schwäche auf anderen Wahrnehmungsbereichen gekoppelt werden: Manche Kreaturen mit Blindgespür oder Blindsight haben schlechte Augen oder könnten sogar die Eigenschaft Keine Augen besitzen.

Umgebungsschablonen

Diese Umgebungsschablonen können auf jede Kreatur angewendet werden. Wenn du sie Humanoiden, Monströsen Humanoiden oder Externaren verleihst, mag es erforderlich sein, abzuschätzen und weitere Feinabstimmungen vorzunehmen.

Schablone für Baumbewohnende Kreaturen

Eine Baumbewohnende Kreatur lebt nicht nur in einem Wald, sondern verbringt ihr Leben hauptsächlich in den Bäumen.

Fliegen: Manche Baumbewohnende Kreaturen fliegen. Du kannst einer Baumbewohnenden Kreatur eine typische Bewegungsrate für Fliegen verleihen, da fliegende Kreaturen hinreichend Zuflucht in Wäldern finden.

Klettern: Baumbewohnende Kreaturen sind große Kletterer und erhalten eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe ihrer halben Bewegungsrate an Land oder mehr.

Sinne: Du kannst einer Baumbewohnenden Kreatur weitere Sinne verleihen. Manche verfügen über scharfes Gehör, weil sie sich in dichtem Blattwerk nicht auf ihre Augen verlassen können. Du kannst ihnen Blindgespür (Geruch) oder Blindsight (Geräusche) mit 9 m Reichweite verleihen.

Fertigkeiten: Akrobatik, Athletik.

Schablone für Bergbewohnende Kreaturen

Das hohe, zerklüftete Gelände, aus dem Berge bestehen, ist schwer zu begehen und kann kalt und trocken sein. In solchen Regionen lebende Kreaturen sind an die dünne Luft gewohnt.

Fliegen: Die Berge sind die Heimat vieler fliegender Kreaturen, welche in der Höhe nisten oder Ausschau halten.

Klettern: Die meisten Bergbewohnenden Kreaturen besitzen eine Bewegungsrate am Boden und eine Bewegungsrate für Klettern.

Fertigkeiten: Wähle zwei: Athletik, Akrobatik oder Heimlichkeit.

Schablone für Ebenenbewohnende Kreaturen

Das flache Land eignet sich bestens für Kreaturen mit guter Sicht, die daran gewohnt sind, sich frei zu bewegen.

Schnelle Bewegung: Ebenenbewohnende Kreaturen sind am Boden oft sehr schnell. Raubtiere sind gut darin, ihre Beute anzuspringen oder im Ansturm zu überwältigen, während Beutetiere Fluchttaktiken kennen. Erhöhe die Bewegungsrate der Kreatur am Boden um 3 m.

Sinne: Dämmersicht, Dunkelsicht und Spuren folgen (Geruch) sind nützliche Sinne auf Ebenen; du kannst einen dieser Sinne der Kreatur verleihen, ohne dass sie gegen die Anzahl der besonderen Fähigkeiten der Kreatur zählt.

Fertigkeiten: Wähle zwei: Akrobatik, Athletik, Heimlichkeit oder Wahrnehmung. Eine Ebenenbewohnende Kreatur kann eine Färbung besitzen, welche ihr einen Bonus von +4 bis +8 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in ihrer Heimatumgebung (und ähnlichen Bedingungen) verleiht, ohne dass dies gegen die Anzahl der besonderen Fähigkeiten der Kreatur zählt.

Schablone für Fliegende Kreaturen

Fliegende Kreaturen verbringen einen guten Teil ihres Lebens in den Lüften.

Fliegen: Fliegende Kreaturen erhalten eine Bewegungsrate für Fliegen zwischen dem Einfachen und dem Doppelten ihrer Bewegungsrate am Boden.

Sinne: Unter Fliegenden Kreaturen sind scharfe Augen weitverbreitet. Du kannst ihnen Blindgespür oder Dunkelsicht mit höherer Reichweite als normal geben.

Fertigkeiten: Akrobatik, Wahrnehmung.

Schablone für Heiße Gebiete bewohnende Kreaturen

In einem Heißen Gebiet herrscht durchgehend heißes oder heißeres Wetter – möglicherweise aufgrund vulkanischer oder geothermischer Aktivitäten. Solche Regionen sind trocken und enthalten kaum oder keine Vegetation – abgesehen von jenen Pflanzenarten, die in derart lebensfeindlicher Umgebung überleben können.

Unempfindlichkeit gegen Hitze: Eine Heiße Gebiete bewohnende Kreatur behandelt Große Hitze als Hitze und



Extreme Hitze als Große Hitze. Eine solche Kreatur könnte zudem über Resistenz (Feuer) 5 oder die Kreaturenunterart Feuer verfügen.

Fertigkeiten: Die meisten Heiße Gebiete bewohnenden Kreaturen besitzen Überlebenskunst als gute oder Meisterfertigkeit.

Schablone für Kalte Gebiete bewohnende Kreaturen

Die ständige Kälte zwingt Arktisbewohnende Kreaturen, sich an die eisigen Bedingungen anzupassen. Viele dauerhaft gefrorene Regionen sind auch Wüsten.

Unempfindlichkeit gegen Kälte: Eine Arktisbewohnende Kreatur behandelt Große Kälte als Kälte und Extreme Kälte als Große Kälte. Eine solche Kreatur könnte zudem über Resistenz (Kälte) 5 oder die Kreaturenunterart Kälte verfügen.

Graben: Manche Arktisbewohnende Kreaturen können schnell durch Eis oder Schnee graben und erhalten eine typische Bewegungsrate für Graben. Manche von ihnen können sich auch durch Erde graben.

Fertigkeiten: Überlebenskunst (Meister).

Schablone für Radioaktive Gebiete bewohnende Kreaturen

Jedes Gelände kann radioaktiv verstrahlt sein, allerdings sind solche Regionen oft auch wüstenartig.

Immunität gegen Strahlung: In radioaktiven Zonen können sich Kreaturen anpassen und gegen bestimmte Grade an Strahlung immun werden. Du kannst eine Kreatur Immunität gegen Strahlung verleihen, ohne dass dies gegen Anzahl der besonderen Fähigkeiten dieser Kreatur zählt.

Sinne: Strahlung kann seltsamste Mutationen bewirken. In radioaktiven Gebieten heimische Kreaturen könnten über ungewöhnliche Formen des Blindgespürs oder der Blindsight verfügen, die ihnen möglicherweise gestatten, das Vorhandensein oder Fehlen von Radioaktivität wahrzunehmen.

Fertigkeiten: Überlebenskunst.

Schablone für Schwimmende Kreaturen

Eine Schwimmende Kreatur verbringt den Gutteil ihres Lebens, wenn nicht sogar das ganze Leben, im Wasser.

Unterart Aquatisch: Die meisten Schwimmenden Kreaturen besitzen die Kreaturenunterart Aquatisch und atmen Wasser. Eine Kreatur, welche Luft und Wasser atmen kann, besitzt die Unterart Aquatisch und die besondere Eigenschaft Amphibie. Sollte eine Schwimmende Kreatur nicht der Unterart Aquatisch angehören, besitzt sie die besondere Eigenschaft Luft anhalten.

Tiefenangepasst: Du kannst Schwimmende Kreaturen gegen die Gefahren extremer Tiefen (GRW, S. 396) immunmachen, ohne dass dies gegen ihre besonderen Fähigkeiten zählt.

Schwimmen: Schwimmende Kreaturen besitzen in der Regel eine Bewegungsrate für Schwimmen basierend auf ihrem HG: HG 2 oder weniger 6 m, HG 3-6 9 m, HG 7-9 12 m, HG 10-12 15 m und HG 13 und höher 18 m (du kannst dies aber je nach Konzept und anderen Fähigkeiten erhöhen oder senken). Viele Schwimmende Kreaturen besitzen keine andere

Bewegungsart, du kannst aber fliegende, laufende oder grabende Schwimmen Kreaturen ganz nach Belieben erschaffen.

Sinne: Du kannst einen Sinn kostenlos hinzufügen. Bei Schwimmenden Kreaturen ist Blindgespür (Geräusche, Geruch oder Vibration) weitverbreitet. Einige dieser Kreaturen besitzen Sonar, was ihnen Blindsight (Geräusche) mit bis zu 36 m Reichweite verleiht. Ein paar wenige aquatische Raubtiere verfügen über Spuren folgen (Geruch) und sind imstand, Blut im Wasser wahrzunehmen.

Fertigkeiten: Athletik. An Land könnte die Kreatur auf solche Fertigkeitswürfe Abzüge erhalten.

Schablone für Sonnenbewohnende Kreaturen

Sogar manche Sonnen besitzen bizarre Ökosysteme.

Unterart Feuer: Die Kreaturenunterart Feuer verleiht einer Sonnenbewohnenden Kreatur die zum Leben in einem Stern nötig Immunität gegen Feuer.

Leuchtend: Lebt eine Kreatur in einer Sonne, kann sie Licht abgeben, ohne dass dies gegen





ANHÄNGE

ihre Anzahl besonderer Fähigkeiten zählt. Meistens erzeugt dies Dämmerlicht mit einem Radius von 6 m.

Sonnenanpassung: Eine Kreatur, die in einer Sonne überleben kann, verfügt über die Allgemeine Kreaturenfähigkeit Sonnenanpassung.

Schablone für Sumpfbewohnende Kreaturen

Wasser und viele Pflanzen machen Marschen, Moore und Sumpfe zur Heimat zahlloser Kreaturen.

Schwimmende Kreatur: Viele Sumpfbewohnende Kreaturen verfügen auch über die Vorteile der Umgebungs-schablone für Schwimmende Kreaturen. Wahrscheinlich verbringen viele auch an Land ihre Zeit und besitzen daher die Eigenschaft Amphibie oder Luft anhalten.

Schwimmen: Eine Bewegungsrate für Schwimmen ist ein Segen in sumpfigem Gelände, allerdings sind die Gewässer selten offen. Daher schwimmen dort heimische Kreaturen langsamer als andere Schwimmende Kreaturen und behalten (oder erhalten) eine Bewegungsrate am Boden.

Fertigkeiten: Athletik, Heimlichkeit.

Schablone für Unterirdische Gebiete bewohnende Kreaturen

Unterirdisch lebende Kreaturen haben einzigartige An- gewohnheiten und Fähigkeiten. Die meisten Unterirdische Gebiete bewohnende Kreaturen leben die meiste Zeit im Boden eingegraben. Andere hausen in selbstgegrabenen Bauten oder in Höhlen oder dergleichen. Manche Planeten besitzen unterirdische Reiche voller Leben, während solche Regionen auf anderen Welten öde wie Wüsten sind.

Graben: Du kannst Unterirdischen Gebiete bewohnenden Kreaturen eine Bewegungsrate für Graben verleihen.

Klettern: Klettern kann in Höhlen nützlich sein. Unterirdisch lebende Kreaturen verfügen oftmals über eine Be- wegungsrate für Klettern gleich ihrer Bewegungsrate am Boden. Sollte die Kreatur nicht über eine Bewegungsrate für Klettern verfügen, kannst du ihr zudem die Allgemeine Monsterfähigkeit Spinnenklettern verleihen, ohne dass dies gegen die Anzahl ihrer besonderen Fähigkeiten zählt.

Sinne: Sofern die unterirdische Region lichtlos ist, solltest du der Kreatur eine Form von Blindgespür oder Blindsight verleihen oder Dunkelsicht 18 m oder mehr. Manche dieser Kreaturen leiden unter Blindheit durch Licht und einige Arten sind Augenlos.

Schablone für Waldbewohnende Kreaturen

Wälder sind die Heimat vieler Lebensformen, egal ob es schweißtreibende Dschungel oder frostige Taigawälder sind.

Baumbewohnende Kreatur: Sollte eine Kreatur in den Baumwipfeln leben, ist sie zudem eine Baumbewohnende Kreatur (siehe oben).

Klettern: Viele Waldbewohnende Arten sind fähige Klet- terer. Sie sollten eine Bewegungsrate für Klettern und/oder Athletik als Meisterfertigkeit besitzen.

Fertigkeiten: Wähle zwei: Akrobatik, Athletik oder Heimlichkeit. Waldbewohnende Kreaturen können über eine Färbung verfügen, die ihnen einen Bonus von +4 bis +8 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in ihrer Heimatumgebung (und bei ähnlichen Umständen) verleiht, ohne dass dies gegen die Anzahl ihrer besonderen Fähigkeiten zählt.

Schablone für Weltraumbewohnende Kreaturen

Zahlreiche bizarre Arten sind in den luftleeren Weiten des Weltraums heimisch. Manche dieser Kreaturen ziehen sich

für zahllose Jahre in eine Art Winterschlaf zurück, aus dem sie nur erwachen, wenn sie potentielle Beute treffen. Andere bleiben wach und jagen aktiv nach Nahrung oder anderen Annehmlichkeiten, wobei sie sogar Planeten nahekommen.

Immunität gegen Strahlung: Weltraumbewohnende Kreaturen sind an kosmische Strahlen gewöhnt und gegen Strahlung immun.

Leerenanpassung: Kreaturen, welche im Weltall überleben können, besitzen die Allgemeine Kreaturenfähigkeit Leere- nanpassung.

Unempfindlichkeit gegen Schwerelosigkeit: Weltraum- bewohnende Kreaturen sind gegen den Zustand Haltlos immun.

Fliegen: Um sich im Weltraum fortbewegen zu können, muss eine Kreatur über eine übernatürliche Bewegungs- rate für Fliegen verfügen. Du kann ihr zudem die Allgemeine Kreaturenfähigkeit Sternenflug verleihen, falls sie sich zwischen Welten oder sogar Sonnensystemen bewegt.

Schablone für Wüstenbewohnende Kreaturen

Die trockenen Bedingungen in einer Wüste abgehärtete Kreaturen hervor. Viele Wüstenkreaturen haben auch die Schablone für Kalte, bzw. Heiße Gebiete, was besonders heiße Wüsten, bzw. Eiswüsten repräsentiert.

Unempfindlichkeit gegen Durst: Du kannst Wüsten- kreaturen erlauben so lange ohne Wasser auszukommen, wie eine gewöhnliche Kreatur ohne Nahrung auskommt, ohne dass es gegen die Anzahl der besonderen Fähigkeiten dieser Kreatur zählt.

Graben: Einige Wüstenkreaturen können sich durch Sand, Staub und ausgetrockneten Boden graben und erhalten eine typische Bewegungsrate für Graben.

Fertigkeiten: Überlebenskunst (Meister).

ANHANG 3: GESTALTWANDEL

Gestaltwandel zählt wahrscheinlich zu den mächtigsten An- wendungen der Verwandlungsmagie, erlaubt sie es doch dem Anwender, sich oder einem anderen die Gestalt einer anderen Kreatur zu verleihen. Vielleicht willst du dich in eine andere Kreatur verwandeln, um einen Teil ihrer Kraft zu erlangen, vielleicht soll es auch eine Verkleidung sein oder willst du einem Gegner einen Nachteil verleihen. Alle Kreaturen der Galaxis können für einen Nutzer solcher Magie als Vorlagen dienen und schränken ihn dennoch nicht ein. – Nur deine Vor- stellungskraft und Vorbereitungen begrenzen dich auf die- sem Gebiet der Magie!

Gestaltwandelmagie wird weithin unter Oras' Anhängern, den Xenodruiden des Grünen Glaubens und den Xenohütern praktiziert. In Biotechnologie und -wissenschaften intere- sierte Technomagier befassen sich ebenfalls mit diesem Ge- biet. Ebenso greifen die Träumer unter Desnas magiebegab- ten Anhängern auf Gestaltwandel zurück, um neue Gestalten für sich und andere zu erschaffen, welche bislang der Vor- stellungskraft vorbehalten waren.

Regeln für Gestaltwandel

Gestaltwandel ist eine Kategorie von Zaubern und Effekten der Schule der Verwandlungsmagie (siehe auch GRW, S. 269), welche dir gestatten, die eigene physische Gestalt oder die einer anderen Kreatur zu verändern. Ein Zauber oder Ef- fekt der Kategorie Gestaltwandel besitzt die folgenden all- gemeinen Parameter, außer der individuelle Eintrag weicht davon ab. Ein Zauber oder Effekt der Kategorie Gestaltwandel



verändert nur dann Attribute des Ziels, wenn dies ausdrücklich vermerkt ist.

Eine mittels Gestaltwandel angenommene Form entspricht Form und Aussehen einer Basiskreatur innerhalb gewisser Grenzen. Eine Gestalt verleiht weitere Fähigkeiten je nach Mächtigkeit des gewirkten Effektes. Ein Gestaltwanda zauber verleiht dem Ziel nur selten alle Eigenschaften und Fähigkeiten einer anderen Kreatur. Er kann nur physische Eigenschaften verleihen, z.B. Bewegungsarten, Natürliche Waffen, Resistenzen, Sinne und andere Merkmale. Wenn das Ziel die Form eines bestimmten Individuums annimmt, erhält es wahrscheinlich ähnliche Fähigkeiten, allerdings ist die Magie kein Garant dafür, dass das Ziel die körperliche Macht einer Kreatur in vollem Umfang erlangt.

Formen

Wenn du deine eigene Form oder die einer anderen Kreatur mit einem Zauber der Kategorie Gestaltwandel veränderst, wird die ursprüngliche Form (die Wahre Gestalt) des Ziels zur Bestimmung von allem genutzt, das durch den Zauber nicht explizit verändert wird.

Wenn du einen Zauber der Kategorie Gestaltwandel erlernst, ordnest du ihm eine Reihe bestimmter Formen zu; die Menge richtet sich nach dem jeweiligen Zauber. Diese Wandelgestalten können jeweils auf bestehenden Kreaturen basieren oder rein deiner Vorstellungskraft entspringen. Wenn du den fraglichen Zauber fortan wirkst, kannst du dir oder einer anderen Kreatur eine dieser vorbestimmten Gestalten verleihen. Diese Gestalten könnten absolut festgelegt sein, so dass dein Ziel bei Annahme einer bestimmten Wandelgestalt stets gleich aussieht oder sie könnten generisch sein, so dass dein Ziel zwar immer das Aussehen einer Kreatur der fraglichen Art annimmt, sich aber immer von der zuletzt angenommenen Version unterscheidet. Du kannst keinem Ziel mehrere Gestalten zugleich verleihen. Z.B. ist es nicht möglich, eine einzelne Kreatur in eine Kreatur der Unterart Schwarm zu verwandeln.

Mehrere Effekte

Eine Kreatur kann stets nur von einem Zauber oder Effekt der Kategorie Gestaltwandel zugleich betroffen werden. Solltest du das willige Ziel eines Gestaltwande effektes werden, während du bereits unter einem solchen stehst, verändert der neue Effekt deine Gestalt und beendet den älteren Effekt. Dieselben Regeln gelten für einen Gestaltwandler, welcher gegenwärtig eine Gestalt mittels der Fähigkeit Gestalt wechseln angenommen hat. Ein Gestaltwandler kann einen auf ihn wirkenden Effekt der Kategorie Gestaltwandler beenden, indem er seine Fähigkeit Gestalt wechseln nutzt, um eine dieser Fähigkeit zugeordnete Gestalt anzunehmen.

Aussehen

Entspricht eine Wandelgestalt dem Aussehen einer anderen Kreatur, so erscheint das Ziel als diese Kreatur. Du bestimmst beim Festlegen einer Wandelgestalt, ob ihr Aussehen Generisch oder Spezifisch ist (d.h. ob das Ziel wie ein allgemeiner Vertreter der fraglichen Kreaturenart oder wie ein bestimmtes Individuum aussehen soll).

Diese Veränderung des Äußeren ist eine perfekte Verkleidung und verleiht dem Ziel einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Vertreter einer bestimmten Art (Generische Wandelgestalt) oder bestimmtes Individuum (Spezifische Wandelgestalt) zu erscheinen. Der SG der Fertigkeitswürfe des Ziels für Verkleiden wird zudem

nicht modifiziert, weil wichtige Merkmale verändert werden oder man sich als Angehöriger eines anderen Volkes oder einer anderen Kreaturenart verkleidet. Der SG steigt im Falle der Verkleidung als Angehöriger einer anderen Größenkategorie nur an, wenn ein Beobachter weiß, dass die Größe nicht zur gewählten Gestalt passt (etwa im Falle eines Riesigen Ysoki; siehe auch „Größe“ auf Seite 143). Der SL kann den Bonus auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden verändern oder streichen, sollte das Ziel sich unpassend zur Wandelgestalt verhalten, etwa indem es in Tiergestalt spricht oder anderweitig ungewöhnlich auftritt.

Ausrüstung

Sofern die durch einen Zauber verliehene Wandelgestalt dieselbe Kreaturenart besitzt, wie die Wahre Gestalt des Ziels, bleiben von ihr getragene Rüstung, Waffen und andere Ausrüstungsstücke sichtbar und zugänglich und werden von der Magie so verändert, dass sie auch in der neuen Gestalt benutzt werden können. Sobald das Ziel einen dieser Gegenstände länger als 1 Runde nicht in Besitz hat, nimmt er wieder seine normale Form an.

Sollte die Wandelgestalt in der Kreaturenart von der Wahre Gestalt abweichen, sorgt der Zauber dafür, dass die Rüstung des Ziels (Rüstungsverbesserungen und die Eigenschaften von Servorüstung eingeschlossen) weiterhin funktionieren und vom Ziel unabhängig von seiner Gestalt benutzt werden können. Die Rüstung ist in der Wandelgestalt aber nicht sichtbar und kann weder ins Ziel genommen werden, noch kann man zu ihr Zugang erlangen (z.B. um Batterien zu wechseln). Alle anderen Ausrüstungsgegenstände sind bei einer Wandelgestalt anderer Kreaturenart nicht verfügbar und können von niemandem benutzt, aktiviert, modifiziert oder ins Ziel genommen werden.

Natürliche Angriffe

Wenn du eine Wandelgestalt entwickelst, kannst du ihr einen Natürlichen Angriff verleihen. Eine Kreatur in dieser Gestalt besitzt einen Angriffsbonus für den Natürlichen Angriff gleich dem 1,5fachen ihrer Charakterstufe oder ihres Herausforderungsgrades (HG), ist aber nach oben maximal auf das Dreifache des Zaubergrades des Effektes gedeckelt, welcher die Gestalt verleiht. Dieser Angriffsbonus wird nicht durch Attributmodifikatoren, Klassenmerkmale, Talente, Volksmerkmale oder Zauber modifiziert. Der Natürliche Angriff verursacht Schaden gleich dem Schaden eines Experten-NSC eines HG gleich der Stufe oder dem HG der Kreatur (siehe Alien-Archiv, S. 130), ist aber ebenso nach oben auf einen Maximal-HG gleich dem dreifachen Grad des Effektes gedeckelt, welcher die Gestalt verleiht. Dieser Schaden wird nicht durch Ausrüstung modifiziert, sieht man von Stärkeboni ab, die aus persönlichen Verbesserungen erwachsen; der Schaden wird aber normal durch Mali modifiziert.

Besondere Fähigkeiten

Jede Version eines Gestaltwanda zaubers besitzt einen maximalen HG. Wenn du eine Wandelgestalt entwickelst, kann das Ziel dieselbe maximale Anzahl an besonderen Fähigkeiten erhalten wie ein Experten-NSC mit einem HG gleich dem maximalen HG des Zaubers (nutze die Werte auf Seite 130 im Alien-Archiv). Solltest du alternativ deine Gestalt nach einer bestimmten Kreatur ausrichten (deren HG nicht höher sein darf als der Maximal-HG des Zaubers), kannst du nur Fähigkeiten wählen, über welche die Grundgestalt verfügt, dafür aber eine Fähigkeit über das normale Maximum hinaus wählen.



Das Ziel erhält ferner alle Fähigkeiten, welche Kreaturenart und -unterart der Wandelgestalt verleihen (diese sind aber begrenzt – siehe Art und Unterart auf Seite 144), sofern sie der folgenden Liste entstammen: Amphibie, Atmung, Begrenzte Telepathie, Odemwaffe, Sinne, Trampeln, Verdichten, Verteidigungsfähigkeiten und Volksmerkmale.

Atmung: Wenn du Atmung als besondere Fähigkeit wählst, kannst du eine Umgebung wählen, in welcher lebende Kreaturen existieren können, und deiner Wandelgestalt die Fähigkeit verleihen, in dieser spezifischen Umgebung zu atmen. Dies mag Unterwasser sein, eine bestimmte toxische Umgebung oder sogar die Leere des Weltalls, sofern du über Wissen über Lebewesen verfügst, welche erfolgreich im Vakuum operieren können, ohne atmen zu müssen. Atmung kann ein unwichtiges Merkmal sein, sollte das Ziel über die Umgebungsschutzmaßnahmen seiner Rüstung verfügen (siehe oben unter „Ausrüstung“).

Bewegung: Jeder Zauber und jede Fähigkeit, welche einen Gestaltwandel ermöglicht, kann deiner Wandelgestalt Veränderungen der Bewegungsrate oder auch andere Bewegungsarten verleihen. Deine Wandelgestalt kann eine Bewegungsart verleihen, ohne dass dies gegen die maximale Anzahl an besonderen Fähigkeiten zählt – weitere Bewegungsarten müssen aber als besondere Fähigkeiten ausgewählt werden.

Odemwaffe: Eine Odemwaffe verursacht 1W4 Punkte Schaden einer Energieart deiner Wahl pro Charakterstufe oder HG des verwandelten Ziels (der Schaden wird nach oben durch den maximalen HG des Gestaltwandeleffektes gedeckelt). Die Odemwaffe muss eine Linie oder Kegel sein und den Regeln für die Allgemeine Kreaturenfähigkeit „Odemwaffe“ entsprechen und kann nur ein Mal alle 4 Runden benutzt werden. Nach jeder Nutzung verursacht die Odemwaffe 1W4 Schaden weniger; fällt der Schaden auf 0W4, funktioniert die Odemwaffe nicht länger. Einem Ziel der Odemwaffe steht ein Reflexwurf gegen SG 10 + halbe Charakterstufe oder halber HG der verwandelten Kreatur oder gegen SG 10 + halber maximaler HG des Gestaltwandeleffektes, sofern dies niedriger ist; bei Gelingen des Rettungswurfes wird der Schaden halbiert.

Sinne: Welche Sinne du wählen kannst, ist bei jedem Gestaltwandelzauber aufgeführt. Jeder aus der Liste gewählte Sinn zählt als eine besondere Fähigkeit, welche gegen die maximale Anzahl an Fähigkeiten zählt, die die Wandelgestalt verleihen kann.

Verteidigungsfähigkeiten: Jeder Gestaltwandelzauber führt auf, welche Verteidigungsfähigkeiten die Wandelgestalt besitzen kann. Du kannst nur jene Fähigkeiten wählen, welche der Grad erlaubt, auf dem der Zauber gewirkt wird; jede Fähigkeit zählt gegen die maximale Anzahl an besonderen Fähigkeiten, welche die Wandelgestalt besitzen kann.

Volksmerkmale: Wenn du ein Volksmerkmal für eine Wandelgestalt wählst, kannst du ein beliebiges Volksmerkmal eines Spielervolkes wählen, welches solche Regeln verleiht und dabei keine Ausrüstung, Rüstung, Rüstungsverbesserung oder Drohnenverbesserung benötigt. Du kannst z.B. das Merkmal Außergewöhnliche Sicht eines Androiden

wählen (und so Dämmersicht und Dunkelsicht erlangen), nicht aber das Merkmal Verbesserungssteckplatz (da dieser sich auf Rüstungsverbesserungen bezieht und ohne solche nicht funktioniert). Das Ziel kann ferner niemals volksbedingte Attributsanpassungen, Volkstrefferpunkte, Talente





oder Fertigkeitsränge durch die Effekte eines Gestaltwandelzauber erhalten. Hinsichtlich Zauberähnlichen Fähigkeiten können nur jene verliehen werden, welche der Grad des Zauber gestattet.

Sonstige Fähigkeiten: Solltest du eine Wandelgestalt nach einer spezifischen Kreatur ausrichten, könne der SL dir gestatten, ein Volksmerkmal oder eine besondere Fähigkeit dieser Kreatur zu wählen, solange der HG der Kreatur nicht den maximalen HG des Zauber übersteigt. Sollte ein Gestaltwandelzauber eine Eigenschaft verleihen, welche die HG einer Basiskreatur nutzt, so verwende stattdessen die Charakterstufe der verwandelten Kreatur oder den maximalen HG des Zaubers, sofern dieser niedriger ist.

Ein SL sollte aber nicht jede Fähigkeit zulassen.

Das Ziel kann durch eine Wandelgestalt keine Aura erlangen. Eine Fähigkeit kann auch nicht erlangt werden, wenn sie zum Einsatz mehr Zeit benötigt, als der Gestaltwandelzauber überhaupt wirkt. Das Ziel erhält keine Fähigkeiten, welche es zum Teil eines Schwarmbewusstseins oder -leibes machen würden (z.B. das Schwarmbewusstsein von Schwärmen oder die Barathu-Fähigkeit Kombinieren). Das Ziel kann ferner keine besonderen Fähigkeiten erhalten, die ihm gestattet würden, andere Kreaturen herbeizubringen oder hervorzubringen. Aufgrund der Art, wie Gestaltwandeleffekte interagieren (siehe Seite 142), kann ein Gestaltwandelzauber dem Ziel nicht die besondere Fähigkeit Gestalt wechseln verleihen, da der Gestaltwandelzauber, der diese Fähigkeit verleiht, enden würde, sobald die Fähigkeit genutzt wird. Der SL sollte auch Vorsicht walten lassen bei Übernatürlichen Fähigkeiten oder solchen, die bei Nutzung dem Ziel des Zaubers Schaden zufügen können.

Die seltsame Magie von Gestaltwandelzaubern könnte dem Ziel die Fähigkeit verleihen, andere Effekte zu erzeugen, die möglicherweise länger anhalten als die Verwandlung. Sollte das Ziel in Wandelgestalt einen anhaltenden Effekt erzeugen, so endet dieser, wenn das Ziel seine normale Gestalt wieder annimmt, sofern der SL es nicht anders bestimmt. Veränderungen, die das Ziel hervorruft, welche keine anhaltenden Effekte darstellen, z.B. den Tod von bekämpften Gegnern, sind permanent.

Größe

Manche Gestaltwandelzauber gestatten dir, eine Wandelgestalt einer bestimmten Größenkategorie zu erschaffen. Solltest du die Größe des Ziels verändern, erhält es die Angriffsfläche und Reichweite der neuen Größenkategorie. Bestimme, ob die neue Gestalt hochgewachsen oder lang ist, und nutze dann die Regeln für Angriffsfläche und Reichweite in Tabelle 8-1: Kreaturengrößen auf Seite 256 des *Grundregelwerkes*. Wenn du versuchst, dem Ziel eine Gestalt zu geben, welche größenmäßig nicht an seinen aktuellen Platz passen würde, beginnt der Zauber zu wirken, scheitert dann aber. Du solltest auch ein Gewicht wählen, welches im Rahmen der Größenkategorie liegt.

Das Ziel eines Gestaltwandelzaubers erlangt einen kleinen Bonus basierend auf der Größe seiner neuen Gestalt, egal wie groß es ursprünglich ist – siehe auch Tabelle 1. Die aufgeführten Boni sind Verbesserungsboni auf Attributs- und Fertigkeitswürfe, welche auf dem genannten Attribut basieren.

TABELLE 1: BONI NACH GRÖSSE

GRÖSSENKATEGORIE	BONUS
Winzig	GE +3
Sehr klein	GE +2
Klein	GE +1
Mittelgroße	ST +1
Große	ST +2
Riesig	ST +3

Kreaturenart und -unterart

Gestaltwandelzauber erlauben ihren Zielen, als Kreaturen anderer Kreaturenarten und -unterarten zu erscheinen. Zudem verleihen sie den Zielen einige Vorteile basierend auf den Möglichkeiten der Basiskreatur. Trotz dieser Veränderungen bleiben Kreaturenart und -unterart der Ziele unverändert. Die mächtigeren Zauber verleihen den Zielen zusätzliche Vorteile basierend auf der gewählten Kreaturenart oder -unterart, wie in den Zauberbeschreibungen aufgeführt.

Diese Vorteile sind im Folgenden aufgeführt. Das Aussehen einer nicht aufgeführten Kreaturenart oder -unterart anzunehmen, verleiht dem Ziel keine mit der Art in Beziehung stehende Fähigkeiten.

Elementar

Wird ein Ziel ohne die Kreaturenart Elementar in eine Elementargestalt verwandelt, erhält es einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Gift, Lähmung und Schlaf und Immunität gegen In-die-Zange-nehmen. Eine Feurelementargestalt besitzt Immunität gegen Feuer, Empfindlichkeit gegenüber Kälte und kann keine Kälteresistenz verleihen.

Konstrukt

Wird ein Ziel ohne die Kreaturenart Konstrukt in eine Konstruktgestalt verwandelt, erhält es einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Nekromantieeffekte und Schlaf.

Pflanze

Wird ein Ziel ohne die Kreaturenart Pflanze in eine Pflanzen-gestalt verwandelt, erhält es einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung und Schlaf.

Ungeziefer

Wird ein Ziel ohne die Kreaturenart Ungeziefer in eine Ungeziefergestalt verwandelt, erhält es einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Untoter

Wird ein Ziel ohne die Kreaturenart Untoter in eine Untoten-gestalt verwandelt, erhält es einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, Nekromantieeffekte und Schlaf.

Initiative

Das Ziel behält seinen Initiativemodifikator. Eine Wandelgestalt verändert diesen Modifikator niemals.



Bewegungsrate

Ein Gestaltwandelzauber kann die Bewegungsrate und -arten verändern, wie in der Zauberbeschreibung aufgeführt. Enthält der Zauber nichts hierzu, behält das Ziel seine normale Bewegungsrate und -arten.

Sprache

Das Ziel behält seine Sprachbefähigung, außer du entscheidest dich dagegen. Mit der neuen Gestalt verändert nicht, welche Sprachen das Ziel spricht und versteht.

Attributswerte

Eine Wandelgestalt mag dem Ziel Verbesserungsboni aufstärke- und geschicklichkeitbasierende Fertigkeits- und Attributwürfe verleihen, wie im Abschnitt „Größe“ auf Seite 144 erklärt, allerdings verändert sie niemals die Attributwerte oder -modifikatoren des Ziels.

Treffer- und Ausdauerpunkte

Das Ziel behält seine normalen Treffer- und Ausdauerpunkte in seiner neuen Gestalt. Eine neue Gestalt kann keine Treffer- oder Ausdauerpunkte verleihen. Eine Gestalt kann dem Ziel auch keine Fähigkeit verleihen, Treffer- oder Ausdauerpunkte zurückzuerlangen oder dies anderen zu ermöglichen.

Reservepunkte

Das Ziel behält seine normalen Reservepunkte. Eine neue Gestalt kann dem Ziel keine Reservepunkte und auch keine Fähigkeit verleihen, Reservepunkte zurückzuerlangen oder anderen zu verleihen.

Merkmale

Die Fähigkeiten des Ziels aufgrund Klassenzugehörigkeit, Motiv usw. funktionieren auch in der neuen Gestalt. Die Gestalt könnte aber den Einsatz dieser Fähigkeiten einschränken. Verlass dich dabei auf deinen gesunden Menschenverstand und die Anleitung des SL. Das Ziel kann aus einer Wandelgestalt keine Klassenmerkmale, Motivmerkmale, Klassenschablonen oder ähnliche mechanische Elemente erlangen. Du kannst z.B. keine Kreatur in einen Aionengardisten verwandeln, um dem Ziel die Vorteile dieser Klassenschablone zu verleihen, wohl aber einem Ziel das Aussehen eines Menschen der Azlanti-Ethnie geben.

Fertigkeiten

In einer Wandelgestalt behält das Ziel seine Fertigkeiten und Fertigkeitsränge. Eine Gestalt mag dem Ziel Modifikatoren auf seine Fertigkeitswürfe oder neue Anwendungsmöglichkeiten verschaffen, ihr aber keine neuen Fertigkeiten oder Fertigkeitsränge verleihen.

Zauber

Auch in seiner neuen Gestalt kann das Ziel Zauber wirken. Möglicherweise kann es aber nicht auf benötigte besondere Materialien zurückgreifen oder diese einsetzen, um manche Zauber zu wirken. Der SL könnte entscheiden, dass ein verwandeltes Ziel nicht korrekt die benötigten Materialien manipulieren kann, z.B. die Komponenten im Wert von 1.000 Krediteinheiten pro HG einer untoten Kreatur, die mittels *Untoten beleben* erschaffen wird. Eine neue Gestalt kann dem Ziel nie die Fähigkeit zum Zauberwirken verleihen. Sie kann Zauberähnliche Fähigkeiten verleihen, sofern es sich

GESTALTWANDELTALENT

Das folgende Talent modifiziert, wie du den Zauber Gestaltwandel einsetzt:

GESTALTWANDEL-ADEPT

Du bist begabt darin, mittels Gestaltwandel die Form zu verändern.

Voraussetzungen: Kenntnis des Zaubers Gestaltwandel als Zauber des 3. Oder höheren Grades.

Vorteil: Während ein von dir auf dich gewirkter Gestaltwandel anhält, kannst du als Standard-Aktion eine andere Wandelgestalt annehmen, welche diesem Zauber auf diesem oder einem niedrigeren Grad zugeordnet ist. Dies beeinflusst die Wirkungsdauer des Zaubers nicht.

dabei um ein Volksmerkmal handelt – einer Wandelgestalt kann nur ein Volksmerkmal zugeordnet werden.

Gestaltwandel

Der wichtigste Gestaltwandelzauber ist *Gestaltwandel*; dieser Zauber erlaubt es dir, deine eigene Gestalt oder die williger Ziele zu verändern. Wenn du die Magie des Gestaltwandels meisterst, kannst du möglicherweise auch *Massengestaltwandel* (siehe Seite {146}) erlernen und so mehrere willige Ziele verwandeln. Hinsichtlich Gestaltwandelzaubern, welche deine Gegner schwächen, sieh dir *Böswilliger Gestaltwandel* auf Seite {147} an.

GESTALTWANDEL



Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwandel)

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine dazu bereite Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du veränderst die Gestalt eines willigen Ziels zu einer vorher festgelegten Wandelgestalt deiner Wahl. Wenn du diesen Zauber als bekannten Zauber wählst, entwickelst du vier Wandelgestalten pro Zaubergrad, auf dem du diesen Zauber wirken kannst. Diese Wandelgestalten solltest du im Vorfeld nach den Regeln für Zauber der Kategorie Gestaltwandel und den Einschränkungen für die jeweiligen Zaubergrade des Zaubers entwickeln, so dass du sie parat hast, wenn du den Zauber anwendest. Wenn du eine neue Charakterstufe erlangst, kannst du die dir verfügbaren Wandelgestalten verändern.

Wenn du den Zauber wirkst, bestimmst du jeweils, welche der vorherbestimmten Wandelgestalten das Ziel annehmen soll.

1: Wirkst du *Gestaltwandel* als Zauber des 1. Grades, kannst du das Ziel in eine der vier dir bekannten Wandelgestalten des 1. Grades verwandeln. Deine Wandelgestalten müssen den folgenden Einschränkungen unterliegen. Im Gegensatz zu den meisten Gestaltwandeleffekten sind diese Gestalten der Wahren Gestalt des Ziels nahe genug, dass das Ziel noch erkennbar ist, zudem kann das Aussehen eines spezifischen Individuums nicht dupiziert werden. Jede



Wandelgestalt muss der Kreaturenart Humanoider oder Tier angehören. Du kannst diesen Zauber nur auf Kreaturen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß wirken und alle deine Wandelgestalten müssen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß angehören.

HG: Der maximale HG ist 1.

Verteidigungen: Die Wandelgestalt kann SR 1/Magie oder Resistance 2 gegen eine Energieart verleihen.

Bewegung: Die Wandelgestalt kann eine Bewegungsrate am Boden von bis zu 9 m oder für Schwimmen von bis zu 6 m verleihen.

Volksmerkmale: Du kannst keine Volksmerkmale verleihen.

Sinne: Die Wandelgestalt kann Dämmersicht oder Spuren folgen (Geruch) verleihen, aber nicht beides.

2.: Wirkst du *Gestaltwandel* als Zauber des 2. Grades, kannst du das Ziel in eine der vier dir bekannten Wandelgestalten des 2. Grades verwandeln. Deine Wandelgestalten müssen den folgenden Einschränkungen unterliegen. Jede Wandelgestalt muss der Kreaturenart Feenwesen, Humanoider, Magische Bestie, Monströser Humanoider oder Tier angehören. Alle Wandelgestalten müssen die Größenkategorie Klein oder Mittelgroß besitzen.

HG: Der maximale HG ist 3.

Verteidigungsfähigkeiten: Die Wandelgestalt kann SR 2/Magie oder Resistenz 5 gegen eine Energieart verleihen.

Volksmerkmale: Die Wandelgestalt kann nur jeweils ein Volksmerkmal verleihen; dies kann kein Volksmerkmal sein, welches Zauberähnliche Fähigkeiten verleiht.

Sinne: Die Wandelgestalt kann eine der folgenden Optionen verleihen: Blindgespür (Geruch) bis zu 1,50 m, Dämmersicht, Dunkelsicht bis zu 18 m oder Spuren folgen (Geruch).

Bewegungsrate: Die Wandelgestalt kann dem Ziel eine Bewegungsrate am Boden von bis zu 12 m, für Klettern von bis zu 6 m oder für Schwimmen von bis zu 9 m verleihen.

3.: Wirkst du *Gestaltwandel* als Zauber des 3. Grades, kannst du das Ziel in eine der vier dir bekannten Wandelgestalten des 3. Grades verwandeln. Deine Wandelgestalten müssen den folgenden Einschränkungen unterliegen. Jede Wandelgestalt muss der Kreaturenart Aberration, Feenwesen, Humanoider, Magische Bestie, Monströser Humanoider, Tier oder Ungeziefer angehören. Siehe die Vorteile der Kreaturenart Ungeziefer im Abschnitt zu Kreaturenart und -Unterart. Alle Wandelgestalten müssen die Größenkategorie Klein oder Mittelgroß besitzen.

HG: Der maximale HG ist 6.

Verteidigungsfähigkeiten: Die Wandelgestalt kann SR 3/Magie, Resistenz 5 auf zwei verschiedene Energiearten oder Resistenz 10 gegen eine Energieart verleihen.

Volksmerkmale: Die Wandelgestalt kann bis zu zwei Volksmerkmale verleihen, welche demselben Volk zugeordnet sind. Eines dieser Volksmerkmale kann Zauberähnliche Fähigkeiten umfassen.

Sinne: Die Wandelgestalt kann eine der folgenden Optionen verleihen: Blindgespür (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 4,50 m, Dämmersicht, Dunkelsicht bis zu 18 m oder Spuren folgen (Geruch).

Bewegungsrate: Die Wandelgestalt kann dem Ziel eine Bewegungsrate am Boden von 12 m, für Graben bis zu 6 m, für Klettern von 6 m, für Schwimmen von 9 m oder für Fliegen von 6 m (AF; Unbeholfen) verleihen.

4.: Wirkst du *Gestaltwandel* als Zauber des 4. Grades, kannst du das Ziel in eine der vier dir bekannten Wandelgestalten des 4. Grades verwandeln. Deine Wandelgestalten

müssen den folgenden Einschränkungen unterliegen. Jede Wandelgestalt muss der Kreaturenart Aberration, Feenwesen, Humanoider, Magische Bestie, Monströser Humanoider, Tier oder Ungeziefer angehören. Alle Wandelgestalten müssen die Größenkategorie Klein, Mittelgroß oder Groß besitzen.

HG: Der maximale HG ist 9.

Verteidigungsfähigkeiten: Die Wandelgestalt kann SR 5/Magie, Resistenz 5 gegen drei unterschiedliche, Resistenz 10 gegen zwei unterschiedliche oder Resistenz 15 gegen eine Energieart verleihen.

Volksmerkmale: Die Wandelgestalt kann bis zu zwei Volksmerkmale verleihen; eine davon kann Zauberähnliche Fähigkeiten enthalten.

Sinne: Die Wandelgestalt kann eine der folgenden Optionen verleihen: Blindgespür (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 9 m, Blindsight (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 4,50 m, Dämmersicht, Dunkelsicht bis zu 18 m oder Spuren folgen (Geruch).

Bewegungsrate: Die Wandelgestalt kann dem Ziel eine Bewegungsrate am Boden von 12 m, für Graben bis zu 9 m, für Klettern von 9 m, für Schwimmen von 12 m oder für Fliegen von 9 m (AF; Unbeholfen) verleihen.

5.: Wirkst du *Gestaltwandel* als Zauber des 5. Grades, kannst du das Ziel in eine der vier dir bekannten Wandelgestalten des 5. Grades verwandeln. Deine Wandelgestalten müssen den folgenden Einschränkungen unterliegen. Jede Wandelgestalt muss der Kreaturenart Aberration, Elementar, Feenwesen, Humanoider, Konstrukt (nur wenn als Technomagierzauber gewirkt), Magische Bestie, Monströser Humanoider, Pflanze (nur wenn als Aspirantenzauber gewirkt), Tier oder Ungeziefer angehören. Siehe den Abschnitt Kreaturenart und -unterart zu den Vorteilen von Elementaren, Konstrukten, Pflanzen und Ungeziefer. Alle Wandelgestalten müssen die Größenkategorie Sehr klein, Klein, Mittelgroß oder Groß besitzen.

HG: Der maximale HG ist 12.

Verteidigungsfähigkeiten: Die Wandelgestalt kann SR 5/–, Resistenz 10 gegen drei verschiedene, Resistenz 15 gegen zwei verschiedene oder Resistenz 20 gegen eine Energieart verleihen.

Volksmerkmale: Die Wandelgestalt kann bis zu drei Volksmerkmale verleihen; eine davon kann Zauberähnliche Fähigkeiten enthalten.

Sinne: Die Wandelgestalt kann eine der folgenden Optionen verleihen: Blindgespür (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 9 m, Blindsight (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 4,50 m, Dämmersicht, Dunkelsicht bis zu 27 m oder Spuren folgen (Geruch).

Bewegungsrate: Die Wandelgestalt kann dem Ziel eine Bewegungsrate am Boden von 12 m, für Graben bis zu 12 m, für Klettern von 12 m, für Schwimmen von 12 m oder für Fliegen von 12 m (AF; Durchschnittlich) verleihen.

6.: Wirkst du *Gestaltwandel* als Zauber des 6. Grades, kannst du das Ziel in eine der vier dir bekannten Wandelgestalten des 6. Grades verwandeln. Deine Wandelgestalten müssen den folgenden Einschränkungen unterliegen. Jede Wandelgestalt muss der Kreaturenart Aberration, Elementar, Feenwesen, Humanoider, Konstrukt (nur wenn als Technomagierzauber gewirkt), Magische Bestie, Monströser Humanoider, Pflanze (nur wenn als Aspirantenzauber gewirkt), Tier, Ungeziefer oder Untoter angehören. Siehe den Abschnitt Kreaturenart und -unterart zu den Vorteilen von Elementaren, Konstrukten, Pflanzen, Ungeziefer und



Untoten. Alle Wandelgestalten müssen die Größenkategorie Winzig, Sehr klein, Klein, Mittelgroß oder Groß oder Riesig besitzen.

HG: Der maximale HG ist 15.

Verteidigungsfähigkeiten: Die Wandelgestalt kann SR 5/–, Resistenz 10 gegen drei verschiedene, Resistenz 15 gegen zwei verschiedene oder Resistenz 20 gegen eine Energieart oder Immunität gegen Gift, Krankheit oder Strahlung verleihen.

Volksmerkmale: Die Wandelgestalt kann bis zu vier Volksmerkmale verleihen; eine davon kann Zauberähnliche Fähigkeiten enthalten.

Sinne: Die Wandelgestalt kann eine der folgenden Optionen verleihen: Blindgespür (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 9 m, Blindsight (Geräusche, Geruch oder Vibration) bis zu 4,50 m, Dämmersicht, Dunkelsicht bis zu 27 m oder Spuren folgen (Geruch).

Bewegungsrate: Die Wandelgestalt kann dem Ziel eine Bewegungsrate am Boden von 18 m, für Graben bis zu 18 m, für Klettern von 18 m, für Schwimmen von 18 m oder für Fliegen von 18 m (AF; Perfekt) verleihen.

GESTALTWANDEL, MASSEN- 4-6 4-6

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwandel)

Ziel Bis zu vier bereitwillige Kreaturen, von denen keine von den anderen weiter als 9 m entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Gestaltwandel* mit den folgenden Änderungen; jedes Ziel muss dieselbe Wandelgestalt annehmen.

4.: Dieser Zauber kann die Ziele verwandeln wie die Grad 1-Version von *Gestaltwandel*.

5.: Dieser Zauber kann die Ziele verwandeln wie die Grad 2-Version von *Gestaltwandel*.

6.: Dieser Zauber kann die Ziele verwandeln wie die Grad 3-Version von *Gestaltwandel*.

Vorgefertigte Wandelgestalten

Die folgenden Wandelgestalten können in Verbindung mit *Gestaltwandel* und *Massen-Gestaltwandel* verwendet werden; ihre besonderen Fähigkeiten wurden bereits bestimmt. Die SG von Rettungswürfen und die Werte von Natürlichen Waffen wurden noch nicht festgelegt, da sie mit der jeweiligen Wandelgestalt variieren können.

Jene Wandelgestalten mit besonderen Fähigkeiten, die nur der Basiskreatur entnommen wurden, verfügen über eine zusätzliche besondere Fähigkeit.

Wandelgestalten des 2. Grades

JUGENDLICHE BERGAALGESTALT

Mittelgroß

Sinne Dämmersicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss

Angriffsfähigkeiten Trampeln

KALOGESTALT

Mittelgroß

Sinne Dämmersicht

VERTEIDIGUNG

Resistenzen Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 12 m

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leiser Schwimmer (AF) Siehe Alien-Archiv, S. 68.

MARAQUOIGESTALT

Mittelgroß

Sinne Dämmersicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Klettern 6 m

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Greifender Schwanz (AF) Siehe Alien-Archiv, S. 82.





Wandelgestalten des 3. Grades

BARATHU-GESTALT

Mittelgroß

Sinne Dunkelsicht 18 m

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 6 m (AF, Unbeholfen)

Nahkampf Hieb

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rudimentäre Anpassung (ÜF) Siehe Alien-Archiv, S. 20.

GRAUER

Klein

Sinne Dunkelsicht 18 m

VERTEIDIGUNG

Verteidigungsfähigkeiten Phasenschritt (siehe AA, S. 58)

ANGRIFF

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2, Volksmerkmal Magie der Grauen)

1/Tag – *Gedankenstoß* (1. Grad)

Beliebig oft – *Benommenheit, Telepathische Botschaft*

Wandelgestalten des 4. Grades

DRACHENVOLKGESTALT

Groß

VERTEIDIGUNG

Resistenzen Feuer 15

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, Unbeholfen)

Nahkampf Biss

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe (Feuer, Kegel)

KAMMFRESSER-GESTALT

Groß

Sinne Blindgespür (Geruch) 9 m, Dämmersicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss

Wandelgestalten des 5. Grades

BLAUE DRACHENGESTALT

Groß

VERTEIDIGUNG

Resistenzen Elektrizität 20; **SR** 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (AF, Durchschnittlich)

Nahkampf Biss

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe (Elektrizität, Linie)

FEUERELEMENTARGESTALT

Groß

Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 27 m

VERTEIDIGUNG

Immunitäten Feuer; **SR** 5/–

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb

Böswilliger Gestaltwandel

Die folgenden Zauber zwingen deine Gegner in schwächere Gestalten:

BÖSWILLIGER GESTALTWANDEL

1-6 1-6

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwandel)

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du veränderst die Gestalt eines Ziels zu der einer kleineren, schwächeren Kreatur.

1.: Das Ziel schrumpft leicht, behält aber seine Größenkategorie bei. Es erhält ein paar kosmetische tierische Merkmale eines von dir gewählten Tieres. Das Ziel erhält einen Malus von -1 auf RK, Angriffswürfe, Nahkampfschadenswürfe, Reflexwürfe und stärke- und geschicklichkeitbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe. *Schwächeres Zustand entfernen* und ähnliche Zauber können diesen Effekt beenden.

2.: Wie die Grad 1-Version, das Ziel erhält aber einen Malus von -2 und muss jede Runde während der Wirkungsdauer einen weiteren Rettungswurf ablegen, bis ihm dieser misslingt oder der Zauber endet. Sollte dem Ziel dieser zweite Rettungswurf misslingen, wird sein Aussehen tierhafter und steigt der Malus auf -3. *Leiden entfernen, Verzauberung brechen* oder *Zustand entfernen* kann den Effekt des Zaubers beenden.

3.: Wie die Grad 2-Version, du kannst das Ziel aber um 1 Größenkategorie schrumpfen lassen (seine Ausrüstung schrumpft mit und bleibt funktional, könnte aber an Reichweite verlieren, siehe auch „Größe“ auf Seite 144). Das Ziel muss jede Runde einen Rettungswurf ablegen; der Malus auf RK, Angriffswürfe, Nahkampfschadenswürfe, Reflexwürfe und stärke- und geschicklichkeitbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe steigt mit jedem misslungenem Rettungswurf jeweils um 1 (maximal -4). Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, nachdem der Malus sein Maximum erreicht hat, muss es keine weiteren Rettungswürfe mehr ablegen. Sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, nachdem der Malus sein Maximum erreicht hat, kannst du die Wirkungsdauer zu Permanent (A) verändern. Sollte ein Gegenstand für 1 Runde oder länger den Besitz der Kreatur verlassen, nimmt er wieder seine normale Größe an.

4.: Wie die Grad 3-Version, der Malus beginnt aber bei -3 und das Ziel muss jede Runde einen Rettungswurf ablegen. Der Malus steigt mit jedem misslungenem Rettungswurf jeweils um 1 (maximal -5). Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, nachdem der Malus sein Maximum erreicht hat, muss es keine weiteren Rettungswürfe mehr ablegen. Sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, nachdem der Malus sein Maximum erreicht hat, kannst du die Wirkungsdauer zu Permanent (A) verändern. Sollte ein Gegenstand für 1 Runde oder länger den Besitz der Kreatur verlassen, nimmt er wieder seine normale Größe an.

5.: Wie die Grad 4-Version, doch sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, nachdem der Malus -5 erreicht hat, hast du die Wahl, statt die Wirkungsdauer Permanent (A) zu machen, das Ziel für die restliche Wirkungsdauer des Zaubers in ein Kleines Tier oder ähnliches mit ERK 10 und KRK 12 zu verwandeln, welches keine Angriffe ausführen oder Zauber wirken und keine Zauberähnlichen, Außergewöhnlichen oder Übernatürlichen Fähigkeiten nutzen können. Das Ziel behält seine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma auch in tierischer Gestalt, kann aber nicht sprechen oder die Fähigkeiten seiner normalen Gestalt nutzen. Getragene Ausrüstung wird in diese Gestalt absorbiert.



Das Ziel profitiert immer noch von den Umgebungsschutzmechanismen seiner Rüstung, lässt aber gehaltene oder mitgeführte Ausrüstung fallen, welche nicht am Leib getragen wird.

6.: Wie die Grad 5-Version, doch sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, nachdem der Malus -5 erreicht hat, kannst du die Wirkungsdauer Permanent (A) zu ändern und das Ziel in ein Kleines Tier oder ähnliches verwandeln.

BÖSWILLIGER GESTALTWANDEL, MASSEN-

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwandel)

Ziel Bis zu vier Kreaturen, von denen keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Böswilliger Gestaltwandel* mit den folgenden Änderungen. Jedes Ziel muss dieselbe Wandelgestalt annehmen.

4.: Dieser Zauber lässt alle Ziele die Effekte der Grad 1-Version von *Böswilliger Gestaltwandel* erleiden.

5.: Dieser Zauber lässt alle Ziele die Effekte der Grad 2-Version von *Böswilliger Gestaltwandel* erleiden.

6.: Dieser Zauber lässt alle Ziele die Effekte der Grad 3-Version von *Böswilliger Gestaltwandel* erleiden.

ANHANG 4: ALLGEMEINE KREATURENREGELN

Du kannst beim Erschaffen einer Kreatur aus den folgenden Besonderen Merkmalen wählen. Viele davon sind bei den verschiedenen Aliens in diesem Band vertreten. Die meisten Regeln haben einen Formateintrag mit einem Beispiel, wie die Regel in einem Spielwerteblock notiert wird. Viele enthalten zudem eine Richtlinie für den SL, wie er bei einer neuen Fähigkeit z.B. den Schaden oder andere Werte bestimmt. Sollte ein Merkmal einen Rettungswurf gestatten, so bestimmt sich der SG des Rettungswurfs nach der Rollentabelle und dem HG der Kreatur (siehe Seite 126, Alien-Archiv).

Abhängigkeit (AF)

Die Kreatur ist von einer Substanz, einer Sinneswahrnehmung oder etwas anderem abhängig, um entweder zu überleben oder normal zu funktionieren. Sollte sie von etwas abhängig sein, um zu leben, z. B. Wasser, kann sie ohne dies für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihres fünffachen KO-Modifikators überleben. Jenseits dieses Limits droht sie negative Effekte zu erleiden, wie etwa zu ersticken oder zu sterben. Eine Kreatur, die von etwas abhängig ist, um normal funktionieren zu können (z. B. eine Kreatur mit Blindsight und ohne visuelle Wahrnehmung), erhält bei Verlust dieser Sache in der Regel einen negativen Zustand.

Format: **Schwächen** Abhängigkeit von Blindsight.

Ablenkung (AF)

Die Kreatur kann Zielen, denen sie Schaden zufügt, den Zustand Übelkeit verleihen. Ein lebendes Ziel, welches durch die Kreatur Schaden erleidet, kann einen Zähigkeitswurf gegen den aufgeföhrten SG ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Übelkeit.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Ablenkung (SG 15).

Amphibie (AF)

Die Kreatur besitzt die Kreaturenunterart Aquatisch, kann aber Luft atmen und an Land überleben.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Amphibie.

Anpassung an die Leere (AF oder ÜF)

Zahlreiche Kreaturen sind immun gegen die Effekte der Leere des Weltalls. Eine Kreatur mit Anpassung an die Leere besitzt die folgenden Fähigkeiten:

- ⊕ Immunität gegen kosmische Strahlen.
- ⊕ Immunität gegen Umgebungseffekte des Vakuums.
- ⊕ Keine Atmung (siehe unten).

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Anpassung an die Leere.

Augenlos (AF)

Die Kreatur hat keine visuellen Sinne und kann daher niemals einem Effekt unterliegen, der erfordert, dass die Kreatur ein Ziel oder einen Effekt sieht. Augenlose Kreaturen besitzen in der Regel zum Ausgleich eine Form von Blindsight oder werden behandelt, als würden sie wie Kreaturen mit normaler Sicht agieren können, sofern die Beschreibung der Kreatur nichts anderes besagt.

Format: **Sinne** Augenlos.

Aura (AF, ÜF oder ZF)

Wenn eine Aura nichts anderes besagt, wird ein Ziel von ihr automatisch betroffen, ohne selbst etwas tun zu müssen, sowie es sich innerhalb der Reichweite der Aura befindet, egal ob es sich in diese hineinbewegt oder seinen Zug innerhalb der Aura beginnt. Sollte die Aura Schaden verursachen, so fügt sie einem Ziel in einer Runde nur einmal Schaden zu, egal wie oft es innerhalb dieser Runde vielleicht die Aura betritt und wieder verlässt. Eine Kreatur kann ihre Aura als Bewegungsaktion für 1 Runde unterdrücken, außer die Aura besagt anderes.

Format: **Aura** Strahlung (9 m, SG 17); sollten weitere Informationen nötig sein, hat die Aura einen eigenen Eintrag unter Besondere Fähigkeiten.

Blickangriff (ÜF)

Gegner, welche eine Kreatur ansehen, die über einen Blickangriff verfügt, riskieren, bezaubert, gelähmt, versteinert o. ä. zu werden. Jeder Gegner innerhalb der Reichweite des Blickangriffes muss zu Beginn seines Zuges einen Rettungswurf ablegen (in der Regel WIL oder ZÄH). Bei Erfolg tritt kein Effekt ein. Ein Gegner hat zwei Möglichkeiten, seine Erfolgsausichten zu verbessern:

Nicht direkt ansehen: Vermeidet ein Gegner es, der Kreatur direkt ins Gesicht zu sehen (etwa indem er sich an ihrem Schatten orientiert oder eine spiegelnde Oberfläche verwendet) oder die Kreatur durch eine Kamera oder ein Headdisplay o. ä. betrachtet, erlangt er einen Situationsbonus von +4 auf den Rettungswurf. Die Kreatur mit dem Blickangriff erlangt allerdings Tarnung gegenüber diesem Gegner.

Augen schließen oder anderweitig die eigene Sicht versperren: Indem ein Gegner die eigenen Augen oder sonstigen visuellen Sensoren blockiert oder bedeckt, muss er keinen Rettungswurf gegen den Blickangriff mehr ablegen. Die Kreatur mit dem Blickangriff erlangt allerdings Vollständige Tarnung gegen diesen Gegner. Blickangriffe können ätherische Kreaturen betreffen, nicht aber Gegner ohne visuelle Sensoren. Eine Kreatur ist gegen Blickangriffe ihrer Artgenossen immun, sofern nicht anders vermerkt. Ihr Blickangriff kann immer noch die eigenen Verbündeten betreffen, allerdings werden diese stets behandelt, als würden sie sie nicht direkt anblicken. Die Kreatur kann ferner ihre eigenen Augen verhüllen und so ihren Blickangriff vorübergehend außer Kraft setzen.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Lähmender Blickangriff (18 m, SG 14).



Blindheit durch Licht (AF)

Wenn die Kreatur hellem Licht, z. B. Sonnenlicht, ausgesetzt wird, erhält sie für 1 Runde den Zustand Blind und dann den Zustand Geblendet, solange sie im Bereich des hellen Lichtes verbleibt.

Format: **Schwächen** Blindheit durch Licht.

Eingegebene Waffen (AF)

Die Waffen der Kreatur sind künstlich hergestellt und keine Natürlichen Waffen. Sie sind in das Gerüst der Kreatur eingebaut. Die Kreatur kann von diesen Waffen nicht entwaffnet werden, die Waffen können aber nach dem Tod der Kreatur aber entfernt und benutzt werden.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Eingegebene Waffen.

Richtlinien: Eine Eingegebene Waffe ist eine Waffe mit einer Gegenstandsstufe, welche auch von Charakteren erworben werden kann – siehe auch z.B. die Ausrüstungstabellen im Grundregelwerk ab Seite 171.

Empfindlichkeit (AF oder ÜF)

Die Kreatur erleidet +50% Schaden, wenn sie Schaden einer bestimmten Art erleidet. Kreaturen mit einer Empfindlichkeit gegen einen Effekt, der keinen Schaden verursacht, erhalten stattdessen einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, welche die aufgeführte Schwäche nutzen oder verursachen (z. B. Verzauberungsmagie). Manche Kreaturen könnten zusätzliche Effekte erleiden, wie in ihren Spielwerten beschrieben.

Format: **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Feuer.

Ergreifen (AF)

Sollte eine Kreatur mit dem angegebenen Angriff (meistens ein Klauen- oder Bissangriff) treffen, so verursacht sie den normalen Schaden. Sollte der Angriff zudem gegen die KRK des Ziels +4 gelingen, so ergreift die Kreatur das Ziel automatisch als Freie Aktion. (Sollte der Angriff sogar gegen die KRK +13 gelingen, nimmt die Kreatur das Ziel in den Haltegriff). Die Kreatur benötigt für diesen Ringkampf keine freien Gliedmaßen, muss aber den aufgeführten Angriff ausführen können; potenziell kann sie sogar mehr als ein Ziel ergreifen, sofern sie über mehrere Angriffe mit Ergreifen verfügt. Die Kreatur kann das Ergreifen mit einem weiteren erfolgreichen Ergreifenangriff aufrechterhalten oder indem sie ein normales Kampfmanöver für Ringkampf ausführt.

Format: **Nahkampf** Klaue +8 (1W6+4 plus Ergreifen).

Festklammern (AF)

Die Kreatur kann einen besonderen Angriff gegen die KRK als Standard-Aktion ausführen. Bei Erfolg verursacht sie keinen Schaden, klammert sich aber am Ziel fest. In diesem Zustand erhält sie einen Bonus von +4 auf ihre RK (durch Deckung) und einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe, kann aber nur die Kreatur angreifen, an der sie sich festklammert. Sie kann sich nicht bewegen, bewegt sich aber mit dem Ziel, kann keine Handlungen ausführen, die zwei Hände erfordern, und kann keine Gelegenhetsangriffe ausführen. Eine sich festklammernde Kreatur kann mit einem Stärkewurf gegen SG 10 + 1-1/2facher HG der Kreatur als Bewegungsaktion entfernt werden. Sie kann sich als Bewegungsaktion selbst von ihrem Ziel lösen.

Format: **Nahkampf** Festklammern +6.

Fliegen (AF oder ÜF)

Die Quelle der Bewegungsrate für Fliegen ist vor der Manövriergeschick aufgeführt (Außergewöhnlich, Übernatürlich oder anderes). Sofern nicht anderweitig vermerkt, funktionieren außergewöhnliche Flugfähigkeiten nicht im Vakuum.

Format: **Bewegungsrate** Fliegen 18 m (AF, Perfekt).

Formlos (AF)

Der Körper der Kreatur ist formbar und formlos. Sie erleidet durch Kritische Treffer nicht den doppelten Schaden, wohl aber Kritische Treffereffekte.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos.

Fremdartige Ausstrahlung (AF oder ÜF)

Die reine Präsenz der Kreatur kann bei den ihr nahen Wesen Wahnvorstellungen auslösen. Sie kann diese Fähigkeit als Teil einer Angriffshandlung oder einer Bewegungsaktion aktivieren. Sie kann diese Fähigkeit aber nur maximal ein Mal pro Runde aktivieren. Die Reichweite beträgt in der Regel 9 m. Diese Aura funktioniert wie Unheimliche Ausstrahlung (siehe unten), verleiht aber nicht den Zustand Erschüttert, wenn einer Kreatur der Willenswurf misslingt, sondern den im Kreaturentritt aufgeführten Zustand. Die Wirkungsdauer beträgt 5W6 Runden, sofern der Eintrag nichts anderes besagt. Nachdem eine Kreatur der Fremdartigen Ausstrahlung ausgesetzt wurde, ist sie unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs für 24 Stunden gegen die Aura derselben Kreatur immun. Dies ist ein Furcht-, Gefühls- geistesbeeinflussender und sinnesabhängiger Effekt.

Format: **Aura** Fremdartige Ausstrahlung (72 m, SG 25, Kränkend für 2W4 Runden).

Geistlos (AF)

Die Kreatur hat keinen Intelligenzwert oder -modifikator und ist gegen geistesbeeinflussende Effekte immun. Jeder SG oder andere Spielwert der Kreatur, welcher auf einem Intelligenzwert basiert, behandelt die Kreatur, als besäße sie einen Wert von 10 (+0).

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Geistlos.

Richtlinie: Geistlose Kreaturen besitzen in der Regel weniger Gute Fertigkeiten und keine Meisterfertigkeiten. Ihre Fertigkeiten sollten auf angeborenen Fähigkeiten basieren, da sie nicht ausgebildet werden können.

Gesinnung entdecken (ÜF oder ZF)

Die Kreatur kann die Gesinnung anderer erkennen. Dies funktioniert wie *Magie entdecken*, doch statt zu bestimmen, welche Kreaturen und Gegenstände im Wirkungsbereich magisch sind, kann die Kreatur die Gesinnung einer anderen Kreatur erkennen.

Format: **Sinne** Gesinnung entdecken.

Gestalt wechseln (ÜF)

Die Kreatur besitzt die Fähigkeit, das Aussehen einer bestimmten Kreatur oder Kreaturenart anzunehmen, behält dabei aber größtenteils ihre eigenen körperlichen Eigenschaften bei. Sollte die angenommene Gestalt über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erhält die Kreatur sie in der angenommenen Gestalt ebenfalls: Blindsight (Geruchssinn), Dämmersicht, Dunkelsicht und Schwimmen 9 m. Die Kreatur kann ihre eigene Atmungsfähigkeit behalten oder die Fähigkeit annehmen, in jeder Umgebung zu atmen, in welcher dies der angenommenen Gestalt möglich ist (dies umfasst auch die Fähigkeit Keine Atmung, welche das Überleben im



Vakuum des Weltalls ermöglicht). Sollte die Fähigkeit nicht spezifizieren, welche Gestalt die Kreatur annehmen kann, bedeutet dies, dass sie die Gestalt einer beliebigen humanoiden Kreatur annehmen, aber keinen bestimmten Humanoiden nachahmen kann. Gestalt wechseln verleiht einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als eine Kreatur der Kreaturenart und -unterart der neuen Gestalt zu erscheinen. Zudem wird der SG des Fertigkeitswurfes für Verkleiden bei der Kreatur nicht modifiziert, weil sie wichtige Merkmale verändert oder sich als Angehöriger eines anderen Volkes oder einer anderen Kreaturenart verkleidet. Eine Kreatur kann eine Gestalt annehmen, die eine Größenkategorie größer oder kleiner ist als ihre ursprüngliche Gestalt, und erhält dann die fragliche Größenkategorie. Sofern nicht anders angegeben, kann sie auf unbegrenzte Zeit in ihrer neuen Gestalt verbleiben. Manche Kreaturen können einmalige Gestalten mit speziellen Modifikatoren und Fähigkeiten annehmen. Diese Kreaturen passen ihre Attribute an wie in ihrer Beschreibung vermerkt.

Format: Sonstige Fähigkeiten Gestalt wechseln (Humanoider); Kreaturen mit einer einzigartigen Gestalt haben zudem einen eigenen Eintrag unter Besondere Fähigkeiten.

Im Dunkeln sehen (ÜF)

Die Kreatur kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, magische Dunkelheit eingeschlossen.

Format: Sinne Im Dunkeln sehen.

Immunität (AF oder ÜF)

Die Kreatur erleidet keinen Schaden aus der aufgeführten Quelle. Kreaturen können gegen bestimmte Schadensarten, Leiden, Zustände, Zauber (basierend auf Schule, Grad oder Rettungswurf) und andere Effekte immun sein. Eine Kreatur, die gegen Kritische Treffer immun ist, erleidet weder doppelten Schaden noch Kritische Treffereffekte. Eine Kreatur, welche gegen eine aufgeführte Quelle immun ist, erleidet weder ihre Effekte noch eventuell ausgelöste Sekundäreffekte.

Format: Immunitäten Lähmung, Säure.

Richtlinie: Eine Kreatur besitzt in der Regel eine Immunität plus eine weitere pro 5 HG. Breite Immunitäten wie Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte oder jede Magie sollten sorgfältig gewählt werden und könnten als mehrere Fähigkeiten gelten.

Immunitäten wie Elementare (AF)

Elementare sind gegen die folgenden Effekte immun, außer der Effekt hat speziell Elementarkreaturen zum Ziel:

- Ⓐ Betäubung, Blutung, Gift, Kritische Treffer, Lähmung und Schlafeffekte.
- Ⓑ Elementare können nicht in die Zange genommen werden.

Format: Immunitäten wie Elementare.

Immunitäten wie Konstrukte (AF)

Konstrukte sind gegen die folgenden Effekte immun, sofern der Effekt nicht speziell gegen Konstrukte funktioniert:

- Ⓐ Betäubung, Blutung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Nekromantische Effekte, Schlaf und Todeseffekte.
- Ⓑ Attributsentzug und -schaden, Entkräftung, Erschöpfung, Lebenskraftentzug, Negative Stufen und Nichttödlicher Schaden.
- Ⓒ Jeder Effekt, der einen Zähigkeitswurf erfordert (außer der Effekt funktioniert bei Gegenständen oder ist harmlos).

Format: Immunitäten wie Konstrukte

Immunitäten wie Pflanzen (AF)

Pflanzen sind gegen die folgenden Effekte immun, außer der Effekt funktioniert speziell gegen Pflanzen:

- Ⓐ Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlaf.

Format: Immunitäten wie Pflanzen.

Immunitäten wie Schlicke (AF)

Schlicke sind gegen die folgenden Effekte immun, außer der Effekt funktioniert speziell gegen Schlicke:

- Ⓐ Betäubung, Gestaltwandel, Gift, Kritische Treffer, Lähmung und Schlaf.
- Ⓑ Blickangriffe, Illusionen, visuelle Effekte und andere Angriffe, welche Sicht erfordern.
- Ⓒ Schlicke können nicht in die Zange genommen werden.

Format: Immunitäten wie Schlicke.

Immunitäten wie Schwärme (AF)

Schwärme sind gegen die folgenden Effekte immun, sofern der Effekt nicht speziell gegen Schwärme funktioniert:

- Ⓐ Auf dem Falschen Fuß, Betäubung, Blutung, Haltegriff, Kritische Treffer, Liegend und Wankend.
- Ⓑ Kampfmanöver - Schwärme können keine Kampfmanöver ausführen und sind gegen Kampfmanöver immun, außer die Beschreibung besagt anderes.
- Ⓒ In die Zange nehmen - Schwärme können nicht in die Zange genommen werden.
- Ⓓ Sterbend - ein auf 0 TP reduzierter Schwarm zerfällt und existiert nicht als Schwarm weiter, auch wenn einzelne Mitglieder möglicherweise überleben.

Format: Immunitäten wie Schwärme.

Immunitäten wie Untote (AF)

Untote sind gegen die folgenden Effekte immun, sofern ein Effekt nicht speziell auf untote Kreaturen einwirkt:

- Ⓐ Betäubung, Blutung, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf und Todeseffekte.
- Ⓑ Attributentzug und -schaden, Entkräftung, Erschöpfung, Lebenskraftentzug, Negative Stufen und Nichttödlicher Schaden.
- Ⓒ Alle Effekte, die einen Zähigkeitswurf erfordern (außer der Effekt funktioniert bei Gegenständen oder ist harmlos).

Format: Immunitäten wie Untote.

Kann nicht in die Zange genommen werden (AF)

Wer die Kreatur in die Zange nimmt, erhält dadurch keine Boni, ebenso funktionieren keine Fähigkeiten gegen die Kreatur, welche erfordern, sie in die Zange zu nehmen.

Format: Verteidigungsfähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden.

Keine Atmung (AF)

Die Kreatur atmet nicht und ist gegen Effekte immun, welche Atmung erfordern (z. B. eingeatmete Gifte). Dies verleiht keine Immunität gegen Gas- oder Wolkenangriffe, welche nicht eingeatmet werden müssen.

Format: Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung.

Mehrfachangriff (AF)

Im Rahmen eines Vollen Angriffs kann die Kreatur alle aufgeführten Angriffe mit den genannten Boni ausführen statt nur zwei Angriffe. Sie kann die Angriffe in beliebiger Reihenfolge durchführen.



Format: **Mehrangriff** Biss +10 (3W6+5), 2 Klauen +10 (2W8+5).

Richtlinie: Nutze die passende Schadensspalte in der Rollentabelle und ziehe jeweils -6 statt -4 ab.

Natürliche Waffen (AF)

Natürliche Waffen (und Natürliche Angriffe) wie Biss-, Hieb-, Klauenangriffe oder Säurehaltiger Speichel erfordern keine Munition und können nicht entwaffnet oder zerschmettert werden.

Nichtlebend (AF)

Die Kreatur besitzt keinen Konstitutionswert oder -modifikator. SG oder andere Spielwerte, die einen Konstitutionswert erfordern, behandeln die Kreatur, als besäße sie einen Konstitutionswert von 10 (+0). Die Kreatur wird augenblicklich zerstört, wenn ihre Trefferpunkte unter 1 TP fallen. Eine Nichtlebende Kreatur heilt Schaden nicht auf natürliche Weise (ein Konstrukt kann mit den richtigen Werkzeugen aber repariert werden). Zauber wie *Ausbessern* können Konstrukte heilen, und magische Effekte können Untote heilen. Eine Nichtlebende Kreatur mit Schneller Heilung (siehe Seite 156) kann immer noch von dieser Fähigkeit profitieren. Nichtlebende Kreaturen atmen, essen und schlafen nicht. Sie können nicht von den Toten zurückgeholt werden außer mittels *Wunder*, *Wunsch* oder ähnlichen Effekten, die speziell auf Nichtlebende Kreaturen wirken.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Nichtlebend.

Odemwaffe (ÜF)

Manche Kreaturen können einen Kegel oder eine Linie aus Energie oder einen anderen magischen Effekt ausatmen. Ein Odemwaffenangriff verursacht in der Regel Schaden, bei dem es sich meistens um eine Energieart handelt. Eine Odemwaffe gestattet in der Regel einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren (manche Odemwaffen gestatten alternativ einen Willens- oder Zähigkeitswurf). Eine Kreatur ist gegen die eigene Odemwaffe und die Odemwaffen ihrer Artgenossen immun, sofern nicht anders vermerkt. Jede Odemwaffe gibt zudem an, wie oft sie eingesetzt werden kann.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Odemwaffe (18-m-Kegel, 8W6 Feu, SG 18, alle 1W4 Runden); sollte die Odemwaffe komplexe Effekte besitzen, so hat sie einen eigenen Eintrag unter Besondere Fähigkeiten.

Richtlinie: 1W6 Schaden +1W6 pro HG, alle 1W4 Runden. Ein Kegel ist in der Regel 9 m lang (+3 m pro Größenklasse jenseits von Mittelgroß oder -1,50 m pro Größenklasse kleiner als Mittelgroß). Eine Linie ist doppelt so lang wie ein Kegel.

Regeneration (AF)

Die Kreatur erhält zu Beginn ihres Zuges Trefferpunkte zurück (wie Schnelle Heilung) und kann nicht sterben, solange ihre Regeneration noch funktioniert (sie erhält aber den Zustand Bewusstlos, wenn ihre Trefferpunkte unter 1 fallen). Bestimmte Angriffe, meistens solche, die Feuer- oder Säureschaden verursachen, lassen die Regeneration für 1 Runde aussetzen. Während dieser Runde erlangt die Kreatur keine Trefferpunkte zurück und kann normal sterben. Die Spielwerte der Kreatur enthalten die Schadensart, welche die Regeneration unterdrückt. Regeneration stellt keine Trefferpunkte wieder her, die durch Verhungern, Verdurstsen oder Ersticken verloren wurden. Kreaturen mit Regeneration können verlorene Körperteile nachwachsen lassen und abgetrennte

Körperteile wieder ansetzen, sofern seit der Abtrennung nicht mehr als 1 Stunde verstrichen ist. Nicht wiederangesetzte Körperteile vertrocknen und verwesen normal. Eine Kreatur muss über einen Konstitutionswert verfügen, um diese Fähigkeit besitzen zu können.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Regeneration 5 (Säure).

Resistenz (AF)

Die Kreatur ignoriert einigen Schaden einer bestimmten Art (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) pro Angriff, besitzt aber keine völlige Immunität. Siehe auch S. 264 im *Grundregelwerk*.

Format: **Resistenzen** Säure 10.

Schnelle Heilung (AF)

Die Kreatur erlangt zu Beginn jedes ihrer Züge die aufgeführte Anzahl an Trefferpunkten zurück. Sofern nicht anders vermerkt, kann sie so nie mehr als ihre maximale Anzahl an Trefferpunkten besitzen.

Schnelle Heilung stellt keine Trefferpunkte wieder her, welche durch Verhungern, Verdurstsen oder Ersticken verloren wurden. Auch erlaubt diese Fähigkeit nicht das Nachwachsen verlorener Gliedmaßen, so nicht anders vermerkt. Schnelle Heilung endet automatisch beim Tod der Kreatur.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung 5.

Schwarmangriff (AF)

Die Kreatur verursacht automatisch am Ende ihres Zuges Schaden bei jeder Kreatur, deren Angriffsfläche sie teilt, ohne einen Angriffswurf ablegen zu müssen. Schwarmangriffe unterliegen weder Deckung noch Tarnung.

Format: **Nahkampf** Schwarmangriff (1W6+2 S).

Richtlinie: Um den Schaden zu bestimmen, den die Kreatur verursacht, nutze bis maximal HG 6 den Eintrag HG 6 – Drei Angriffe in der Rollentabelle (siehe Seite 129 - 132, *Alien-Archiv*) und senke den zusätzlichen Schaden passend zum korrekten HG. In allen anderen Fällen verwendest du den Eintrag Vier Angriffe nach passendem HG in der passenden Tabelle.

Schwarmverteidigungen (AF)

Schwärme erleiden Schaden durch Waffen je nach genutzter Waffe anders. Ein Schwarm ist gegen Angriffe und Effekte immun, welche auf eine einzelne Kreatur abzielen (entsprechende Zauber eingeschlossen). Hierzu ausgenommen sind geistesbeeinflussende Effekte, sofern der Schwarm über einen Intelligenzwert und eine ähnliche Fähigkeit wie das Schwarmbewusstsein der Formianer verfügt (siehe Seite 42). Ein Schwarm erleidet +50% Schaden durch Effekte, welche alle Ziele in einem Bereich betreffen, z. B. Granaten, Explosionen und viele Hervorrufungszauber. Ein Schwarm erleidet normalen Schaden durch Angriffe und Effekte, die mehrere Ziele betreffen, z. B. Linien und Vollautomatische Angriffsmodi. Hinsichtlich Automatikfeuer zählt der Schwarm als fünf Ziele. Beispiel: Sollte ein Automatikangriff 12 Schuss Munition verbrauchen, kann er maximal sechs Ziele angreifen und folglich einem Schwarm normalen Schaden zufügen. Sollten aber zwei andere Ziele näher am Angreifer sein als der Schwarm, müssen diese zuerst angegriffen werden, so dass nur noch vier Angriffe gegen den Schwarm möglich wären und dieser keinen Schaden erleidet.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Schwarmverteidigungen.



ANHÄNGE

Sonnenanpassung (AF oder ÜF)

Die Kreatur kann in einer Sonne überleben trotz der Helligkeit, des Drucks, der Strahlung und der Strömungen. Im Inneren einer Sonne kann sich die Kreatur fortbewegen, als besäße sie eine Übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen gleich ihrer höchsten Bewegungsrate.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Sonnenanpassung.

Guidelines: Eine Kreatur mit Sonnenanpassung sollte auch über Immunität gegen Feuer oder die Unterart Feuer verfügen.

deren Angriffsfläche durchquert wird, erleidet Schaden. Jedes Opfer kann einen Reflexwurf gegen den aufgeführten SG ablegen; bei Erfolg erleidet es nur halben Schaden. Legt ein Opfer den Rettungswurf ab, kann es keinen Gelegenheitsangriff gegen die trampelnde Kreatur ausführen, nur weil diese sich bewegt. Eine Kreatur kann pro Runde einem Opfer nur einmal Trampelschaden zufügen.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Trampeln (3W4+14 W, SG 16).

Richtlinie: Die Höhe des Trampelschadens sollte dem des gewöhnlichen Nahkampfschadens der Kreatur entsprechen.

Spinnenklettern (AF)

Die Kreatur kann klettern wie unter der Wirkung von Spinnenklettern.

Format: **Bewegungsrate** Spinnenklettern.

Umhüllen (AF)

Als Standard-Aktion kann sich die Kreatur um bis zu ihre Bewegungsrate fortbewegen und sich dabei ohne Mali in oder durch die Angriffsfläche von Kreaturen bewegen, welche wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind. Jede betroffene Kreatur wird dabei automatisch umhüllt, ohne dass ein Angriffswurf nötig wäre. Einer Zielkreatur steht ein Reflexwurf zu, um nicht umhüllt zu werden, sie kann in diesem Fall aber keinen Gelegenheitsangriff gegen die umhüllende Kreatur aufgrund deren Fortbewegung ablegen. Gelingt der Reflexwurf, wird das Ziel zur Seite geschoben (das Ziel bestimmt wohin), während sich die umhüllende Kreatur weiterbewegt. Eine umhüllte Kreatur erhält den Zustand Gehalten und erleidet den aufgeführten Schaden zu Beginn jedes Zuges, den sie so beginnt. Ferner besteht das Risiko zu ersticken, sollte sie über keine Schutzmaßnahmen gegen Umgebung verfügen. Sie ist im Körper der umhüllenden Kreatur gefangen, solange sie den Zustand Gehalten hat. Sie bewegt sich mit der umhüllenden Kreatur; diese Fortbewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe gegen sie. Eine Kreatur kann eine Kreatur umhüllen, welche eine Größenkategorie kleiner ist, bis zu zwei Kreaturen, die zwei Kategorien kleiner sind, oder bis zu vier Kreaturen, die drei Kategorien kleiner sind.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Umhüllen (1W6+8 Feu, SG 13).

Sternenflug (ÜF)

Die Kreatur kann mit gewöhnlichen Navigations- und Astrogationsgeschwindigkeiten (siehe GRW, S. 290) durchs Weltall fliegen. Sollte sie für Fertigkeitswürfe zum Astrogieren eine andere Fertigkeit als Steuerung nutzen, so ist diese Fertigkeit in Klammern aufgeführt.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Sternenflug (Mystik).

Richtlinie: Die meisten Kreaturen mit Sternenflug verfügen zudem über Leerenanpassung (siehe oben).

Unheimliche Ausstrahlung (AF oder ÜF)

Die Präsenz der Kreatur beunruhigt ihre Gegner. Sie kann diese Fähigkeit einmal pro Runde als Teil eines Angriffs oder als Bewegungsaktion aktivieren. Die übliche Reichweite beträgt 9 m. Gegnern innerhalb dieses Wirkungsbereiches steht ein Willenswurf zu, misslingt dieser, erhalten sie den Zustand Erschüttert. Die Wirkungsdauer beträgt 5W6 Runden, sofern nicht anders vermerkt. Nach Kontakt mit der Aura ist ein Gegner unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs für 24 Stunden gegen die Unheimliche Ausstrahlung dieser Kreatur immun. Dies ist ein Furcht-, Gefüls-, geistesbeeinflussender und sinnesabhängiger Effekt.

Format: **Aura** Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 22).

Verbündete herbeizaubern (ZF)

Die Kreatur kann versuchen, als Volle Aktion Artgenossen herbeizaubern. Der herbeigezauberte Verbündete kehrt nach 1 Stunde an seinen Ursprungsort zurück.

Format: **Zauberähnliche Fähigkeiten** 1/Tag – Verbündete herbeizaubern (1 Imp, 60%).

Richtlinie: Wähle entweder eine Kreatur desselben HG mit 35%iger Erfolgschance oder eine Kreatur mit maximal HG -5 mit 60%iger Erfolgschance.

Verdichten (AF)

Die Kreatur kann sich durch einen Bereich bewegen, der so klein wie ein Viertel ihrer Angriffsfläche sein kann, ohne sich hindurchzwingen zu müssen. Durch einen Bereich, der so

Trampeln (AF)

Als Volle Aktion kann die Kreatur sich bis zu ihrer Bewegungsrate durch die Angriffsflächen aller Kreaturen fortbewegen, welche wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind. Die Kreatur muss keinen Angriffswurf ablegen; jede Kreatur,



klein ist wie ein Achtel ihrer Angriffsfläche, kann sie sich hindurchzwängen.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Verdichten.

Verschlungen (AF)

Wenn die Kreatur mit dem angegebenen Angriff (meistens ein Bissangriff) trifft, verursacht sie den normalen Schaden. Sollte der Angriff gegen KRK + 4 gelingen, verwickelt die Kreatur den Gegner als Teil des Angriffs automatisch in einen Ringkampf. Gelingt der Angriff sogar gegen KRK + 13, nimmt sie den Gegner stattdessen in den Haltegriff. Die Kreatur benötigt keine freie Gliedmaße für diesen Ringkampf. Sofern nicht anders vermerkt, kann eine Kreatur nur Ziele verschlingen, die wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind als sie selbst, und ihr Magen fasst nur ein einzelnes Ziel dieser Größe (pro weiterer Größenkategorie Unterschied wird die Anzahl an Kreaturen, die verschlungen werden können, verdoppelt). Nachdem die Kreatur das Ziel in den Ringkampf oder den Haltegriff versetzt hat, fügt sie dem Ziel in ihrem nächsten Zug (sofern das Ziel ihr nicht zwischenzeitlich entkommen ist) automatisch den Angriffsschaden zu und kann sodann einen neuen Angriffswurf mit diesem Angriff ausführen. Trifft der Angriff die KRK des Ziels, wird der Ringkampf oder Haltegriff aufrechterhalten. Trifft der Angriff gegen KRK + 4, wird das Ziel verschlungen (es erleidet keinen Schaden dabei). Ein verschlungenes Ziel erleidet den aufgeführten Verschlungenenschaden jede Runde zu Beginn seines Zuges. Solange das Ziel den Zustand Verschlungen besitzt, gilt es auch als Ringend. Das Ziel kann versuchen, sich den Weg aus dem Magen freizuschneiden (der Magen hat dieselbe ERK wie die Kreatur und KRK wie die Kreatur - 4), indem es der Kreatur ein Viertel ihrer Gesamt-TP zufügt (alle Angriffe außer Hiebschaden verursachen aber nur halben Schaden). Sollte ein Ziel sich den Weg aus der Kreatur freischneiden, kann die Kreatur ihre Fähigkeit Verschlungen erst wieder einsetzen, wenn sie diesen Schaden ausgeheilt hat. Alternativ kann das verschlungene Ziel versuchen, herauszuklettern. Hierzu muss sie einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen die innere KRK der Kreatur + 8 und einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Klettern gegen SG 10 + 1-1/2fache HG der Kreatur ablegen. Jede dieser Handlungen erfordert eine Volle Aktion. Sollten beide Würfe gelingen, klettert das Ziel zurück ins Maul der Kreatur und kann fliehen (es landet auf einem freien Feld, welches an die Kreatur angrenzt).

Format: **Nahkampf** Biss +19 (5W4+16 S plus Verschlungen); **Angriffsfähigkeiten** Verschlungen (5W4+16 Sre, ERK 30, KRK 27, 71 TP).

Vielarmig (AF)

Die Kreatur verfügt über die aufgeführte Anzahl an Armen. Dies gestattet ihr, entsprechend viele Hände an Waffen und Ausführung zu führen und zu halten. Dies erhöht die Anzahl an Gegenständen, die die Kreatur bereithalten kann, aber nicht die Anzahl an Angriffe, die sie im Kampf ausführen kann.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Vielarmig (4).

Wahre Sprache (ÜF)

Die Kreatur kann mit allen anderen Kreaturen sprechen, die über eine Sprache verfügen. Diese Fähigkeit ist stets aktiv.

Format: **Sprachen** Wahre Sprache.

Wasser atmen (AF)

Die Kreatur kann Wasser atmen. Sie kann keine Luft atmen, außer sie besitzt ebenfalls die Besondere Fähigkeit Amphibie (siehe oben).

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Wasser atmen.

Wildheit (AF)

Wird die Kreatur auf 0 TP reduziert, kann sie noch 1 Runde weiterkämpfen. Sie kann bis zum Ende ihres nächsten Zuges normal handeln, stirbt dann aber, sollte sie immer noch auf 0 TP sein. Sollte sie zwischenzeitlich weitere Trefferpunkte verlieren, kann sie nicht mehr handeln und stirbt.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit.

Wirbel (AF oder ÜF)

Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Wirbelwind (siehe unten), die Kreatur erhält aber eine Bewegungsrate für Schwimmen anstelle einer Bewegungsrate für Fliegen. Ein Wirbel kann sich nur in einer Flüssigkeit (z. B. Wasser) bilden, diese nicht verlassen und blockiert stets alle Sicht in seinem Inneren und die Sichtlinie hindurch. Mitgetragene Kreaturen müssen über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, um Reflexwürfe zum Entkommen ablegen zu dürfen.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Wirbel (4W6+8 W, SG 15, 1/Tag).

Wirbelwind (AF oder ÜF)

Die Kreatur kann sich in einen Wirbelwind verwandeln. Sollte nicht anders angegeben, kann sie ihre Wirbelwindgestalt für eine Anzahl an Runden gleich ihrem halben HG aufrechterhalten. Sollte die Kreatur über keine Bewegungsrate für Fliegen verfügen, erhält sie eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen (mit Manövriertfähigkeit Durchschnittlich) in Höhe ihrer Bewegungsrate am Boden. Eine Kreatur in Wirbelwindgestalt kann sich ungehindert in und durch die Angriffsflächen anderer Kreaturen bewegen, ohne durch die Bewegung Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Die Basis einer Kreatur in Wirbelwindgestalt belegt ein 1,50-m-Feld. Am oberen Ende ist der Wirbelwind doppelt so breit wie am Fuß. Die Höhe beträgt das Vierfache der Breite des Fußes; dies verändert die Größenkategorie der Kreatur nicht. Sollte eine Kreatur Groß oder größer sein, kann sie die Größe ihrer Wirbelwindgestalt als Schnelle Aktion oder als Bewegungsaktion variieren (maximale Basis gleich normale Angriffsfläche der Kreatur). Eine Kreatur in Wirbelwindgestalt bedroht keine Felder und kann ihre normalen Angriffe nicht nutzen. Betritt eine Kreatur in Wirbelwindgestalt die Angriffsfläche einer anderen Kreatur, muss diese Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen den aufgeführten SG ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie den aufgeführten Schaden. Sollte der Wirbelwind die vollständige Angriffsfläche der Kreatur abdecken, muss die Kreatur einen weiteren Reflexwurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie vom Wirbelwind fortgetragen. Eine fortgetragene Kreatur ist auf dem falschen Fuß erwisch, erhält die Zustände Abgelenkt und Ringend und erleidet zu Beginn ihres Zuges automatisch den Schaden des Wirbelwindes. Sollte die fortgetragene Kreatur fliegen können, kann sie als Bewegungsaktion einen Reflexwurf ablegen, um aus dem Wirbelwind zu entkommen. Sollte sie nicht entkommen, kann sie einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Erfolg kann sie während ihres Zuges ihre übrigen Aktionen ausführen (außer der Bewegungsaktion). Misslingt der Rettungswurf, kann die fortgetragene Kreatur erst wieder in ihrem nächsten Zug handeln oder wenn sie vom Wirbelwind freigelassen wird. Eine



ANHÄNGE

Kreatur in Wirbelwindgestalt kann bis zu zwei Kreaturen ihrer Größenkategorie tragen (die Anzahl verdoppelt sich jeweils pro Kategorie, um welche getragene Kreaturen kleiner sind). Die Kreatur in Wirbelwindgestalt kann eine fortgetragene Kreatur während ihres Zuges zu jeder Zeit ausstoßen und auf einem dann angrenzenden Feld ihrer Wahl fallen lassen. Der SL kann entscheiden, dass der Wirbelwind bei Kontakt mit Erde, Gras, Wasser oder anderem, leicht aufnehmbaren Material dies hochwirbelt und so alle Sicht in seinem Inneren (Dunkelsicht eingeschlossen) und die Sichtlinie durch ihn hindurch blockieren kann.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Wirbelwind (4W6+8 W, SG 15, 1/Tag). **Richtlinie:** Diese Fähigkeit ist in der Regel nur ein Mal am Tag einsetzbar plus ein weiteres Mal am Tag pro 5 HG der Kreatur. Die Schadensmenge des Wirbelwindes sollte dem üblichen Nahkampfschaden der Kreatur entsprechen. Wirbelwinde verursachen normalerweise Wuchtschaden.

Zermalmen (AF)

Am Ende einer fliegenden oder springenden Fortbewegung kann die Kreatur auf Zielen landen, die wenigstens drei Größenkategorien kleiner sind als sie. Ziele erhalten automatisch den Zustand Liegend, erleiden den aufgeführten Schaden und werden in den Haltegriff genommen. Jedes zermalzte Ziel kann versuchen, während seines Zuges normal aus dem Haltegriff zu entkommen, und der Haltegriff endet automatisch, wenn die zermalmende Kreatur sich aus der Angriffsfläche des Ziels fortbewegt. Ein zermalmtes Ziel erleidet durch das Zermalmen nur einmal Schaden, sofern die zermalmende Kreatur sich nicht von ihm herunter- und dann wieder auf es hinaufbewegt.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Zermalmen (4W6+8 W).

Richtlinie: Nutze denselben Schaden wie beim gewöhnlichen Nahkampfangriff der Kreatur.

Zorniger Sturmangriff (AF)

Wenn die Kreatur einen Sturmangriff ausführt, kann sie anstelle des normalen Nahkampfangriffes ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen ausführen. Die Kreatur kann zudem einen Sturmangriff ausführen, ohne die dabei auftretenden Mali auf Angriffswurf oder RK zu erhalten. Sollte die Kreatur eine andere Fähigkeit besitzen, welche ihr Sturmangriff ohne diese Mali gestattet (z.B. die Fähigkeit Sturmangriff des Sturmwindkampfstils des Soldaten), so kann sie ferner Sturmangriffe durch Schwieriges Gelände durchführen.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Zorniger Sturmangriff.

ANHANG 5: KREATUREN NACH HG

Der folgende Abschnitt führt die Kreaturen in diesem Buch nach HG und alphabetisch auf. Im Falle von Schablonen ist nur die Kreatur enthalten, welche mit vollem Spielwert präsentiert wird. Am Ende folgt eine Liste der Raumschiffe samt ihrer Grade.

HG 1/3: Khefak, Kleines Herdentier, Kleines Raubtier, Squox

HG 1/2: Asteroidenlaus (Weltraumungeziefer), Computerglitch-gremlin, Damai, Mittelgroßes Herdentier, Orktechniker, Oscharu, Phentom, Ruthig (Herdentier)

HG 1: Aasimar (Ebenenabkömmling), Akata, Ausgebildeter Squox, Ghoran-Weltenzähmer, Ghul, Hobgoblinsoldat, Leeren-zombie (Akata), Mittelgroßes Raubtier, Schiffsglitchgremlin

HG 2: Bolida-Minenarbeiter, Großes Herdentier, Pahtra-Er-mittler, Raubterschwarm, Quorlu, Schotalaschu, Tiefling (Ebenenabkömmling), Trox, Vlaka-Spurensucher

HG 3: Dromaeosaurid (Dinosaurier), Embri, Entführer-schleim, Hirnpilz, Kanabo-Einzelkämpfer (Oni), Knochen-soldat-Technomagier, Leichenvolk-Agent, Taschtari, Thas-teronkhefak, Todesfüßler (Weltraumungeziefer), Pterosau (Dinosaurier)

HG 4: Anachoret-Velstrac, Arquandgazelle, Erweckter Bären-rächer, Großes Raubtier, Junger Nysscholora, Riesiges Herdentier, Vortexhai (Raubtier)

HG 5: Garaggakal, Glasschlange, Haschukayak, Ja noi (Oni), Jun-ger Sonnenfunke, Orksoldat

HG 6: Anacitensbotschafter, Gigantisches Herdentier, Gho-ran-Floraformer, Mi-Go, Pahtrapirscher, Phentomit-Brücken-bauer, Ravai, Staubmanta, Thyreophoran (Dinosaurier), Vla-ka-Koordinator, Warpmottenschwarm (Weltraumungeziefer), Wilder Schotalaschu

HG 7: Erweckter Bärenkonstellar, Formianer Aufseher, Geist, Hobgoblinleutnant, Kriegsteufel, Leichenvolksoldat, Plesio-saur (Dinosaurier), Riesiges Raubtier, Schwarmgeistreißer, Taschtari-Alpha,

HG 8: Bolidav-Vorarbeiter, Ceratopsid (Dinosaurier), Kolossa-les Herdentier, Knochensoldathauptmann, Kybernetischer Golem, Mondblume, Oscharu-Rektor, Schantak, Träumer, Tritidair-Azata

HG 9: Attentäterrobooter, Emotivor, Hirnpilz-Entdecker, Planetoidenkäfer (Weltraumungeziefer), Quorlu-Pionier, The-ropode (Dinosaurier), Trox-Verteidiger

HG 10: Anacit-Jägerdrohne, Embri-Sprecher, Entführer-schleim-Autokrat, Farbe aus dem All, Formianer-Myrmarch, Gigantisches Raubtier, Sauropode (Dinosaurier), Tekhoinos-Aion

HG 11: Erwachsener Nysscholora, Ghul-Sturmsoldat, Mi-Go-Hohepriester, Prexische Mutantenbrut (Plupredämon)

HG 12: Damaiwächter, Haeschi-Schaa (Haeschigestalt), Kometenwespenschwarm (Weltraumungeziefer), Staubmanta-Monarch,

HG 13: Kolossales Raubtier, Plupredämon, Schiffsgehirn

HG 14: Erwachsener Silberdrache, Garaggakal-Polyhistor, Nano-techgolem

HG 15: Belagerungsroboter, Mondriese

HG 16: Haeschi-Schaa (Schaagestalt), Mondblumentitan, Plasmashlick

HG 17: Calecor, Emotivoren-Meister

HG 18: Alter Leeredrache

HG 19: Erwachsener Sonnenfunke

HG 20: Lebende Apokalypse

Raumschiffe: *Grad 5:* Velstrac-Korvette; *Grad 7:* Weltraum-amoëe; *Grad 9:* Vermelith; *Grad 11:* Schwarmschreckens-reiter; *Grad 13:* Saatbringer des Reiches der Schwärze (Schiffsgehirn)

ANHANG 6: KREATUREN NACH ART

Im Folgenden werden alle Kreaturen in diesem Band nach Art oder Unterart aufgeführt:

Aberration: Akata, Embri, Embri-Sprecher, Haeschi-Schaa (Haeschigestalt), Haeschi-Schaa (Schaagestalt), Träumer

Drache: Alter Leeredrache, Erwachsener Silberdrache

Externar: Garaggakal, Garaggakal-Polyhistor, Tekhoinos-Aion

Externer (Böse): Anachoret-Velstrac, Kriegsteufel, Plupredämon, Prexische Mutantenbrut (Plupredämon)

Externar (Chaotisch): Plupredämon, Prexische Mutanten-brut (Plupredämon), Tritidair-Azata

Externar (Einheimisch): Aasimar (Ebenenabkömmling), Erwachsener Sonnenfunke, Ja noi (Oni), Junger Sonnen-



funke, Kanabo-Einzelkämpfer (Oni), Tiefling (Ebenenabkömmling)

Externar (Feuer): Erwachsener Sonnenfunke, Junger Sonnenfunke

Externar (Gut): Tritidair-Azata

Externar (Luft): Erwachsener Sonnenfunke, Junger Sonnenfunke

Externar (Rechtschaffen): Anachoret-Velstrac, Kriegsteufel

Feenwesen: Calecor, Computerglitchgremlin, Ravai, Schiffsglitchgremlin

(Gestaltwandler): Emotivor, Emotivorenmeister, Ja noi (Oni)

Humanoider: Damai, Damaiwächter, Hobgoblinleutnant, Hobgoblinsoldat, Mondriese, Orksoldat, Orktechniker, Pahtraermittler, Pahtrapirscher, Phentomit, Phentomitbrückenbauer, Vlaka-Spurenleser, Vlaka-Koordinator

Konstrukt (Magisch): Kybernetischer Golem, Nanotechgolem

Konstrukt (Technologisch): Anacitenbotschafter, Anaciten-Jagddrohne, Attentäterroboter, Ausgebildeter Squox, Belagerungsroboter, Calecor, Ceratopsid (Dinosaurier), Computerglitchgremlin, Damai, Damaiwächter, Dromaeosaurid (Dinosaurier), Embri, Embri-Sprecher, Emotivor, Emotivorenmeister, Erwachsener Silberdrache, Erwecker Bärenkonstellar, Erwecker Bärenrächer, Farbe aus dem All, Geist, Ghoran-Floraformer, Ghoran-Weltenzähmer, Ghul, Ghulsturmsoldat, Gigantisches Herdentier, Gigantisches Raubtier, Glasschlange, Großes Herdentier, Großes Raubtier, Haeschi-Scha, Hirnpilz, Hirnpilz-Entdecker, Hobgoblin-Leutnant, Hobgoblin-Soldat, Ja-Noi (Oni), Kanabo-Einzelkämpfer (Oni), Khefak, Kleines Herdentier, Kleines Raubtier, Knochensoldat-Hauptmann, Knochensoldat-Technomagier, Kolossales Herdentier, Kolossales Raubtier, Kybernetischer Golem, Lebende Apokalypse, Leerenzombie (Akata), Leichenvolk-Agent, Leichenvolk-Marinesoldat, Mi-Go, Mi-Go-Hohepriester, Mittelgroßes Herdentier, Mittelgroßes Raubtier, Nanotechgolem, Ork-Soldat, Ork-Techniker, Oscharu, Oscharurektor, Pahtraermittler, Pahtrapirscher, Phentomit, Phentomitbrückenbauer, Pterosaurus (Dinosaurier), Quorlu, Quorlu-Pionier, Raubtierschwarm, Riesiges Herdentier, Riesiges Raubtier, Sauropode (Dinosaurier), Schiffsgehirn, Schiffsglitchgremlin, Schwarmgeistreißer, Squox, Thasteronkhefak, Theropode (Dinosaurier), Thyreophoran (Dinosaurier), Tiefling, Todesfüßler (Weltraumungeziefer), Trox, Trox-Verteidiger, Vlaka-Koordinator, Vlaka-Spurenleser

(Körperlos): Farbe aus dem All, Geist

Magische Bestie: Erwachsener Nysscholora, Erwecker Bärenkonstellar, Erwecker Bärenrächer, Glasschlange, Junger Nysscholora, Schantak, Schotalaschu, Staubmanta, Staubmanta-Monarch, Taschtari, Taschtari-Alpha, Vermelith, Wilder Schotalaschu

Monströser Humanoider: Formianer-Aufseher, Formianer-Myrmarch, Oscharu, Oscharurektor, Quorlu, Quorlu-Pionier, Schwarmgeistreißer, Schwarmschreckensreiter, Trox, Trox-Verteidiger

Pflanze: Ghoran-Floraformer, Ghoran-Weltenzähmer, Hirnpilz, Hirnpilz-Entdecker, Mi-Go, Mi-Go-Hohepriester, Mondblume, Mondblumentitan

Raumschiff: Saatschiff des Reiches der Schwärze (Schiffsgehirn), Schwarmschreckensreiter, Velstrac-Korvette, Vermelith, Weltraumamöb

Schlick: Entführerschleim, Entführerschleim-Autokrat, Farbe aus dem All, Lebende Apokalypse, Plasmashlick, Schiffsgehirn

(Schwarm): Kometenwespenschwarm (Weltraumungeziefer), Raubtierschwarm, Warpmottenschwarm (Weltraumungeziefer)

Tier: Arquand-Gazelle, Ausgebildeter Squox, Ceratopsid (Dinosaurier), Dromaeosaurid (Dinosaurier), Gigantisches Herdentier, Gigantisches Raubtier, Großes Herdentier, Großes Raubtier, Haschukayak, Kleines Herdentier, Kleines Raubtier, Kolossales Herdentier, Kolossales Raubtier, Mittelgroßes Herdentier, Mittelgroßes Raubtier, Plesiosaur (Dinosaurier), Pterosaur (Dinosaurier), Raubtierschwarm, Riesiges Herdentier, Riesiges Raubtier, Ruthig (Herdentier), Sauropode (Dinosaurier), Squox, Theropode (Dinosaurier), Thyreophoran (Dinosaurier), Wirbelhai (Raubtier)

Ungeziefer: Asteroidenlaus (Weltraumungeziefer), Bolida-Minenarbeiter, Bolida-Vorarbeiter, Khefak, Kometenwespenschwarm (Weltraumungeziefer), Planetoidenkäfer (Weltraumungeziefer), Thasteronkhefak, Todesfüßler (Weltraumungeziefer), Warpmottenschwarm (Weltraumungeziefer), Weltraumamöb

Untoter: Emotivor, Emotivorenmeister, Geist, Ghul, Ghulsturmsoldat, Knochensoldat-Hauptmann, Knochensoldat-Technomagier, Leichenvolkagent, Leichenvolksoldat, Leerezombie (Akata)

ANHANG 7: KREATUREN NACH GELÄNDE

Der folgende Eintrag führt die Kreaturen in diesem Band nach jenen Umgebungen oder Geländearten auf, in denen man ihnen normalerweise begegnet. Dies ist nur eine Richtlinie – eine Kreatur kann auch außerhalb ihres aufgeführten Geländes in Erscheinung treten, wenn der SL die Umstände für gerechtfertigt erachtet.

Beliebiges Gelände

Asimar, Akata, Anaciten-Botschafter, Anaciten-Jagddrohne, Attentäterroboter, Ausgebildeter Squox, Belagerungsroboter, Calecor, Ceratopsid (Dinosaurier), Computerglitchgremlin, Damai, Damaiwächter, Dromaeosaurid (Dinosaurier), Embri, Embri-Sprecher, Emotivor, Emotivorenmeister, Erwachsener Silberdrache, Erwecker Bärenkonstellar, Erwecker Bärenrächer, Farbe aus dem All, Geist, Ghoran-Floraformer, Ghoran-Weltenzähmer, Ghul, Ghulsturmsoldat, Gigantisches Herdentier, Gigantisches Raubtier, Glasschlange, Großes Herdentier, Großes Raubtier, Haeschi-Scha, Hirnpilz, Hirnpilz-Entdecker, Hobgoblin-Leutnant, Hobgoblin-Soldat, Ja-Noi (Oni), Kanabo-Einzelkämpfer (Oni), Khefak, Kleines Herdentier, Kleines Raubtier, Knochensoldat-Hauptmann, Knochensoldat-Technomagier, Kolossales Herdentier, Kolossales Raubtier, Kybernetischer Golem, Lebende Apokalypse, Leerenzombie (Akata), Leichenvolk-Agent, Leichenvolk-Marinesoldat, Mi-Go, Mi-Go-Hohepriester, Mittelgroßes Herdentier, Mittelgroßes Raubtier, Nanotechgolem, Ork-Soldat, Ork-Techniker, Oscharu, Oscharurektor, Pahtraermittler, Pahtrapirscher, Phentomit, Phentomitbrückenbauer, Pterosaurus (Dinosaurier), Quorlu, Quorlu-Pionier, Raubtierschwarm, Riesiges Herdentier, Riesiges Raubtier, Sauropode (Dinosaurier), Schiffsgehirn, Schiffsglitchgremlin, Schwarmgeistreißer, Squox, Thasteronkhefak, Theropode (Dinosaurier), Thyreophoran (Dinosaurier), Tiefling, Todesfüßler (Weltraumungeziefer), Trox, Trox-Verteidiger, Vlaka-Koordinator, Vlaka-Spurenleser

Beliebiges Gewässer

Plesiosaurus (Dinosaurier), Wirbelhai (Raubtier)

Beliebiger Himmel

Träumer

Beliebiges Land

Entführerschleim-Autokrat, Entführerschleim, Erwachsener Sonnenfunke, Formianer-Aufseher, Formianer-Myrmarch, Junger Sonnenfunke, Mondblume, Mondblumentitan

Beliebiger Mond

Mondriese

Beliebige Sonne

Plasmashlick, Ravai

Berge

Schantak

Ebenen

Arquand-Gazelle, Erwachsener Nysscholora, Haschukayak, Junger Nysscholora

Hügel

Arquand-Gazelle, Haschukayak



Planare Ebenen

Anachoret-Velstrac, Garaggakal, Garaggakal-Polyhistor, Kriegsteufel, Plupredämon, Preische Mutantenbrut (Plupredämon), Tekhinos-Aion, Tritidair-Azata

Sümpfe, Marschen und Moore

Taschtari, Taschtari-Alpha

Unterirdisch

Bolida-Minenarbeiter, Bolida- Vorarbeiter, Formianer-Aufseher, Formianer-Myrmarch

Vakuum

Alter Leeredrache, Asteroidenlaus (Weltraumungeziefer), Erwachsener Sonnenfunke, Junger Sonnenfunke, Kometenwespenschwarm (Weltraumungeziefer), Planetoidenkäfer (Weltraumungeziefer), Plasmashlick, Schantak, Schiffsglitchgremlin, Vermelith, Warpmottenschwarm (Weltraumungeziefer), Welt Raumamöbe

Wälder

Arquand-Gazelle, Ruthig (Herdentier), Schotalaschu, Taschtari, Taschtari-Alpha, Wilder Schotalaschu

Wüsten

Staubmanta, Staubmanta-Monarch

ANHANG 8: SCHABLONEN

Der folgende Abschnitt führt jene Kreaturen in diesem Band auf, bei denen Schablonen aufgeführt sind, die leicht bestehenden Spielwerten hinzugefügt werden können, um neue Kreaturen oder Varianten bestehender Kreaturen erschaffen zu können. Zu weiteren Informationen siehe auch das Alien-Archiv.

Schablone

Aasimar	32
Bronzedrache	31
Emotivor	37
Farblose Kreatur	41
Geist	46
Ghul	51
Golddrache	31
Grul	51
Knochensoldat	71
Kupferdrache	31
Lacedon	51
Leerendrache	28
Leerenzombie	9
Leichenvolk	75
Messingdrache	31
Monddrache	28
Mondriese	101
Silberdrache	31
Sonnendrache	29
Steinriese	101
Sturmriese	101
Tiefling	32
Traumgeborener Schantak	105
Wirbeldrache	29
Wolkenriese	101
Zeitdrache	29

ANHANG 9: REGELOPTIONEN

Die folgende Liste enthält alle zusätzlichen Regeloptionen in diesem Band, darunter Ausrüstungsgegenstände, Talente, Zauber und mehr:

Regeloptionen	Seite
Anangepasste-Verteidigung-Modul (Rüstungsverbesserung)	7
<i>Apokalypsenkristall</i> (Solarierwaffenkristall)	73
Arbeiterharnisch (Servorüstung)	11
Arquand-Hörner (Magischer Gegenstand)	13
Arquand-Handschellen (Magischer Gegenstand)	13
Böswilliger Gestaltwandel (Aspiranten-/Technomagierzauber)	147
Calecor-Globus (Magischer Gegenstand)	21
Duellschwert (Waffe)	70
Fokussierungsmembran (Aufwertung)	119
Formianerchitin (Rüstung)	43
Fossilpanzerung (Rüstung)	70
Gestaltwandel-Adept (Talent)	145
Gestaltwandel (Aspiranten-/Technomagierzauber)	145
Glashaut (Aufwertung)	53
Haeschi-Scha Serum (Serum)	59
Hitzeverstärker-Handschuhe (Waffe)	95
Jagdhaut (Rüstung)	71
Khefakrüstung (Rüstung)	69
Lebensentzug-Fusion (Waffenfusion)	45
Levalochlangwaffen (Waffe)	121
Levalochdreizack (Waffe)	121
Lichtverwerfendes Gewebe (Rüstungsverbesserung)	53
Massen-Böswilliger Gestaltwandel (Aspiranten-/Technomagierzauber)	148
Massen-Gestaltwandel (Aspiranten-/Technomagierzauber)	148
<i>Mi-Go-Gehirnzylinder</i> (Hybridgegenstand)	77
<i>Mi-Go-Tarnhaut</i> (Hybridgegenstand)	77
Mondblumen-Lichtimplantat (Aufwertung)	79
Phasensense (Waffe)	81
<i>Photinokristall</i> (Solarierwaffenkristall)	113
Photoenergetischer Knoten (Aufwertung)	119
Pilzcomputer	65
Plasmaableiter (Technischer Gegenstand)	93
Schantakpfeife (Magischer Gegenstand)	105
<i>Schotalaschu-Sattel</i> (Hybridgegenstand)	109
Schotalaschu-Verbindungskortex (Aufwertung)	109
Schwerkraftserum (Serum)	61
Schwarmmaske (Magischer Gegenstand)	35
Solargeflecht (Aufwertung)	119
Squoxbegleiter (Talent)	115
Staubmantahaut (Rüstung)	117
Synästhesie-Fusion (Waffenfusion)	123
Telepathisches Benutzerinterface (Computerverbesserung)	65
Tragekorb (Rüstungsverbesserung)	115
Traumstaub (Droge)	123
<i>Tritidair-Fusion</i> (Waffenfusion)	15
Velstrac-Flenser (Waffe)	129
Vermelith (Raumschiffsstruktur)	131
Zerebrale Gegenmaßnahmen (Aufwertung)	39
Zytoplasmawaffe (Raumschiffswaffen)	135



ANHANG 10: WEITERE SPIELWERTE

Tabelle 2 enthält die typischen Bereiche für Größe und Gewicht und Alter von Charakteren aus unterschiedlichen fremden Völkern, die im *Grundregelwerk* und im ersten Band der *Alien-Archiv*-Reihe zu finden sind. Die meisten Charaktere fallen irgendwo in

den jeweils mittleren Bereich für Vertreter ihrer Völker, wobei manche außergewöhnlichen Individuen aber auch größer oder kleiner sein können – siehe ansonsten auch *Grundregelwerk*, S. 41.

TABELLE 2: WEITERE SPIELWERTE NACH VOLK

VOLKS	DURCHSCHNITTSGRÖSSE/-LÄNGE	DURCHSCHNITTS-GEWICHT	ERWACHSENENALTER	HÖCHSTALTER
Aasimar	1,50-2,10 m	100-300 Pfd.	18 Jahre	80+2W20 Jahre
Bär, Erweckter	2,70-3,30 m	1.000-1.500 Pfd.	7 Jahre	60+1W20 Jahre
Barathu, frühe Phase ¹	1,20-1,80 m	150-250 Pfd.	30 Jahre	500+3W% Jahre
Bolida	1,95-2,25 m	300-400 Pfd.	5 Jahre	110+4W20 Jahre
Damai	1,50-2,10 m	100-250 Pfd.	14 Jahre	80+2W20 Jahre
Drachenvolk ¹	2,40-6,00 m	500-2.500 Pfd.	25 Jahre	100+1W% Jahre
Draelik ¹	1,80-2,40 m	130-270 Pfd.	15 Jahre	70+2W20 Jahre
Dunkelelf ¹	1,65-1,95 m	100-150 Pfd.	100 Jahre	350+4W% Jahre
Elf ²	1,65-1,95 m	100-150 Pfd.	100 Jahre	350+4W% Jahre
Embri	1,05-1,35 m	150-250 Pfd.	8 Jahre	60+1W20 Jahre
Formianerer ¹	1,80-2,40 m	150-250 Pfd.	1 Jahr	15+1W10 Jahre
Ghoran	1,50-1,80 m	120-180 Pfd.	2 Jahre	200+1W% Jahre
Gnom ²	0,90-1,05 m	30-50 Pfd.	40 Jahre	200+3W% Jahre
Goblin, Weltraum ¹	0,90-1,20 m	30-40 Pfd.	7 Jahre	40+1W20 Jahre
Grauer ¹	0,60-1,20 m	30-60 Pfd.	25 Jahre	400+4W% Jahre
Haan ¹	2,40-3,00 m	120-250 Pfd.	10 Jahre	70+1W20 Jahre
Halbelf ²	1,65-1,95 m	100-200 Pfd.	20 Jahre	125+3W20 Jahre
Halbork ²	1,50-2,10 m	130-200 Pfd.	14 Jahre	60+2W10 Jahre
Halfling ²	0,75-1,05 m	25-40 Pfd.	20 Jahre	100+5W20 Jahre
Hobgoblin	1,20-1,80 m	150-250 Pfd.	14 Jahre	60+2W10 Jahre
Ikeschti ¹	0,75-1,05 m	30-90 Pfd.	25 Jahre	60+1W20 Jahre
Kalo ¹	1,50-1,80 m	75-125 Pfd.	18 Jahre	100+3W10 Jahre
Kanabo	1,50-2,10 m	200-300 Pfd.	14 Jahre	60+3W10 Jahre
Kontemplativer ¹	0,90-1,20 m	75-125 Pfd.	50 Jahre	300+3W% Jahre
Maraquoï ¹	1,65-2,10 m	100-250 Pfd.	12 Jahre	40+3W10 Jahre
Nuar ¹	2,10-2,40 m	260-350 Pfd.	13 Jahre	90+2W20 Jahre
Ork	1,50-2,10 m	145-320 Pfd.	12 Jahre	40+2W10 Jahre
Oscharu	0,90-1,05 m	125-155 Pfd.	18 Jahre	90+2W10 Jahre
Pahtra	1,80-2,10 m	140-190 Pfd.	14 Jahre	80+3W10 Jahre
Phentomit	1,80-2,40 m	130-220 Pfd.	16 Jahre	70+2W20 Jahre
Quorlu	1,20-1,50 m	300-400 Pfd.	22 Jahre	150+3W20 Jahre
Reptoid ¹	1,50-1,80 m	100-180 Pfd.	30 Jahre	200+5W20 Jahre
Ryphorier ¹	1,50-2,10 m	100-200 Pfd.	18 Jahre	80+2W20 Jahre
Sarkesianer ¹	3,00-4,50 m	400-500 Pfd.	20 Jahre	140+3W20 Jahre
Schobhad ¹	3,30-3,90 m	400-600 Pfd.	20 Jahre	90+3W10 Jahre
Seltsamer ¹	1,80-2,40 m	200-400 Pfd.	100 Jahre	600+10d% Jahre
Skittermander ¹	0,60-1,20 m	25-45 Pfd.	6 Jahre	60+2W20 Jahre
Tiefling	1,50 m-2,10 m	100-300 Pfd.	18 Jahre	80+2W20 Jahre
Trox	3,00-3,60 m	1.700-2.000 Pfd.	6 Jahre	40+3W20 Jahre
Urog ¹	3,00-4,50 m	500-1.000 Pfd.	50 Jahre	300+2W% Jahre
Verthani ¹	2,10-2,70 m	200-350 Pfd.	16 Jahre	80+3W20 Jahre
Vlaka	1,65-1,95 m	175-200 Pfd.	3 Jahre	30+4W10 Jahre
Wrikirchie ¹	1,50-2,10 m	250-350 Pfd.	13 Jahre	60+1W20 Jahre
Zwerg ²	1,20-1,35 m	150-200 Pfd.	40 Jahre	250+2W% Jahre

¹ Siehe *Starfinder Alien-Archiv*.

² Siehe *Starfinder Grundregelwerk*.



ANHANG 11: SPIELBARE VÖLKER

Die folgenden Kreaturen in diesem Band enthalten Volksspielwerte, so dass Spieler Charaktere aus diesen Völkern bauen können:

Volk	Seite
Aasimar	32
Bolida	18
Damai	24
Embri	34
Erweckter Bär	16
Ghoran	48

Hobgoblin	66
Kanabo	82
Ork	84
Oscharu	86
Pahtra	88
Phentomit	90
Quorlu	94
Tiefling	32
Trox	124
Vlaka	132

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), notation, 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. McCrea, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifert, 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 Alien Archive 2 © 2018, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Adam Daigle, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundein, Robert G. McCrea, Mark Moreland, Matt Morris, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor.

Deutsche Ausgabe **Starfinder Alien-Archiv 2** © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



ZU DEN
WAFFEN!

STARFINDER

RÜSTKAMMER

Rüste dich mit der Hardcover-*Starfinder Rüstkammer* nur mit den besten Waren
für interplanetare Abenteuer aus!

In dieser Sammlung von futuristischer Ausrüstung, wirst du Tonnen von
Abenteuerausrüstung für das Starfinder Rollenspiel finden, von Waffen, Rüstungen und
Cybernetik über magische und technische Gegenstände bis zu Fahrzeugen und mehr!

JETZT ERHÄLTLICH!



Paizo, Paizo Inc., das Paizo-Bolet Logo, Pathfinder und das Pathfinder-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. Dead Suns, Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, Starfinder, das Starfinder-Logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat und Starfinder Pawns sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Wadern, unter Lizenz von Paizo Inc. USA.

ulisses-spiele.de

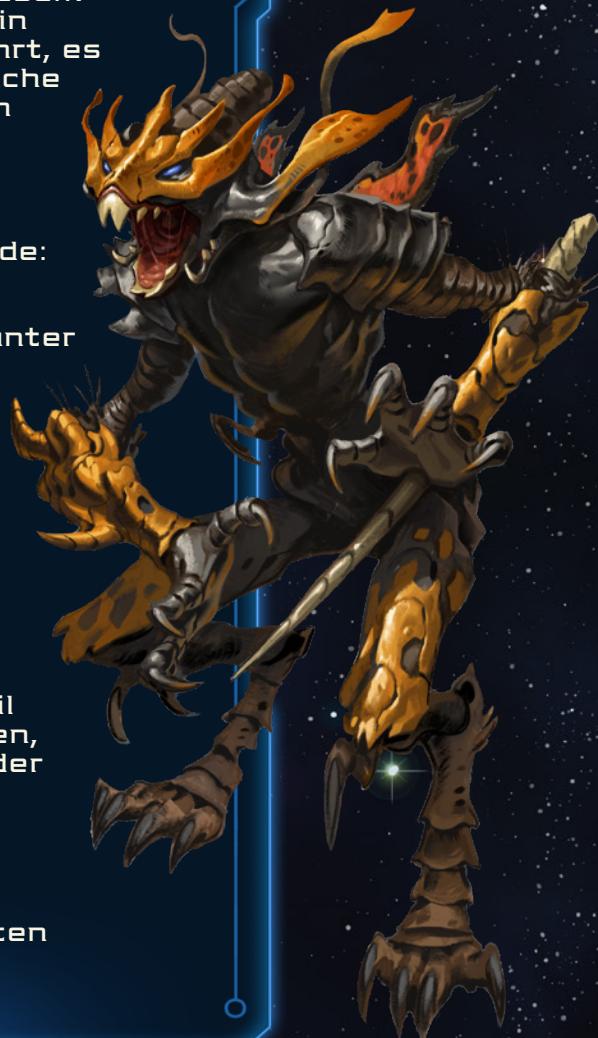
DIE INVASION GEHT WEITER!

Das Weltall ist voller fremder Völker und Kreaturen, die nicht alle nett und freundlich sind! Dieser Band enthält eine Fülle neuer Kreaturen für das Starfinder-Rollenspiel. Laserspeiende Taschtaris, Raumschiffe verschlingende Weltraumamöben, Staubmantas und untote Knochensoldaten sind nur ein paar Beispiele für das, was euch in diesem Monsterhandbuch erwartet! Egal wohin euch das Abenteuer in der Galaxis führt, es warten neue Herausforderungen. Manche der vorgestellten neuen Völker eignen sich auch für Spielercharaktere - lass die Spieler nicht nur fremde Wesen bekämpfen, sondern lass sie diese Fremden spielen!

In diesem Band findest du das Folgende:

- Über 100 bizarre Lebensformen, manche bekannt, andere neu, darunter die gefräßigen Akatas, die silikonbasierenden Quorlus, radioaktive Pluprex-Dämonen und im Weltall hausendes Ungeziefer.
- Über ein Dutzend Völker, die sich für Spielercharaktere eignen, darunter Erweckte Bären und intelligente Schneckenwesen.
- Neue außerirdische Technologie, die deinem Charakter einen Vorteil verleihen kann, seien es Rüstungen, Waffen, magische Gegenstände oder Zaubер.
- Neue Regeln für magischen Gestaltwandel, Schablonen für Umgebungen und wie du auf die Schnelle Kreaturen an andere Welten anpassen kannst.

... und natürlich viel, viel mehr!



STARFINDER



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com
© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.



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

Artikelnummer: US56039PDF