

STARFINDER

ERSTER KONTAKT

GM

STARFINDER-MONSTER IN PATHFINDER



Development Leads · Jason Keeley und James L. Sutter
Authors · John Compton, Jason Keeley, Robert G. McCreary, und James L. Sutter
Cover Artist · Caio Maciel Monteiro
Interior Artists · Rogier van de Beek, Johnny Morrow, Kiki Moch Rizky, und Crystal Sully
Cartographer · Robert Lazzaretti
Starfinder Creative Director · James L. Sutter
Starfinder Creative Design Director · Sarah E. Robinson
Starfinder Design Leads · Robert G. McCreary und Owen K.C. Stephens
Starfinder Design Team · Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifert
Editor-in-Chief · F. Wesley Schneider
Pathfinder Creative Director · James Jacobs
Creative Design Director · Sarah E. Robinson
Pathfinder Society Lead Developer · John Compton
Senior Developer · Robert G. McCreary
Developers · Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Harmon Kunz, Jason Keeley, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · Jason Keeley, Lyz Liddell, Joe Pasini, und Josh Vogt
Lead Designer · Jason Bulmahn
Senior Designer · Stephen Radney-MacFarland
Designers · Logan Bonner und Mark Seifert
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell und Adam Vick
Project Manager · Jessica Price
Organized Play Coordinator · Tonya Woldridge
Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer · John Parrish
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Marketing Director · Jenny Bendel
Director of Licensing · Michael Kenway
Staff Accountant · Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Senior Software Developer · Gary Teter
Community & Digital Content Director · Chris Lambertz
Webstore Coordinator · Rick Kunz
Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team · Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, und Erik Keith
Deutsche Fassung · Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel · First Contact
Übersetzung · Stefan Radermacher
Lektorat und Korrektorat · Ulrich-Alexander Schmidt
Layout · Nadine Hoffmann



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



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr.: PROMOUS52

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

Open Game Content: The Open Game Content of this Paizo game product, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d), can be found online at paizo.com/sfrd. No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Product Identity: Except for material designated as Open Game Content (see above), the contents of this Paizo game product are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e). This includes (but is not limited to) all trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Starfinder: First Contact © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, 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 Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Starfinder Adventure Path are trademarks of Paizo Inc. © 2017 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

STARFINDER

ERSTER KONTAKT

INHALT

Einleitung	2
Blutsbruder	5
Ellikoth	6
Goblin, Weltraumgoblin	7
Haan	8
Kontemplativer	9
Ksarik	10
Nekrovit	11
Orokoraner	12
Roboter, Sicherheitsroboter	13
Sarkesianer	14
Weltraumpirat	15



NEUE MONSTER-REFERENZSYMBOLE



FERTIGKEITSROLLE

Diese Kreaturen sind meist besser beim Einsatz von Fertigkeiten und verwenden diese im Kampf zu ihren Gunsten.



KAMPFROLLE

Diese Kreaturen eignen sich am besten für körperliche Kämpfe, und können sich im Nah- oder Fernkampf auszeichnen, oder auch in beidem.



ZAUBERROLLE

Diese Kreaturen verlassen sich hauptsächlich darauf, sich mit ihren Zaubern oder zauberähnlichen Fähigkeiten im Kampf Vorteile zu verschaffen.



Willkommen bei

STARFINDER

Zum Jahresende 2017 startet Starfinder, ein eigenständiges Science-Fantasy-Rollenspiel, das die Welt von Pathfinder Tausende von Jahren in eine mögliche Zukunft bringt, in welcher Abenteurer sowohl bekannter als auch fremder Völker zwischen den Sternen umherreisen, um die Geheimnisse eines rätselhaften Universums zu erkunden. Es ist ein Spiel, in dem mit Zaubern hackende Technomagier ihre Magie benutzen, um das Universum neu zu programmieren, wo Soldaten in Exo-Rüstungen mit Laserkanonen und verzauberten Energieschwertern bewaffnet sind, mit verschlagenen Meuchelmördern aus dem Rattenvolk und mit schnelldenkenden Androidenmystikern. Und wie in Pathfinder steht auch hier der Kampf gegen seltsame Bestien mit im Mittelpunkt!

In diesem Band findest du ein Dutzend neue Kreaturen, die dir eine Vorschau auf die seltsame und wundervolle Welt von Starfinder gewähren! Glücklicherweise sind Monster in Starfinder so entworfen, dass sie mit minimalen Anpassungen auch bei Pathfinder leicht zu gebrauchen sind – und umgekehrt. Du musst also nicht warten, sondern kannst diese Kreaturen einfach in dein Pathfinder-Spiel übernehmen und loslegen!

WAS IST ANDERS?

Spieler des Pathfinder Rollenspiels werden Unterschiede in den Regeln und den Begriffen auffallen, die bei Monstern für Starfinder verwendet werden. Am auffälligsten ist dabei, dass Monster in Starfinder nicht nach den gleichen Regeln gebaut werden wie Spielercharaktere. Stattdessen werden sie nach Richtwerten gebaut, die ähnlich sind zu denen aus den *Pathfinder Alternative Regeln*. Dies erlaubt es auch unerfahrenen Spielleitern, ihre Gruppe mit interessanten und ausgewogenen Gegnern zu konfrontieren.

Im Folgenden findest du einige Regelemente, die sich verändert haben, und Tipps, wie du diese Änderungen für Pathfinder nutzen kannst:

ATTRIBUTSWERTE

Monster in Starfinder haben keine Attributswerte, wie Spielercharaktere sie besitzen. Ihre Attributswerte werden über ihre Attributmodifikatoren dargestellt, wie sie auch Spielern des Pathfinder Rollenspiels vertraut sind. Wenn du jemals den genauen Attributwert eines Monsters brauchst, dann gehe davon aus, dass es den Mindestwert hat, der für seinen Attributmodifikator nötig ist (z. B. einen Wert von 16 bei einem Modifikator von +3).

RÜSTUNGSKLASSE

Monster in Starfinder haben jetzt zwei Rüstungsklassen: Energetische Rüstungsklasse (ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (KRK). Waffen, die Energieschaden verursachen (wie z. B. eine Laserpistole) werden mit der ERK verglichen, Waffen, die physischen Schaden verursachen (z. B. Ein Langschwert), dagegen mit der KRK. Wenn du diese Werte nach Pathfinder konvertierst, benutze den höheren Wert für die normale RK des Monsters und den niedrigeren für die Berührungs-RK. Wenn du den Wert für die RK auf dem Falschen Fuß brauchst, ziehe den Geschicklichkeitsmodifikator des Monsters von seiner normalen RK ab.

TALENTE

In den Spielwerten in diesem Band werden Talente nur dann aufgeführt, wenn es sich dabei um Dinge handelt, die das Monster aktiv tun kann. Bei Talenten, die dem Monster einen festen Bonus geben (wie z. B. Verbesserte Initiative) wird davon ausgingen, dass sie bereits in die Spielwerte eingearbeitet sind.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Manche Kreaturen führen komplexe technologische Waffen und Ausrüstungsgegenstände mit sich. Diese werden in den Spielwerten erwähnt; die vollständigen Details folgen im *Starfinder Grundregelwerk*. Wenn du solche Gegenstände in einem Pathfinder-Spiel verwenden willst, findest du ähnliche Gegenstände im *Pathfinder Almanach der Technologie*.

Im Allgemeinen funktionieren Waffen ähnlich wie solche aus dem Pathfinder Rollenspiel - außer in Bezug auf Kritische Treffer. Starfinder-Waffen erzielen bei einer Natürlichen 20 einen Kritischen Treffer, der doppelten Schaden ausrichtet. Ein Bestätigungsworf ist nicht nötig. Manche Waffen verursachen bei einem Kritischen Treffer auch einen Zusatzeffekt; dieser steht in den Spielwerten für die Angriffe des Monsters. Dies wird auf Seite 6 genauer erklärt.

Da die Art des Schadens, den ein Angriff verursacht, in Starfinder wichtiger ist, wird er in den Spielwerten der Monster als Abkürzung angegeben. Es gibt weiterhin drei Arten physischen Schadens: Hieb (H), Stich (S) und Wucht (W), sowie fünf Arten von Energieschäden: Elektrizität (Elk), Feuer (Feu), Kälte (Klt), Säure (Sre) und Schall (Sch). Verursacht eine Waffe mehrere Arten von Schaden, so werden diese durch einen Schrägstrich voneinander getrennt aufgeführt.

SINNE

In Starfinder haben wir verschiedene Regeln für außergewöhnliche Sinne zusammengeführt und als Formen von entweder Blindgespür oder Blindsight (wie in jedem *Pathfinder Monsterhandbuch* beschrieben) neu klassifiziert. Wenn du diese Regeln nach Pathfinder konvertieren willst, funktioniert das Blindgespür (Geruch) des Ksarik wie Geruchssinn, das Blindgespür (Leben) des Ellikothens und die Blindsight (Leben) des Nekroviten wie Lebensgespür, während der Blutsbruder herkömmliche Blindsight hat.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

In den Einträgen Verteidigungsfähigkeiten, Angriffsfähigkeiten und Sonstige Fähigkeiten werden alle Besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften eines Monsters aufgeführt. Wenn eine Fähigkeit den gleichen Namen hat wie eine Allgemeine Monsterregel aus einem *Pathfinder Monsterhandbuch*, so benutze diese Regel für die Fähigkeit. Ansonsten sind Fähigkeiten, die nicht in den Spielwerten eines Monsters beschrieben werden, Teil der neuen Regeln von Starfinder und unter den Besonderen Fähigkeiten aufgeführt.

SONSTIGE REGELN

Einige Monster in diesem Band benutzen die folgenden neuen oder veränderten Regelemente aus Starfinder:

Aktionen: Eine Reaktion in Starfinder entspricht einer Augenblicklichen Aktion in Pathfinder.

Kampfmanöver: Starfinder benutzt KMB und KMV nicht, Kampfmanöver sind normale Nahkampfangriffe.

Krankheiten und Strahlung: Starfinder verwendet für Krankheiten und Gift das alternative Regelsystem aus den *Pathfinder Alternativregeln*. Wenn du diese Regeln nicht verwenden möchtest, kannst du eine modifizierte Version von Schmutzfeier für die Kadaversporen des Ksarik verwenden (wobei die Setzlinge nach 1W4+4 Tagen ausbrechen). Für die Aura des Ellikothens kannst du die Regeln für Strahlung verwenden, wie sie im *Almanach der Technologie* aufgeführt sind.

Schablonen: Die Konstruktionsregeln für Monster in Starfinder verwenden eine neue Art von Schablonen. Dabei handelt es sich jeweils um eine Gruppe von Fähigkeiten, die sich auf Dinge wie Kreaturenarten und -unterarten oder Klassen beziehen, die ein SL einer Kreatur hinzufügen kann, um ihr ein bestimmtes Flair zu geben und sie mit bestimmten Fähigkeiten auszustatten (vergleiche dazu auch die *Pathfinder Alternativregeln*). So benutzt z. B. der Sarkeianer auf Seite 14 die Schablone Agent, damit er ein effektiver Scharfschütze sein kann, ohne dass der SL gleich die vollständigen Regeln der Charakterklasse benutzen muss. Manche Schablone haben bestimmte Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie auf eine Kreatur angewendet werden können.

AUSSERGÖLARISCHE ALS SC

Teil des Vergnügens bei einem Science-Fantasy-Spiel ist es, bizarre fremde Völker spielen zu können. Bei Starfinder möchten wir, dass Spielergruppen so viele Auswahlmöglichkeiten an Völkern haben wie möglich. Daher sind bei einigen der Kreaturen in diesem Band Volksmerkmale angegeben, mit denen Spieler Charaktere dieser Völker erstellen können. In vielen Fällen sind diese Volksmerkmale absichtlich schwächer als die eigentlichen Fähigkeiten der jeweiligen Kreatur. Dies erlaubt es uns, eine breite Auswahl an potenziell spielbaren Völkern anzubieten, die ansonsten zu mächtig wären. Dennoch sind manche Fähigkeiten komplex und bleibt es wie immer dem SL überlassen, ob er Spielercharaktere dieser Völker zulassen möchte.

Starfinder benutzt außerdem eine brandneue Version des Kaufsystems von Attributwerten bei der Charaktererschaffung. Die Modifikatoren, welche im Eintrag Volksmodifikatoren angegeben sind repräsentieren dieses neue System: Mit den Punkten kauft man direkt Attributpunkte anstelle einer Steigerung des Attributwertes. Dies lässt sich leicht in herkömmliche Volksmerkmale des Pathfinder Rollenspiels umwandeln. Ersetze dabei einfach alle als -1 angegebenen Modifikatoren durch -2, und solche mit +1 durch +2. Alle anderen Werte bleiben gleich.

Zauber: Wenn es einen Zauber aus den Spielwerten eines Monsters nicht im Pathfinder Rollenspiel gibt, dann ersetze ihn durch einen Pathfinder-Zauber des gleichen Grades. Du kannst z. B. beim Nekroviten die Zauber des 5. Grades durch *Kältekegel*, *Flammenschlag* und *Gedankenstoß* I^{ABR} VII ersetzen. Die Fähigkeit Fallschirm des Haan bezieht sich auf die Grad 1-Version des Starfinder-Zaubers *Flug*, die ähnlich funktioniert wie *Federfall*.

WAS IST NEU?

Die folgenden Regeln sind neu in Starfinder:

KLASSENMERKMAL

Diese Klassenmerkmale stammen von den Charakterklassen Agent und Soldat.

Granatenexperte (AF): Diese Fähigkeit erhöht die Grundreichweite von Granaten, die der Soldat wirft, um die angegebene Distanz. Weiterhin kann der Soldat innerhalb von 10 Minuten eine beliebige Granate der Stufe 1 herstellen, ohne dass er dafür etwas bezahlen muss. Nur der Soldat selbst kann diese Granate verwenden; für jeden anderen ist sie ein Blindgänger. Der Soldat kann zu jeder Zeit nur eine mit dieser Fertigkeit hergestellte Granate besitzen.

Listige Bewegung (AF): Wenn der Agent seine Fähigkeit Tückischer Angriff (siehe unten) benutzt, provoziert seine Bewegung keine Gelegenheitsangriffe durch den angegriffenen Gegner. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Agent das Ziel seines Angriffs bestimmen, bevor er sich bewegt. Weiterhin kann der Agent einen Gegner wählen, wenn er eine Standardaktion benutzt, um sich zu bewegen. Er provoziert dann durch die Bewegung keine Gelegenheitsangriffe bei diesem Gegner.

Schwächender Trick (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Agent die Fähigkeit, seinen Gegner zu schwächen. Wenn er einen Gegner mit einem Tückischen Angriff (siehe unten) trifft, erhält dieser Gegner bis zum Beginn der nächsten Runde des Agenten einen behindernden Effekt.

Der Agent kann sich aussuchen, ob der Gegner den Zustand Auf dem Falschen Fuß befindlich (Verlust des GE-Bonus auf die RK) oder den Zustand Abgelenkt (Malus von -2 auf Angriffswürfe) erhält.

Tarnfeld (AF): Ein Agent kann das Licht um sich herum biegen und die Geräusche seiner Atmung, seines Herzschlages und seiner Bewegungen dämpfen, so dass er beinahe verschwindet, solange er sich nicht bewegt. Selbst wenn er sich bewegt, erscheint er nur als ein verschwommener Umriss. Dieses Tarnfeld macht den Agenten zwar nicht unsichtbar, erleichtert ihm aber das Herumschleichen. Zur Aktivierung des Tarnfeldes ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Solange das Tarnfeld aktiv ist, kann der Agent Heimlichkeit verwenden, um sich zu verstecken, selbst wenn er beobachtet wird und keinen Ort zum Verstecken hat. Das Tarnfeld wird nicht aufgehoben, wenn der Agent angreift, allerdings ist ein Agent nach einem Angriff nicht mehr versteckt. Bleibt der Agent mindestens 1 Runde lang still stehen, erhält er einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, bis er sich wieder bewegt. Dieser Bonus ist nicht mit einem Bonus durch Unsichtbarkeit kumulativ.

Das Tarnfeld eines Agenten hält bis zu 10 Runden lang, bevor es sich deaktiviert. Ein deaktiviertes Tarnfeld lädt sich durch die kinetische Energie der Bewegungen des Agenten automatisch wieder auf. Solange der Agent sich bewegt, lädt es sich mit 1 Runde Tarnung pro Minute wieder auf.

Tückischer Angriff (AF): Der Agent kann einen Gegner austricksen und dann angreifen, wenn dieser gerade nicht aufpasst. Als Volle Aktion kann der Agent sich um seine Bewegungsrate weit bewegen. Er kann dann, egal ob er sich bewegt hat oder nicht, einen Angriff mit einer Handfeuerwaffe oder einer Nahkampfwaffe mit der Eigenschaft Agent ausführen. Direkt vor diesem Angriff macht er einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Einschüchtern oder Heimlichkeit gegen einem SG von 20 + HG oder Charakterstufe des Gegners. Gelingt der Wurf, so ist der Gegner für diesen Angriff Auf dem falschen Fuß erwischt, und der Angriff verursacht den aufgeführten Zusatzschaden. Selbst wenn ein Gegner immun dagegen ist, Auf dem falschen Fuß erwischt zu sein, verursacht der Agent dennoch diesen Zusatzschaden. Ein Agent kann diese Fähigkeit nicht mit einer Waffe verwenden, die die Eigenschaft Einzelfeuer hat oder auch sonst eine Volle Runde für einen Schuss benötigt.

RESERVEPUNKTE

Wie Spielercharaktere können auch Monster in Starfinder Reservepunkte besitzen. Dabei handelt es sich um einen Vorrat an Schneid und Glück, der ausgegeben werden kann, um gewisse Fähigkeiten zu nutzen. Ein Mal am Tag kann eine Kreatur durch eine ununterbrochene Ruhepause von 8 Stunden ihre ausgegebenen Reservepunkte zurückgewinnen.

ALLGEMEINE MONSTERREGELN

Die folgenden Regeln betreffen verschiedene Monster:

Eingeschränkte Telepathie (ÜF): Die Kreatur kann innerhalb der angegebenen Reichweite mit jedem beliebigen anderen Wesen mental kommunizieren. Dabei kann sie sich aber nur in den ihr bekannten Sprachen verstehen.

Nicht lebend (AF): Konstrukte und Untote haben keinen Konstitutionsmodifikator und werden augenblicklich zerstört, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 fallen. Nichtlebende Kreaturen können erlittenen Schaden nicht von selbst heilen, aber ein Konstrukt kann mit den richtigen Werkzeugen repariert werden. Zauber wie Reparieren können Konstrukte heilen, Untote dagegen können mittels Negativer Energie geheilt werden. Die Fähigkeit Schnelle Heilung wirkt auch bei nichtlebenden Kreaturen. Nichtlebende Kreaturen atmen nicht, essen nicht und schlafen nicht. Sie sind auch nicht von den Zaubern *Tote erwecken* und *Auferstehung* oder entsprechenden Fähigkeiten betroffen.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Die folgenden Regeln beziehen sich auf den Einsatz von Waffen:

Entzündend: Bei einem Kritischen Treffer nimmt das Ziel 1W4 Runden lang jeweils zu Beginn seines Zuges Feuerschaden in der angegebenen Höhe. Eine entzündete Kreatur kann das Feuer als Volle Aktion löschen.

Explodierend: Sprengstoffe haben die Fähigkeit Explodierend. Dabei wird der Radius der Explosion, der Schaden und Schadenstyp angegeben. Der Benutzer einer Waffe mit dieser Fähigkeit zielt auf einen Knotenpunkt im Bodenplan. Jede Kreatur innerhalb des Explosionsradius nimmt den angegebenen Schaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen den angegebenen SG halbiert den Schaden. Jeder Malus auf den Angriffswurf reduziert auch diesen SG.

Überspringend: Bei einem Kritischen Treffer springt die Energie des Angriffs auf eine zweite Kreatur über. Diese darf sich nicht weiter als von 3 m vom ursprünglichen Ziel des Angriffs entfernt befinden; ferner muss es sich um die von diesem Ziel aus nächste Kreatur handeln. Sind mehrere Kreaturen gleich weit entfernt, kann der Angreifer das zweite Ziel aussuchen. Das zweite Ziel erleidet den angegebenen Schaden. Die Schadensart entspricht der Waffe.

Diese Monster wurden auf Basis jener Version der Starfinder-Regeln entworfen, wie sie zum Zeitpunkt waren, an dem dieser Band geschrieben wurde. Die endgültige Version der Regeln kann davon abweichen. Das *Starfinder Grundregelwerk* wird voraussichtlich Ende 2017 auf www.ulisses-spiele.de und im Handel erhältlich sein, dem *Grundregelwerk* folgt der erste Starfinder-Abenteuerpfad.

BLUTSBRUDERHG
7EP
3.200

NB Riesige magische Bestie (Kälte)
INI +2; Sinne Blindsight (Temperatur) 18 m; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG**TP 107****ERK** 19; **KRK** 21**REF** +11; **WIL** +6; **ZÄH** +11

Immunitäten Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung 5

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF**Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +18 (2W6+12 W plus 1W6 Klt und Gefangen nehmen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Brustkorbgefängnis, Gefangennehmen, Kälte

SPIELWERTE**ST** +5; **GE** +2; **KO** +4; **IN** +0; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Athletik +19, Einschüchtern +14, Überlebenskunst +14**Sprachen** Vercitisch (kann nicht sprechen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig kalte Region (Verces)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Sippe (3-7)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Brustkorbgefängnis (ÜF) Eine Kreatur, die sich im Brustkorbgefängnis eines Blutsbruders befindet, hat den Zustand Ringend. Ein Blutsbruder kann als Reaktion eine Kreatur in seinem Brustkorb zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 zwingen. Misssingt dieser Rettungswurf, erleidet die Kreatur 1 Punkt KO-Schaden. In jeder Runde, in der eine Kreatur im Brustkorb des Blutsbruders diesen KO-Schaden nimmt, erhält der Blutsbruder Schnelle Heilung 5; die oben angegebenen Spielwerte gehen davon aus, dass der Blutsbruder zu Beginn eines Kampfes ein Tier der Größenklasse Klein mit einem Restwert an Konstitution von 5 in seinem Brustkorb gefangen hält. Ein Blutsbruder kann stets nur eine Kreatur in seinem Brustkorbgefängnis festhalten. Wenn er eine neue Kreatur gefangen nimmt, wird dabei die bereits dort gefangene Kreatur befreit.

Gefangennehmen (AF) Wenn der Schaden des Hiebangriffs eines Blutsbruders Trefferpunkteschaden verursacht (und nicht lediglich Ausdauerpunkteschaden), kann der Blutsbruder sofort ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen das Ziel ausführen. Dabei erhält er einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf. Beginnt der Blutsbruder seinen Zug im Ringkampf mit einer Kreatur der Größenklasse Mittelgroß oder kleiner, kann er als Standardaktion ein weiteres Kampfmanöver für Ringkampf mit einem Bonus von +4 ausführen, um den Gegner in sein Brustkorbgefängnis zu sperren. Danach hat er seine Hände wieder frei für weitere Angriffe.

Kälte (ÜF) Der Körper eines Blutsbruders erzeugt intensive Kälte. Dies verursacht bei jeder Kreatur 1W6 Punkte Kälteschaden, die ihn mit einem Natürlichen Angriff oder einem Waffenlosen Schlag trifft oder die von seinem Hiebangriff getroffen wird. Eine Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges im Ringkampf mit einem Blutsbruder befindet, nimmt diesen Schaden ebenfalls.

Die als Blutsbrüder bekannten Abscheulichkeiten findet man üblicherweise nur auf den Gletschern, die in den Meeren auf Verces' Finsterseite treiben. Dort jagen sie kleinere Kreaturen auf der Suche nach deren Lebensessenz. Ein Blutsbruder ist über 4,50 m groß und von Kopf bis zum Schwanz 3,30 m lang. Von der Hüfte abwärts sieht er aus wie ein Insekt mit weißem Fell, während sein Oberkörper einem muskulösen Humanoiden ähnelt, dem ein Paar knochige Gliedmaßen aus der Brust wachsen. Dieser Brustkorridor kann sich aber wie ein zahnbewehrtes Maul öffnen. Steckt ein Blutsbruder seine Beute dort hinein, schließen sich diese Knochen um das Opfer und aus der Innenseite des Brustkorbs bilden sich feine Saugfäden, die in den Kreislauf des Opfers eindringen. Aber statt einfach das Blut des Opfers abzusaugen, benutzt der Blutsbruder die gefangene Kreatur als zusätzliches Herz. Dabei absorbiert er die Nährstoffe aus dem Blut und benutzt den Metabolismus des Opfers, um sich zu erwärmen und ernähren. Ein Opfer kann so monatelang am Leben gehalten werden, bis alle seine Energie verbraucht ist, und der Blutsbruder die leere Hülle auf den Boden auswirft.





N Gigantische Magische Bestie
INI +0; **Sinne** Blindgespür (Leben) 18 m, Dämmersicht;
Wahrnehmung +22
Aura Strahlung (9 m)

VERTEIDIGUNG**TP 145**

ERK 22; **KRK** 24
REF +13; **WIL** +8; **ZÄH** +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Durchbohren +22 (2W10+15 S) oder Seelenentzug +22 (siehe unten)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m
Angriffsfähigkeiten Seelenentzug

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +0; **KO** +4; **IN** -4; **WE** +3; **CH** +2
Fertigkeiten Athletik +17, Einschüchtern +17, Überlebenskunst +17
Sprachen Eoxisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebene oder Wüste (Eox)
Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3–6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seelenentzug (AF) Als Standardaktion kann ein Ellikoth mit seinen Rüsseln einen Angriff gegen die KRK eines lebenden oder untoten Ziels innerhalb seiner Reichweite ausführen. Bei einem Treffer nimmt das Ziel 3W6+9 Wuchtschaden und erhält für 1 Runde den Zustand Wankend. Das Ziel kann einen Zähligkeitswurf gegen SG 16 ablegen, um den Schaden zu halbieren und den Zustand Wankend zu vermeiden. Nimmt das Ziel Trefferpunkteschaden, erhält der Ellikoth eine entsprechende Anzahl an Trefferpunkten zurück, kann dabei aber nicht über sein normales Maximum hinaus kommen.

Strahlungsaura (AF) Bedingt durch die Umgebung, in der sie leben, können Ellikothen große Mengen an Strahlung absorbieren und haben die Fähigkeit entwickelt, diese Energie zu speichern und wieder abzugeben, ohne von ihr betroffen zu werden. Ein Ellikoth gibt auf eine Entfernung von 4,50 m mittlere Strahlung und auf weitere 4,50 m schwache Strahlung ab.

Ein Ellikoth ist 15 m hoch und wiegt mehr als 30 Tonnen. Er ähnelt einem Elefanten mit zwei Rüsseln, der auf unpassend schmalen, stelzenartigen Beinen kauert. Sein gedrungener Leib ist mit Hörnern und Auswüchsen bedeckt und seine Haut ist von der Strahlung, die er absorbiert und in seinem Körper speichert, rissig und wirft Blasen. Diese Strahlung stammt teils von der kosmischen Strahlung, die Eox bombardiert, teils von den radioaktiven Wüsten auf Eox, durch die die Ellikothen ziehen.

Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall bezeugen, dass es Ellikothen schon vor der Eoxischen Transformation gegeben hat und dass sie friedliche Pflanzenfresser waren, deren lange Beine und Rüssel es ihnen ermöglichten, die Früchte der hohen stacheligen Jicobalan-Bäume zu erreichen. Während des Kataklismus auf Eox wurden einige Herden jedoch durch den Rückschlag der magischen Energien mutiert. Heute fressen die Ellikothen keine Pflanzen mehr, sie atmen nicht einmal mehr wie normale Tiere, stattdessen saugen sie Lebensenergie direkt von anderen Kreaturen ab, um ihre gequälte Existenz zu erhalten. Ellikothen können sich genauso von der nekromantischen Energie ernähren, die Untote belebt, wie von der Energie der Seelen lebender Kreaturen.

Zumeist ernähren sie sich von Geistern, Zombies und anderen Untoten, welche die Wüsten auf Eox spontan hervorbringen. Gelegentlich werden jedoch Ansiedlungen auf Eox von der Stampede einer Ellikothenherde heimgesucht, die durch ihre Schutzwände hindurch prescht, um sich ekstatisch über die Bewohner herzumachen, bis die örtlichen Milizen mobilisiert werden können, um sie zu besiegen.



GOBLIN, WELTRAUMGOBLIN

HG
1/3EP
135

NE Kleiner Humanoider (Goblinoid)

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

VERTEIDIGUNG

TP 6

ERK 11; KRK 12

REF +2; WIL +2; ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf Hundsschnitter +0 (1W4 H)

Fernkampf Schrottscanner +3 (1W3 Feu; Krit Verbrennen 1W4)

Angriffsfähigkeiten Instabiler Schrottscanner, Tüfteln

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +7, Heimlichkeit +7, Technik +7,
Überlebenskunst +3

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Ausrüstung Zerschlissener Fliegeranzug, Hundsschnitter,
Schrottscanner, behelfsmäßiges technisches Werkzeug**LEBENSWEISE**

Umgebung Beliebig

Organisation Bande (4-12) oder Stamm (13+ plus 100%
Nichtkämpfer, 1 Anführer HG 3-4 und 5-6 Haustiere)**BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Instabiler Schrottscanner (AF) Die Laserpistole eines Weltraumgoblins ist aus einem Mischaus aus kaputten Schalungen, auslaufenden Batterien und anderem zufälligen Material zusammengebaut. Sie ähnelt einer Taschenlaserpistole, hat aber nur eine Reichweite von 18 m. Würfelt ein Angreifer mit einem Schrottscanner eine Natürliche 1, muss er sofort einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 18 ablegen. Bei Erfolg erhält der Schrottscanner den Zustand Beschädigt. Misst der Wurf, explodiert die Pistole 1W3-1 Runden später wie eine Handgranate I (Explosionsradius 6 m, 1W8 H; REF, SG 10, halbiert). Bei einem Resultat von 0 Runden explodiert der Schrottscanner sofort. Bestimme zufällig eine Ecke des Feldes des Angreifers als Zentrum der Explosion. Ein geworfener Schrottscanner hat die gleiche Grundreichweite wie eine Granate.

Tüfteln (AF) Als Bewegungsaktion kann ein Weltraumgoblin bis zum Beginn seines nächsten Zuges von einem Gegenstand die Mali durch den Zustand Beschädigt aufheben. Danach wird der Gegenstand 10 Minuten lang unbrauchbar (und erhält wieder den Zustand Beschädigt, bis er repariert wird).

Die Legenden der Goblins behaupten, dass vor langer Zeit ein Goblinstamm als blinde Passagiere mit einem Raumschiff Golarion verlassen und seinen Weg zur Absalom-Station gefunden habe. Dort soll er sich in den übelsten Wohnbezirken und dergleichen Gegenden ausgebreitet und in den Wartungskorridoren niedergelassen haben. Mit der Zeit lernten die Goblins aus Abfall und Altmaterial Waffen und Rüstungen zu basteln, wenngleich auch ohne großes Talent. Die Goblins haben es zwar auch gelernt Schiffe zu kapern und sich zu den Sternen ausgebreitet, aber nirgendwo gibt es so viele von ihnen wie auf der Raumstation Absalom – eine Tatsache, für welche andere Welten sehr dankbar sind.

VOLKSMERKMALE

Volksmodifikatoren: GE +4, CH -1

Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Weltraumgoblins sind Kleine Humanoiden mit der Unterart Goblinoider.**Dunkelsicht:** Weltraumgoblins können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.**Schnell:** Für ihre Größe sind Weltraumgoblins sehr schnell und haben daher eine Grundbewegungsrate am Boden von 10,50 m.**Schnorrer:** Weltraumgoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit, Technik und Überlebenskunst.**Tüfteln:** Siehe Besondere Fähigkeiten



CN Großer monströser Humanoider
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

TP 36

ERK 14; **KRK** 15
REF +4; **WIL** +8; **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)
Nahkampf Ballon +10 (siehe unten) oder Klaue +10 (1W4 H)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Angriffsfähigkeiten Flammenkegel

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +4; **KO** +0; **IN** -1; **WE** +1; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobistik +13, Heimlichkeit +8, Steuerung +13, Technik +8
Sprachen Brethedanisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Luftraum (Bretheda)
Organisation Einzelgänger, Paar oder Flottille (3–10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ballon (AF) Ein Haan kann einen Netzballon spinnen und aufblasen und ihn als Nahkampfangriff an einer angrenzenden Kreatur befestigen. Gelingt der Angriff, wird das Ziel sofort vom Boden um 9 m in einer geraden Linie nach oben angehoben und steigt jede Runde zu Beginn des Zuges des Haans mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde weiter auf. Jede Runde nach der ersten Runde kann das Ziel versuchen, sich mit einem Reflexwurf gegen SG 14 von dem Netzballon zu befreien. Wenn dies dazu führt, dass die Kreatur zu Boden fällt, nimmt sie normalen Fallschaden. Diese Fähigkeit funktioniert nicht im Vakuum oder bei Schwerelosigkeit.

Flammenkegel (AF) Als Standardaktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Haan seine brennbaren Schwebegase ausstoßen und entzünden. Dies erzeugt einen mit Flammen gefüllten 15 m-Kegel. Alle darin befindlichen Kreaturen nehmen 3W6 Feuerschaden (REF, SG 14, halbiert).

Diese intelligenten Gliederfüßer stammen vom Planeten Bretheda, wo sie mit ihren gesponnenen und mit leichtem Gas aus ihren Gasdrüsen gefüllten Ballonen durch die Atmosphäre gleiten. Sie kombinieren diese Schwebekraft mit Segeln aus Spinnweben und Gasausstoß aus ihren Drüsen und navigieren so auf den Winden ihres Heimatplaneten. Oft fliegen sie vor Sturmfronten daher. Wenn sie Beute wittern, entzünden sie ihre brennbaren Gase mit Funken, die sie auf dem Chitinpanzer ihrer Beine schlagen, und schaffen sich so natürliche Flammenwerfer. Die gebratene Beute fangen sie dann mit einem Ballon ab, bevor sie zu Boden fällt.

Ihre Gesellschaft verbietet zwar Werkzeuge außer den allereinfachsten, aber Haani, die Bretheda verlassen, um zu den Sternen zu reisen, werden oft Raumschiff- oder Flugzeugpiloten – eine Tätigkeit, die ihren natürlichen Begabungen entgegenkommt. Traurigerweise werden solche Haani aber aus ihrer Gesellschaft ausgestoßen und von ihren Verwandten als Tote betrauert.

Ein durchschnittlicher Haan ist 2,40 m lang und wiegt 180 Pfund.

VOLKSMERKMALE

Volksmodifikatoren: GE +2, ST +2, IN -1

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Haani sind Große Monströse Humanoiden mit Angriffsfläche und Reichweite 3 m.

Ballon: Solange sich ein Haan in einer Umgebung mit Atmosphäre befindet, kann er seinen Sturz verlangsamen, indem er als Reaktion einen Netzballon erzeugt. Dies funktioniert wie der Zauber *Flug* auf dem 1. Grad gewirkt, außer dass es sich nicht um eine magische Fähigkeit handelt.

Dunkelsicht: Haani können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Flammenkegel: Ein Mal am Tag kann ein Haan die unter Besondere Fähigkeiten beschriebene Fähigkeit Flammenkegel benutzen.



KONTEMPLATIVER

HG
2EP
600

N Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +1; **Sinne** Blindsight (Gedanken) 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG TP 18**ERK** 13; **KRK** 12**REF** +3; **WIL** +7 (+11 gegen geistesbeeinflussende Effekte);
ZÄH +1**ANGRIFF****Bewegungsrate** 1,50 m, Fliegen 9 m (perfekt)**Nahkampf** Klaue +5 (1W4+5 H)**Fernkampf** Diodenlaserpistole +7 (1W4+2 Feu; Krit Verbrennen 1W4)**Angriffsfähigkeiten** Angewandtes Wissen**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 4)1/Tag - *Gedanken wahrnehmen* (SG 15), *Gedankenstoß* (1. Grad, SG 15)Beliebig oft - *Benommenheit* (SG 14), *Magie entdecken*, *Psychokinetische Hand***SPIELWERTE****ST** -2; **GE** +1; **KO** -1; **IN** +5; **WE** +3; **CH** +2**Fertigkeiten** Biowissenschaften +12, Computer +7, Mystik +12, Naturwissenschaften +7, Technik +7**Sprachen** Akitonisch, Gemeinsprache, Ysoki; Telepathie (30 m)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Stadt (Akiton)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Bande (3-7)**BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Angewandtes Wissen (AF) Ein Mal am Tag kann ein Kontemplativer, welcher er einen Fertigkeitswurf oder Rettungswurf gegen eine Kreatur ablegt, anstelle seines normalen Bonus seinen Bonus für die Fertigkeit, die mit der Kreaturenart der Kreatur assoziiert wird verwenden (z. B. Biowissenschaften bei einem Schlick oder Mystik bei einem Externaren).

Verkümmert (AF) Die Gliedmaßen eines Kontemplativen sind praktisch nur rudimentär vorhanden. Er kann damit ohne Schwierigkeiten die meisten Werkzeuge und einhändig zu führenden Waffen (inklusive kleiner Feuerwaffen) benutzen. Ein Kontemplativer kann aber keine zweihändigen Waffen benutzen, ohne dass er dafür seine telekinetischen Fähigkeiten benutzt, um die Waffe zu halten; selbst dann erhält er einen Malus von -4 auf seine Angriffswürfe. Er kann auch keine zauberähnlichen Fähigkeiten benutzen oder fliegen, solange er eine solche Waffe benutzt.

Die Wesen, die heute als die Kontemplativen von Aschok bekannt sind, waren einst humanoide von extrem hoher Intelligenz, die auf Akiton lebten. Nachdem sie ihre außergewöhnlichen mentalen Fähigkeiten erschlossen hatten, entwickelten sie nur noch ihre Gehirne weiter zum Leidwesen ihrer Körper. Nun schweben die Kontemplativen mithilfe ihrer Telekinese und ihre verkümmerten Körper baumeln unter ihren pulsierenden Gehirnen. Andere Kreaturen sind oft beunruhigt von ihrer fremdartigen Logik und ihrer Angewohnheit von „Wir“ statt „Ich“ zu sprechen, wenn sie in Gruppen reisen.

VOLKSMERKMALE**Volksmodifikatoren:** IN +4, CH +1, ST -1, KO -1**Trefferpunkte:** 2**Größe und Art:** Kontemplative sind Monströse Humanoider der Größenkategorie Mittelgroß.**Angewandtes Wissen:** Siehe Besondere Fähigkeiten**Blindsight:** Kontemplative besitzen Blindsight (Gedanken) 18 m.**Dunkelsicht:** Ein Kontemplativer kann im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.**Mentales Fliegen:** Kontemplative fliegen mit mentalen Kräften mit einer Bewegungsrate von 9 m (perfekt). Ihre Bewegungsrate am Boden ist jedoch nur 1,50 m.**Verkümmert:** Siehe Besondere Fähigkeiten



N Große Pflanze

INI +1; **Sinne** Blindsight (Geruch) 9 m, Dämmersicht; **Wahrnehmung** +10**VERTEIDIGUNG****TP 52 RP 3****ERK** 16; **KRK** 18**REF** +6; **WIL** +3; **ZÄH** +8**Immunitäten** wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten**

Schnelle Heilung 2

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m, Klettern 12 m**Nahkampf** Tentakel +12 (1W6+9 W plus Gefräßige Anpassung)**Fernkampf** Dornpfeil +9 (1W6+4 S plus Kadaversporen) oder Säurespucke +9 (1W4+4 Sre)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Gefräßige Anpassung**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +1; **KO** +4; **IN** -3; **WE** +1; **CH** -1**Fertigkeiten** Akrobatik +10, Athletik +15, Überlebenskunst +10**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte oder warme Wälder (Castrovel)**Organisation** Einzelgänger, Meute (2-5) oder Befall (6-11)**BESONDRE FÄHIGKEITEN****Dornpfeil (AF)** Ein Ksarik kann einen seiner Dornen als Fernkampfangriff schleudern. Der Dorn hat eine Reichweite von 30 m, verursacht Stichschaden und setzt das Ziel den Kadaversporen aus.**Gefräßige Anpassung (ÜF)** Wenn ein Ksarik einer lebenden Kreatur mit seinen Tentakeln Trefferpunkteschaden zufügt, saugt es einen Teil des genetischen Codes und der mentalen Resonanz des Ziels ab und passt dadurch vorübergehend seine eigene körperliche und geistige Gestalt an die Form des Ziels an.

Dies gewährt dem Ksarik 1 Minute lang eine der folgenden Fähigkeiten (sofern das Ziel sie besitzt): Fliegen (bis zu 12 m, höchstens durchschnittlich), Graben (bis zu 12 m), Schwimmen (bis zu 12 m), Blindgespür (bis zu 18 m), Blindsight (bis zu 18 m), Dunkelsicht (bis zu 18 m), Schadensreduzierung (bis zu 5/-), Widerstand gegen eine Energieart (bis zu 20 Punkte) oder Wasser atmen. Alternativ kann das Ksarik auch die Fähigkeit erlangen, bis zu drei dem Ziel bekannte Sprachen zu verstehen (aber nicht sprechen), die Waffenfähigkeiten des Ziels zu erlangen (seine Tentakel können dann zweihändige Waffen führen) oder den Schadenstyp seiner Säurespucke in eine Energieart umzuwandeln, die das Ziel mit einer Übernatürlichen Fähigkeit verursachen kann. Ein Ksarik kann jederzeit nur eine Anpassung aufrechterhalten. Führt es eine neue Anpassung durch, endet die vorherige. Ein Ksarik kann 1 Reservepunkt ausgeben, um die Dauer einer bestehenden Anpassung auf 8 Stunden auszudehnen. Es kann ebenfalls 1 Reservepunkt ausgeben, um eine zweite Anpassung zu erhalten und beide gleichzeitig aufrecht zu erhalten.

Säurespucke (AF) Ein Mal alle 1W4 Runden kann ein Ksarik als Standardaktion einen Säureklumpen auf ein Ziel innerhalb von 18 m spucken.**KADAVERSPOREN****Art** Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 13**Verlaufsübersicht** Körperlich; **Frequenz** 1/Tag**Effekt** Wenn eine infizierte Kreatur das Stadium Komatös erreicht, graben sich 1W10+10 Winzige Ksarik-Setzlinge aus seinem Fleisch und schlängeln davon. Dies beendet den Krankheitsverlauf und verursacht 1 Punkt Stichschaden pro Setzling.**Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Diese 3,60 m langen Vierbeiner mit ihren sich windenden Fraßtentakeln und blätterartigen Rückensegeln haben sich auf Castrovel als geistlose, mobile Pflanzen entwickelt, deren Setzlinge in Leichen gedeihen. In den letzten Jahrzehnten haben diese Pflanzen jedoch damit begonnen, in Meuten über den Planeten zu ziehen und sich auf übernatürliche Weise die Stärken ihrer Konkurrenten anzueignen. Manche vermuten, dass die Ksaris diese Fähigkeit entwickelt haben nachdem sie dem mentalen Niederschlag des inzwischen beendeten Krieges zwischen den Laschunta und den Formianern ausgesetzt waren.



NEKROVIT

HG
13EP
25.600

NB Mittelgroßer Untoter
INI +3; Sinne Blindsight (Leben) 18 m; **Wahrnehmung +23**
Aura Erschöpfung (9 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG**TP 189 RP 5****ERK 26; KRK 27****REF +12; WIL +18; ZÄH +12****Immunitäten** wie Untote, Elektrizität, Kälte; **Verteidigungs-fähigkeiten** Schnelle Heilung 10, Wiederkehr (1W8 Tage)**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)**Nahkampf** *Eoxischer Schmerzstecken* +18 (6W4+13 W; Krit. Schmerzen verursachen [SG 19])**Fernkampf** Doppelionenlaserpistole +22 (4W4+13 Feu; Krit. Verbrennen 3W4)**Angriffsfähigkeiten** Blitzteleport, Untotenmeisterschaft**Bekannte Zauber** (ZS 13)5. (3/Tag) – *Gedankenstoß* (SG 24), *Kosmos kontaktieren*, *Wärmeverlust* (SG 24)4. (4/Tag) – *Ätzender Dunst* (SG 23), *Dimensionstür*, *Entkräftung*, *Monster festhalten* (SG 23)3. (beliebig oft) – *Einflüsterung* (SG 22), *Explosion* (SG 22), *Magie bannen*, *Schwächestrahl* (SG 22)**SPIELWERTE****ST +0; GE +3; KO —; IN +8; WE +4; CH +6****Fertigkeiten** Bluffen +28, Computer +28, Motiv erkennen +28, Mystik +28**Sprachen** Eoxisch, Gemeinsprache, Sarkesianisch; Eingeschränkte Telepathie (9 m)**Standardfähigkeiten** Nicht lebend**Ausrüstung** L-Anzug IV mit Grauem Kraftfeld (20 Temporäre Trefferpunkt). *Eoxischer Schmerzstecken*, Doppelionenlaserpistole mit 6 Batterien, Zauberlampe: *Person beherrschen*, Zauberlampe: *Teleportieren***LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Eox)**Organisation** Einzelgänger**BESONDRE FÄHIGKEITEN****Aura der Erschöpfung (ÜF)** Jede Kreatur, die sich einem Nekroviten auf 9 m oder weniger nähert, erhält den Zustand Erschöpft (ZÄH, SG 21, keine Wirkung). Eine Kreatur, die bereits den Zustand Erschöpft hat, erleidet keine weiteren Auswirkungen. Eine Kreatur, die den Zähigkeitswurf besteht, wird für 24 Stunden gegen die Aura dieses Nekroviten immun.

Blitzteleport (ZF) Als Bewegungsaktion kann ein Nekrovit 1 Reservepunkt ausgeben, um sich bis zu 9 m weit zu teleportieren. Er muss dafür eine Sichtlinie zum Zielpunkt haben. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Untotenmeisterschaft (ÜF) Als Standardaktion kann ein Nekrovit ein untote Kreatur innerhalb von 15 m unter seine Kontrolle bringen (wie *Untote beherrschen* [WIL, SG 21 keine Wirkung]). Bei unintelligenten Untote ist diese Kontrolle permanent; eine untote Kreatur mit einem Intelligenzwert kann jeden Tag einen neuen Rettungswurf ablegen, um sich von der Kontrolle zu befreien. Eine Kreatur, die ihren Rettungswurf gegen diese Fähigkeit besteht, wird für 24 Stunden gegen die Untotenmeisterschaft dieses Nekroviten immun. Ein Nekrovit kann eine Anzahl am Untoten beherrschen, deren Gesamt-HG das Doppelte des HG des Nekroviten (im Normalfall also 26) nicht übersteigen kann.

Wiederkehr (ÜF) Wenn ein Nekrovit zerstört wird, beginnt sein Elektroenzephalum sofort damit, den Körper der Kreatur in der Nähe zu rekonstruieren und das Bewusstsein des Nekroviten in ihn herunterzuladen. Nach 1W8 Tagen erwacht der Nekrovit vollständig geheilt, jedoch ohne seine Ausrüstung, die beim alten Körper verbleibt.

Als die Atmosphäre von Eox zerstört wurde, wandten sich viele Einwohner dem Untod zu, um zu überleben. Ein Nekrovit speichert seine Seele in einer technomagischen Reliquie ab, welche Elektroenzephalum genannt wird.



CB Mittelgroße Aberration
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG TP 93

ERK 18; **KRK** 20
REF +8; **WIL** +7 (+9 gegen geistesbeeinflussende Effekte);
ZÄH +8;

Verteidigungsfähigkeiten Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Saugrüssel +13 (1W8+6 S plus 1W6 Bluten)
Fernkampf Gezieltes Erbrechen +16 (1W10+6 Säure plus Halluzinationen)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

1/Tag – *Vorahnung*
Immer – *Unsichtbares sehen*

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +5; **KO** +3; **IN** -1; **WE** +1; **CH** +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +18, Mystik +13, Überlebenskunst +13
Sprachen Aucturnisch (kann nicht sprechen); Eingeschränkte Telepathie (18 m)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Aucturn)
Organisation Einzelgänger oder Brut (2–9)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gezieltes Erbrechen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Orokoraner einen dünnen Strahl Erbrochenes auf ein Ziel innerhalb von 9 m Entfernung spucken. Zusätzlich zum verursachten Schaden ist eine Kreatur, die davon getroffen wird, auch der Fähigkeit Halluzinationen des Orokoraners ausgesetzt.

Halluzinationen (AF) Die Magensäure eines Orokoraners ist mit dem betäubenden Schwarzen Wundsekret von Aucturn versetzt. Eine Kreatur, die von dem Gezielten Erbrechen eines Orokoraners getroffen wird, muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1W4 Runden den Zustand *Verwirrt* (wie der Zauber *Verwirrung*).

Orokoraner sind Einwohner des Planeten Aucturn – vielleicht waren sie dies schon vor der Ankunft der Alten Kulte und dem Reich der Schwärze – und sind auch immer noch die meistverbreitete Form intelligenten Lebens auf dem Planeten. Sie sind Parasiten, die sich von diesem lebenden Planeten ernähren, und suchen nach den pulsierenden Adern des Schwarzen Wundsektrets unter der Oberfläche Aucturns, das sie mit ihren mückenartigen Saugrüsseln aus dem Boden holen. Diese uralte Flüssigkeit ernährt die Orokoraner nicht nur, sie wirkt auch als ein starkes Rauschmittel und erfüllt sie mit euphorischen Halluzinationen. Die Orokoraner nennen den so entstehenden Traumzustand *Kirpa*, oder „Gebärmuttergeist“ und glauben, dass sie so direkt mit dem wachsenden Bewusstsein des Planeten kommunizieren können. An dieser Vorstellung mag tatsächlich etwas Wahres sein, denn sogar Orokoraner, die nicht träumen, können Sekrete nutzen, die sich noch in ihrem Körper befinden, um vage prophetische Ratschläge für ihre Vorhaben zu erhalten. Orokoraner findet man meist dort, wo das Wundsekret besonders stark fließt. Dort leben sie in eleganten Klöstern, die von mächtigen Sehern geführt werden, oder den Festungen jener Kriegsfürsten, die sich die Kontrolle über die Verteilung des Sekrets gesichert haben. An manchen Orten liegen sie aber auch nur im Rausch des Sekrets herum. Orokoraner sind von Natur aus faul und haben nur wenig Antrieb, Zivilisationen zu errichten. Im Allgemeinen tun sie das nur, wenn sie durch mächtigere Völker dazu gezwungen werden. Trotzdem erkennen viele von ihnen ein mysteriöses Wesen namens Cassai der König als etwas an, das zwischen Herrscher und Prophet liegt, und bezeichnen ihn als den Ersten Träumer.

Wenn sie sich nicht im Traumrausch des Sekrets befinden, sind Orokoraner reizbar und unberechenbar, da sie stets leichte Schmerzen in Folge des Entzugs erleiden. Sie sind in der Lage, Technologie anderer Völker zu verwenden, und oft für den Kampfeinsatz ausgerüstet oder werden von den besser organisierten Völkern des Planeten gern als Stoßtruppen in den ewigen Kriegen dort verwendet. Dennoch bevorzugen die Orokoraner es, Feinde mit ihren Wahnsinn hervorrufenden Körperflüssigkeiten zu bespucken, um deren Verstand verfaulen zu lassen und ihnen schließlich mit ihren Saugrüsseln das Blut aus dem Leib zu saugen. Orokoraner sind zwar in etwa 1,80 m groß, wenn sie sich aufrichten, ziehen es aber vor, auf allen Vieren zu laufen. Sie wiegen um die 150 Pfund. Orokoraner haben kein Geschlecht – zur Fortpflanzung durchbohren sie gegenseitig den Torso des Partners mit ihrem Saugrüssel, um so genetisches Material auszutauschen und sich gegenseitig zu befruchten.



ROBOTER SICHERHEITSROBOTER

HG
4EP
1.200

N Mittelgroßes Konstrukt (Technologisch)
INI +5; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 52

ERK 16; **KRK** 18**REF** +4; **WIL** +1; **ZÄH** +4**Immunitäten** wie Konstrukte**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Elektrizität, Empfindlichkeit gegen Kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m**Nahkampf** 2 Hiebe +9 (je 1W6+7 W)**Fernkampf** Eingebautes Ionengewehr +13 (2W4+4 Elk; Krit Überspringend 1W6)**Angriffsfähigkeiten** Nanitenreparatur, Stromschlag

SPIELWERTE

ST +3; **GE** +5; **KO** —; **IN** +1; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobistik +15, Computer +10, Einschüchtern +10**Sprachen** Gemeinsprache**Standardfähigkeiten** Nicht lebend**Ausrüstung** Eingebautes Ionengewehr

LEBENSWEISE

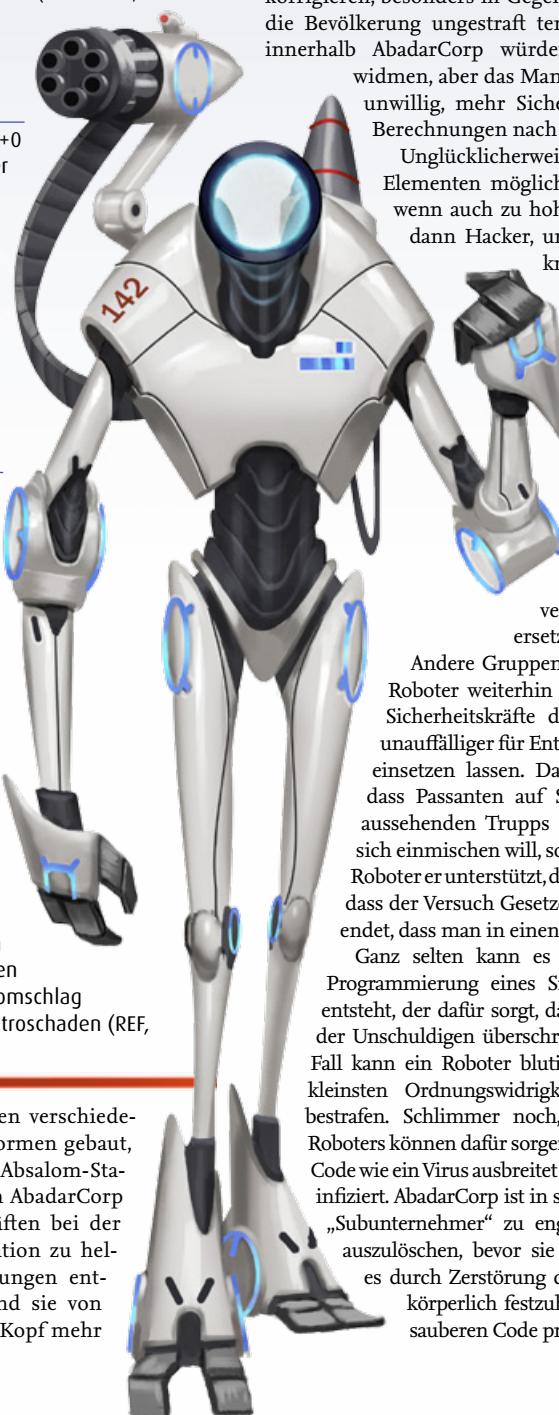
Umgebung Beliebige Stadt**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3-7)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Nanitenreparatur (AF) Die Naniten eines Sicherheitsroboters heilen ihn und stellen pro Stunde eine Anzahl von Trefferpunkten wieder her, die dem HG des Roboters entspricht (normalerweise 4 HP pro Stunde). Ein Mal am Tag kann ein Sicherheitsroboter als Volle Aktion bei sich oder einem von ihm berührten anderen Konstrukt der Unterart Technologisch 3W8 Trefferpunkte wiederherstellen.

Stromschlag (AF) Alle 1W4 Runden kann ein Sicherheitsroboter als Standard-Aktion einen Blitzbogen auf bis zu vier Kreaturen innerhalb von 12 m überspringen lassen, von denen keiner weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf. Der Stromschlag verursacht bei jedem Ziel 1W8 Elektroschaden (REF, SG 13, halbiert).

Sicherheitsroboter werden von vielen verschiedenen Firmen in unterschiedlichen Formen gebaut, aber die Variante, die man auf der Absalom-Station am häufigsten sieht, wurde von AbadarCorp konstruiert, um den Sicherheitskräften bei der Erhaltung des Friedens auf der Station zu helfen und sich gefährlichen Bedrohungen entgegen zu stellen. Üblicherweise sind sie von humanoider Gestalt, auch wenn ihr Kopf mehr



inem Torus ähnelt. Diese Sicherheitsroboter sind 1,80 m groß und haben auf der Schulter montierte Bewaffnung, so dass die Hände des Roboters frei sind, um Delinquenten festzunehmen oder sich in den Nahkampf zu begeben. Die meisten lizenzierten Sicherheitsroboter sind allerdings so programmiert, dass sie nur dann mit Gewalt antworten, wenn sie angegriffen werden.

In Absaloms wohlhabendsten Gegenden findet man die Sicherheitsroboter mit der besten Bewaffnung und den glänzendsten Rüstungsplatten, wohingegen die in den ärmeren Gebieten nicht so gut erhalten sind. Viele Bewohner von Absalom sind sich dieser Diskrepanz bewusst und rufen die Administration der Stadt dazu auf, sie zu korrigieren, besonders in Gegend, wo gefährliche Banden die Bevölkerung ungestraft terrorisieren. Einige Gruppen innerhalb AbadarCorp würden sich gern dieser Krise widmen, aber das Management der Gesellschaft ist unwillig, mehr Sicherheit anzubieten, als ihren Berechnungen nach erforderlich ist.

Unglücklicherweise ist es auch skrupellosen Elementen möglich, solche Roboter zu kaufen, wenn auch zu hohen Preisen. Sie beschäftigen dann Hacker, um den Code der Roboter zu knacken und sie so für Angriffe auf andere Kriminelle einzusetzen oder ihr Diebesgut zu bewachen. Solche Roboter sind oft von ihren Besitzern besonders gekennzeichnet, so dass man ihre „Loyalität“ leicht erkennt. Bei vielen solcher Roboter wird der Kopf entfernt und durch Bandensymbole oder verstörende Puppenbüsten ersetzt.

Andere Gruppen legen Wert darauf, dass ihre Roboter weiterhin aussehen wie Mitglieder der Sicherheitskräfte der Station, so dass sie sich unauffälliger für Entführungen und Erpressungen einsetzen lassen. Dadurch kann es vorkommen, dass Passanten auf Scharmützel zwischen gleich aussehenden Trupps solcher Roboter stoßen. Wer sich einmischt will, sollte gut darauf achten, wessen Roboter er unterstützt, denn es könnte leicht passieren, dass der Versuch Gesetzeshüter zu unterstützen darin endet, dass man in einen Bandenkrieg verwickelt wird.

Ganz selten kann es dazu kommen, dass in der Programmierung eines Sicherheitsroboters ein Fehler entsteht, der dafür sorgt, dass sein Protokoll zum Schutz der Unschuldigen überschrieben wird. In einem solchen Fall kann ein Roboter blutig amoklaufen und selbst die kleinsten Ordnungswidrigkeiten mit tödlicher Gewalt bestrafen. Schlimmer noch, die Naniten eines solchen Roboters können dafür sorgen, dass sich sein korrumpter Code wie ein Virus ausbreitet und andere Sicherheitsroboter infiziert. AbadarCorp ist in solchen Fällen schnell bemüht, „Subunternehmer“ zu engagieren, um die Bedrohung auszulöschen, bevor sie zu einer Epidemie wird, sei es durch Zerstörung der Roboter oder dadurch, sie körperlich festzuhalten, so dass sie mit neuem, sauberem Code programmiert werden können.

SARKESIANER

HG
5EP
1.600

Sarkesianischer Agent
RN Großer Humanoider (Sarkesianer)
INI +5; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG TP 65 RP 4

ERK 17; KRK 18
REF +9; WIL +8; ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Duellschwert +10 (1W8+5 H)
Fernkampf Taktisches Scharfschützengewehr +12 (1W10+5 S) oder Splittergranate II +12 (Explosionsradius 6 m, 2W6 S, SG 13)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Angriffsfähigkeiten Entrinnen, Listige Bewegung, Schwächen der Trick, Tarnfeld, Tückischer Angriff +3W8

**VOLKSMERKMALE**

Volksmodifikatoren: GE +2, CH +2, ST -1

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Sarkesianer sind Große Humanoide mit der Unterart Sarkestaner und einer Angriffsfläche und Reichweite von 3 m.

Dämmersicht: Sarkestaner können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschult: Sarkestaner erhalten mit der 1. Stufe und mit jeder weiteren Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitsrang.

Leerenflug (AF) Sarkestaner können 1 Stunde lang überleben ohne zu atmen. Sie können im Vakuum existieren, ohne die damit verbundenen Umgebungseffekte zu erleiden. Im Vakuum wachsen ihnen automatisch Flügel aus reiner Energie; diese Flügel verleihen ihnen eine Bewegungsrate für Fliegen von 36 m (durchschnittlich), funktionieren aber nur in einem Vakuum.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +17, Bluffen +12, Computer +12, Heimlichkeit +17, Überlebenskunst +12

Sprachen Gemeinsprache, Sarkestanisch

Standardfähigkeiten Leerenflug

Ausrüstung Estex-Anzug II, Duellschwert, Splittergranaten II (4), Taktisches Scharfschützengewehr

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige niedrige Schwerkraft (Diaspora)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-5)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Leerenflug (AF) Ein Sarkestaner kann 1 Stunde ohne zu atmen auskommen und kann im Vakuum überleben, ohne die normalen Auswirkungen zu erleiden. Er kann 1 Reservepunkt ausgeben, um diese Dauer auf eine Anzahl von Stunden gleich seinem HG zu verlängern. Wendet er 2 Reservepunkte aus, kann er diese Dauer verdoppeln. Im Vakuum wachsen einem Sarkestaner automatisch Flügel aus reiner Energie, die ihm eine Bewegungsrate für Fliegen von 36 m (durchschnittlich) verleihen. Diese Flügel funktionieren nur in einem Vakuum.

Wahrscheinlich stammen die Sarkestaner von den Bewohnern zweier Planeten ab, deren Zerstörung vor langer Zeit den Asteroidengürtel der Diaspora gebildet hat, und haben sich an die niedrige Gravitation und die dünne Luft dieser

Umgebung angepasst. Sie sind zwischen 3 m und 4,50 m groß, haben große Augen und lange, dürre Gliedmaßen. Sarkestaner können ihre Körper so anpassen, dass sie im Vakuum des Raums existieren können, indem sie ihre Atmung einstellen und ein Paar schmetterlingsartiger Flügel aus reinem Licht ausbilden. Diese Flügel wirken wie Sonnensegel und nutzen die Strahlung um zwischen den sarkesianischen Nestwelten in der Diaspora zu fliegen.

Sarkestaner, die den Asteroidengürtel verlassen, werden gelegentlich als Söldner angeheuert und spezialisieren sich auf Überwachung und Treffsicherheit. Solche Sarkestaner verfeinern ihre angeborene Geduld, um tagelang auf Klippen oder in heruntergekommenen Wohnungen oder gar im Vakuum des Weltraums außerhalb angedockter Schiffe auf der Lauer zu liegen.

WELTRAUMPIRAT

HG
VARIERTEP
VARIERT

WELTRAUMPIRAT, BESATZUNGSMITGLIED

HG 1

EP 400

Menschlicher Soldat

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +8; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG TP 20

ERK 11; KRK 13

REF +3; WIL +3; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +5 (1W4+3 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatikpistole +8 (1W6+1 S)
oder Kryogranate I +8 (Explosionsradius 3 m, 1W6 Klt plus
Wankend, SG 10)

Angriffsfähigkeiten Granatenexperte (+3 m)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +5, Einschüchtern +5,
Steuerung +10

Sprachen Gemeinsprache, Sarkesianisch

Ausrüstung Zweite Haut, Kryogranaten I (2), Überlebens-
messer, Taktische Halbautomatikpistole mit 20 Schuss

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Besatzung (3–6 plus Welt-
raumpiratenkapitän)

WELTRAUMPIRAT, KAPITÄN

HG 4

EP 1.200

Menschlicher Soldat

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG TP 52

ERK 16; KRK 18

REF +6; WIL +5; ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf Duellschwert +12 (1W8+9 H)

Fernkampf Statisches Ionengewehr +9
(1W12+4 Elk; Krit Überspringend
1W6) oder Splittergranate
II +9 (Explosionsradius 6
m, 2W6 S, SG 13)

SPIELWERTE

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

Talente Eröffnungssalve

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +11, Einschüchtern +16,
Steuerung +11

Sprachen Gemeinsprache, Sarkesianisch

Ausrüstung Defrexfell, Duellschwert, Splittergranaten II (2)
Statisches Ionengewehr

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Besatzung (1 plus 3–6
Besatzungsmitglieder)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Eröffnungssalve (AF) Wenn der Weltraumpiratenkapitän
in der ersten Kampfrunde bei einem Gegner mit einem
Fernkampfangriff Schaden verursacht, erhält er einen
Situationsbonus von +2 auf seinen nächsten Nahkampfan-
griffswurf gegen diesen Gegner. Dieser Angriff muss vor
dem Ende seines nächsten Zuges erfolgen.

Weltraumpiraten plagen die Schiffsroute der Paktwelten und darüber hinaus. Sie fallen über schlechter bewaffnete Schiffe her auf der Suche nach Ladung, die sie rauben, oder Geiseln, welche sie entführen und für die sie Lösegeld erpressen können. Vielleicht sind sie Mitglieder der Freien Kapitäne, Kaperfahrer mit Kaperbriefen bestimmter Planeten oder auch nur verzweifelte Freibeuter.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder: First Contact © 2017, Paizo Inc; Authors: John Compton, Jason Keeley, Robert G. McCreary, and James L. Sutter.

Deutsche Ausgabe Starfinder: Erster Kontakt © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

STARFINDER



GREIF NACH DEN STERNEN!

Demnächst erscheint das Starfinder-Rollenspiel in Form des Grundregelwerks, des ersten Teils des Abenteuerpfades und vielem mehr auch auf Deutsch bei Ulisses!

Besuche uns auf www.ulisses-spiele.de



WESEN AUS EINER ANDEREN WELT

Das Starfinder Rollenspiel kommt Ende 2017, aber die ersten Außergolarischen landen schon jetzt! In diesem streng geheimen Dossier findest du ein Dutzend fremdartiger Gegner, die gleichermaßen bizar und vertraut sind - von den auf Asteroiden lebenden Sarkesianern, die mit ihren Flügeln aus Licht im Solarwind segeln, bis hin zu technomagischen untoten Schrecken, die in der Lage sind, als die Knochenlehrten von Eox ewig zu herrschen. Alle Kreaturen in diesem Buch sind zwar für Starfinder entworfen, aber sie können einfach nach Pathfinder konvertiert werden. Du musst also nicht bis zum Jahresende warten, um den Kampf gegen die Angreifer aus dem Weltall zu beginnen!

In diesem Buch findest du:

- Ein Dutzend außergolarische Kreaturen aus dem gesamten Sonnensystem Golarions.
- SC-Informationen, damit du der Außergolarische sein kannst, von den verkümmerten mental begabten Kreaturen, die als die Kontemplativen bekannt sind, bis zu den käferartigen Haan, die Ballons spinnen und damit in der Atmosphäre der Gasriesen schwaben.
- Anweisungen zur einfachen Konvertierung von Starfinder-Kreaturen in Pathfinder-Gegner.
- Ein kleiner Ausblick auf einige neue Fähigkeiten und Regelsysteme im Starfinder-Rollenspiel

Führe deine Pathfinder-Kampagne mit diesem offiziellen Starfinder-Monsterbuch zu den Sternen!



www.ulisses-spiele.de



paizo.com/starfinder



Artikelnummer: PROMOUSS2PDF