

STARFINDER



TOTE SONNEN
ABENTEUERPFAD

WOLKENRUINEN

JASON KEELEY



UHRWERX-PRISMA

GRAD 6

Mittelgroßes Erkundungsschiff

Geschwindigkeit 10; **Manövrierfähigkeit** gut (Wende 1); **Drift** 2

RK 21; **ZE** 20

RP 65; **SS** —; **KS** 13

Schilde Leicht 70 (Bug 18, Backbord 17, Steuerbord 17, Achtern 18)

Angriff (Bug) Leichte Plasmakanone (2W12)

Angriff (Backbord) Leichte Plasmakanone (2W12)

Angriff (Steuerbord) Leichte Plasmakanone (2W12)

Angriff (Geschützturm) Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Energiekern Puls Grün (150 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk 4 Panzerung, Mk 3 Verteidigungen, Mk 2 Dualknoten-Computer, Selbstzerstörungssystem;

Erweiterungsbuchten Frachtraum (2), Freizeitmodul (Sportraum, Trividraum)

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

BESATZUNG

Bordschütze Schützenwurf +14

Pilot Steuerung +19 (7 Ränge)

Raumschiffwaffe der Imperialen Flotte

Leichter Aionentorpedowerfer Ein leichter Aionentorpedowerfer ist eine leichte zielverfolgende Waffe mit langer Reichweite, einer Geschwindigkeit von 12 Hexfeldern und den besonderen Waffeneigenschaften Eingeschränkter Beschuss 5 und Quanten. Ein leichter Aionentorpedo verursacht 3W6 Schaden. Diese spezielle Waffe steht nur der Imperialen Flotte des Sternenreichs der Azlanti zur Verfügung.

Geheimbericht

Eingereicht von Wächter Janissia Haulie.

Nur Autorisierter Zugriff

Über das Sternenreich der Azlanti oder seine gewaltige Flotte aus Raumschiffen ist nur wenig bekannt, mit Ausnahme von gehetzten, kaum verständlichen Übertragungen von unglückseligen Raumschiffen, ehe sie verschwanden, sowie unbestätigten Berichten von raumkranken Bergleuten. Allerdings haben wir einige verlässliche Berichte über dieses Schiff – wir gehen davon aus, dass es sich um eine Art von Erkundungsschiff handelt, weil es sehr schnell ist und meistens alleine angetroffen wird. Wir mussten einige Vermutungen anstellen, aber unsere besten Analysen geben an, dass das Schiff driftfähig ist und wahrscheinlich Anlagen bietet, die es der kleinen Besatzung erlauben, lange Zeit von der Heimatbasis entfernt zu sein. Das Schiff ist mit drei Plasmakanonen bewaffnet, und in seinem Geschützturm befindet sich eine einzigartige, zielverfolgende Raketenwaffe. Berichte zeigen, dass die Torpedos, die aus dem Geschützturm abgefeuert werden, von einem Ring kleinerer Projektile umgeben sind, die leuchten, wenn der Torpedo vom Kurs abkommt, und manchmal zu einem Treffer führen, wenn die Waffe eigentlich verfehlen würde. Es wäre ein wahrer Segen für die Paktwelten, diese Waffe in die Hände zu bekommen, um sie studieren zu können, doch alle bisherigen Versuche, ein Schiff des Sternenreichs der Azlanti aufzubringen, sind gescheitert, da die meisten ihrer Besatzungen den Selbstzerstörungsmechanismus aktivieren, ehe sie gefangen genommen werden.

STARFINDER

Development Leads • Joe Pasini und Owen K.C. Stephens
Authors • Jason Keeley, Joe Pasini, und Owen K.C. Stephens
Cover Artist • David Alvarez
Interior Artists • Madeline Boni, Raph Lomotan, Mark Molnar, Mary Jane Pajaron, Riccardo Rullo, und Allison Theus
Cartographer • Damien Mammoliti

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

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developer • Adam Daigle

Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Crystal Frasier, Jason Keeley, Joe Pasini, und Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner und Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Lyz Liddell, Adrian Ng, und Lacy Pellazar

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Director • Jenny Bendel

Marketing Coordinator • Dan Tharp

Director of Licensing • Michael Kenway

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Dean Ludwig

Web Production Manager • Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Rick Kunz

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

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

Website Team • Robert Brandenburg, Lissa Guillet, Erik Keith, und Eric Miller

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele

Originaltitel • *Starfinder Adventure Path #4: The Ruined Clouds*

Redaktion • Mirko Bader

Übersetzung • Daniel Mayer

Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher, Kai Großkordt
Layout • Nadine Hoffmann

AUF DEM COVER



In der schwebenden Ruinenstadt Istamak lauern viele Gefahren, und keine ist größer als die Bedrohung durch Jagdmeister Xavra, der hier von David Alvarez abgebildet wurde.



TEIL 4 VON 6

WOLKENRUINEN

WOLKENRUINEN

von Jason Keeley

2

ISTAMAK

von Jason Keeley

38

DER DRIFT UND ALLUVION

von Joe Pasini

46

ALIEN-ARCHIV

von Jason Keeley und Owen K.C. Stephens

54

KODEX DER WELTEN: NEJEOR VI

von Jason Keeley

62

RAUMSCHIFF: UHRWERK-PRISMA

von Jason Keeley

UMSCHLAGINNENSEITE

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

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

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

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

Starfinder Adventure Path #4: The Ruined Clouds © 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.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56013
ISBN: 978-3-95752-992-3



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



WOLKENRUINEN

TEIL 1: AIONEN IM DRIFT 3

Während die SC in Richtung des Nejeor-Systems durch den Drift reisen, haben sie eine unerfreuliche Begegnung mit einem Schiff des Sternenreichs der Azlanti.

TEIL 2: ISTAMAK, DIE VERGESSENE STADT 6

Die Helden entdecken eine teilweise zerstörte schwebende Stadt in den Wolken des Gasriesen Nejeor VI und müssen mit den technologisch unterentwickelten Nachfahren der ursprünglichen Bewohner der Stadt verhandeln, um mehr über den Stellardegenerator zu erfahren.

TEIL 3: DER FABTEMPEL 28

Die SC finden ihren Weg ins Innere von Istamaks Tempel – einst eine Waffenfabrik und Forschungseinrichtung – und müssen sich mit den zornigen Verteidigern herumschlagen, die das Gebäude vor Außenstehenden beschützen wollen.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Wolkenruinen“ ist für vier Charaktere ausgelegt.

7 Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 7. Stufe.

8 Die SC sollten die 8. Stufe erreichen, ehe sie den Fabtempel in Istamak betreten.

9 Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 9. Stufe erlangt haben.

ABENTEUER- HINTERGRUND

Vor Tausenden von Jahrtausenden, ehe die Einwohner von Golarion auch nur das Feuer entdeckt hatten, erschuf ein uraltes Volk, das als die Kischalis bekannt war, technologische Wunder und flog zwischen den Sternen, um Kolonien überall in der ganzen Galaxis aufzubauen. Ein solches Gebiet war der Planet Nejeor VI, ein Gasriese mit so gut wie unerschöpflichen natürlichen Ressourcen. Die Kischalis erbauten schwebende Städte in den Wolken, und die größte von ihnen war Istamak. Kolonisten kamen von überall her, um in dieser prachtvollen Metropole zu leben, um in den Gasabbau-Plattformen zu arbeiten oder die einzigartigen Wettermuster des Planeten zu erforschen.

Dann begann der Krieg der Kischalis gegen die Sivvs. Er hielt Jahrhunderte an, und die Ressourcen von Nejeor VI waren entscheidend, um die Kampfkraft der Kischalis zu erhalten. Auf Istamak wurde eine Waffenforschungsanlage und Waffenfabrik errichtet, die schlicht die Fabrik genannt wurde, um einen Vorteil gegen die Sivvs zu finden, der den Krieg endlich beenden könnte. Die Sivvs erschufen ihre eigene Superwaffe zuerst – den Stellardegenerator –, doch die Agenten der Kischalis beendeten den Krieg, indem sie die Waffe erbeuteten, ehe sie abgefeuert werden konnte. Die Zivilisation der Sivvs war durch die Erschaffung einer systemweiten Massenvernichtungswaffe bankrott und brach kurze Zeit später zusammen. Die Kischalis verwendeten viele der Ressourcen ihrer Zivilisation darauf, den Stellardegenerator zu studieren und zu begreifen. Die Fabrik erhielt zahlreiche Informationen über die Waffe, damit sie am Studium und der Analyse dieser Weltvernichtungswaffe mitwirken konnte.

Nach einer Weile kamen die Kischalis zum Schluss, dass sie im Augenblick keinen Bedarf für die zerstörerische Macht des Stellardegenerators hatten und er verborgen werden sollte, zum Teil, um ihn in der Zukunft verwenden zu können, aber auch, um ihn nicht anderen Feinden in die Hände fallen zu lassen. Die besten und intelligentesten Technomagier der Kischalis erschufen eine Halbebene, in der sie die Waffe lagern wollten – einen Ort, der nur durch ein gigantisches Bauwerk zugänglich war, welches das Tor der Zwölf Sonnen genannt und weit entfernt vom Nejeor-System errichtet wurde. Das Studium des Stellardegenerators in Istamak endete, und alle Informationen wurden in der Fabrik archiviert.

Jahre vergingen, und die Kischalis gerieten mit anderen Spezies aneinander. Auch wenn der Stellardegenerator das Heimatsystem jeder gegnerischen Armee vernichten konnte, verwendeten die Kischalis ihn nur ein einziges Mal. Das schreckliche, instere Schicksal, das der Stellardegenerator verursachte, indem er Welten dazu verfluchte, in einer dunklen Umlaufbahn um eine tote Sonne zu kreisen, führte dazu, dass die Kischalis die Superwaffe nach dieser einen Verwendung im Krieg nie wieder einsetzten.

Auch wenn die Zivilisation der Kischalis nach dem Krieg mit den Sivv über Jahrtausende vorherrschend war, begann sie schließlich zu zerfallen. Aus unbekannten Gründen brach die Regierung langsam zusammen, und die Bürger von Istamak waren von ihren Vettern abgeschnitten. Die regelmäßigen Versorgungsflüge, die für das Überleben der Stadt erforderlich waren, ebten ab, und die Kischalis von Istamak waren gezwungen, alleine zurecht zu kommen. Sie rissen Gebäude

ein, verwandelte leere Stadtbezirke in Ackerland und lernten, wie sie die eingeborene Fauna und Spezies, die auf den Planeten importiert worden war, jagen konnten. Im Lauf der Jahrhunderte degenerierten diese Kischalis langsam zu einer weniger zivilisierten, weniger empfindlichen Version ihrer Spezies, den Kischi, und dabei vergaßen sie weite Teile der Geschichte ihres Volkes, seiner Errungenschaften und das Verständnis für die wissenschaftlichen Wunder, unter denen sie lebten. Das Wissen um den Stellardegenerator und das Tor der Zwölf Sonnen ist nur ein winziger Teil dessen, was verloren ging.

Aber nichts bleibt für immer verloren.

Der Kult des Verschlingers folgte einem obskuren Buch von Prophezeiungen über das Ende der Welt und reiste ins Nejeor-System, wo sie die Stadt Istamak entdeckten. Die Kischi begegneten ihnen zunächst freundlich, doch schnell entdeckten die Kultanhänger die Fabrik und erkannten sie als entscheidende Informationsquelle, die sie zum Werkzeug der ultimativen Vernichtung führen sollte. Sie taten alles in ihrer Macht Stehende, um alle Informationen zu plündern, die darin zu finden waren, wobei sie zahlreiche Kischi ermordeten. Die Kultanhänger brachten die Position des Tors der Zwölf Sonnen in Erfahrung, brachen forthin auf und ließen nur Chaos zurück. Xavra, ein Kischi-Jagdmeister und Berater des Häuptlings, hat sich und seine Anhänger in der Fabrik eingeschlossen, um sie vor allen anderen Eindringlingen zu beschützen. Eine kleine Gruppe von Kischi, die von einem anderen Ratgeber namens Tzayl angeführt wird, protestierte gegen diesen Verstoß gegen die Tradition und wurde aus dem Hauptstamm ausgestoßen. Die Ausgestoßenen haben einen Platz in der Ruinenstadt gefunden, wo sie überleben können, doch haben die beiden Kischi-Fraktionen in den letzten Tagen einige Male Auseinandersetzungen begonnen. Die Situation ist noch nicht zum vollen Bürgerkrieg eskaliert, und Tzayls neu entdeckter Glauben an den Gott Talavet könnte dazu beitragen, sie wieder zusammenzubringen – wenn zuvor Xavras Kischi besiegt werden können.

TEIL 1: AIONEN IM DRIFT

Am Ende von „Splitterwelten“ haben die SC erfahren, dass der Kult des Verschlingers in Richtung eines abgelegenen Gebiets in der Leere aufgebrochen ist, welches als das Nejeor-System bekannt ist, um zu erfahren, wo sich der Stellardegenerator befindet. Die Kultanhänger haben einen ziemlichen Vorsprung, doch wenn die SC das Bedürfnis verspüren, zur Absalom-Station (oder einem anderen sicheren Zufluchtsort) zu reisen, um ihre Vorräte aufzufüllen und mit Chiskisk zu sprechen, ihrem Kontakt in der Gesellschaft der Sternenkundschafter, können sie das natürlich tun. Das Schirron oder andere NSC, die von der Mission der SC wissen, sollten betonen, wie dringlich die Situation ist und die Charaktere drängen, so schnell wie möglich ins Nejeor-System aufzubrechen. In der Zwischenzeit hat die Leichenflotte weiterhin ein Auge auf den Peilsender, den sie im vorherigen Abenteuer am Schiff der SC platziert haben, doch sie ist noch nicht bereit, in Aktion zu treten und will erst zuschlagen, wenn die Zeit bereit ist (siehe *Starfinder-Abenteuerpfad #5: Das Dreizehnte Tor*).

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

DIE REISE ZUM NEJEOR-SYSTEM

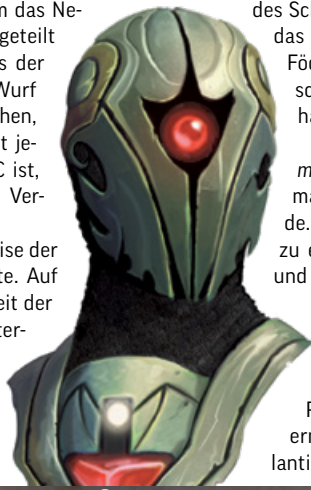
Auch wenn die SC die Koordinaten für das Nejeor-System haben, müssen sie dennoch einen Kurs durch den Drift planen, um dorthin zu gelangen. Ein erfolgreicher Wurf auf Steuerung gegen SG 25 ist erforderlich, damit die Astrogation problemlos funktioniert. Die Anzahl der Reisetage, um das Nejeor-System zu erreichen, entspricht 5W6 geteilt durch den Driftrichtwert des Raumschiffs der SC, egal wo die SC starten. Wenn die SC den Wurf auf Steuerung um 10 oder mehr nicht bestehen, erhöht sich die Reisezeit um 1W6 Tage. Es ist jedoch egal, wie schnell das Raumschiff der SC ist, für den Augenblick wird ihnen der Kult des Verschlängers einen Schritt voraus sein.

Dies ist wahrscheinlich die erste längere Reise der SC durch den Drift zu einem Ort in der Weite. Auf der Reise solltest du die seltsame Trostlosigkeit der Übergangsebene betonen. Anstatt der von Sternen gespickten tiefen Schwärze, ist der Drift eine Masse aus rosafarbener und violetter Energie, die gleichzeitig das Schiff zu umhüllen scheint und unglaublich weit entfernt wirkt, so dass man nur schwer Geschwindigkeit und Zeit einschätzen kann. Wachsame SC sehen vielleicht Brocken anderer Ebenen, die der Drift verschlungen hat, vorbeiziehen – einen titanischen, aber leeren Thron aus Basalt, der mit Bildern sich vergnügender Teufel verziert ist, eine einzelnes Zahnrad aus Metall, groß wie eine Stadt, eine gigantische Brücke, auf der eine uralte, verlassene Stadt erbaut zu sein scheint, und so weiter.

Während sich der computerisierte Autopilot ihres Raumschiffs sich um den Großteil des Flugs kümmert, wenn der Kurs festgelegt wurde, können die SC ihre Zeit verbringen, wie sie es wollen. Wenn sie keine Forschung haben, die sie durchführen wollen, keine Gegenstände, die sie fertigen möchten, keine Krankheiten, die Zeit brauchen, um zu heilen, dann kannst du ihnen einfach mitteilen, wie viel Zeit die Reise in Anspruch nehmen wird und direkt mit der Begegnung mit der *Schrecklichen Symmetrie* (siehe unten) fortfahren. Alternativ kannst du die Reise mit der einen oder anderen Zufallsbegegnung würzen, besonders wenn die SC mehr EP brauchen, um die 7. Stufe zu erreichen. Auf den Seiten 46–53 findest du weitere Informationen über den Drift.

DIE SCHRECKLICHE SYMMETRIE (HG 8)

Nach mehreren Tagen ihrer Reise durch den Hyperraum (ungefähr nach dem halben Weg) passiert das Raumschiff der SC mehrere gigantische, dunkle Wolken, in deren Inneren gelegentlich Blitze zucken. Ein SC, der den Posten des Wissenschaftsoffiziers einnimmt, kann einen Wurf auf Computer gegen SG 25 versuchen, um die Wolken zu scannen; ein Erfolg offenbart, dass es sich um Bestandteile der Ebene der Luft handelt, die vom Drift absorbiert worden sind – im Endeffekt Gewitterwolken, die von der Umgebungsenergie der Ebene zusammengehalten werden. Wenn der Wurf des Charakters den SG des Wurfs um 10 oder mehr übertrifft, bemerkt er außerdem, dass ein Schiff gerade dabei ist, eine der Wolken zu verlassen. Die SC können sofort die Kampfstationen bemannen und einen Raumkampf beginnen, wenn sie das möchten (dabei erhalten sie einen Bonus von +2 auf den ersten Wurf auf Steuerung des Piloten in der ersten Runde).



AIONENGARDISTEN-SPEZIALIST

Wenn die SC das andere Raumschiff nicht bemerken, ehe es eine der Wolken verlässt, dann fällt es ihnen sofort auf, wenn es in Sicht kommt. Es ist möglicherweise anders als alles, was sie bisher gesehen haben, doch erkennt ein SC, dem ein Wurf auf Kultur oder Technik gegen SG 30 gelingt, die Bauweise des Schiffs aus Holoscans oder Vidfeeds als typisch für das Sternenreich der Azlanti, eine expansionistische Föderation von Welten unter dem Befehl von Menschen, die Golarion vor Jahrtausenden verlassen haben.

Dieses Raumschiff ist die *Schreckliche Symmetrie*, ein Erkundungsschiff der größten Streitmacht im Sternenreich der Azlanti, der Aionengarde. Die Besatzung von zwei Mann war auf dem Weg zu einer Aufklärungsmission in ein anderes System und hat das Schiff der SC zufällig bemerkt. Nach einem Routinescan kamen die Besatzungsmitglieder zu dem Ergebnis, dass sie sich einen kleinen Umweg von ihren Pflichten leisten konnten, wenn das bedeutete, dass sie den Paktwelten einen kleinen, aber möglicherweise erniedrigenden Schlag versetzen konnten. Das Azlanti-Raumschiff eröffnet die Kommunikation mit den SC mit der folgenden Botschaft in der Gemeinsprache.

„Achtung, Paktweltenschiff. Dies ist die *Schreckliche Symmetrie* aus dem Sternenreich der Azlanti. Ergebt euch augenblicklich, und es wird euch kein Leid geschehen. In der Tat werdet ihr die unglaubliche Freude haben, zu einem weiteren kleiner Teil der gewaltigen Bevölkerung des Imperiums zu werden. Wenn ihr euch weigert, werden wir leider gezwungen sein, euch in Weltraumstaub zu verwandeln. Diese Botschaft wird nicht wiederholt.“

Die *Schreckliche Symmetrie* ist ein schlankes Raumschiff, das so viel Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit bietet, wie ein Langstreckenschiff seiner Größe bewältigen kann. Sie ist smaragdgrün und mit Azlanti-Symbolen versehen, die Aufmerksamkeit und Wachsamkeit bedeuten. Ihre Schubdüsen brennen weiß, als sie sich dem Schiff der SC nähert.

Die Aionengardisten erwarten nicht, dass die SC ohne Kampf kapitulieren, und sind bereit, wenn die Reaktion der Charaktere auf ihre Forderung ist, einen Raumkampf einzuleiten. Wenn die SC zu lange nicht reagieren, gehen die Azlanti davon aus, dass die SC etwas vorhaben und aktivieren ihre Zielerfassungssysteme. Wenn sich die SC tatsächlich ergeben (ein unwahrscheinliches Szenario) oder zumindest so tun, dann bereitet sich die *Schreckliche Symmetrie* dennoch darauf vor, das Feuer zu eröffnen, um das Schiff der SC vor einer möglichen Interaktion zu zermürben.

Raumschiffskampf: Wie es in dem Abschnitt im *Starfinder-Grundregelwerk*, der auf Seite 316 beginnt, genauer beschrieben ist, findet ein Raumschiffskampf auf einem Hexfeldraster statt. Die *Starfinder Flip-Mat: Weltraum* ist eine hervorragende Möglichkeit, diesen Kampf zu leiten. Das Schiff der SC und die *Schreckliche Symmetrie* beginnen den Kampf in 2W6+4 Hexfeldern Entfernung voneinander, ungefähr aufeinander ausgerichtet. Außerdem sind mehrere Wolken (nicht mehr als vier) an verschiedenen Stellen des Hexfeldrasters verteilt; eine Wolke nimmt zwischen einem und vier Hexfeldern ein. Ein Angriff, der ein Raumschiff treffen würde, das

sich in einer Wolke befindet, verfehlt das Ziel mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% (zielgelenkte Waffen wie Raketen oder Torpedos werden nicht zerstört, wenn sie aufgrund dieses Prozentwurfs verfehlen). Wenn ein Raumschiff seine Runde in einer Wolke beginnt, muss dem Piloten ein Wurf auf Steuerung gegen SG 26 gelingen, sonst wird das Schiff von einem Blitz aus elementarer Elektrizität getroffen, der dem Schiff in einem zufälligen Bereich 3W6 Schadenspunkte zufügt.

Die *Schreckliche Symmetrie* könnte gegen die Helden siegreich sein, indem sie ihr Schiff auf 0 Rumpfpunkte oder weniger reduziert, oder die SC könnten den Antrieb ihres Schiffs deaktivieren, um die Aionengarde zu täuschen (siehe dazu den Kasten „Totstellen“). In einem solchen Szenario musst du bestimmen, ob deine Spieler in der Stimmung für ein bisschen unmittelbare Action auf ihrem Raumschiff sind. Wenn du den Eindruck hast, dass sie einfach mit dem Abenteuer weitermachen wollen, versucht die Aionengarde nicht, sie zu entern und die SC gefangen zu nehmen. Stattdessen scannt das Azlanti-Schiff das ausgeschaltete Schiff der SC, um alle verfügbaren Informationen zu sammeln (wie die Besonderheiten der Systeme und welche Fracht sie transportieren). Die Spezialisten der Aionengarde bemerken dabei den Peilsender der Leichenflotte, und da sie vermuten, dass die untote Marine bald eintreffen wird, um zu Ende zu bringen, was sie begonnen hat, brechen sie ohne ein weiteres Wort auf, so dass die SC den restlichen Weg zu ihrem Ziel hinken können.

Ansonsten kannst du die Begegnung Entermanöver unten verwenden. Wenn du das tust, solltest du vielleicht eine der Zufallsbegegnungen auslassen, die stattfinden, wenn die Gruppe Istamak erkundet (siehe Seite 38), damit die SC nicht zu schnell zu mächtig werden.

SCHRECKLICHE SYMMETRIE

GRAD 6

Uhrwerx-Prisma (siehe vordere Umschlaginnenseite)

RP 65

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Schützenphase und immer, wenn das Schiff der SC weiter als 5 Hexfelder von der *Schrecklichen Symmetrie* entfernt ist, feuert der Bordschütze einen Aionentorpedo ab. Die Pilotin nutzt in jeder Runde, in der sie kein anderes Manöver verwenden muss, um das Schiff der SC auszuweichen, das Pilotenmanöver Ausweichen. Der Bordschütze und die Piloten nutzen beide jede Runde den Bonus durch ihren Computer.

Moral Mitglieder der Aionengarde ergeben sich nicht, daher aktiviert die Besatzung der *Schrecklichen Symmetrie* am Ende einer Runde, in der das Schiff auf 10 Rumpfpunkte oder weniger gebracht wurde, den Selbstzerstörungsmechanismus des Schiffes. Das Schiff explodiert in der Schützenphase der nächsten Runde, so dass die SC hoffentlich die Zeit haben, die Sprengzone zu verlassen, auch wenn die Pilotin der *Schrecklichen Symmetrie* versucht, das Schiff so nahe an die SC heran zu bringen wie möglich.

Belohnung: Wenn die SC die *Schreckliche Symmetrie* im Raumschiffskampf besiegen, erhalten sie 4.800 EP für die Begegnung.

ENTERMANÖVER (HG 9)

Die *Schreckliche Symmetrie* geht längs des Raumschiffes der SC und verbindet die Luftschleuse der beiden Schiffe mit-

TOTSTELLEN

Vielleicht wollen sich die SC tot stellen, wenn ihrem Schiff von der *Schrecklichen Symmetrie* übel mitgespielt wird, oder wenn sie ihre Feinde an Bord ihres Schiffs locken wollen, um eine vorteilhafte Position zu haben. Ein SC kann kurzfristig die Energieproduktion des Schiffs abschalten, was ein vollständiges Versagen des Energiekerns simuliert, wenn ihm ein Wurf auf Technik gegen SG 25 gelingt. Dazu ist im Raumschiffskampf eine Ingenieursaktion erforderlich. Ein derartig deaktiviertes Schiff hat noch ein Minimum an Licht, Lebenserhaltung und künstlicher Schwerkraft. Die Deaktivierung kann jederzeit von jedem SC an einem beliebigen Terminal des Schiffs rückgängig gemacht werden.

tels eines kurzen Übergangsschlauchs. Die Besatzungsmitglieder verwenden eine automatische Hackerausrüstung, um sich den Weg in das Schiff der SC zu bahnen. Das ist weder leise noch subtil, so dass die SC 1W4+1 Runden haben, um sich vorzubereiten und herauszufinden, durch welche Luftschleuse die Aionengardisten eindringen wollen. Der Kampf kann überall auf dem Raumschiff der SC stattfinden, wo sich die SC auf einen Hinterhalt vorbereiten, aber vermutlich in der näheren Umgebung der Luftschleuse.

Kreaturen: Die Besatzung der *Schrecklichen Symmetrie* besteht aus zwei Kundschaftern der Aionengarde, die an den besten Militärakademien der Azlanti ausgebildet wurden. Sie sind seit über einem Jahr Partner bei verschiedenen Aufklärungsmissionen und arbeiten gut zusammen.

AIONENGARDISTEN-SPEZIALIST (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 102 (Starfinder Alien-Archiv, Seite 6)

TAKTIK

Im Kampf Aionengardisten-Spezialisten sind extrem hoch ausgebildete Soldaten und versuchen immer aus überlegener Position heraus zu kämpfen und ihre Gegner auszuweichen. Diese Soldaten verwenden soweit möglich ihre Fähigkeit Schwächender Trick in der ersten Kampfphase, um einen Feind zu schwächen, den sie dann beide angreifen können. Sie koordinieren ihre Aktionen, um ihren Beschuss auf einen Feind nach dem anderen zu fokussieren, entweder gegen den, der am stärksten gepanzert ist oder am meisten Schaden verursacht.

Moral Diese Mitglieder der Aionengarde hatten niemals vor, in ein persönliches Feuergefecht mit den SC zu geraten, aber sie wissen, dass ihr Ruf auf dem Spiel steht. Wenn einer der beiden Aionengardisten auf weniger als 20 TP gebracht wird, versucht er sich laufend zur *Schrecklichen Symmetrie* zurückzuziehen, möglicherweise um das Selbstzerstörungssystem zu aktivieren (siehe „Entwicklung“, unten).

Entwicklung: Es ist ein Teil der strengen Ausbildung der Aionengardisten, es unwürdigen Ausländern nicht zu erlauben, Azlanti-Technologie in ihren Besitz zu bekommen, egal zu welchem Preis. Wenn die Kundschafter begreifen,

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



dass sie in eine Falle gelockt wurden, kehren sie zu ihrem Schiff zurück und versuchen wegzufiegen; das könnte zu einer Fortsetzung des Raumschiffskampfs führen. Wenn sie den Selbstzerstörungsmechanismus ihres Schiffs aktivieren, solange die beiden Schiffe verbunden sind, schließt sich die Luftschleuse der *Schrecklichen Symmetrie* automatisch, so dass ein erfolgreicher Wurf auf Technik gegen SG 40 notwendig ist, wenn die SC an Bord wollen, um die Selbstzerstörungssequenz abzubrechen. Ansonsten kann ein SC, dem ein Wurf auf Steuerung gegen SG 18 gelingt, das Schiff von dem Verbindungsschlauch befreien und sich weit genug von der Explosion entfernen, um keinen Schaden zu erleiden. Die SC haben drei Versuche für diese Probe, bevor die *Schreckliche Symmetrie* explodiert.

Wenn es den SC gelingt, einen der Aionengardisten lebend zu fangen, schluckt dieser sofort eine versteckte Zyanidkapsel, um nicht verhöhrt zu werden.

Schätze: Wenn die SC irgendwie Ausrüstung der Aionengarde in ihren Besitz bekommen, stellen sie schnell fest, dass Waffen und Rüstung biometrisch versiegelt sind, damit niemand außer ihrem Besitzer sie verwenden kann. Mit einer Stunde Arbeit kann ein SC, dem ein Wurf auf Technik gegen SG 30 gelingt, diese Sicherheitsvorkehrung bei einem Ausrüstungsteil aufheben. Misslingt der Wurf um 10 oder mehr, wird das Ausrüstungsteil unbrauchbar und dient nur noch als Ersatzteillager bei der Fertigung und Reparatur anderer Gegenstände. Aufgrund der Seltenheit dieser Ausrüstung muss ein SC einen Wurf auf Kultur oder Diplomatie gegen SG 28 schaffen, um einen Käufer zu finden, der auch glaubt, dass es sich um authentische Produkte handelt; allerdings erwirbt der Käufer die Rüstung und Waffen für 20% ihres Einkaufspreises (anstelle von 10%). Wenn die SC die Waffen freigeschaltet haben, er-

halten sie auf diesen Wurf einen Situationsbonus von +2. SC, die die Waffen verwenden wollen, stellen fest, dass sie normale Munition für Langwaffen verwenden.

Wenn sich die *Schreckliche Symmetrie* selbst zerstört, können die SC einige Minuten damit verbringen, die Überreste zu durchsuchen. Es gibt nichts wirklich Nützliches zu finden, aber jegliches Material, das sie aufsammeln, kann verwendet werden, um die Baupunkte zu rechtfertigen, die sie das nächste Mal ausgeben, wenn sie ihr Raumschiff aufrüsten wollen.

TEIL 2: ISTAMAK, DIE VERGESSENE STADT

Die SC verlassen den Drift sehr nahe dem sechsten Planeten des Nejeor-Systems, einem System aus neun Planeten mit einer gelben Zwergsonne. Die ersten beiden Planeten teilen sich tatsächlich eine gemeinsame Umlaufbahn, doch ist einer immer auf der gegenüberliegenden Seite der Sonne vom anderen; beide sind heißes, felsiges Ödland. Der dritte, sechste und achte Planet sind Gasriesen mit Strudeln aus jeweils andersfarbigem Gas. Der vierte Planet ist von versteinerten Wäldern übersät, und der fünfte Planet verfügt über eine Vielzahl aktiver Vulkane, welche die ganze Zeit Asche in die Luft speien. Der siebte und neunte Planet sind kalte, leblose Felsen. Der dritte, vierte, fünfte, sechste und siebte Planet sind die einzigen mit Monden, die unterschiedliche Zusammensetzungen haben.

NEJEOR VI

Wenn die SC eintreffen, haben sie keine Hinweise darauf, wohin der Kult des Verschlingers auf seiner Suche gegangen ist. Allerdings zeigt sogar ein oberflächlicher Scan der Planeten des Systems, dass nur einer von ihnen irgendwelche Lebenszeichen zeigt: Nejeor VI, der Planet, dem sie im Augenblick am nächsten sind. Es dauert 1W8 Stunden, bis die SC den Gasriesen erreichen und in die Umlaufbahn eintreten. Sobald sie eingetroffen sind, kann ein SC, dem ein Wurf auf Computer gegen SG 10 beim Scan des Planeten gelingt, die Lebenszeichen auf einer schwebenden Metropole in der Stratosphäre ausfindig machen, die direkt über den brodelnden Wolken von Nejeor VI sitzt. Teile der Stadt sind verfallen, andere Bereiche von Bäumen und anderen Pflanzen überwuchert. Ein SC, dem der Wurf um 5 oder mehr gelingt, bemerkt, dass die Energiesignaturen, die normalerweise aus einer Siedlung dieser Größe kommen würden (Energie von einem Kraftwerk, kabellose Signale und so weiter), schwach und unbeständig sind. Ein SC, dem der Wurf um 10 oder mehr gelingt, stellt außerdem fest, dass diese Stadt Jahrtausende alt ist und dass das Alter die Ursache für den Verfall ist (sie wurde also nicht von einer äußeren Quelle zerstört). Unabhängig davon, was der Wurf zutage bringt, können die SC sehen, dass es nur einen sicheren Ort gibt, an dem sie ihr Schiff landen können: eine smaragdgrüne Landeplattform in den Außenbereichen der Stadt. Alle anderen möglichen Landebereiche der Metropole sind entweder instabil oder von undurchdringlichem Dickicht bedeckt.

Es dauert 1W2 Stunden, bis das Schiff der SC nach Istamak geflogen und gelandet ist. Mehr Informationen über Istamak und Nejeor VI als Ganzes findest du auf Seite 38.

SMARAGD-LANDEPLATTFORM (HG 8)

Die SC landen auf der Smaragd-Landeplattform, einer der wenigen Landeplattformen, die in der südöstlichen Ecke der Stadt aus den Wolken ragen, und die einzige, die noch nutzbar ist. Wie weite Teile der übrigen Stadt scheint die Plattform aus einem dicken, kaum durchsichtigen Kristall zu bestehen, doch ist das Material tatsächlich ein einzigartiges Polymer, das die Kischalis erschaffen haben und das dem Zahn der Zeit getrotzt hat. Eine leuchtend grüne Flechte wächst an der Unterseite der Plattform, was die einzige intakte Landegelegenheit wie eine gewaltige Platte aus Smaragd aussehen lässt. Die Plattform kann ein Großes oder kleineres Raumschiff aufnehmen, jedoch ist die Ausrüstung, die verwendet werden würde, um ein gelandetes Schiff zu reparieren oder aufzutanken, schon vor langer Zeit verfallen oder von den Kischis geplündert worden. Die Bewohner der Stadt kratzen manchmal die Flechten von der Unterseite der Plattform, um ihre Ernährung zu ergänzen.

Der Großteil der Plattform ist dem offenen Himmel ausgesetzt; die dichten Wolken von Nejeor VI drehen sich träge unter ihr. Ein Bogengang streckt sich über einen 3 Meter breiten Steg, der mit Stegen von anderen Landeplattformen verbunden ist und zur Hafenmeisterei führt. Ein holografisches Schild in Kischalisch (einer Sprache, mit der die SC nicht vertraut sind) erstreckt sich über den Bogengang; ein SC, der unter dem Effekt des Zaubers *Sprachen verstehen* (oder einem ähnlichen Effekt) steht, kann sehen, dass nur ein Wort auf dem Schild noch funktioniert: Istamak.

Die Kultanhänger des Verschlingers haben ihr Raumschiff hier gelandet, ehe sie in die Stadt eingedrungen sind und die Informationen geplündert haben, die sie suchten (siehe „Abenteuerhintergrund“ auf Seite 3, um mehr zu erfahren). Die Abreise der Kultanhänger war eilig, und ein SC, dem ein Wurf auf Wahr-

EXPERTENWISSEN

Im Lauf dieses Abenteuers werden die SC auf Gemälde und Mauerbilder stoßen, die die Kischis der Stadt gefertigt haben, sowie auf andere Facetten ihrer Kultur. Meistens können die SC ihre Fertigkeit Kultur verwenden, um diese Hinweise zu analysieren und zu entschlüsseln, doch einige SC könnten in einer relevanten Berufsfertigkeit geübt sein, beispielsweise Anthropologie oder Archäologie. Du solltest den SC erlauben, diese Fertigkeiten anstelle von Kultur zu verwenden, wenn es angemessen ist, und du könntest sogar den aufgeführten SG um 2 verringern, um sie dafür zu belohnen, dass sie Charakterressourcen in ein so begrenztes Wissensgebiet gesteckt haben.

nehmung gegen SG 25 gelingt, bemerkt einige Brandspuren auf dem Polymer, die durch die Hitze eines anderen landenden oder abhebenden Schiffs entstanden sind. Ein SC, dem ein Wurf auf Naturwissenschaften gegen SG 22 gelingt, während er die Brandspuren untersucht, kann erkennen, dass sie weniger als einige Tage alt und typisch sind für die unsichere Qualität der Triebwerke des Kultes des Verschlingers.

Kreaturen: Als der Kult des Verschlingers aufgebrochen ist, wurde hier ein kleines Rudel von Kischi-Kriegern stationiert, um auf ihre Rückkehr zu warten (die Kischis verstehen das Konzept von Raumreisen nur bedingt und glauben, dass die Maschine, die die Kultanhänger hergebracht hat, Teil einer Prüfung durch ihre Ahnen ist). Sobald das Schiff der SC landet, verstecken sich die Kischis an der Unterseite der Plattform. Dabei verwenden sie ein Klettergeschirr, mit dem sie normalerweise die Flechten ernten. Diese Kischis sehen keinen wirklichen Unterschied zwischen den SC und den Kultanhängern, die sie angegriffen haben, und haben daher kein Interesse daran, mit ihnen zu sprechen. Einige Augenblicke, nachdem die SC ihr Raumschiff verlassen haben, klettern die Kischi-Krieger an verschiedenen Punkten am Rand der Landeplattform empor und greifen an. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, kann in der Überraschungsrunde agieren.

KISCHI (4)

HG 4

EP je 1.200

TP je 60 (siehe Seite 59)

Schätze: Neben ihrer analogen Ausrüstung hat einer der Kischis einen *Instinktiven Stabilisator* (siehe Seite 45) mitgebracht, für den Fall, dass einer seiner Kameraden im Kampf gegen die zurückkehrenden Fremden verwundet wird. Eine zweite Kischi hat eine Handvoll Flechten bei sich, die sie sich als Imbiss für die Wartezeit gegriffen hat. Ein SC, dem ein Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 18 gelingt, erkennt, dass der hellgrüne Klumpen aus von Algen erfüllten Pilzen nicht giftig, aber für Menschen und die meisten anderen Humanoiden ungenießbar ist.

Entwicklung: Wenn die SC einen der Kischi-Krieger lebend gefangen nehmen können, brauchen sie den Effekt der Zaubersprachen *verstehen*, *Sprachen weitergeben* oder *Zungen*, um ihn oder sie zu befragen, da alle Kischis in Istamak eine vulgäre Form des Kischalischen sprechen. Der Kischi-Krieger spuckt

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
● ISTAMAK, ●
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

SPRACHEN IN ISTAMAK

Im Lauf dieses Abenteuers werden die SC auf zwei verwandte Sprachen stoßen. Alle Schilder und anderen Schriftstücke aus der Vergangenheit, sowie die Sprachnachrichten auf uralten Datenpads, sind in Kischalisch, der Sprache der längst ausgestorbenen Kischalis. Die Kischi, die aktuellen Bewohner von Istamak, sprechen Vulgärkischalisch, eine moderne Version der Ursprungssprache. Es gibt keine Schriftform von Vulgärkischalisch, und der gesprochene Satzbau weicht oft stark vom Kischalischen ab. Ein SC, der eine dieser Sprachen versteht (durch einen Zauber wie *Sprachen weitergeben* oder weil er einen Rang in der Fertigkeit Kultur wählt, wenn er eine Stufe aufsteigt) kann grundlegende Konzepte in der anderen Sprache verstehen, wenn ihm ein Kulturwurf gegen SG 20 gelingt. Wenn dem SC der Wurf um 10 oder mehr Punkte misslingt, unterläuft ihm eine falsche Deutung der Botschaft oder Sprache, die er verstehen wollte.

sie zornig an und sagt „Istamak wird sich euch verdorbenen Dämonen stolz widersetzen.“ Er lacht höhnisch, wenn die SC Unwissen zeigen (entweder darüber, wo sie sind oder was hier geschehen ist). Wenn einem SC ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 31 oder Einschüchtern gegen SG 26 gelingt, erklärt der Krieger, dass ihr Volk als die Kischi bekannt sind, dass sie in der umliegenden Stadt Istamak leben, und dass sie vor kurzer Zeit von einer Gruppe von Fremden angegriffen wurden, die „Knochen trugen und mit wildem Zorn kämpfen“.

TREFFEN MIT DEN AUSGESTOSSENEN

Von der Landeplattform aus können die SC in die Hafenmeisterei eindringen, einen Ort, an dem Händler und Besucher der Stadt ihre Waren verzollten und die passenden Formulare ausfüllten. Heutzutage dient sie mehr als Ausgangspunkt für die Flechtensammlung. Das Innere des Gebäudes wurde vor langer Zeit ausgeschlachtet, und die Wände sind mit Wandgemälden in einfacher Farbe und Kohle bedeckt. Die Bilder scheinen die Sonne in verschiedenen Positionen im Verhältnis zur Smaragd-Landeplattform zu zeigen; neben jedem dieser Bilder befinden sich mehrere Zählstriche. Ein SC, der 20 Minuten damit verbringt, das Wandbild zu untersuchen und einen Wurf auf Kultur gegen SG 25 schafft, erkennt schnell, dass die Wandbilder eine Art Kalender darstellen, der die besten Zeitpunkte im Jahr anzeigt, in denen Flechten gesammelt werden können.

Kurz nach dem Eintreten der SC bemerken sie draußen Kampflärm. Ein leerer Fensterrahmen erlaubt einen Blick auf die Straße vor dem Gebäude, wo zwei kleine Gruppen von Kischi miteinander kämpfen. Beide Gruppen haben jeweils einen Verlust erlitten und auf jeder Seite nur noch drei stehende Kämpfer. Aufgrund des Empfangs, den die SC auf der Landeplattform erhalten haben, wollen sie sich vielleicht nicht einmischen, doch ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 22 gelingt, bemerkt, dass die Kischi einer Seite alle ein auffälliges, wenn auch grobschlächtiges Zeichen auf der Rüstung

tragen: den Umriss einer schildartigen Form mit einer umgedrehten Träne, die durch die Spitze bricht, sowie einen Kreis in der Mitte. Ein SC, dem ein Wurf auf Mystik gegen SG 18 gelingt, erkennt das Symbol als das der rechtschaffenen neutralen Gottheit Talavet, der Göttin der Gemeinschaft, Selbstständigkeit und Tradition. Diese Kischi sind Ausgestoßene aus dem Hauptstamm, und die SC werden vermutlich bald ihre Geschichte erfahren. Die andere Gruppe von Kischi sind ähnlich gekleidet wie die, die die SC an der Landeplattform angegriffen haben.

Wenn sich die SC auf der Seite der Ausgestoßenen in den Kampf einmischen wollen, ist nur eine kleine Gewaltdemonstration notwendig, um die anderen Kischi zu vertreiben, da diese den Kampf ohnehin fast verloren haben. Sie könnten einen Schuss aus einer Langwaffe oder schweren Waffe abfeuern, eine Granate werfen, einen Zauber des 2. Grades oder höher wirken, wenn dieser einen auffälligen oder anderweitig offensichtlichen Effekt hat, oder einen Wurf auf Einschüchtern gegen SG 30 schaffen. Das sorgt dafür, dass die anderen Kischi den Kampf beenden und in die Stadt laufen, erweckt aber auch die Aufmerksamkeit der Ausgestoßenen.

Selbst wenn die SC nichts tun, gewinnen die Ausgestoßenen das Scharmützel nach kurzer Zeit. Es wird aber deutlich, dass einer der verbleibenden drei schwer verwundet ist. Seine beiden Gefährten scheinen nicht die Fähigkeiten haben, ihm zu heilen, und wollen seinen Zustand nicht verschlimmern, indem sie ihn bewegen. Sie schicken ein kurzes Gebet in den Himmel, und wenn die SC ihre Abzeichen noch nicht gesehen oder identifiziert haben, kann ein SC, dem ein Wurf auf Mystik gegen SG 18 gelingt, die Ähnlichkeit der Gesten des Gebets zu denen erkennen, die in den Paktwelten an Talavet gerichtet werden. Ein SC, dem ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 20 gelingt, bemerkt auch, dass die Anbetung der Kischi leicht unbeholfen wirkt, als hätten sie sie erst vor kurzer Zeit erlernt. Ein SC, der unter dem Effekt des Zaubers *Sprachen verstehen* steht, kann sofort den Namen „Talavet“ aus dem Gebet heraus hören.

Wenn sich die SC den Ausgestoßenen noch nicht gezeigt haben, läuft einer der nicht verwundeten Kischi los, um Hilfe zu holen. Die andere unverletzte Kisch summt ihrem verletzten Freund beruhigende Laute zu. Wenn die SC nichts tun, kehren eine Stunde später einige Kischi mit einer improvisierten Trage zurück und bringen den Verwundeten fort. Die SC können dann versuchen, ihnen heimlich zu folgen, wenn sie wollen (siehe „Wolkenheim-Gemeinschaftszentrum“ auf Seite 9), doch muss ihnen ein konkurrierender Heimlichkeitswurf gegen die Wahrnehmung der Kischi gelingen (verwende die Spielwerte für Kischi, die du auf Seite 59 findest), um unentdeckt zu bleiben. Alternativ können sie Istamak allein erkunden (siehe „Istamak erkunden“ auf Seite 12), doch werden ihnen dabei wichtige Hinweise entgehen.

Die SC haben die Gelegenheit, freundlichen Kontakt mit den ausgestoßenen Kischi aufzubauen, doch ist Frieden nicht garantiert. Sobald sich die SC zeigen, werden die Kischi wachsam sein, weil sie nicht wissen, was die Absichten der SC sind. Die ausgestoßenen Kischi greifen Außenstehende nicht sofort an wie die an der Landeplattform (besonders wenn sie in der Unterzahl sind, wie im Augenblick), aber sie haben eine anfängliche Einstellung von Unfreundlichkeit. Wenn sich die SC mit gehalferten Waffen und sichtbar leeren Händen nähern, können sie sich auf 9 Meter nähern. SC, die versuchen wollen, den verwundeten Kisch zu heilen oder einen Zauber wie *Sprache weitergeben* zu wirken, damit die Kischi sie verstehen, müssen näher kommen. Indem sie ruhig sprechen und einen Wurf

auf Diplomatie gegen SG 26 schaffen, können die SC die Einstellung der Kischi auf Gleichgültig anheben und sich weitere 3 Meter nähern. Die Kischi senken dann ihre Waffen und beginnen in Vulgärkischalisch zu fragen, wer die SC sind und was ihre Absichten sind.

Unglücklicherweise können die SC diese Fragen nicht beantworten, wenn sie nicht Zugriff auf den Zauber *Zungen* haben. Ein SC, der zum Himmel deutet und ein Raumschiff mit Gesten abbildet (oder andere passende Gesten vollführt, die ihre friedlichen Absichten zeigen) und einen Wurf auf Kultur oder eine passenden Berufsfertigkeit gegen SG 21 schafft, kann die Idee übermitteln, ohne eine Sprache mit den Kischi teilen zu müssen. Nach einem letzten erfolgreichen Wurf auf Diplomatie gegen SG 21 (mit oder ohne gemeinsame Sprache) dürfen die SC nahe genug heran kommen, um den verwundeten Kisch zu heilen oder *Sprache weitergeben* auf einen anderen Kisch zu wirken. Eine Gruppe, die den verwundeten Kisch heilt, erlangt das Vertrauen der Ausgestoßenen. Ansonsten brauchen die SC einige Minuten, in denen sie erklären, wer sie sind, wenn sie mit einem der Ausgestoßenen eine Sprache teilen, oder wortlos ihre friedlichen Absichten kundtun, wenn sie es nicht tun, ehe die ausgestoßenen Kischi entscheiden, dass die SC keine unmittelbare Bedrohung sind. Wenn einer der Ausgestoßenen Hilfe holen gegangen ist, kehren diese Kischi bald zurück, um den verwundeten Ausgestoßenen zum Wolkenheim zu bringen; ansonsten bitten die Kischi die SC um Hilfe, um ihren verwundeten Gefährten zu transportieren (wenn er noch nicht geheilt wurde). Nach einigen Minuten Diskussion untereinander entscheiden die ausgestoßenen Kischi, die SC zu Herold Tzayl zu bringen, ihrem Anführer (siehe „Wolkenheim-Gemeinschaftszentrum“, rechts).

Wenn die SC die feindseligen Kischi vertrieben haben, erhalten sie einen Situationsbonus von +2, um mit diesen Kischi zu kommunizieren.

Belohnung: Wenn die SC friedlichen Kontakt mit den ausgestoßenen Kischi aufbauen, belohne sie mit 1.600 EP.

WOLKENHEIM- GEMEINSCHAFTSZENTRUM

Entweder weil sie das Vertrauen der ausgestoßenen Kischi erlangt oder sie verfolgt haben, können die SC das Territorium der Ausgestoßenen entdecken: eine kleine Ansammlung von verfallenen Wohngebäuden, die einst als Wolkenheim-Wohnanlagen (siehe Seite 43) bekannt waren, erbaut um ein robustes Gemeinschaftszentrum. Man muss ungefähr 30 Minuten gehen, um den Bereich vom Raumhafen aus zu erreichen.

Wenn die SC heimlich den ausgestoßenen Kischi zu diesem Ort gefolgt sind, können sie versuchen, hier friedlichen Kontakt zu ihnen aufzunehmen, auf ähnliche Weise wie auf Seite 8 unter „Treffen mit den Ausgestoßenen“ beschrieben. Sie erhalten die gleiche Belohnung, wenn sie erfolgreich sind. Setze dann das Abenteuer fort, als ob die Kischi die SC hierher geführt hätten. Wenn die SC nicht erfolgreich sind, werden sie ihre Erkundung der Stadt ohne Führer durchführen müssen (siehe „Istamak erkunden“, Seite 11).

Wenn die ausgestoßenen Kischi die SC führen, bringen sie die Abenteurer ins Gemeinschaftszentrum. Der genaue Name des Gebäudes ist längst verblissen, doch ist der Bereich über der Vordertür mit einem großen (und ziemlich frisch gemalten) Symbol von Talavet gekennzeichnet. Einige jüngere Kischi halten sich in dem Bereich vor dem Gebäude auf und spielen ein Spiel mit einem Ball und zwei vertikalen Ringen auf gegenüberliegenden Seiten des Platzes. Dutzende anderer Kischi sind in der Nachbarschaft sichtbar. Sie kümmern sich um kleine Gärten, reparieren die Gebäude oder pflegen Waffen und Rüstungen. Viele von ihnen halten bei dem inne, was sie tun, um die Fremden anzustarren, wenn die SC ins Gebäude geführt werden. Es ist offensichtlich, dass der Innenraum vor kurzer Zeit in eine kleine Kirche umgewandelt wurde, und der Großteil des Dekors besteht aus eilig erschaffenen Symbolen von Talavet.

Die SC lernen den Anführer der Ausgestoßenen kennen: Herold Tzayl, die eine einfache braune Robe und ein buntes Tuch um den Kopf trägt. Sie hat viele Fragen an die SC, und um die Situation zu erleichtern, wirkt sie *Sprachen weitergeben* an

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
● ISTAMAK, ●
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



WOLKENHEIM-GEMEINSCHAFTSZENTRUM

jeden SC, der nicht bereits Vulgärkischalisch sprechen kann. Tzayl will wissen, wer die SC sind, woher sie kommen, ob sie mit den Fremden zu tun haben, die sie vor einigen Tagen angegriffen haben, und warum sie nach Istamak gekommen sind. Sie ist aber auch bereit, Fragen zu beantworten, die die SC haben. Du findest die Spielwerte von Herold Tzayl auf Seite 11, für den unwahrscheinlichen Fall, dass du sie benötigst.

Es folgen einige Fragen, die die SC Herold Tzayl stellen könnten, sowie ihre Antworten.

Was ist das hier für ein Ort? / Wer bist du? „Wir sind die Kischi, die Beschützer von Istamak, dem Land unserer Ahnen.“

Warum kämpft ihr gegeneinander? „Ihr seid in unruhigen Zeiten zu uns gekommen. Die, die ihr um euch seht, wurden

vor einer Weile aus ihrem Zuhause verstoßen, weil sie es wagten, die Wahrheit über Jagdmeister Xavras Schändung der Tradition auszusprechen. Und jetzt kämpfen wir in den Straßen, um uns zu beschützen. Es ist sehr traurig.“

Wer ist Jagdmeister Xavra? / Ist Jagdmeister Xavra euer Anführer? „Jagdmeister Xavra ist einer der engsten Berater von Häuptling Hoyfeq. So wie ich, bis ich mich gegen Xavras Taten gestellt habe. Er hat unseren großen Tempel besetzt, in einem fehlgeleiteten Versuch, ihn zu beschützen; ich glaube noch immer, er sollte allen offen stehen. Der Häuptling wusste, dass ich die Sache nicht ruhen lassen würde, und so verbannte er mich für meine Bemühungen.“

Wisst ihr etwas über den Stellardegenerator?

„Dies ist nicht das erste Mal, dass ich diesen Namen höre. Die anderen Fremden haben danach gefragt, ehe sie unseren Tempel entweiht haben.“

Welche anderen Fremden? „Sie sind wie ihr in einer Wolke aus Metall eingetroffen, doch war sie anders geformt und gefärbt. Ihre sah zornig aus, wie auch ihre Kleider. Wir haben sie in unserem großen Tempel willkommen geheißen, doch sie haben das Gewölbe der Geschichten entweiht und uns angegriffen, wobei sie viel Tod und Zerstörung verursacht haben. Dann sind sie in ihre Wolke zurückgekehrt und in den Himmel aufgestiegen.“

Könnt ihr uns vom Großen Tempel erzählen? „Der Fabtempel ist unseren Vorfahren heilig, und so bewahren wir ihn, wie unsere Tradition verlangt. Er stand allen offen, bis vor kurzer Zeit. Nachdem die Fremden aufgebrochen sind, hat sich Jagdmeister Xavra mit einigen seiner Krieger eingeschlossen und behauptet, der Tempel müsse vor anderen Fremden geschützt werden. Ich stellte mich gegen seine Entscheidung, und der Häuptling verstieß mich, weil ich meine Meinung sagte. Glücklicherweise war ich nicht die einzige, die dieser Meinung war, und meine Nachbarn schlossen sich mir an im Exil.“

Was ist das Gewölbe der Geschichten? „Einer von vielen gesegneten Bereichen im Fabtempel. Es ist eine große Sammlung der Weisheit unserer Ahnen, aufbewahrt in heiligen Kristallen. Manchmal besuchte ich früher das Gewölbe, wenn ich eine tiefgreifende, unbeantwortete Frage hatte. Ich verstehe Vieles von den Worten nicht, doch habe ich immer Weisung im Gewölbe der Geschichten gefunden. Aus diesem Grund sollten alle den Fabtempel besuchen können.“

Wie gelangen wir in diesen Tempel? „Die Türen sind von innen verschlossen und können nur geöffnet werden, wenn Xavra es erlaubt.“ Sie denkt für einen Augenblick nach. „Aber ich habe die Stimmen der Ahnen von einem weiteren Weg ins Innere sprechen hören. Wenn ihr ihnen lauscht, könnt ihr vielleicht auch aus ihren Einsichten profitieren. Aber zunächst müsst ihr euch als würdig erweisen, diese Stimmen selbst zu hören“ (wie die SC dies tun können, wird unter „Die Stimmen der Ahnen“ auf Seite 11 genau beschrieben).

Woher weißt du von Talavet? / Wieso hast du begonnen, sie zu verehren? „Du meinst die Geschichtenerzählerin? Bis vor kurzer Zeit habe ich, wie mein gesamtes Volk, unsere Ahnen geehrt, deren Werke ihr überall um uns herum sehen könnt. Ich habe noch immer großen Respekt vor ihnen, doch als ich verstoßen wurde, empfing ich eine Vision einer weisen Frau, die mir eine wundervolle Geschichte erzählte – eine Geschichte darüber, dass ich eine wichtige Rolle darin spielen würde, mein Volk zusammenzuhalten und dafür zu sorgen, dass die Traditionen unserer Ahnen stark blieben. Daher fürchte ich meine Verbannung nicht mehr, und sehe sie vielmehr als eine Möglichkeit, meine Gemeinschaft zu stärken. Ich glaube, ihr seid ein Teil dieser Geschichte.“



TZAYL

Können wir uns hier ausruhen? / Kannst du uns heilen? „Ihr scheint freundlicher zu sein als unsere letzten Besucher, und dieser Bereich der Stadt hat mehr Platz, als wir im Augenblick verwenden. Wenn ihr einen sauberen Raum findet, könnt ihr ihn so lange verwenden, wie ihr wollt. Und wenn ihr dabei helfen könnt, die Schäden die die anderen Fremden unserem Volk beigebracht haben zu lindern, dann biete ich euch gerne den Segen der Geschichtenerzählerin um eure Wunden zu heilen und Leiden zu mildern.“

TZAYL

HG 5

EP 1.600

Kisch-Aspirantin

N Mittelgroßer Humanoider (Kisch)

Init +2 Sinne Dunkelsicht 18 m.; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

TP 60 RP 3

ERK 17; KRK 17

REF +4; WIL +8; ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +8 (1W4+5 H, archaisch)

Fernkampf Taktischer Kampfbogen +10 (1d8+5 S, archaisch)

Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten (KS 5)

beliebig oft—*Gedankenverbindung*

Bekannte Aspirantenzauber (KS 5; Fernkampf +10)

2. Grad (3/Tag)—*Mystische Heilung, Vorahnung*

1. Grad (6/Tag)—*Identifizieren, Schwächeres Zustand entfernen, Sprache weitergeben*

0. Grad (beliebig oft)—*Stabilisieren, Telekinetisches Geschoss*

Ausrüstung Akasha

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn sie genug Zeit hat, wirkt Tzayl *Reflexionsrüstung* aus ihrem Zauberkristall auf sich.

Im Kampf Tzayl ist mehr Gelehrte als Kämpferin, und so hält sie sich aus dem Nahkampf heraus und schießt mit ihrem Bogen oder wirkt *Telekinetisches Geschoss*. Sie heilt ihre Verbündeten, wenn es notwendig ist.

Moral Tzayl ergibt sich, wenn sich abzeichnet, dass der Kampf nicht gut für sie und ihre Verbündeten läuft. Sie hofft, dass ihre Angreifer gnädig sind.

SPIELWERTE

ST +0; GE +2; KO +1; IN +1; WE +5; CH +3

Fertigkeiten Kultur +11, Motiv erkennen +11, Mystizismus +16, Überlebenskunst +16

Sonstige Fähigkeiten Zugang zur Akasha-Aufzeichnungen

Sprachen Vulgärkischalisch

Ausrüstung einfache Acrochorenhaut (siehe Seite 44), Überlebensmesser (archaisch), taktischer Kampfbogen (siehe Seite 44) mit 20 Pfeilen, *Zauberjuwel: Reflexionsrüstung*

DIE STIMMEN DER AHNEN

Tzayl erklärt, dass es zwei bedeutsame Orte gibt, welche die Kischi aufsuchen, wenn sie die Stimmen ihrer Ahnen hören oder ihren Segen anstreben wollen. Zwar sind dies heilige Zeremonien für ihr Volk, doch sie gibt zu, dass seit fast einem Jahr nicht mehr viele Kischi diese ausgeführt haben. Vielleicht, so grübelt sie, hätten Xavra und seine Krieger nicht so schnell die Tradition gebrochen, wenn sie ein bisschen frommer ge-

DIE KISCHI UND ARCHAISCHES WAFEN

Die meisten der Kischi, mit denen es die Helden zu tun bekommen, sind mit archaischen Waffen ausgerüstet, wie es auch in ihren Spielwerten angegeben ist. Dabei solltest du nicht vergessen, dass solche Waffen 5 Punkte weniger Schaden gegen Ziele verursachen, außer diese Ziele tragen archaische Rüstung oder gar keine Rüstung. In den meisten Fällen bedeutet das, dass diese Angriffe gegen die SC 5 Punkte weniger Schaden verursachen. Die meisten Kischi tragen archaische Rüstungen, die auf Seite 44 näher beschrieben werden, aber das ist eigentlich nur wichtig, wenn die SC sie aus irgendeinem Grund mit archaischen Waffen angreifen.

wesen wären. Sie sagt auch, dass sie es nicht als problematisch erachtet, wenn die SC diese Riten ausführen; schließlich könnten sie die Gemeinschaft der Kischi dadurch besser verstehen.

Haus der Erneuerung: Tzayl beschreibt das Haus der Erneuerung als „Ort der Heilung und der Stille“, abhängig von den Kischi, die hierher pilgern. Kischi kommen hierher, wenn sie krank sind, körperlich oder spirituell, und treten in die Kammer in der Mitte des Gebäudes. Wenn die Ahnen das Herz des Kisch als wahrhaftig betrachten, kommen sie geheilt wieder hervor, manchmal sogar gesünder, als sie zuvor waren. Ansonsten sieht man die Pilger nie wieder. Tzayl erwähnt auch das Gerücht, dass das Haus der Erneuerung auf irgendeine Weise korrumpiert worden sein könnte. Das Haus der Erneuerung wird auf Seite 14 detailliert beschrieben.

Irrgarten der Geister: Tzayl erklärt, dass der Irrgarten der Geister trotz seines Namens kein furchterregender Ort ist. Vielmehr ist es der Ort, an dem „unsere Visionen der Ahnen am stärksten sind“. Kischi, die eine tiefere Verbindung mit der Geschichte der Stadt spüren wollen, meditieren hier. Tzayl erklärt, dass sich die Geister nicht zeigen, wenn die Absichten des Kisch nicht rein sind. Der Irrgarten der Geister wird auf Seite 18 genauer beschrieben.

AUFENTHALT IN WOLKENHEIM

Die SC müssen sich nicht in den Ruinen der Wolkenheim-Wohnanlage ausruhen, wenn sie das nicht möchten; einige SC vertrauen den ausgestoßenen Kischi vielleicht nicht oder würden sich wohler fühlen, wenn sie sich auf dem Raumschiff ausruhen würden. Allerdings heißen die ausgestoßenen Kischi sie willkommen, ihre Abende hier zu verbringen, wenn sie möchten. Nach ungefähr einer Stunde Suche finden die SC einen relativ sauberen, nicht beanspruchten Wohnbereich im dritten Stockwerk des nordöstlichsten Gebäudes. Die Wohnungen sind geräumig, und auch wenn die Möbel und das Inventar vor Jahrhunderten geplündert und zerlegt wurden, können die SC noch immer erkennen, wo die Küche, das Badezimmer, das Schlafzimmer und so weiter hätten sein sollen. Wenn sie sich dazu entscheiden, kann jeder SC eine eigene Wohnung haben, die Gruppe passt aber auch bequem in eine. Wenn die SC kein eigenes Bettzeug dabei haben, können ihnen die Kischi krude Schlafsäcke und Kissen geben, die mit Tierhaaren gefüllt sind.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FARBEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



KLINGENSCHWINGE

ISTAMAK ERKUNDEN

Zu diesem Zeitpunkt können die SC sich in Istamak umsehen und nach Hinweisen suchen, was der Kult des Verschlingers hier entdeckt hat. Wenn die SC sich nicht mit den ausgestoßenen Kischi verbündet haben, sind sie mehr oder weniger auf sich gestellt, du solltest sie also dazu drängen, mit den Ausgestoßenen zu interagieren. Je länger sich die SC durch die Stadt bewegen, ohne die Ausgestoßenen anzugreifen, umso neugieriger und potentiell freundlicher werden diese. Wenn die SC zusätzliche Gelegenheiten brauchen, um sich mit den Ausgestoßenen anzufreunden, könntest du ihnen Ausgestoßene während eines verzweifelten Kampfes gegen die anderen Kischi zur Seite stellen. Sie könnten ihnen auch anbieten, nach einem Kampf gegen besonders brutale Exemplare der Fauna von Istamak ihre Wunden zu heilen. Sobald sie die Ausgestoßenen treffen und ihr Vertrauen gewinnen, können die SC das Gemeinschaftszentrum als Einsatzbasis verwenden oder als Ort der Ruhe nutzen, wenn sie nicht zurück zu ihrem Raumschiff gehen wollen.

Die schwebende Metropole Istamak wird ab Seite 38 im Detail beschrieben. Dank des Kultes des Verschlingers sind die meisten Kischi der Stadt Fremden gegenüber Feindselig gestimmt. Aus diesem Grund können die SC das Dorf im Herd

nicht betreten – zumindest nicht ohne einen Kampf. Mit der Ausnahme der sehr Jungen, der sehr Alten und der sehr Kranken sind alle Kischi fähige Kämpfer, die sich seit Generationen auf ihre Kampffähigkeiten verlassen müssen, um in der zerstörten Stadt zu überleben. Ein frontaler Angriff auf den Herd (sei es, um eine Audienz beim Häuptling zu erhalten oder um ihn einfach zu töten) ist jenseits der Möglichkeiten dieses Abenteuers; als Gesellschaft sind die Kischi nicht böse, nur unglaublich misstrauisch, und sie handeln mehr aus Selbsterhaltung als alles andere. Du kannst die Zahl von Begegnungen mit Kischi-Kriegern (siehe Seite 59), die von Kischi-Kundschaftern (siehe Seite 13) begleitet werden, oder mit Soldaten, die Hybeki ähneln (siehe Seite 34) erhöhen, damit die SC dem Herd nicht zu nahe kommen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Wenn die SC in der Stadt von einem Ort zum anderen reisen, könnten sie in manche oder alle der folgenden Begegnungen laufen. Diese zeigen viele von Istamaks Gefahren und sind eine gute Möglichkeit, für die SC, EP zu erlangen.

TOD VON OBEN (HG 8)

Auch wenn der Großteil der gefährlicheren Fauna von Nejeor VI unter Istamak in den gewaltigen Ozeanwolken des Gasriesen schwimmt, sind auch die Himmel nicht frei von Gefahren. Diese Begegnung kann eintreten, wenn die SC sich in der Nähe der Spitzen bewegen, durch eine relativ offene Lichtung des Jagdgebiets, oder zwischen den schwebenden Inseln des Zerbrochenen Landes.

Kreaturen: Klingenschwinge sind fliegende Raubtiere, die man üblicherweise auf Aballon und einigen anderen Paktwelten findet, doch ein Zufall der parallelen Evolution hat eine ähnliche Kreatur hier auf Nejeor VI erschaffen. Diese Nejeor-Klingenschwinge ist dunkelrosa gefärbt, um sich besser in den bunten Wolken des Gasriesen zu verbergen. Sie betrachtet die SC als potentielle Beute und stößt mit einem rauen Kreischen aus dem Himmel auf sie herab. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, kann in der Überraschungsrunde agieren, als die Klingenschwinge 30 m über ihm erscheint.

KLINGENSCHWINGE

HG 8

EP 4.800

N Großes Tier

Init +12; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +21

VERTEIDIGUNG

TP 125

ERK 20; KRK 22

REF +12; **WIL** +7, **ZÄH** +12;

Immunitäten nicht tödlicher Schaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Kann nicht in die Zange genommen werden

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 24 m (AF, perfekt)

Nahkampf Biss +19 (1W10+14 S) oder

Klauen +19 (1W6+14 H; Kritisch Blutung 1W4)

Mehrfachangriff Biss +13 (1W10+14 S), 2 Klauen +13 (1W6+14 H; Kritisch Blutung 1W4)

TAKTIK

Im Kampf Die Klingenschwinge verwendet Tänzeler Angriff, um SC mit Angriffen im Vorbeifliegen zu attackieren, bis sie unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte gefallen

ist. Sie landet dann inmitten von SC, die eine Gruppe bilden, um viele von ihnen auf einmal mit einem Vollen Angriff zu erwischen.

Moral Die Klingenschwinge ist nur auf Beute aus. Wenn sich die SC als zu zäh erweisen (indem sie sie auf weniger als 30 TP bringen), zieht sie sich rasch in ihr Nest zwischen den Spitzen zurück.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +12 (Fliegen +29), Athletik +16, Heimlichkeit +16

Talent Tänzelter Angriff

Sonstige Fähigkeiten Ovitonomie (Alien-Archiv, Seite 102)

KISCHI-PATROUILLE (HG 8)

Seitdem der Kult des Verschlingers verschwunden ist und sich Jagdmeister Xavra im Fabtempel verschanzt hat, sind die Kisch in Istamak besonders angespannt. Häuptling Hoyfeq hat die Zahl der Patrouillen um den Herd und in Teilen des Jagdgebiets erhöht (er hat noch keinen offenen Angriff auf die Ausgestoßenen angeordnet, da er glaubt, dass sie irgendwann zurück in den Herd gekrochen kommen, da sie nicht alleine überleben können). Wenn die SC dem Herd zu nahe kommen, werden sie wahrscheinlich auf eine dieser Patrouillen stoßen. Alternativ könnte eine Patrouille das Haus der Erneuerung oder den Irrgarten der Geister untersuchen und nach Eindringlingen suchen.

Kreaturen: Drei Kischi-Krieger, die von einem Kischi-Kundschafter angeführt werden, patrouillieren die Umgebung von Istamak, sammeln Informationen über die Ausgestoßenen oder machen Jagd auf Fremde. Sie sind Häuptling Hoyfeq loyal ergeben und haben Anweisungen, die Ausgestoßenen für den Augenblick in Ruhe zu lassen. Wenn die SC bemerken, dass die Patrouille sich nähert, können sie versuchen, sich zu verstecken. Dazu muss jedem SC ein Heimlichkeitswurf gelingen, konkurrierend mit einem Wurf auf Wahrnehmung des Kundschafters. Wenn sie erfolgreich sind, können sie die Patrouille entweder passieren lassen oder einen eigenen Hinterhalt inszenieren.

KISCHI-KUNDSCHAFTER

HG 5

EP 1.600

Kisch-Agent

N Mittelgroßer Humanoider (Kisch)

Init +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG

TP 62

ERK 20; **KRK** 20

REF +9; **WIL** +8; **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Überlebensmesser +13 (1W4+7 H, archaisch)

Fernkampf Taktischer Kampfbogen +13 (1W8+5 S, archaisch)

Angriffsfähigkeiten Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8

TAKTIK

Im Kampf Der Kundschafter eröffnet den Kampf, indem er einige Pfeile auf die SC abfeuert, und bewegt sich dann jede Runde etwas näher. Der Kundschafter nutzt dann

seine Listige Bewegung, um sich konstant auf die SC zuzubewegen, wobei er jede Runde Nahkampftricks gegen passende Ziele ausführt. Der Kundschafter ordnet einen Kisch an, einen Gegner mit ihm in die Zange zu nehmen, wenn möglich.

Moral Wenn zwei oder mehr seiner Verbündeten getötet werden oder er auf weniger als 20 TP fällt, flüchtet der Kundschafter und befiehlt allen überlebenden Kisch, sich mit ihm zurückzuziehen. Sie kehren zur Heilung in den Herd zurück und überbringen Informationen über die Fähigkeiten der SC.

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +5; **KO** +1; **IN** -1; **WE** +3; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +12, Athletik +12, Einschüchtern +12, Kultur +17, Überlebenskunst +17

Sprachen Vulgärkischalisch

Sonstige Fähigkeiten Agententricks (Listige Bewegung), Spezialisierung (Entdecker), Stets wachsam

Ausrüstung Einfache Acrochorenhaut (siehe Seite 44), Überlebensmesser (archaisch), taktischer Kampfbogen (siehe Seite 44) mit 40 Pfeilen

KISCHI (3)

HG 4

EP je 1.200

HP je 60 (siehe Seite 59)

TOLLWÜTIGE BESTIEN (SG 8)

Auch wenn die Kisch von Istamak einige der Eohis der Stadt (hundartige Kreaturen mit mächtigen Vordergliedmaßen) domestiziert haben, streifen viele von ihnen wild umher und jagen die sanftmütigen Kreaturen im Park. Die SC begegnen diesen Kreaturen, wenn sie sich durch oder in der Nähe des Jagdgebiets bewegen oder sich in der Nähe eines isolierten Gebäudes aufhalten (wie dem Prunkbau des Fürsten), weil sich die armen, kranken Kreaturen dorthin zurückgezogen haben.

Kreaturen: Zwei tollwütige Eohis (siehe Seite 56) schnappen und knurren Fremde an und stürmen nach einigen Augenblicken oder wenn die SC zu nahe kommen vor. Ein SC, dem ein Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 18 gelingt, erkennt, dass die Tiere an einer Art von Tollwut leiden.

TOLLWÜTIGE EOHIS (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 90 (siehe Seite 56)

Nahkampf Biss +16 (1W8+11 S plus Nejeanische Tollwut, siehe nächste Seite)

TAKTIK

Im Kampf Die tollwütigen Eohis beginnen den Kampf, indem sie ihre Fähigkeit Anspringen verwenden, um auf die SC aufzuschließen und sie zu beißen. Auch wenn sie nicht absichtlich versuchen, ihre Krankheit zu verbreiten, verzichten sie normalerweise auf ihren Hiebangriff und nutzen lieber ihren tollwütigen Biss.

Moral Die tollwütigen Eohis kämpfen bis zum Tod.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FABTEMPEL

ISTAMAK

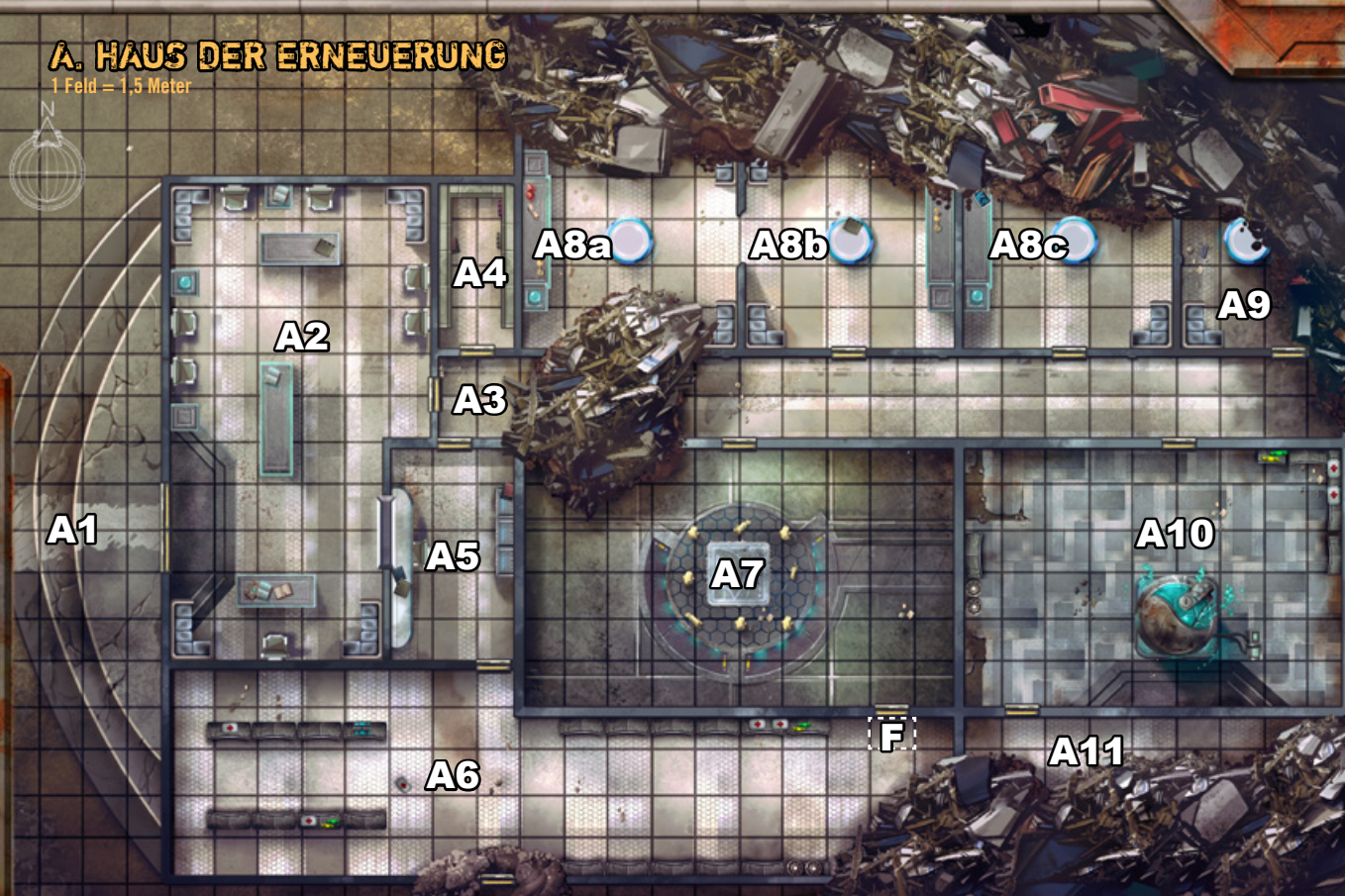
DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

A. HAUS DER ERNEUERUNG

1 Feld = 1,5 Meter



NEJEANISCHE TOLLWUT

Typ Krankheit (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 16)

Verlaufsübersicht körperlich; **Frequenz** 1/Woche

Effekt Wenn das Opfer ausgelaugt ist, erleidet es außerdem den Zustand Verwirrt.

Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

PASS AUF, WO DU HINTRITST (HG 7)

Fremdartige Pflanzen und Schimmel gedeihen in den Bereichen von Istamak, die die Kischi nicht oft besuchen; die Bewohner haben durch Jahre der Erfahrung gelernt, die gefährlicheren Wucherungen zu meiden, die SC haben aber vielleicht nicht so viel Glück. Die SC könnten auf diese Gefahr stoßen, während sie sich durch das Jagdgebiet oder den Monumenthügel bewegen.

Gefahr: Flecken von dunkelblauem Sauergras, das die Ortsansässigen Müdkraut nennen, wachsen sogar auf bestimmten Bereichen der Straßen in manchen Teilen der Stadt. Ein SC, der durch einen Bereich mit knöchelhohem Müdkraut geht, muss einen Reflexwurf gegen SG 17 bestehen, um nicht 1W4 Punkte Hiebsschaden zu erleiden. Jeder SC, der auf diese Weise Schaden nimmt, muss außerdem einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 bestehen, um nicht den Zustand Erschöpft zu erleiden, bis der Schaden geheilt ist. Ein SC, der einen Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 25 schafft, ehe jemand ins Müdkraut tritt, bemerkt, dass die Halme scharf genug aussehen, um durch Rüstung und Fleisch zu schneiden. Es ist nicht schwer, die Flecken von Müdkraut zu umgehen, sobald man sie identifiziert hat.

A. HAUS DER ERNEUERUNG

Das Haus der Erneuerung war einst ein ambulantes Medizinzentrum der Kischalis, das als Metunklinik bekannt war. Der Name kam von einer aquatischen Kreatur in der Kischali-Mythologie, die aus einer ihrer Schuppen wiedergeboren werden kann, selbst nach dem Tod. Die Klinik bot eine fortschrittliche Form der Genterapie an, die die meisten Krankheiten und Leiden heilen konnte, was die Lebensspanne der Patienten potentiell um Jahre verlängern konnte. Der Prozess dauerte nur einige Stunden, inklusive der Zeit in einem gemütlichen Aufwachraum, wo man darauf wartete, dass die Behandlung ihre Wirkung entfaltete.

Nur eine Genterapieapparatur überlebte bis heute, und die Kischi halten sie für ein Artefakt, das ihre Ahnen als Belohnung für jene, die würdig sind, zurückgelassen haben. Kranke und verwundete Kischi pilgern zu diesem Gebäude und verbringen einige Zeit damit, in einem angrenzenden Raum zu meditieren, ehe sie in die Maschine steigen. Den Kischi nach werden jene, deren Seele würdig ist, erneuert, während die Unwürdigen entweder zerstört oder schrecklich verwandelt werden. Die Wahrheit ist, dass die Genterapiemaschine so alt und beschädigt ist, dass sie nicht mehr verlässlich funktioniert, und sie kann Krankheiten nicht immer identifizieren und hat oft nicht die Programmierung, um sie zu behandeln. Meistens funktioniert die Maschine wie gedacht, aber gelegentlich betrachtet sie entweder einen ganzen Kisch als bösartigen Tumor und zerstört ihn mit einer Energieentladung oder versucht seinen Körper neu anzuordnen, indem sie seine Glieder und seinen Verstand schrecklich verzerrt. Unglücklicherweise tötet dies den Kisch nicht, treibt ihn aber normalerweise in den Wahnsinn, woraufhin er ein qualvolles Leben als eine der

grauenvollen Kreaturen führt, die als die Erneueren bekannt sind (siehe Seite 57). Erneuerte Kischi leben meist nicht lang, da andere Kischi sie töten, sobald sie sie erblicken. Aufgrund des weiteren Verfalls der Teile und Programmierung in den letzten Monaten hat die Getherapiemaschine mehr Erneuerte hervorgebracht als normal.

Es folgen die Standardmerkmale des Hauses der Erneuerung. Es gibt kein Licht im Gebäude, und die Decke ist 3 Meter hoch. Die Türen sind alle unverschlossen, außer wo es angegeben ist.

A1. TREPPENAUFANG

Breite, halbkreisförmige Stufen führen zu zwei Türen vor diesem einstöckigen Gebäude, das einst hellblau gestrichen war, jetzt aber vom Alter schmutzig ist. Ein halb zerstörtes holografisches Schild hängt über dem Eingang, und ein Symbol wurde grobschlächtig über den Türen angebracht. Von hier aus ist offensichtlich, dass der hintere Teil des Gebäudes an einigen Stellen eingestürzt ist.

Der einzige Teil des Zeichens, der noch lesbar ist, ist das Wort „Klinik“ in Kischalisch. Das Bild über der Tür ist ein Halbkreis über einer geraden Linie: ein SC, dem ein Wurf auf Kultur gegen SG 20 gelingt, kann erkennen, dass das Bild eine auf- oder untergehende Sonne darstellt.

A2. WARTEBEREICH (HG 6)

Die Wände dieses Raums sind voll von zerstörten, staubigen und schimmigen Möbeln. Gegenüber den Doppeltüren, die nach draußen führen, ist ein Fenster in der Wand von einer Platte aus einem undurchsichtigen Material versperrt. Eine kleinere Tür lässt sich neben dem Fenster öffnen. Wandbilder, die Kischi mit gebrochenen Gliedern und dunklen Strahlenkränzen um den Kopf abbilden, bedecken die Wände.

Dies war einst der Wartebereich der Klinik, wo Patienten und ihre Familien bequem sitzen und elektronische Zeitschriften lesen konnten, bis sie in die Behandlungsräume gerufen wurden. Die meisten Möbel hier sind staubig und schimmelig, und alle Stühle sind kaputt. Ein SC, dem ein Kulturwurf gegen SG 20 gelingt, kann erkennen, dass die Kischi mit dunklen Strahlenkränzen in den Wandbildern unter spirituellen Krankheiten leiden.

Dank der anderen Einstürze des Gebäudes ist das Fenster, das in Bereich **A5** führt, fest verschlossen. Es kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 22 geöffnet werden (ein Charakter kann einem anderen SC bei dem Stärkewurf helfen), doch ist es leichter, die Tür in Bereich **A3** zu verwenden.

Kreaturen: Zwei Kischi-Krieger aus dem Herd wurden schwer von Kultanhängern des Verschlingers verwundet, und sie überzeugten zwei ihrer Kameraden, sie zur Heilung ins Haus der Erneuerung zu begleiten. Die beiden Freunde haben keine große Hoffnung, dass der Geist der verwundeten Kischi von der Heilungskammer als würdig erachtet wird, und sie haben eine improvisierte Falle in Bereich **A6** aufgestellt, für den Fall, dass ihre Gefährten in Monster verwandelt werden. Sie haben dann entschieden, zu warten, um die Sache zu beenden, wenn nötig.

KISCHALI-TECHNOLOGIE

Um Schätze zu präsentieren, die einen Wert für die SC haben, sind viele der Waffen und anderen technologischen Gegenstände, die die Helden finden, funktionell gleich wie Ausrüstung, die sie in den Paktwelten kaufen können. In einigen Fällen sind diese Gegenstände magisch, so dass sie sich nur auf kosmetische Weise von anderen magischen Gegenständen unterscheiden. Waffen funktionieren letztlich gleich, egal wo in der Galaxis man sie findet: Man richtet das tödliche Ende auf den Feind, und dann schwingt man sie oder betätigt einen Knopf oder Auslöser.

Wenn du die „Fremdartigkeit“ der Kischali-Ausrüstung betonen willst, kannst du einen Malus von -2 auf entsprechende Würfe verlangen, wenn SC Ausrüstung oder Waffen der Kischali verwenden wollen. Wenn ein SC einen Gegenstand 24 Stunden lang benutzt hat, kann er einen Intelligenzwurf gegen SG 14 versuchen, um sich damit vertraut zu machen und den Malus aufzuheben. Ein SC erhält einen kumulativen Bonus auf diesen Wurf für jeden Tag nach dem ersten, an dem er die Ausrüstung verwendet. Mehr Kischali-Technologie ist in *Starfinder-Abenteuerpfad #5: Das Dreizehnte Tor* beschrieben.

KISCHI (2)

EP je 1.200

TP je 60

HG 4

TAKTIK

Im Kampf Diese Kischi-Krieger sind Außenstehenden gegenüber feindselig, da sie noch immer den Verrat des Kultes des Verschlingers spüren, und greifen alle, die keine Kischi sind, sofort an. Sie konzentrieren ihren Zorn auf SC, die aussehen, als könnten sie mit den Kultanhängern verbündet sein (weil sie zum Beispiel schwere Rüstung tragen oder schwere Waffen verwenden).

Moral Diese Kischi sind nicht hier, um sich zu opfern, also ergeben sie sich oder versuchen zu entkommen, wenn sie weniger als 15 TP haben. Da die SC den Hauptaussgang des Gebäudes blockieren, ist Kapitulation wahrscheinlicher.

A3. BLOCKIERTER KORRIDOR

Dieser Korridor führte einst in das Gebäude, doch nach 3 Metern sind Decke und Wände eingestürzt, so dass man nicht weiter kommt, ohne für Tage den Schutt aus dem Weg zu räumen.

A4. ABSTELLKAMMER

Staubige Regale mit einigen leeren Kisten säumen die Wände dieser begehbaren Abstellkammer. Es sieht so aus, als wären seit einer ganzen Weile nur wenige Leute hier gewesen.

Schätze: Als klar wurde, dass Istamak vom Rest des Kischali-Imperiums abgeschnitten war, wurde die medizinische Ausrüstung in dieser Abstellkammer schnell konfisziert und ratio-

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AJONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FARBEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

niert. Wenn einem SC allerdings ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, findet er einen **Attributskristall Mk. 2**, der vergessen unter einer umgedrehten, leeren Kiste liegt, auf der in Kischalisch „Dermalspray“ steht.

A5. EMPFANG

Im Westbereich dieses Raums befindet sich ein großer Schreibtisch, der in die Wand eingebaut ist. Die Hälfte befindet sich unter einem großen Fenster, das mit einer Platte aus einem undurchsichtigen Material blockiert ist. Es gibt Türen im Norden und Süden, und auf die Wände sind stilisierte Augen gemalt.

Der Rezeptionist der Klinik saß in diesem Bereich, nahm die Patientendaten auf und rief die Patienten, wenn die Ärzte sie sehen wollten. Der Computer, den der Rezeptionist verwendet hat (der die medizinischen Aufzeichnungen der Patienten ent-

hielt) wurde vor Jahrhunderten zerlegt. Die Kischi glauben, dass die Geister ihrer Ahnen hier beginnen, sie zu prüfen und zu beurteilen. Das ist auch durch die Augen auf den Mauern ausgedrückt. Ein SC, der die Malerei untersucht und einen Kulturwurf gegen SG 25 schafft, kann diesen Umstand ableiten.

A6. WANDBILDGALERIE (HG 8)

Zwei Reihen von Spinden aus einem keramikartigen Material nehmen das Westende dieses Raums ein. Die Spinde hingegen, die sich im Osten des Raums befinden, sind mit Wandbildern bedeckt, die kranke und verwundete Kischi zeigen, die in ein grünes Licht getaucht werden und vollständig geheilt gehen. Andere, glücklich aussehende Kischi blicken von Teilen der Wände und der Decke auf sie herab. Frische Kohlezeichnungen bedecken die Türen im Nordosten, während die südöstliche Ecke des Raums mit einem großen Schuttberg gefüllt ist.



ERNEUERTE

Die Spinde, die von den Angestellten der Klinik verwendet wurden, um während der Arbeitszeit persönliche Gegenstände aufzubewahren, wurden schon vor langer Zeit ausgeräumt. Die Tür in der Südwand führt nach draußen, ist aber von einem großen Schuttbrocken blockiert. Ein SC kann den Schutt von innerhalb des Raumes bewegen, wenn er 10 Minuten lang daran arbeitet. Um die Tür von außen zu öffnen, ist ein Stärkewurf gegen SG 25 erforderlich. Ein SC, dem ein Kulturwurf gegen SG 22 gelingt, während er die Wandbilder untersucht, deutet die beobachtenden Kischi als entweder Ahnengeister oder Gottheiten, die die verwundeten Kischi beurteilen.

Als die beiden Kischi aus Bereich **A2** sahen, wie ihre verwundeten Kameraden gemeinsam den Meditationsraum betraten (siehe Bereich **A7**), hatten sie keine große Hoffnung, dass die beiden unbeschadet wieder herauskommen würden. Nicht nur haben sie eine Falle aufgestellt (siehe unten), sie haben auch eine Warnung in die Tür nach **A7** gekratzt. Sie bildet grob eine humanoide Gestalt ab, die vage an einen Kisch erinnert, dessen Gesicht von einem Gewirr schwarzer Linien bedeckt ist. Ein SC, dem ein Kulturwurf gegen SG 15 gelingt, erkennt dies als Anzeichen einer Gefahr, da es nicht dem Stil der übrigen Gemälde im Raum entspricht. Wenn die SC den Wurf um 5 oder mehr Punkte schaffen, erkennen sie auch, dass die Skizze nicht nur Kischi auf Abstand halten sollen, sondern auch das Wesen der Kreatur oder Gefahr im Inneren anzeigt.

Falle: Die unverletzten Kischi haben eine Falle errichtet, die im Schutthaufen in diesem Raum verborgen ist, indem sie medizinische Ausrüstung verwendet haben, ehe sie sich in Bereich **A2** begeben haben, um zu warten. Die Falle schleudert Nadeln auf die erste Person, die die Schwelle der nordöstlichen Tür überquert.

NADELWERFER-FALLE

HG 8

EP 4.800

Typ analog; **Wahrnehmung** SG 32; **Entschärfen** Technik SG 27 (Stolperdraht zerschneiden)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt Nadeln +20 Fernkampf (8W12 S)

A7. MEDITATIONSRAUM (SG 9)

Es gibt keine Spuren mehr davon, was sich einst in diesem Raum befunden hat; alle Möbel und Dekorationen wurden entfernt, mit Ausnahme einer quadratischen Stoffmatte mit 1,20 m Seitenlänge. Die Wände, der Boden, die Decke und sogar die Türen wurden pechschwarz gestrichen.

Dieser Raum war einer der beiden Gentherapieräume der Klinik, doch die Kischi haben ihn seitdem in einen Ort verwandelt, an dem ein Pilger sitzen und meditieren kann, in der Hoffnung, sein Herz und seinen Verstand zu reinigen, ehe er die Kammer der Erneuerung betritt. Die Abwesenheit von Dekorationen und Farbe soll dem Pilger helfen, sich zu konzentrieren.

Kreaturen: Nachdem der Kult des Verschlingers die Kischi angegriffen hat und aus der Stadt geflohen ist, haben sich zwei schwer verwundete Kischi ins Haus der Erneuerung zurückgezogen, um behandelt zu werden. Sie wurden allerdings beide von der nicht richtig funktionierenden Maschine „erneuert“, als sie ungeduldig waren und sie gleichzeitig betreten haben. Sie kauern nun seit Stunden in diesem Raum, da ihr Verstand von der Erneuerung zerbrochen wurde, da sie die südliche Tür nicht mehr finden können (ihre Kameraden haben sie hinter ihnen geschlossen; siehe Bereich A6).

ERNEUERTE (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 105 (siehe Seite 57)

TAKTIK

Im Kampf Die erneuerten Kischi sind keine subtilen Gegner. Sie heulen vor Schmerzen und Wahn und stürmen auf jeden zu, der den Raum betritt.

Moral Die erneuerten Kischi kämpfen bis zum Tod.

A8. AUFWACHRÄUME

Die Wände des Raums sind zwar dreckig, doch in einer beruhigenden aquamarinblauen Farbe gehalten, und Überreste der bequem aussehenden Möbel ragen aus dem Schutt an den nördlichen Wänden. Der staubige Boden und der Umstand, dass es keine Wandbilder gibt, zeigt, dass seit einer Weile niemand hier war.

Nach der Gentherapie kamen Patienten in einen dieser Aufwachräume, um sich eine Weile zu entspannen. Sobald die Ärzte bestätigten, dass die Kischis definitiv genesen waren (normalerweise durch eine schnelle Untersuchung mit einem medizinischen Scanner), wurde der Patient zurück in den Wartebereich gebracht, um dort die Freunde und Familie zu treffen, die ihn erwarteten. Die Kischi haben diese Räume nicht betreten.

A9. VERSTECKTES LAGER

Abgesehen vom Schutt einer eingestürzten Decke scheint dieser Raum leer, doch die dicke Staubschicht am Boden scheint vor kurzer Zeit aufgewirbelt worden zu sein.

Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingt, bemerkt, dass das Bild eines Kischi-Gesichts in den Staub gemalt wurde. Ein SC, der die Zeichnung studiert und einen Kulturwurf gegen SG 20 schafft, kann erkennen, dass das Gesicht traurig aussehen soll, und es sich um eine Art Abschiedsbrief oder Entschuldigung handelt. Tatsächlich glaubte eine der Kischi, die erneuert wurde (siehe Bereich A7) nicht, dass sie überleben würde, und zeichnete dieses Bild als letzte Botschaft.

Schätze: Einer der verwundeten Kischi hat hier einen wertvollen Gegenstand verborgen, ehe er die Kammer der Erneuerung betreten hat. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 gelingt, während er im Schutt wühlt, entdeckt eine Sturm-Kischiaxt (siehe Seite 44).

A10. KAMMER DER ERNEUERUNG

Dieser nüchterne Raum hat eine feierliche Stimmung. Eine Kapsel mit 1,50 m Durchmesser und 2,40 m Höhe steht auf einer Plattform 3 m Seitenlänge in der Mitte des Raums; sie besteht aus einem glänzenden Metall, und Dutzende von Drähten, Kabeln und Schläuchen ragen aus der Oberfläche. Viele der Kabel sind mit einer frei stehenden Konsole in der Nähe verbunden. Eine 1,80 m hohe Tür führt ins Innere der Kapsel. Ein kleiner Schrein, der mit getrockneten Blumen und kleinen Holzikonen bedeckt ist, steht an der Westwand. Türen führen nach Norden und Süden aus diesem Raum.



KAMMER DER ERNEUERUNG

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FARBEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Die Metallkapsel ist die überlebende Getherapiemaschine der Klinik. Sie aktiviert sich automatisch, wenn eine Kreatur sie betritt und die Tür schließt. Sie scannt die Person im Inneren, um ihre Krankheit zu ermitteln, und bombardiert sie dann für ungefähr einer Stunde mit gutartiger Energie, die ihre Gene verändert, so dass sie schnell heilen kann. Die angeschlossene Konsole kann verwendet werden, um die Behandlung anzupassen (oder abubrechen), doch ist die Maschine nicht mehr in so gutem Zustand, dass Anpassungen nützlich sein könnten. Die medizinische Software, die die Kapsel betreibt, kann die Unterschiede zwischen der Physis von Kischi und Kischalis nicht wirklich verarbeiten (und sie hat große Probleme, sich an ganz fremdartige Biologie anzupassen). Es besteht eine Chance von 25%, dass die Kapsel eine Fehlfunktion erleidet, wenn sie verwendet wird. Diese Chance steigt auf 75%, wenn eine Kreatur die Kapsel betritt, die kein Kisch ist.

Wenn die Kapsel richtig funktioniert, erhält die Kreatur im Inneren am Ende der Stunde 5W8+10 Trefferpunkte zurück und den Effekt des Zaubers *Leiden entfernen* (ZS 10). Eine Kreatur, die sich in der Kapsel befindet, wenn sie eine Fehlfunktion erleidet, erleidet für eine Stunde einmal pro Minute mittlere Strahlung (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 403), wenn sie nicht die Kapsel verlässt oder der Prozess aufgehalten wird. Ein SC, dem ein Wurf auf Computer gegen SG 30 gelingt, kann die Konsole verwenden, um die Behandlung zu beenden; ein SC, der kein Kischalisch lesen kann, erleidet einen Malus von -4 auf den Wurf. Alternativ kann ein SC, dem ein Wurf auf Technik gegen SG 25 gelingt, die Kapsel deaktivieren, indem er die Verbindungskabel zieht; die Kapsel funktioniert danach gar nicht mehr, bis ein Charakter sie repariert, indem er einen Wurf auf Technik gegen SG 30 ausführt.

Ein SC, der Kischalisch lesen kann und dem ein Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 28 gelingt, während er die Konsole studiert, kann feststellen, dass die Kapsel versucht, die „perfekte“ Kischali-Biologie nachzuahmen, was sich leicht von der Physiologie der aktuellen Bewohner von Istamak unterscheidet, weil sie Tausende von Jahren abweichender Evolution unter rauen Bedingungen hinter sich haben. Das könnte dazu führen, dass die Kreatur im Inneren der Kapsel schrecklich mutiert wird. Ein SC mit einer Probe Kisch-DNS (etwas Haut oder Blut von einem der Kischii in Bereich **A2** wäre genug) kann einen Wurf auf Computer gegen SG 28 ablegen, um die Kapsel zu programmieren, dass sie für Kischii immer funktioniert. Mit einer DNS-Probe einer anderen Kreatur kann der SC die gleiche Probe versuchen, um die Kreatur zur Datenbank der Kapsel hinzuzufügen; bei Erfolg hebt das das Risiko einer Fehlfunktion auf, wenn ein Mitglied dieser Spezies die Maschine verwendet. Allerdings erhöht die DNS jedes zusätzlichen Volks, das nach den ersten beiden in den Computer eingespeist wird, die Schwierigkeit des Wurf auf Computers um 2 (+2 für ein drittes Volk, +4 für ein viertes, und so weiter), da das System zu schwer beschädigt ist, als dass es die DNS von mehreren Völkern getrennt halten könnte.

Entwicklung: Ein flacher, dreieckiger Kristall ruht zwischen den Opfergaben des Schreins. Ein SC, dem ein Wurf auf Computer oder Technik gegen SG 12 gelingt, erkennt, dass es sich um einen Datenspeicher handelt; wenn die SC den Datenspeicherkristall aus Bereich **B8** bereits identifiziert haben, erkennen sie diesen sofort. Wenn man den Kristall aktivieren möchte, muss man ihnen an bestimmten Orten berühren und einen Wurf gegen SG 15 ablegen. Ein Großteil der Daten ist korrupt und nicht mehr zu reparieren, mit der Ausnahme einer einzigen Sprachnachricht in Kischalisch. Wenn die SC auf die Nachricht zugreifen, lies folgenden Text vor oder gib ihn frei wieder.



Die Stimme in der Nachricht ist tief und kehlig. „Grüße. Dies ist...“ Lautes statisches Rauschen schneidet die Stimme ab. „...Sicherheitschef in der Fabrik. Wir hatten in letzter Zeit Exemplare geheimer...“

Wieder Rauschen. „... und wir untersuchen die mögliche Kompromittierung aller Aus- und Eingänge in unsere Anlage. Soweit ich sagen kann, wurde das Digitalschloss Modell XLT-99 an unserem Sicherheitseingang nicht manipuliert, doch das Handbuch, das ich zur Verfügung habe, besagt, dass das Schloss in den Bereitschaftsmodus versetzt und dann Zugriff mit einem Administratoren-schlüssel möglich ist. Natürlich...“ Erneut Rauschen. „...aber der Direktor und ich würden gerne wissen, wie viele unserer Angestellten Zugriff auf diesen Code haben. Wir beschuldigen niemanden von Ihnen eines Vergehens, aber wir müssen jeden Stein umdrehen. Bitte antworten Sie, so schnell es ihnen möglich ist.“

Ein SC, dem ein Intelligenzwurf gegen SG 14 gelingt, kommt zum Schluss, dass der Fabtempel und die Fabrik, die in der Nachricht erwähnt werden, dasselbe Gebäude sind. Außerdem enthalten die Metadaten der Nachrichten einen Teil einer Routeradresse, die den Server identifiziert, durch den die Botschaft geschickt wurde. Ein SC, der in Computern geübt ist, kann diese Information ohne Wurf finden, und wenn ihm ein Wurf auf Computer gegen SG 12 gelingt, versteht er, dass er den Server genau orten könnte, indem er eine weitere ähnliche Botschaft untersucht.

Wenn die SC diese Nachricht und die Nachricht aus **B8** zur Verfügung haben, geht es weiter im Zerbrochenen Land auf Seite 22.

Belohnung: Wenn die SC die Getherapiemaschine umprogrammieren, erhalten sie 1.600 EP.

A11. VERSCHÜTTETES BÜRO

Dieser Raum ist voll von Geröll, da der Großteil der Decke eingestürzt ist und einen unpassierbaren Haufen bildet. Zermalnte Büromöbel ragen aus dem Schutt, und der Boden ist mit Staub und Dreck bedeckt. Eine Tür führt nach Norden.

Dieser Raum war einst das Büro des Direktors der Klinik und des Oberarztes, doch er litt am meisten unter dem Einsturz des Gebäudes. Es gibt hier nichts, was von Interesse ist, und es würde Tage dauern, wenn nicht sogar Wochen, den Schutt zu entfernen.

B. IRRGARTEN DER GEISTER

Das Bauwerk, das heute als Irrgarten der Geister bekannt ist, war einst ein kleines Museum, das sich auf die Geschichte von Istamak konzentrierte. Es enthält lebensnahe Hologramme wichtiger Kischalis, Informationen über wichtige Merkmale der Stadt, und kurze Präsentationen wichtiger Punkte in der Geschichte Istamaks. Es diente mehr als Werbung für die Metropole als als feierliche und ernste Aufzeichnung von Istamaks Geschichte, doch erzeugte es viel Lokalstolz und war ein beliebtes Ziel für Besucher und Schulkinder auf Ausflügen. Das lag zum Teil daran, dass die Hologramme eine rudimentäre künstliche Persönlichkeit hatten; sie konnten kurz mit den Gästen interagieren, um Fragen zu beantworten und die Tugenden der Stadt zu preisen.

B. IRRGARTEN DER GEISTER

1 Feld = 1,5 Meter

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

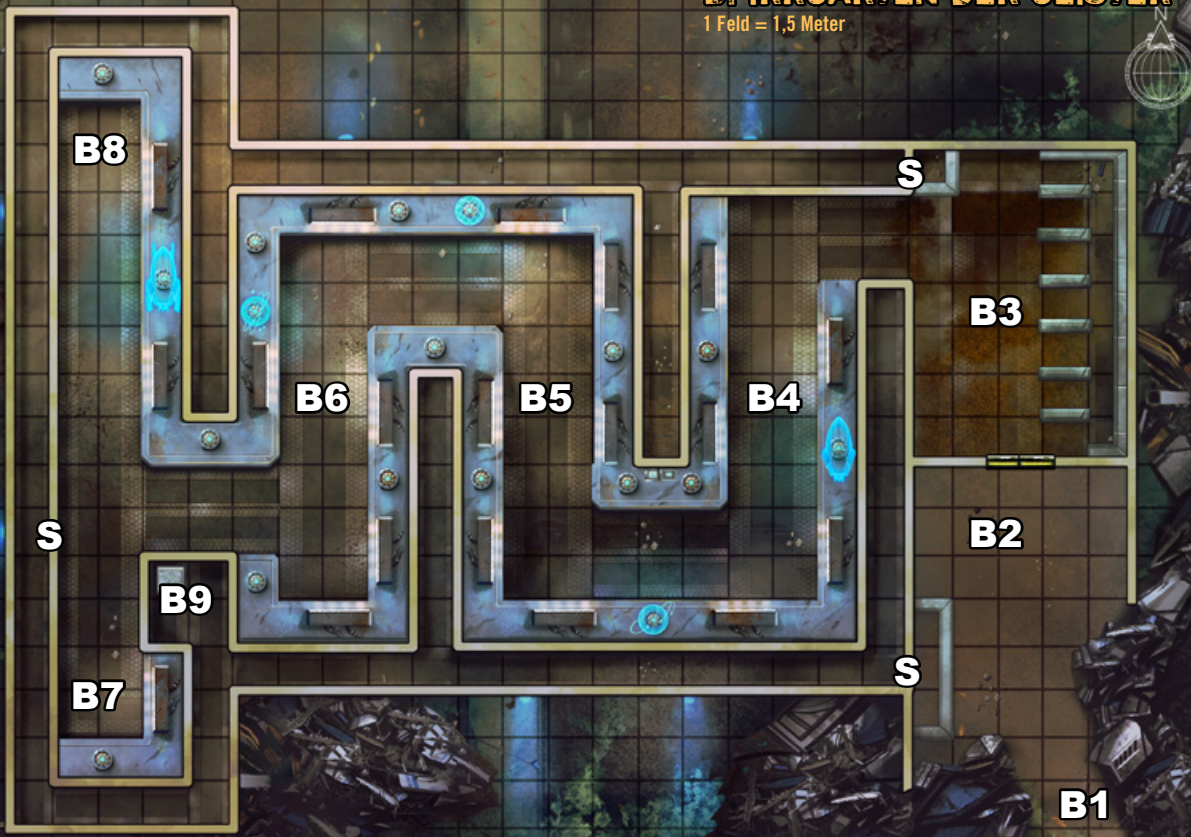
TEIL 3
DER FARTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



Auch wenn das Gebäude noch immer mit Energie versorgt werden kann, sind die Hologrammprojektoren im Lauf der Jahrtausende verfallen, so dass die Bilder, die sie zeigen, oft verschwommen oder voller digitaler Artefakte sind, und die künstlichen Persönlichkeiten sind zur Sinnlosigkeit zerfallen. Die Kischis verwenden das Museum, um „Zwiesprache“ mit ihren Ahnen zu halten, indem sie die Stromversorgung der Ausstellungsstücke aktivieren und durch das Museum gehen, um dem Geplapper der Hologramme zu lauschen. Da die Antworten, die ein Pilger erhält, oft kryptisch oder kaum zu entschlüsseln sind, wird der Irrgarten der Geister nur für die tiefgreifendsten Fragen verwendet, die sich die frommsten Kischis stellen.

Es folgen die Merkmale des Irrgartens der Geister: Bereich **B1** liegt draußen, Bereiche **B2** und **B3** sind mit Dämmerlicht beleuchtet, und Bereiche **B4** bis **B7** haben kein Licht außer dem, das die holografischen Ausstellungsstücke abgeben, wenn sie aktiviert werden (dies wird als Dämmerlicht behandelt). Bereiche **B8** und **B9** sind nicht beleuchtet. Die Decken sind 2,40 m hoch.

B1. ZERSTÖRTER EINGANG (HG 8)

Der Vordereingang des Bauwerks wurde von einer alten Katastrophe weggerissen, so dass man die Metallstruktur, Rohre und Verkabelung sehen kann. Der Boden hier ist von Schutt übersät, wobei ein Teil davon weggeräumt wurde, um einen Weg in das Gebäude frei zu machen.

Ein großer Teil des Bauwerks ist unter dem Schutt anderer Bauwerke begraben, die im Lauf von Jahrtausenden eingestürzt sind, doch hat dies eine Form von Schutzhülle erschaffen, die

die schlimmsten Auswirkungen der Zeit von dem Gebäude abgehalten hat. Der Bereich um den Eingang wurde vor langer Zeit geräumt, und von hier aus können die SC das Innendekor des Gebäudes sehen. Auch wenn es vom Alter verblichen ist, ist es deutlich farbenfroh und fröhlich. Alle äußeren Anzeichen des ehemaligen Namens des Bauwerks sind lange verschwunden, doch die SC können im Innern Hinweise darauf finden. Die Felder des Korridors, der von Bereich **B1** in Bereich **B2** führen, sind mit Schutt gefüllt und werden als schwieriges Gelände behandelt, doch kann man sie mit ungefähr einer Minute Arbeit pro Feld räumen.

Kreaturen: Eine große, würgeschlangenartige Schlange, die Acrochor genannt wird, hat vor einer Weile begonnen, in diesem Gebiet zu jagen. Als sich die SC nähern, hat sie sich über ihnen um die blanken Metallträger geschlungen, um sie aus dem Hinterhalt zu überfallen. Ein SC, der einen Wurf auf Wahrnehmung konkurrierend mit einem Heimlichkeitswurf des Acrochors schafft, bemerkt die Bestie, ehe sie angreift.

ACROCHOR

EP 4.800

TP 128 (siehe Seite 55)

HG 8

TAKTIK

Im Kampf Der Acrochor greift die SC von oben an, während er von den blanken Metallstangen hängt. Wenn er erfolgreich jemanden packt, gleitet er von den Metallstreben, um sein Opfer zu Tode zu quetschen.

Moral Wenn der Acrochor auf 30 Trefferpunkte fällt, versucht er zu entkommen, indem er nach oben und über das Gebäude klettert.

B2. KASSENSCHALTER

Ein kleiner Schalter mit einem großen, offenen Fenster befindet sich an der Westwand. Eine Tür im Norden ist von einem dicken, durchsichtigen Rollladen bedeckt, der aus einer Art von synthetischem Kristall zu bestehen scheint. Die Wände sind mit Wandbildern aus Farbe und Kohle bedeckt, die humanoide Gestalten zeigen, die über den Gebäuden der Stadt aufragen; diese Titanen scheinen wohlwollend auf die Bewohner der Stadt herabzublicken.

Ein großes Schild unter dem Fenster des Kassenschalters enthält die Worte „Historisches Museum Istamak“ auf Kischalisch und führt die Eintrittspreise, Öffnungszeiten und ähnliche Details auf, die heute nicht mehr von Bedeutung sind. Ein SC, der einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 schafft, entdeckt die Geheimtür hinten im Schalter, die zu Bereich **B9** führt.

Wie viele andere Bereiche der Stadt haben die Kischi das Innere des Gebäudes mit Kohle und Farbe verziert, um so Wandbilder zu erschaffen, die ihre Version der Geschichte dieses Ortes erzählen. Der robuste, 7,5 cm dicke Rollladen (Härte 20, Trefferpunkte 80, SG zum zerbrechen 30) verhindert den Zugang zum Rest des Gebäudes, und es gibt keine offensichtliche Methode, um ihn zu öffnen oder an einen Mechanismus zu gelangen, der es öffnet. Ein SC, der das Wandgemälde untersucht und einen Kulturwurf gegen SG 25 schafft, kann herausfinden, dass die hoch aufragenden Gestalten die Ahnen der Kischi abbilden sollen, die über die Stadt und ihre aktuellen Bewohner wachen. Der SC bemerkt auch einige fast verborgene Hinweise im Gemälde, die auf ein verstecktes Bedienfeld in der Wand nahe des Kassenschalters hinweisen. (Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 35 gelingt, findet das Paneel ebenfalls.) Das Bedienfeld lässt sich leicht öffnen, was einen großen Sicherheitsschalter offenbart. Wenn man diesen umlegt, versorgt dies das Gebäude mit Energie, öffnet die Tür zu Bereich **B3** und aktiviert die holografischen Ausstellungsstücke. Außerdem wird ein Begrüßungshologramm, das früher in Endlosschleife hier in der Lobby lief, aktiviert, und zeigt ein weites Panorama der Stadt (das Bild der Stadt ist in ihrer Prachtzeit erstarrt, aber voller Bildfehler). Eine Erzählerstimme (in Kischalisch), die das Bild begleitet, ertönt, doch zwischen dem ganzen Rauschen sind nur wenige Fragmente verständlich. Die Nachricht wiederholt sich einige Male, dann überhitzt der Projektor und die automatischen Sicherheitsprotokolle deaktivieren ihn.

„Willkommen in...“ Die Stimme wird unverständlich. „...Istamak, strahlenden Stadt des Fortschritts! Kommt...“ Statisches Rauschen macht mehrere Teile der nächsten Sätze unverständlich. „...um lebende Geschichte... zu erblicken...“ Die Musik, die unter diesen Worten spielt, wird einige Augenblicke lauter und übertönt die Stimme. „Zögert nicht, Fragen zu stellen... und kommt bald wieder!“

B3. ANDENKENLADEN

Die Wandbilder setzen sich in diesem Raum fort und zeigen diesmal kleinere Gestalten in den Straßen einer stilisierten Stadt, die voller Ehrerbietung zu einem großen Torbogen im Westen blicken, der in einen breiten, dunklen Korridor führt. Es gibt einige kleinere Theken in der nordwestlichen Ecke, und einige staubige Regale nehmen die Ostseite des Raums ein.

Dieser Bereich war einmal der Andenkenladen des Museums, wo man allerlei Kleidungsstücke, digitale Bücher und andere Andenken kaufen konnte, für Touristen, die eine Erinnerung an ihren Besuch wollten. Ein SC, der einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 schafft, entdeckt die Geheimtür hinten dem Tresen, die zu Bereich **B9** führt.

Die Kischi sehen diesen Raum als Anfang der Reise, auf der sie mit ihren Ahnen Zwiesprache halten. Sie halten hier inne, um einige Augenblicke zu meditieren, ehe sie weitergehen. Sie glauben, dass die Regale und Haken einst von ihren Ahnen verwendet wurden, um heilige Reliquien aufzubewahren, also haben sie sie in Ruhe gelassen.

Schätze: Eine voll aufgeladene Holohaut liegt im Staub eines Regals. Es ist im Augenblick so programmiert, dass der Träger aussieht wie Istamaks letzter Bürgermeister – jener Kischali, auf dem das lebende Hologramm in Bereich **B4** basiert.

B4. DIE GRÜNDUNG VON ISTAMAK (HG 8)

Animierte holografische Schaukästen entlang der Wände des Abschnitts dieses verschlungenen Korridors zeigen die Planung und den Bau einer riesigen Stadt in den Wolken; Architekten unbekannter Volkszugehörigkeit manipulieren riesige dreidimensionale Blaupausen, eine wichtig aussehende Gestalt steht auf einer offenen Wolkenbarke und zieht einen Hebel, der die großen Baumaschinen im Hintergrund anwirft, und einige Industriemaler geben einem Bauwerk den letzten Schliff. Die Animationen wiederholen sich alle paar Minuten. Vor jedem Schaukasten ist ein großer berührungsempfindlicher Bildschirm angebracht.

Die ersten Schaukästen im Museum zeigen idealisierte Szenen der Gründung und des Baus von Istamak. Die berührungsempfindliche Bildschirme vor den Schaukästen sollen die künstlichen Persönlichkeiten der Hologramme aktivieren, doch wenn man sie jetzt drückt, erstarren sie und geben einen Schwall unverständlicher Sprache von sich, der nicht übersetzt werden kann. Die Bilder verschwimmen und springen oft ohne Vorwarnung. Wenn die SC das Museum betreten, ohne die Energie in Bereich **B2** einzuschalten, dann ist dieser Raum dunkel und die Schaukästen ausgeschaltet. Das lebende Hologramm (siehe „Kreaturen“, unten) ist dann nur in Bereich **B7** zu finden.

Kreaturen: Im Laufe der Jahrhunderte wurde das Hologramm von Istamaks letztem Kischali-Bürgermeister (siehe Bereich **B7**) auf subtile Weise korrumpiert, was es in ein lebendes Hologramm verwandelt hat, eine Art digitalen Geist, der eine rudimentäre Persönlichkeit entwickelt hat, die auf degradierter Programmierung beruht. Es benimmt sich, als sei es der Anführer und Beschützer der Stadt: er fordert Kischi, die in den Irrgarten der Geister kommen, auf, ihm Fragen zu stellen und Segnungen als seine Untertanen zu erbitten, und will sie beschützen. Es weiß zwar nichts über die Ereignisse mit dem Kult des Verschlingers, doch das lebende Hologramm kann ganz klar erkennen, dass die SC Fremde in der Stadt sind. Es will keine Fragen stellen und kommt für sich zum Entschluss, dass diese Fremden getötet oder vertrieben werden müssen. Es verbirgt sich unter den Hologrammen in diesem Raum und wartet auf die Gelegenheit zuzuschlagen.

LEBENDES HOLOGRAMM

HG 8

EP 4.800

TP 115 (siehe Seite 60)

TAKTIK

Im Kampf Das lebende Hologramm nutzt seine körperlose Natur aus für Überfalltaktiken, während sich die SC durch diesen Bereich und die Bereiche **B5**, **B6** und **B7** bewegen, wobei es *Holografisches Bild* verwendet, um sie zu verwirren und zu desorientieren. Wenn es irgendwie auf einem Fleck festgenagelt wird, knurrt das lebende Hologramm zornig in Kischalisch und beginnt, wenn möglich, volle Angriffe auszuführen, und zwar gegen den am schwächsten aussehenden SC.

Moral Obwohl sich das lebende Hologramm nicht bewusst ist, dass es wiederhergestellt wird, wenn es getötet wird, kämpft es als hätte es nichts zu verlieren. Es regeneriert sich aber in einigen Stunden in Bereich **B7**, wenn der beschädigte Projektor nicht zerstört oder repariert worden ist.

B5. DIE INDUSTRIE VON ISTAMAK

Dieser Teil des Korridors enthält belebte holografische Schaukästen über Produktion und andere industriellen Arbeiten; eine Miniaturversion eines Gasabbauschiffs saugt Wolken auf, ein Alien in einem Ganzkörperanzug steht an der Konsole eines automatischen Produktionsbands, und ein weiterer sitzt an einer großen Werkbank, wo er empfindliche Reparaturen an einem kleinen technologischen Gegenstand vornimmt, während sein Gesicht auf komische Weise von einem großen, vergrößernden Spiegel verzerrt wird. Wie die Schaukästen zuvor wiederholen sich diese Schaukästen alle paar Minuten, und jedes hat einen großen berührungsempfindlichen Bildschirm.

Die zweite Reihe von Schaukästen im Museum zeigt idealisierte Szenen der Geschäftswelt und Industrie von Istamak, wobei die Fabrik besonders hervorsticht. Die berührungsempfindlichen Bildschirme vor jedem der Schaukästen aktivieren die künstlichen Persönlichkeiten, doch ein Fehler lässt jeden Bildschirm die gleiche Rede in Kischalisch aktivieren. Diese von der Fabrik finanzierte Propaganda ist eine patriotische Tirade über die Stärken des kischalischen Volks, besonders wenn sie zusammenarbeiten, um bestimmte Hindernisse zu überwinden (eine kaum verschleierte Anspielung auf andere Kulturen und Zivilisationen).

Wenn die SC das Museum betreten, ohne die Energie in Bereich **B2** einzuschalten, dann ist dieser Raum dunkel und die Schaukästen ausgeschaltet.



LEBENDES HOLOGRAMM

B6. DIE KUNST VON ISTAMAK

Die holografischen Schaukästen in diesem Abschnitt des Korridors zeigen Interpreten und Schöpfer verschiedener Kunstformen. Drei fremdartige Humanoide in förmlichen Kostümen springen und drehen sich anmutig auf einer Bühne, ein weiterer sitzt vor einer Art Instrument und spielt mit den Tasten, um eine Melodie zu perfektionieren, und eine Gruppe von Mäzenen steht in einer Kunstgalerie und bewundert eine Skulptur aus Metall und Glas. Die Schaukästen wiederholen ihre Animation alle paar Minuten, und ein großer berührungsempfindlicher Bildschirm steht vor jedem Schaukasten.

Die dritte Reihe von Schaukästen im Museum zeigt idealisierte Szenen aus Istamaks Kunstszene, die nicht so sehr florierende, wie diese Bilder die Besucher glauben lassen. Die Stadt hatte ein großes Theater – das Theater des Neuen Jahrtausends (siehe Seite 42) – das Darsteller der vielen wandernden Theatertruppen des Kischali-Imperiums auf die Bühne brachte, von Konzerten über Tanz bis zu Holothaterstücken. Einige kleinere Veranstaltungsorte in der ganzen Stadt dienten nur örtlichen Bands, und die wenigen Kunstgalerien machten wenig Geschäft. Die berührungsempfindlichen Bildschirme vor jedem der Schaukästen aktivieren die künstlichen Persönlichkeiten der Hologramme, aber nach Jahrhunderten sind sie alle misstrauisch geworden und haben nur beißende Kritik für die Frisuren und Garderobe der SC zu bieten. Die Kischali sehen diesen Abschnitt des Irrgartens als letzte Prüfung vor dem Schrein in Bereich **B8**; wer den Spott ertragen kann, ist es wert, in die letzte Kammer vorgelassen zu werden.

Wenn die SC das Museum betreten, ohne die Energie in Bereich **B2** einzuschalten, dann ist dieser Raum dunkel und die Schaukästen ausgeschaltet.

Ein SC kann die Geheimgtür gegenüber von diesem Teil der Galerie finden (wo sich der Korridor in eine T-Kreuzung aufteilt), wenn ihm ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 32 gelingt.

B7. DEFEKTER PROJEKTOR

Der Schaukasten am Ende dieses Flurs enthält einen offiziell aussehenden Raum mit einem Podium in der Mitte. Einige fremde Humanoide in schneidigen Anzügen stehen im Hintergrund; einige scheinen den Inhalt eines Dokuments zu diskutieren, andere untersuchen Tabellen und Zahlen. Einige Banner, auf denen ein stilisiertes Symbol prangt, flattern in der nicht existenten Brise über allem.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
● ISTAMAK, ●
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FARBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Dieser Schaukasten soll die Regierung von Istamak feiern, und die abgebildeten Figuren sind Politiker, die ihrer Arbeit nachgehen, den Bürgern zu helfen. Diese Hologramme wurden alle paar Jahre neu programmiert, um tatsächlich gewählte Politiker abzubilden, darunter auch den Bürgermeister, der der Hauptfokus des Schaukastens war und hinter dem Podium stand.

Allerdings ist das Hologramm, das Istamaks letzten Bürgermeister verkörpert (sein Name ist im Lauf der Zeit in Vergessenheit geraten) aufgrund eines Projektorfehlers drastisch von seiner Programmierung abgewichen. Die SC haben das lebende Hologramm vermutlich besiegt, während sie sich durch die Bereiche **B4** bis **B6** bewegt haben (ansonsten steht es hinter dem Podium und wartet darauf, dass die SC sich nähern, ehe es zuschlägt, siehe Bereich **B4**), aber dennoch erscheinen einige Sekunden seines Bildes im Schaukasten, wobei es heftig flackert und immer wieder verschwindet. Ein SC, dem ein Wurf auf Computer oder Technik gegen SG 18 gelingt, kann erkennen, dass dies am defekten Projektor liegt.

Jeder SC, der in den Schaukasten tritt, kann den Projektor mühelos erkennen. Ein SC kann den Projektor reparieren, wenn ihm ein Wurf auf Technik gegen SG 30 gelingt. Jeder Versuch dauert 1 Stunde; wenn die Gruppe den Projektor nicht schnell genug repariert, könnte das lebende Hologramm wieder hergestellt werden und erneut angreifen. Alternativ können die SC den Projektor einfach zerstören. Dieses kleine Objekt hat eine RK von 4, eine Härte von 25, 45 Trefferpunkte und einen Zerbrechen-SG von 25.

Belohnung: Wenn die SC den beschädigten Projektor zerstören oder reparieren und das lebende Hologramm in die ewige Ruhe schicken, erhalten sie zusätzliche 1.600 EP.

B8. SCHREIN

Die holografischen Schaukästen am Ende dieses Korridors sind dunkel, doch wurden sie durch Wandgemälde ersetzt, die fremde Humanoide in feierlichen Posen zeigen. Ihre Köpfe sind gen Himmel gerichtet und ihre Körper leuchten von innen heraus. Ein kleiner Schrein in der Mitte eines Wandgemäldes steht voller winziger Figürchen aus Draht und Metall.

Kischi haben diese dunkle Ecke des Museums in einen Schrein an die Kischalis verwandelt, die in den Hologrammen der anderen Schaukästen abgebildet sind, und haben sie dabei fast zu Heiligen gemacht. Nachdem Kischi-Pilger durch die Hauptgalerie gegangen sind, treffen sie hier ein, um kleine Püppchen zu platzieren, die sie selbst darstellen, um von ihren Ahnen gesegnet zu werden.

Entwicklung: Ein flacher, dreieckiger Kristall ruht zwischen den Opfergaben des Schreins. Ein SC, dem ein Wurf auf Computer oder Technik gegen SG 12 gelingt, erkennt, dass es sich um einen Datenspeicher handelt; wenn die SC den Datenspeicherkristall aus Bereich **A10** bereits identifiziert haben, erkennen sie diesen sofort. Wenn man den Kristall aktivieren möchte, muss man ihnen an bestimmten Stellen berühren und einen Wurf gegen SG 15 ablegen. Ein Großteil der Daten ist korrupt und nicht mehr zu reparieren, mit der Ausnahme einer einzigen Sprachnachricht in Kischalisch. Wenn die SC auf die Nachricht zugreifen, lies folgenden Text vor oder gib ihn frei wieder.

Die Botschaft beginnt mit lautem statischem Rauschen, gefolgt von einer weiblichen Stimme. „... erste technische Direktorin hier bei SecuriTech. Unsere Kundendienstmitarbeiter haben Ihre Nachricht bezüglich Ihrer...“ Wieder Rauschen. „...Und ich möchte Ihnen versichern, dass wir Ihre Sicherheitsprobleme absolut ernst nehmen. Sie sind schließlich unser wichtigster Kunde.“ Ein unbeholdenes Kichern ist von Schallartefakten verzerrt. „Eine Kopie des Administratorschlüssels für Ihr Schloss – für alle Schlösser, die wir installiert haben – befindet sich auf einem Server in der Fabrik. Dieser Server ist nur über eines physisches Terminal zugänglich, und nur SecuriTechs oberster Sicherheitsoffizier, einige wichtige Mitglieder unseres Teams und ich haben Zugang zu diesem Terminal. Außerdem habe ich die Logs heute Morgen überprüft, und seit fast einem Jahr hat niemand auf Ihre Daten zugegriffen. Und das war zur normalen...“ Die Nachricht endet mit weißem Rauschen.

Ein SC, dem ein Intelligenzwurf gegen SG 14 gelingt, kommt zum Schluss, dass der Fabtempel und die Fabrik, die in der Nachricht erwähnt werden, dasselbe Gebäude sind. Außerdem enthalten die Metadaten der Nachricht einen Teil einer Routeradresse, die den Server angibt, von dem die Nachricht geschickt wurde. Ein SC, der in Computern ausgebildet ist, kann diese Informationen ohne Wurf finden, und wenn ihm ein Wurf auf Computer gegen SG 12 gelingt, erkennt er, dass er den Server mit einer ähnlichen Nachricht genau orten könnte. Wenn die SC diese Nachricht und die Nachricht aus **A10** zur Verfügung haben, geht es weiter im Zerbrochenen Land (siehe unten).

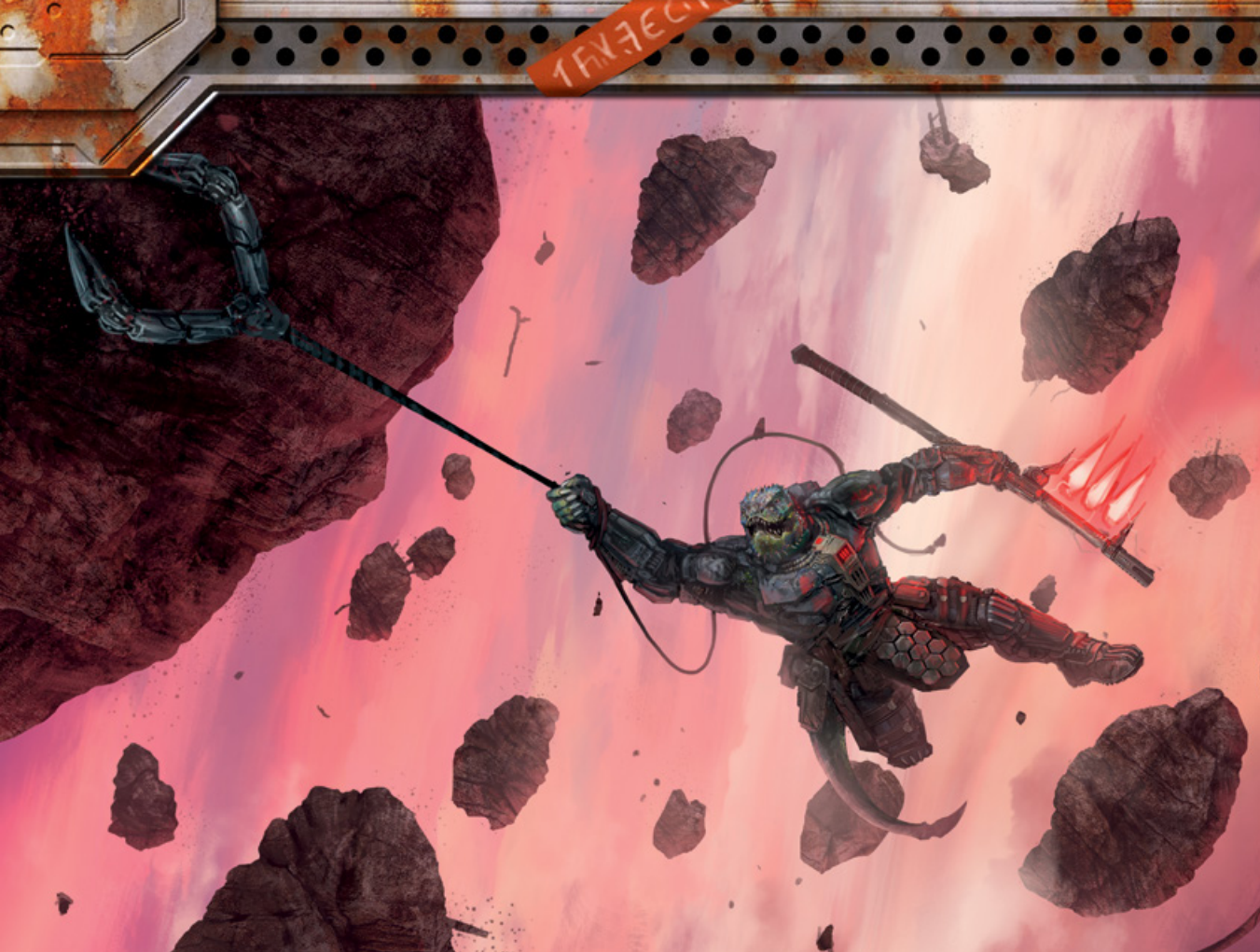
B9. WARTUNGSKORRIDOR

Dieser Korridor verläuft fast um das ganze Gebäude, so dass man Zugriff auf die Computerkonsolen erhält, die alle Schaukästen programmieren. Es ist in diesem schlecht belüfteten Bereich ungefähr 5 Grad wärmer als draußen. Alle Geheimtüren sind vom Wartungskorridor aus deutlich zu erkennen.

Schätze: Als der Besitzer des Museums begriff, dass die Stadt vom Rest der Kischali-Zivilisation abgeschnitten war, richtete er ein kleines Lager voller Waffen und Munition in diesem Korridor ein (auf der Karte eingezeichnet), für den Fall, dass die Situation sich zuspitzen würde. Unglücklicherweise wurde er einige Wochen später in einem Krawall getötet, und seitdem hat niemand den Korridor betreten. Auch wenn die Waffen und die Munition fremdartig und Jahrtausende alt sind, funktionieren sie ähnlich wie ihre modernen Entsprechungen (siehe dazu den Kasten zur Kischali-Technologie auf Seite 15). Das Lager besteht aus einer Rüstungsverbesserung *Hast-Schaltkreis*, einem *Elektrisiert-Fusionssiegel* (8. Grad), und einer verkürzten Schrotflinte mit 16 Patronen, alle versteckt in einer *Nullraum-Kammer Mk. 2*.

DAS ZERBROCHENE LAND

Selbst mit den Nachrichten aus den beiden Datenspeicher-Kristallen in den Bereichen **A10** und **B8** haben die SC dennoch nicht den Administratorschlüssel, um den Sicherheitsnebeneingang der Fabrik zu betreten. Allerdings enthalten die Nachrichten einige Hinweise, die sie zu dieser Information führen können, darunter partielle Routeradressen für SecuriTechs Server, wo der Schlüssel, den sie brauchen, gespeichert sein könnte. Ein SC mit beiden Nachrichten, dem ein Wurf auf Computer gegen SG 25 gelingt, kann die beiden



WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

partiellen Routeradressen zusammenfügen und die genaue Position des uralten Servers bestimmen, der ursprünglich die Nachrichten geschickt hat. Der Computer befindet sich im SecuriTech-Gebäude im Nordwesten von Istamak, in einem Bereich der Stadt, der von den Kischis das Zerbrochene Land genannt wird, einer kleinen Kette von Inseln, die unabhängig von der eigentlichen Metropole schweben. Mehr Informationen zur Geschichte des Zerbrochenen Landes findest du auf Seite 42.

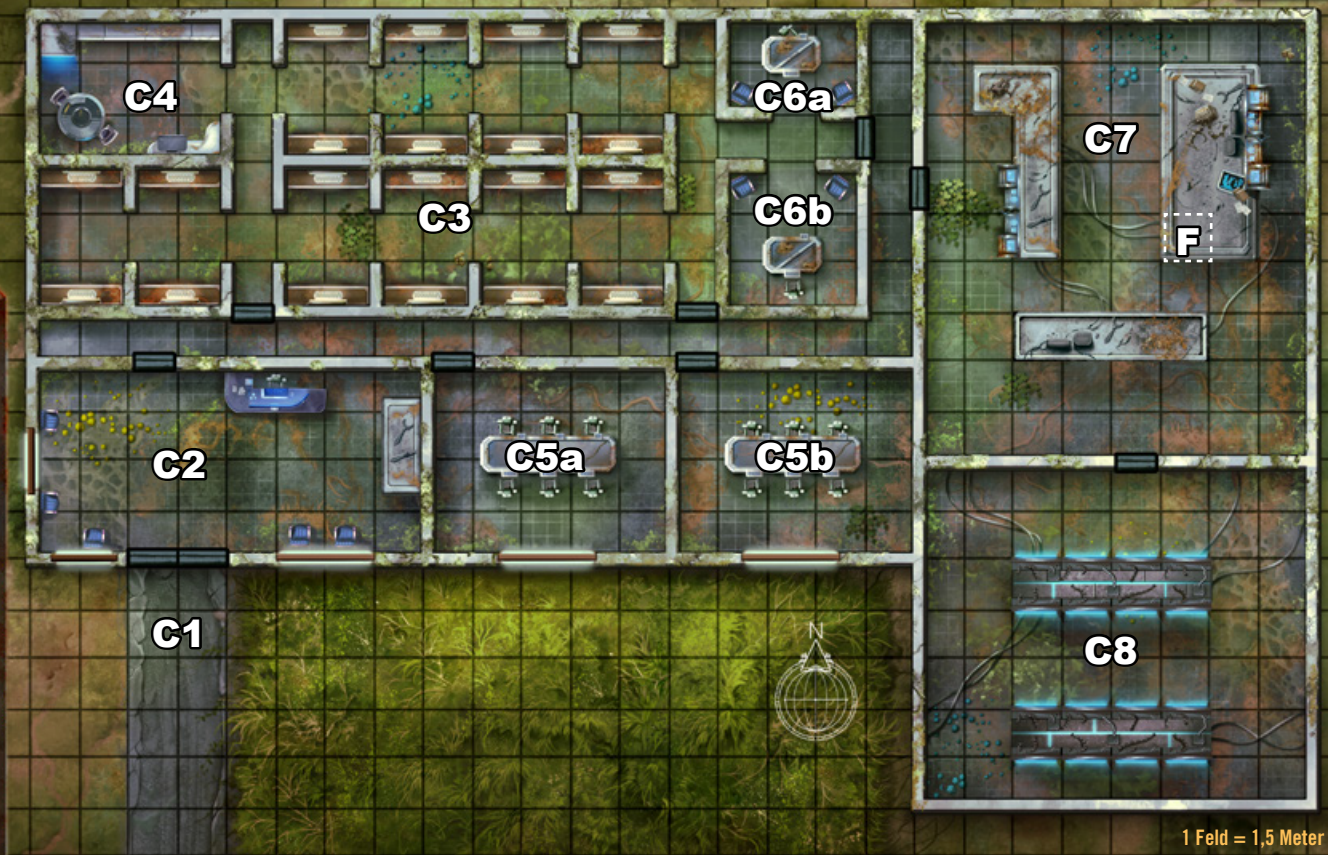
Wenn die SC zu Herold Tzayl zurückkehren, um sie über das Zerbrochene Land zu befragen, sagt sie ihnen, dass die Gegend sehr gefährlich ist und dass nur närrische jugendliche Kischis, die einen potentiellen Partner beeindrucken wollen, die gefährliche Reise über das zersprengte Land auf sich nehmen. Ihr Volk glaubt, die Gebäude im Zerbrochenen Land seien „zornig“, und Tzayl erzählt eine Geschichte über Kischis, die sie betreten haben, aber niemals wieder gesehen wurden. Sie hat keine weiteren Informationen über die Gegend, kann ihnen aber ein 15 m langes Titanlegierungskabel und einen automatischen Wurfhaken geben (mit voll aufgeladener Batterie), wenn die SC nach Kletterausrüstung fragen. Sie erwähnt auch, dass sie liebend gerne von ihren Abenteuern hören würde, sollten sie denn zurückkehren.

Glücklicherweise sind die SecuriTech-Büros (Bereich **C**) auf einer der nahe gelegenen Inseln des Zerbrochenen Landes, und einige kleine, felsige Inseln führen zu ihr empor. Ein SC mit einem Jetpack oder dem Zauber *Flug* (Grad 3 oder höher) kann die Insel ohne Schwierigkeiten erreichen. Die erste kleine Insel ist 12 m von der „Küste“ entfernt und 1,50 m höher gelegen. Die nächsten beiden Inseln sind jeweils 9 m voneinander entfernt, doch jede ist 3 m höher als die davor. Die Insel mit den SecuriTech-Büros ist 15 m von der letzten Insel entfernt, aber

auf der gleichen Höhe. Jede kleine Insel kann bis zu vier mittelgroße Kreaturen oder eine große Kreatur aufnehmen. Wenn die SC den Wurfhaken und das Kabel nutzen, das ihnen Tzayl gegeben hat, müssen sie einen Fernkampfangriff gegen RK 5 schaffen, um den Wurfhaken an einer Insel zu befestigen (entweder wie eine Granate geworfen oder wie ein Fernkampfangriff gegen KRK (siehe *Starfinder-Grundregelwerk*, S. 219). Sie können dann mit einem erfolgreichen Wurf auf Athletik gegen SG 10 über das Kabel klettern. Vergiss nicht, dass ein Sturz in dieser Situation wahrscheinlich tödlich ist, da der nächste „Boden“ der Kern des Planeten tausende Kilometer unter der Stadt ist. Andererseits erlaubt der lange Sturz den anderen SC, eine schnelle Rettungsmission zu beginnen.

Alternativ können die SC versuchen, ihr Raumschiff zu verwenden, um näher an die SecuriTech-Büros heranzukommen. Es gibt zwar keine Möglichkeiten, ein Raumschiff im Zerbrochenen Land zu landen, doch kann ein SC einen Wurf auf Steuerung gegen SG 30 ablegen, um das Schiff nahe genug zu einer Insel zu bringen und es für kurze Zeit dort zu halten, damit die anderen SC einen 4,50 m weiten Sprung aus der Luftschleuse auf die Insel machen können. Wenn er den Wurf auf Steuerung um 9 oder weniger Punkte nicht schafft, bedeutet das, dass der Pilot das Raumschiff nicht nahe genug für einen sicheren Sprung heran bringen kann; misslingt der Wurf um 10 oder mehr Punkte, erleidet das Raumschiff 4W6 Punkte Rumpfschaden (dieser kann nicht durch Schilde abgeschwächt werden), da der Pilot einen Felsen streift. Auch wenn so natürlich der Rest der Mannschaft zur Insel gelangt, muss der Pilot noch einen Weg finden, da er nicht einfach das Raumschiff in der Luft parken und selbst springen kann.

C. SECURITECH-BÜRO



1 Feld = 1,5 Meter

C. SECURITECH-BÜROS

Das Ziel der SC ist eine Firma namens SecuriTech, die Alarmanlagen und digitale Schlösser für viele der Firmen in Istamak zur Verfügung stellte, darunter auch für die Fabrik. Die Angestellten von SecuriTech nahmen nicht nur Anrufe ihrer Kunden entgegen, sie überprüften außerdem die Schlösser oder ergänzen sie um neue Merkmale, auch wenn die meisten physischen Komponenten extern produziert wurden. Das Gebäude wurde nach dem Unfall, der das Zerbrochene Land erschaffen hat, verlassen und hat keinen Strom mehr, doch wenn die SC auf den Server zugreifen können, der das elektronische Handbuch mit dem Administratorenschlüssel für den Sicherheitseingang der Fabrik enthält, erhalten sie Zugriff auf das Waffenlager. Sie brauchen aber die Modellnummer des digitalen Schlosses, können diese aber in der Nachricht aus Bereich **A10** finden.

Unglücklicherweise sind die SecuriTech-Büros jetzt die Domäne einer gewaltigen Schimmelkolonie, die als Winderschwarm bekannt ist. Der Schimmel hat sich in den Wänden, Böden und Decken des Gebäudes festgesetzt, und seine robusten Filamente sind das einzige, was verhindert, dass das Gebäude einstürzt.

Es folgen die Merkmale der SecuriTech-Büros: Bereich **C1** ist im Freien, Bereiche **C2** und **C5** haben Fenster nach außen, die Licht herein lassen, und der Rest des Gebäudes hat keine Innenbeleuchtung. Alle anderen Fenster und Öffnungen sind mit Dreck überzogen, so dass die meisten Bereiche im Dunklen liegen. Die Türen (Härte 8, TP 30) sind alle unverschlossen, doch viele klemmen. Die Decken sind 2,40 m hoch. Es gibt im Gebäude keine funktionierenden Lichtquellen, und selbst wenn es sie gäbe, würden sie aufgrund des Energiemangels nicht leuchten.

C1. VORPLATZ (HG 7)

Ein glatter Weg führt über einen überwucherten Rasen zum Eingang dieses unscheinbaren Bauwerks. Das kniehoh, blaue und grüne Gras riecht süßlich, wie Honig, der von der Sonne erwärmt wird. Die Mauern des Bauwerks sind von kaum sichtbaren weißen Filamenten durchzogen, die die ganze Oberfläche bedecken.

Ein SC, der die Mauern untersucht und einen Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 25 schafft, identifiziert die Filamente als eine Art Schimmel; es könnte zwar langfristig negative gesundheitliche Folgen haben, die Luft in der Nähe des Schimmels ungeschützt zu atmen, doch der Schutz vor Umwelteinflüssen durch die Rüstung der SC sollte die Sporen herausfiltern. Wenn das Ergebnis des Wurfs den SG um 5 oder mehr übertrifft, erkennt der SC, dass der Schimmel eine gewaltige Kolonie ist und sich vielleicht gegen Angriffe wehren kann, da er so groß geworden ist. Die SC können versuchen, die Filamente von hier aus zu beschädigen, doch abgesehen davon, dass einige Teile der Mauer einstürzen, fügen sie dem Schwarm als Ganzes keinen Schaden zu; der Winderschwarm tritt auch nicht aus, um sie anzugreifen, da er geduldig genug ist, abzuwarten. Ein SC, dem ein Wurf auf Technik gegen SG 20 gelingt, bemerkt, dass die Filamente als eine Art struktureller Stütze dienen, die verhindert, dass die Mauern des Gebäudes einstürzen.

Auch wenn die Vordertüren nicht verschlossen sind, werden sie von vielen Filamenten durchzogen, die auch in die Mauer eingedrungen sind, was sie effektiv verriegelt. Ein SC muss einen Stärkewurf gegen SG 20 ablegen, um die Türen aufzustemmen.

Die Filamente zerreißen mit einem abscheulichen, nassen Geräusch; der Winderschwarm weiß sofort, dass sich Eindringlinge im Gebäude aufhalten.

Kreaturen: Zwei Daelns wurden vor kurzer Zeit vom Winderschwarm im Gebäude angegriffen, als sie zu nahe zum Dach geschwebt waren. Daelns ähneln den Barathus, die auf Bretheda und Liavara leben. Es handelt sich um große, schwebende, lebende Gassäcke, die entfernt an Quallen erinnern. Sie treiben durch die obere Atmosphäre von Nejeor VI und absorbieren die Mineralien in den Wolken, woraufhin sie konzentrierte Massen von Materialien ausscheiden, die sie nicht verdauen können; diese Exkremente sehen wie faustgroße Steine aus und sind manchmal von Edelmetallen durchzogen. Daelns verfügen über eine tierische Intelligenz, die Wolkenbergleute der Kischalis betrachteten sie als Haustiere. Allerdings sind moderne Daelns um einige Größenordnungen kleiner als sie es vor Jahrtausenden waren. Diese beiden Daelns sind den Tentakeln des Schwarms entkommen und versuchen nun zu flüchten, als sie den SC begegnen. In ihren Panik versuchen die SC mit ihren steinernen Ausscheidungen zu verschrecken.

DAELNS (2)

HG 5

EP je 1600

Barathu-Variante (Starfinder Alien-Archiv, Seite 20)
RN Große Aberration

Init +0; Sinne Dunkelsicht 18 m.; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP JE 65

ERK 17; KRK 18

REF +4; WIL +10; ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, perfekt)

Nahkampf Hieb +12 (1W4+6 W)

Fernkampf Kügelchen +10 (1W6+5 W)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Diese Daelns haben die Anpassung Fernkampf, die sie verwenden, um gehärtete Kügelchen aus Mineralien abzufeuern, die sie aus den Wolken der Umgebung schöpfen, in der Hoffnung, die SC zu verschrecken.

Moral Wenn ein Daeln auf weniger als 30 TP fällt, treibt er davon, weil er kein Interesse hat, sein Leben zu opfern.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Diplomatie +12, Motiverkennen +12, Überlebenskunst +17

Sprachen keine

Sonstige Fähigkeiten Anpassung, Kombinieren

C2. EMPFANGSBEREICH

Abgesehen von einem Teppich aus blassweißem Schimmel, der alles bedeckt, scheint der Raum seit Jahrtausenden unberührt zu sein. Fünf dick gepolsterte Sessel lehnen an der West- und Südwand. Ein Beet aus Pilzen wächst auf einem großen, 1,20 m hohen, L-förmigen Schreibtisch, der gegenüber des Haupteingangs neben einem kleinen Schrank steht.

Eine Doppeltür führt nach draußen in Richtung Süden, eine weitere Tür Richtung Norden.

SecuriTechs zukünftige Kunden trafen hier einen Rezeptionisten, ehe sie in einen der beiden Konferenzräume geführt wurden (Bereich C5). Wer keinen Termin hatte, musste meistens eine Weile hier warten. Mehrere Datenpads voller Lesematerial für die Wartenden wurden vom Schimmel verschluckt, ebenso wie die Snacks und flüssigen Erfrischungen, die im kleinen Schränkchen verfügbar waren.

Wie bei der Doppeltür muss einem SC ein Stärkewurf gegen SG 20 gelingen, um die nördliche Tür aufzudrücken, die weiter ins Gebäude führt.

C3. BÜROKABINEN

Dieser geräumige Raum ist ein weites Feld aus kleinen, grauen Hügeln, die das bedecken, was einst eine Sammlung von Schreibtischen und Stühlen gewesen sein mag. Zwei Türen führen weiter nach Süden. Es gibt einen Durchgang in einen kleineren Raum im Nordwesten, und ein kurzer Korridor führt nach Osten an zwei anderen Türen vorbei.



DAELN

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Die meisten Angestellten von SecuriTech verrichteten ihre alltägliche Arbeit an diesen zwanzig Arbeitsplätzen, wo sie die verschiedenen Sicherheitssysteme überwachten, die in der Stadt installiert waren, auf Nachrichten von Kunden reagierten, versuchten neue Kunden zu gewinnen und andere alltägliche Aufgaben verrichteten. Es gibt hier keine verwertbare Ausrüstung zu finden. Ein SC muss einen Stärkewurf gegen SG 20 ablegen, um eine der Türen aufzudrücken. Ein offener Durchgang im Nordwesten führt in eine Gemeinschaftsküche (Bereich C4).

C4. KÜCHE

Auch wenn dieser Raum wie der Rest des Gebäudes mit Schimmel überzogen ist, ist der Geruch hier irgendwie noch schlimmer. Ein fauliger Verwesungsgeruch strömt aus etwas, das eine offene Kühleinheit ohne Stromversorgung zu sein scheint. Verfaulende Schränke, deren Türen zum Teil schon vor langer Zeit abgefallen sind, hängen an den Wänden, und ein Teil eines kleinen, runden Tisches ragt unter einem Hügel aus Schimmel empor.

Wie die meisten Bereiche, die sich mehrere Kollegen teilen, war die Büroküche von SecuriTech selbst damals nicht sauber, als das Gebäude noch in Verwendung war. Tatsächlich begann der Winderschwarm sein Leben hier als Haufen schimmlicher Proteinwürfel, die einige Jahrzehnte in der Kühleinheit liegen gelassen wurden. Der Raum ist jetzt vollkommen von Schimmel und anderen Pilzen überlaufen. Jeder SC, der den Raum ohne Schutz vor der Umgebung (z.B. durch eine Rüstung) betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 schaffen, damit er nicht für 1 Minute den Zustand Kränkelnd erleidet.

Schätze: Ein SC, der sich durch die Schränke an der Nordwand wühlt und einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 schafft, findet ein weggeworfenes *Verbesserungsserum* (Wissenschaftler).

C5. KONFERENZRAUM

Der Raum wird von einem ovalen Tisch beherrscht, um den herum sechs Stühle stehen. Die zerstörten Überreste von audiovisueller Ausrüstung liegen auf dem Tisch und sind von einer dünnen Schicht Schimmel überzogen. Licht fällt durch ein großes, nach Süden gerichtetes Fenster herein, das von fasrigen, weißen Tentakeln bedeckt ist.

Die Mitglieder von SecuriTechs Verkaufsabteilung brachten potentielle Kunden in einen von zwei identischen Räumen, die als **C5a** und **C5b** gekennzeichnet sind, um sie mit einer eleganten audiovisuellen Präsentation zu überzeugen oder Verträge durchzugehen und andere Geschäfte zu besprechen. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 ist nötig, um die Tür in einen der beiden Bereiche zu öffnen.

C6. CHEFBÜRO

Auch wenn einer der Räume, die mit **C6** markiert sind, größer ist als der andere, sind sie ähnlich möbliert, jeder mit einem Schreibtisch und einigen Stühlen. Die Büros und ihre Möbel sind von Schimmel bedeckt. Das südliche Büro wurde von Se-

curiTechs Geschäftsführer verwendet, das Nordbüro gehörte dem technischen Direktor.

Schätze: Ein SC, der das südliche Büro durchsucht und einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 schafft, entdeckt einen glatten, violetten Handschuh, der für Kischali-Hände geschneidert ist. Es handelt sich um einen *Aufbewahrungshandschuh*, und auch wenn die SC ihn nicht sofort verwenden können, wird ein Charakter, der ihn mindestens 24 Stunden im Besitz hat, feststellen, dass er ihm perfekt passt, wenn er das nächste Mal versucht, ihn anzuprobieren.

C7. TECHNIKRAUM (HG 8)

Dieser Raum enthält drei Tische, und auch wenn der Schimmel auf die meisten von ihnen gekrochen ist, hat einer der Tische einen großen, unberührten Fleck von etwa 60 cm Durchmesser. Ein grob rechteckiger Brocken aus Metall, Plastik und Kristall liegt auf diesem offenen Bereich. Seine Seiten sind mit fremdartigen Symbolen und Schaltkreisen bedeckt. Die Filamente des Schimmels, der die Wände bedeckt, scheinen sich leicht wegzubewegen, als würde eine leichte Brise wehen, doch die Luft ist still. Eine Tür führt nach Westen, eine weitere nach Süden.

Es ist ein weiterer Stärkewurf gegen SG 20 erforderlich, um den Raum in diese Tür zu öffnen. Hier reparierten und modifizierten die Sicherheitstechniker von SecuriTech die digitalen Schlösser und Abschreckungssysteme, die die Firma verkaufte und überwachte. Der Großteil der Ausrüstung wurde vom Schimmel verschluckt, mit der Ausnahme eines defekten Stücks Sicherheitsausrüstung, das die Jahrtausende überdauert hat (siehe „Falle“, unten).

Falle: In den letzten Tagen des Kischali-Imperiums begann SecuriTechs technische Direktorin damit zu experimentieren, magische Energiequellen zur Ausrüstung ihrer Firma hinzuzufügen, weil sie hoffte, dass die Ausrüstung dann selbst im Falle eines totalen Stromausfalls aktiv bleiben könnte. Sie kam gut mit dem Projekt voran, konnte ihre Arbeit aber nie abschließen. Allerdings waren einige ihrer Experimente erfolgreich, und eine Gerätschaft hat genug Energie bewahrt, um ein letztes Mal zu funktionieren, selbst nach Tausenden von Jahren. Jeder, der an der zum Teil modifizierten Maschine herumspielt, riskiert einen tödlichen Stromschlag.

MODIFIZIERTE ENERGIEQUELLENFALLE HG 8 EP 4.800

Typ Hybrid; **Wahrnehmung** SG 32; **Entschärfen** Technik SG 27 (erzeugt einen Kurzschluss) oder Mystizismus SG 27 (unterbricht die Runen)

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keine

Effekt elektrische Entladung (8W12 E); Reflex SG 18 halber Schaden

Schätze: Ein SC, der die Tische durchsucht und einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 schafft, findet ein altes Stück Sicherheitsausrüstung, das (mit einer Stunde Arbeit und einem erfolgreichen Wurf auf Technik gegen SG 25) als Bewegungssensor verwendet werden kann.

C8. SERVERRAUM (HG 9)

Die Wände, Decke und der Boden dieses Raums sind dick mit Schimmel überzogen, und tausende blassweißer Filamente ragen wie winzige Finger empor. Allerdings sind die beiden rechteckigen Objekte in der Mitte des Raumes frei von Schimmel. Die kristallinen Geräte sind mit scharfkantigen Zeichen bedeckt, und in jedes ist eine dunkle Computerkonsole in eine Seite gebaut. Eine Tür führt nach Norden.

Die großen rechteckigen Objekte sind die Server, die alle Daten von SecuriTech beinhalten – Verträge, Angestelltenaufzeichnungen, Anleitungen, Baupläne und so weiter – und auf die man mit den eingebauten Terminals zugreifen kann, um an die darin gespeicherten Daten zu gelangen. Ein SC, der mit Computern geübt ist und die Gerätschaft eine Minute lang untersucht, erkennt sie als das, was sie sind. Der nördliche Server enthält, sendet und empfängt die elektronische Kommunikation der Firma, sowie intern als auch extern, und würde Zugriff auf Istamaks Infosphäre gewähren (würde diese noch existieren), während der südliche Server sicherer ist und keine Verbindung zur Außenwelt hat.

Die Routeradresse, die die SC entdeckt haben, entspricht der, die dem nördlichen Server zugewiesen wurde – ein Umstand, der mit einem erfolgreichen Wurf auf Computer gegen SG 15 entdeckt werden kann, oder einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 bei jemandem, der Kischalisch lesen kann und die Information an der Außenseite des Geräts findet. Ein SC, dem einer der beiden Würfe gelingt, bemerkt auch, dass der südliche Server keine Routeradresse hat. Das bedeutet, dass man nur über die Konsole darauf zugreifen kann; wahrscheinlich sind empfindliche Informationen auf diesem Server gespeichert.

Beide Server haben aktuell keinen Strom und ihre Konsolen reagieren nicht. Ein SC kann eine Energiequelle für den Server improvisieren, wenn er eine Batterie mit hoher Kapazität (oder besser) zur Verfügung hat und einen Wurf auf Technik gegen SG 25 schafft; dieser Wurf liefert genug Energie für 1 Minute pro Ladung der Batterie und verbraucht die Ladungen im Lauf der Zeit. Alternativ könnte eine Anwendung des Zaubers *Wiederaufladen* einen Server für 10 Minuten betreiben (ohne dass das Risiko besteht, die Batterie zu zerstören, wenn der Zauber das erste Mal auf diese Weise verwendet wird).

Sobald der Server Energie hat ist er ein Computer des 3. Grades. Ein SC kann sich in den Server hacken, um Zugriff zu erhalten, wenn ihm ein Wurf auf Computer gegen SG 25 gelingt; dies erfordert drei volle Aktionen. Wenn die SC auf den nördlichen Server zugreifen, müssen sie weitere drei volle Runden suchen, um zu bemerken, dass sich Informationen wie Administratorschlüssel nicht auf diesem Server befinden. Beide Zeiträume werden halbiert (Minimum 1 volle Aktion) für je 5 Punkte, um die der Wurf auf Computer des SC den SG übersteigt.

Ein SC, der erfolgreich auf den südlichen Server zugegriffen hat, muss einen Wurf auf Computer gegen SG 27 ablegen, um den Administratorschlüssel für das XLT-88-Digitalschloss der Fabrik zu finden, der sich hinter einer Firewall befindet; das erfordert auch drei volle Aktionen. Beide Zeiträume werden halbiert (Minimum 1 volle Aktion) für je 5 Punkte, um die der Wurf auf Computer des SC den SG übersteigt. Der südliche Server befindet sich allerdings zusätzlich auf einem Schockgitter. Das erste Mal, wenn ein SC einen Wurf auf Computer nicht schafft, wenn er versucht, den Schlüssel zu finden oder darauf zuzugreifen, müssen alle Charaktere im Umkreis von 3 m einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht für 1 Runde betäubt zu werden. Das wird die SC wahrscheinlich nicht so sehr beeinträchtigen, sie aber

warnen, dass der Server einige üblere Gegenmaßnahmen aufweisen könnte; ein SC, dem ein Wurf auf Computer oder Technik gegen SG 20 gelingt, wenn er den Server nach Fallen oder Sicherheitsmaßnahmen absucht, erkennt, dass sich der Server auf einem Schockgitter befindet und dass der nächste misslungene Wurf auf Computer tödliche Konsequenzen haben wird. Wenn ein SC den zweiten Wurf auf Computer, um Zugriff auf den südlichen Server zu erhalten, nicht schafft, erleiden alle Charaktere innerhalb von 3 m 8W6 Punkte Elektrizitätsschaden (ein Reflexwurf gegen SG 20 halbiert den Schaden). Ein SC kann das Schockgitter deaktivieren, wenn ihm ein Wurf auf Technik gegen SG 27 gelingt, doch wenn dieser Wurf misslingt, wird das Gitter aktiviert, als hätte der SC einen zweiten Wurf auf Computer nicht geschafft.

Wenn die SC die beiden Würfe, um Zugriff auf das System zu erhalten und die Firewall zu umgehen, schaffen, entdecken sie den Administratorschlüssel für den Sicherheitseingang der Fabrik; eine gewisse Kombination gleichzeitig gedrückter Tasten schaltet das Digitalschloss in den Wartungsmodus, so dass man das Schloss deaktivieren kann, ohne den aktuellen Türcode zu kennen, da diese aus Sicherheitsgründen automatisch jeden Monat gewechselt wurden.

Kreaturen: Der Winderschwarm wird die SC nicht aus seiner Domäne lassen, wenn sie so tief vorgedrungen sind. Sobald die SC den Administratorschlüssel erlangt haben und gehen wollen, beginnen die Filamente an den Wänden Wellen zu werfen, als würde ein starker Wind wehen. Sie verbinden sich schnell zur Schwarmgestalt der Kreatur und blockieren den Weg der Charaktere. Der Winderschwarm versucht die SC entweder zu verschlingen oder zu infizieren.

WINDERSCHWARM

HG 9

EP 6.400

TP 145 (siehe Seite 61)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Winderschwarm versucht sich leise in Position zu begeben und den einzigen Ausgang abzuschneiden.

Im Kampf Der Winderschwarm umschlingt so viele SC wie möglich mit seinen Tentakeln.

Moral Der Winderschwarm hatte seit einer Weile keine Mahlzeit von der Größe der SC, daher kämpft er aus übermächtigem Hunger bis zum Tod.

Entwicklung: In dem Augenblick, in dem der Winderschwarm stirbt, wechselt der Schimmel auf den Wänden der Umgebung die Farbe von blassgrau zu schwarz, während die Kolonie stirbt. Dies lässt das Gebäude über den Köpfen der SC einstürzen. Fahre mit „Ereignis 1: Einsturz!“ unten fort.

EREIGNIS 1: EINSTURZ! (HG 9)

Das folgende Ereignis tritt ein, während die SC versuchen, aus dem einstürzenden Gebäude zu entkommen. Notiere dir die Aktionen der SC jede Runde, nachdem sie den Winderschwarm getötet haben, doch die Initiative spielt keine Rolle. Beachte außerdem, dass Veränderungen am Gebäude es schwer machen können, den direktesten Weg zum Ausgang zu finden. Die Auswirkungen, wenn die SC vollständig von Schutt begraben werden, sind im Detail am Ende dieses Abschnitts beschrieben (siehe „Begraben werden“ auf Seite 28).

Als Mittelpunkt der Schwarmkolonie erleidet Bereich **C8** den größten Schaden. Am Ende der zweiten Runde, nachdem die SC

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AJONEN
IM DRIFT

TEIL 2
● ISTAMAK, ●
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

den Wunderschwarm getötet haben, stürzt die Decke in diesem Raum vollständig ein und begräbt alle, die sich darin befinden. Während sich die SC durch Bereich **C7** bewegen, bricht der Boden unter ihnen auf, was ein kleines Loch zwischen diesem Raum und Bereich **C8** aufreißt. Der letzte SC, der Bereich **C7** betritt, muss einen Wurf auf Athletik gegen SG 25 ablegen, um über die Grube zu springen. Bei einem Fehlschlag erleidet der SC 3W6 Punkte Wuchtschaden, da er in das 9 m tiefe Loch fällt und wieder heraus klettern muss, ehe der Raum drei Runden später vollständig einstürzt und ihn begräbt.

Ein großer Teil des nach Osten und Westen führenden Teils des Hauptkorridors ist jetzt vollständig blockiert, da die Nordwand von Bereich **C5** in sie gestürzt ist. Die SC müssen sich stattdessen durch die Bereiche **C6** und **C3** bewegen. Die Tür an der Ostwand von Bereich **C6** klemmt jetzt, so dass ein SC einen Stärkewurf gegen SG 25 schaffen muss, um sie zu öffnen. Die Gesamtheit von **C3** ist schwieriges Gelände, und die südöstliche Tür ist blockiert. Beginnend mit der dritten Runde, die die SC in diesem Raum sind, fallen große Brocken der Decke auf sie herab. Jede Runde erleidet ein zufälliger SC 4W6 Punkte Wuchtschaden (ein Reflexwurf gegen SG 20 halbiert den Schaden). Am Ende der sechsten Runde, die sich die SC in diesem Raum aufhalten, stürzt die Decke vollständig ein und begräbt jeden, der sich noch in diesem Bereich aufhält (siehe „Begraben werden“, unten).

Wenn die SC den Hauptkorridor erreichen, bemerken sie sofort, dass die südwestliche Ecke des Gebäudes vollständig eingestürzt ist, so dass es unmöglich ist, es durch Bereich **C2** und die Vordertür zu verlassen. Wenn die SC das Gebäude zuvor erkundet haben, erinnern sie sich vielleicht daran, dass die Konferenzräume (Bereich **C5**) große nach Süden weisende Fenster hatten. Wenn nicht, hört ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, die Geräusche von zerbrechendem Glas aus dieser Richtung. Der Einsturz der Nordwand von Bereich **C5** hat die Tür in Richtung **C5b** blockiert, doch Bereich **C5a** ist noch immer zugänglich. Wenn die SC die Tür zu diesem Konferenzraum zuvor geöffnet haben, ist sie noch immer offen; ansonsten kann ein SC die Tür öffnen, wenn ihm ein Stärkewurf gegen SG 20 gelingt.

Wenn die SC den Konferenzraum betreten, wird es deutlich, dass sie nicht viel Zeit haben, ehe der Rest des Bauwerks einstürzt. Das Loch, wo das Fenster war, zu verlassen, erfordert 3 m Bewegungsrate. Ein SC kann sich mit einem erfolgreichen Akrobatikwurf gegen SG 16 mit normaler Geschwindigkeit durch das Fenster bewegen, doch wenn er den Wurf um 10 oder mehr Punkte nicht schafft, geht er im Inneren des Gebäudes neben dem Fenster zu Boden. Der letzte SC, der das Gebäude verlässt, wird dabei von einem Stück der Mauer getroffen und erleidet 8W6 Punkte Wuchtschaden (ein Reflexwurf gegen SG 18 halbiert den Schaden). Wenn der SC den Reflexrettungswurf um 10 oder mehr Punkte nicht schafft, wird er vollständig von Schutt begraben (siehe „Begraben werden“, unten). Zu diesem Zeitpunkt stürzt das ganze Bauwerk ein, so dass man nicht ins Innere zurückkehren kann, und begräbt alle SC, die noch nicht entkommen konnten.

Begraben werden: Charaktere, die vom Schutt begraben werden, erleiden 10W10 Punkte Wuchtschaden (ein Reflexwurf gegen SG 18 halbiert den Schaden). Ein begrabener SC erleidet pro Minute weitere 3W6 Punkte Wuchtschaden, da er langsam zermalmte wird und erstickt (ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 halbiert den Schaden). Ein begrabener SC kann sich mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 25 befreien, und kann dies einmal pro Minute versuchen.

Ein Charakter, der nicht begraben ist, kann einen begrabenen Charakter ausgraben.

Mit nur seinen Händen kann ein Charakter Last von Felsen und Stein gleich seinem fünffachen Stärkewert in einer Minute räumen. Ein Bereich mit 1,50 m Seitenlänge enthält lose Steine mit Last 200.

Mit einem passenden analogen Werkzeug bewaffnet, wie einer Spitzhacke, einem Brecheisen oder einer Schaufel, kann ein Charakter doppelt so schnell räumen wie mit bloßen Händen. Wenn du möchtest, können auch andere technologische Werkzeuge dabei helfen, die Steine schneller zu räumen.

RÜCKKEHR ZUM WOLKENHEIM

Sobald die SC den Administratorenschlüssel für die Sicherheitstür der Fabrik erlangt haben, können sie sich direkt dorthin auf den Weg machen (siehe Bereich **D**), aber vielleicht wollen sie sich erst ein bisschen ausruhen oder Herold Tzayl auf den neuesten Stand bringen. Dabei werden sie mit offenen Armen und kräftigem Schulterklopfen im Gemeinschaftszentrum begrüßt (wenn die ausgestoßenen Kischi wissen, dass die SC sich ins Zerbrochenen Land aufgemacht haben). Tzayl begrüßt die SC in ihrem improvisierten Tempel und bittet sie eindringlich, von ihren Erfahrungen zu erzählen. (Wenn die SC zwischen ihren Besuchen beim Haus der Erneuerung, dem Irrgarten der Geister und dem SecuriTech-Büro ins Gemeinschaftszentrum zurückgekehrt sind, wusste Tzayl, dass ihre Geschichte bislang nicht vollständig genug war, um sie zu erzählen.) Sie besteht recht nachdrücklich darauf, dass die SC einige Geschichten über ihre Taten erzählen, und sie versammelt die anderen Kischi, damit sie zuhören können.

Ein SC kann eine interessante Geschichte erzählen, wenn ihm ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 30 gelingt, oder ein Wurf gegen SG 25 mit einer passenden auf Charisma basierenden Berufsfertigkeit (Schauspieler, Öffentlicher Redner und so weiter). Wenn die SC die Geschichte ausschmücken wollen, können sie statt Diplomatie auch auf Bluffen würfeln. Bis zu zwei SC können dem Haupterzähler helfen, indem sie die gleiche Fertigkeit verwenden. Wenn die SC erwähnen, dass sie die medizinische Kammer im Haus der Erneuerung repariert haben, erhalten sie einen Situationsbonus von +2 auf die Hauptprobe. Wenn die SC erwähnen, dass sie den Hologrammprojektor im Irrgarten der Geister repariert haben, erhalten sie einen Situationsbonus von +2 auf die Hauptprobe. Wenn die SC erwähnen, dass sie beides getan haben, erhalten sie einen Situationsbonus von +5 auf die Hauptprobe. Wenn die SC ihre Geschichte nicht erzählen wollen, ist Tzayl verständnisvoll, aber sichtbar enttäuscht. So oder so informiert sie die SC, wo genau der Nebeneingang der Fabrik ist (siehe Bereich **D1**), wenn sie diese Information brauchen.

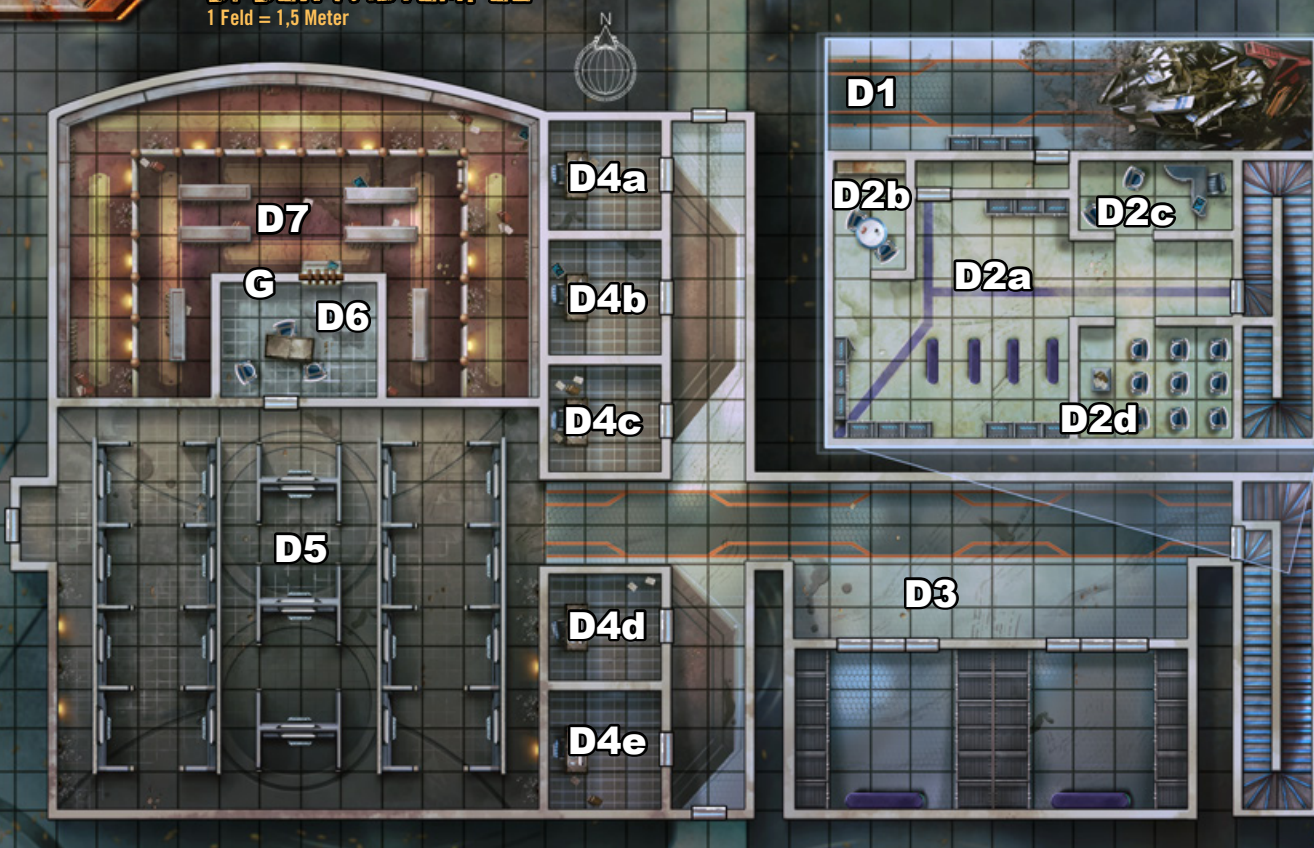
Schätze: Wenn die SC den Wurf zum Erzählen versuchen, aber nicht schaffen, schenken die ausgestoßenen Kischi ihnen ein Paar *Eohi-Stiefel* (siehe Seite 44). Wenn die SC erfolgreich sind, erhalten sie außerdem einen *Suchenden Verbesserten Kampfbogen*.

TEIL 3: DER FABTEMPEL

Mit der Kenntnis des Administratorenschlüssels und der Position des Nebeneingangs können die SC den Fabtempel betreten und versuchen herauszufinden, was der Kult des Verschlingers hier erfahren hat, während sie gleichzeitig Xavras Besetzung des Tempels beenden.

D. DER FABTEMPEL

1 Feld = 1,5 Meter



WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FABTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

D. DER FABTEMPEL

Die Fabrik ist eines der wichtigsten Gebäude in Istamak und war einst eine Regierungseinrichtung zur Erforschung von Waffentechnologie und der Produktion neuer Waffen für das Kischali-Imperium. Die Fabrik war sehr erfolgreich während des Höhepunkts des Kischali-Sivv-Krieges, als Waffen am dringendsten gebraucht wurden, und die Rohmaterialien von Nejeor VI trugen dazu bei, diesen Wohlstand weiter zu mehren. Als das Kischali-Imperium den Stellardegenerator erbeutete, spielte die Fabrik eine entscheidende Rolle bei der Erforschung der Superwaffe. Irgendwann dehnten die Forscher der Anlage ihre Bemühungen auf das Studium von Dimensionsphysik aus, als Teil der Anstrengungen des Imperiums, das Tor der Zwölf Sonnen und die Halbebene zu erschaffen, wo sich der Stellardegenerator im Augenblick befindet.

Die Kischi von Istamak betrachten das Bauwerk mit starker religiöser Bedeutung, da es im Lauf der Jahrtausende am wenigsten verfallen ist. Sie wissen, dass die Fabrik ihren Ahnen wichtig war, doch sie kennen die genauen Gründe dafür nicht. Aufgrund des beschädigten Außenschildes wurde das Gebäude als der Fabtempel bekannt. Bis vor kurzem konnten alle Kischi den Tempel betreten, den Großteil seines Inneren erkunden und Zwiesprache mit den Ahnen halten, indem sie die vielen überlebenden Dateien der Fabrik erkundeten. Einige Bereiche (wie der Keller) galten wegen gefährlicher Energie oder Kreaturen, die sich hier niedergelassen haben, als Sperrzone. Allerdings nutzte der Kult des Verschlingers die Gastfreundschaft der Kischi aus, plünderte den Tempel, um Informationen zu finden, und griff die Kischi an (wobei einige getötet und mehr als ein Dutzend verwundet wurden), ehe sie wieder verschwanden. Und so waren mehrere Kischi der Ansicht, dass es Zeit war, die Zugangsregeln anzupassen.

Der Anführer dieser lautstarken Gruppierung war Xavra, ein Jagdmeister im Dienst von Istamaks Anführer. Er begann zu verlangen, dass der Tempel nur noch jenen zugänglich sein sollte, die sich bewiesen hatten, was besonders alle weiteren Fremden ausschloss. Er überzeugte viele von seiner Meinung, bis sich eine andere Ratgeberin des Anführers – die Predigerin Tzayl – gegen den Vorschlag stellte. Tzayl und ihre Unterstützer wurden verbannt, und Xavra brachte seine Krieger in den Tempel und schloss und verriegelte die Türen hinter sich, um die Sache zu forcieren. Xavra ist in dieser Situation in der starken Position: er hat genug Nahrung und Wasser mitgenommen, dass er sich mehrere Wochen im Tempel einschließen kann. Allerdings sind er und seine Soldaten auch fanatisch genug, um zu Tode zu hungern, um ihren Standpunkt zu beweisen.

Der Haupteingang in den Fabtempel befindet sich zentral in der Nordfassade des Gebäudes. Der Vorplatz verfügt über einen verzierten Brunnen mit einem Hammer-und-Amboss-Motiv. Der Brunnen enthält kein Wasser mehr, aber die Kischi glauben, dass der Regen, der sich in ihm sammelt, über Heilkräfte verfügt. Einige Bilder, die an die Seite des Brunnens gemalt sind, erklären diese angeblichen Eigenschaften, und ein SC kann sie mit einem Kulturwurf gegen SG 25 übersetzen. Allerdings ist das Wasser im Brunnen vollkommen normal und schmeckt nur leicht nach Kupfer. Die große Vordertür ist ebenfalls mit dem Schmiedemotiv verziert und frei von Kischi-Malereien. Sie ist dick und robust, von innen verriegelt und verbarrikadiert. Es würde selbst mit industriellem Werkzeug Tage dauern, durch die Tür zu kommen – und die SC haben vermutlich nicht das Gefühl, sich diesen Luxus leisten zu können.

Der Nebeneingang zur Fabrik befindet sich in einer unscheinbaren Seitengasse, die an einem 6 Meter hohen Metallzaun endet; wenn die SC nicht wissen, wo sie suchen müssen, können sie ihn mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 ausfindig machen. Ein verschlossenes Tor (Härte 20, TP 60, Zerschlagen-SG 28,

Technik-SG 25 zum Öffnen) führt in den unteren Bereich des Geländes des Fabtempels (Bereich **D1**).

Es folgen die Merkmale der Fabrik: Bereich **D1** liegt im Freien. Es gibt kein Licht im Gebäude. Die Decke ist im Sicherheitsbereich (Bereich **D2**) 3 m hoch, 7,50 m hoch im gesicherten Aufzeichnungsraum (Bereich **D7**) und im übrigen Gebäude 4,50 m hoch. Die Türen sind alle unverschlossen, außer wo es angegeben ist.

D1. SICHERHEITSEINGANG

Unkraut sprießt aus den Ritzen im Boden dieses langen, schmalen Innenhofs, der im Schatten eines großen, kastenartigen Gebäudes liegt. Eine zerbrochene Bank steht neben einer einfachen, aber unheilvoll wirkenden Metalltür ohne sichtbare Klinke oder Scharniere. Neben der Tür ist über einem Tastenfeld ein Schild angebracht.

Dieser Nebeneingang wurde von den Sicherheitsagenten der Fabrik verwendet, und die Bank war für Agenten gedacht, die während ihrer Pause etwas frische Luft schnappen wollten. Auf dem

Schild steht in Kischalisch „Nur Sicherheitszugang“, und das Tastenfeld ist von anderen kischalischen Symbolen bedeckt, die grob Zahlen entsprechen. Die SC können die Tür mühelos öffnen, indem sie den Schlüssel eingeben, den sie im Handbuch des Schlosses entdeckt haben (siehe Bereich **C8**). Ein SC kann das Tastenfeld hacken, wenn ihm ein Wurf auf Computer gegen SG 35 gelingt, oder es überbrücken, wenn ihm ein Wurf auf Technik gegen SG 38 gelingt.

D2. SCHLICKBEHAUSUNG (SG 9)

Eine kaum sichtbare Schicht Schleim bedeckt alle Oberflächen dieser verbundenen Räume. Im größten offenen Bereich stehen einige leere Spinde, von denen sich in einem eine Sammlung von Pistolen und Munition befindet. Stücke von Metall und Plastik sind überall verstreut. Auf einer Seite des Raums steht ein kleiner, runder Tisch, auf einer anderen ein Schreibtisch aus Metall, und auf einer dritten einige Reihen von Stühlen und ein Podium. Eine Tür führt nach Osten.

Dieser Bereich war die Domäne der privaten Sicherheitsagenten der Fabrik. Der größte Teil (Bereich **D2a**) war der Raum, wo sie ihre Uniformen und Ausrüstung aufbewahrten. In der nordwestlichen Ecke befindet sich ein kleiner Pausenraum (Bereich **D2b**), wo die Agenten sitzen und essen konnten. Der Nebenraum im Nordosten (Bereich **D2c**) war ein kleines Büro für den Aufseher der Agenten, und im südöstlichen Raum (Bereich **D2d**) befand sich ein Konferenzraum, wo die Agenten ihre täglichen Dienstbesprechungen abhielten. Der rutschige Schleim auf dem Boden erhöht den SG von Akrobatikwürfen zum Balancieren und Turnen um 5.

Kreaturen: Als Istamak langsam verfiel, versuchte ein ehrgeiziger Wissenschaftler der Fabrik, ein Portal zu erschaffen, um die anderen Kischali-Welten zu erreichen, doch stattdessen beschwor er mehrere Kreaturen, die als Trümmerschlicke bekannt sind, Schlicke, die technologische Gegenstände in ihre Gestalt integrieren, um einen Panzer zu erschaffen, der an einen Einsiedlerkrebs erinnert. Sie verschlangen den armen Forscher schnell und begannen sich an dem üppigen Buffet der Waffenfabrik und Forschungsanlage zu bedienen. Im Laufe der Jahrhunderte blieb ihre Population stabil, weil sie im Gebäude blieben. Als die ersten Kischali ins Innere vordrangen, wurden die Schlicke in die unteren Ebenen des Fabtempels verdrängt. Eine kleine Gruppe hat den Sicherheitsbereich als seine Behausung beansprucht, doch im Laufe der Zeit wurden sie weniger, bis nur noch einer übrig war. Wenn die SC Bereich **D2a** betreten, kommt er aus Bereich **D2d**, um anzugreifen.



TRÜMMERSCHLICK

HG 9

EP 6.400

N Großer Schlick

Init +3; **Sinne** Augenlos, Blindespür (Vibration) 18 m;

Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP 145

ERK 22; **KRK** 24

REF +9; **WIL** +6; **ZÄH** +13

Immunitäten wie Schlicke; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Trümmerpanzer

TRÜMMERSCHLICK

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Scheingliedmaße +18 (2W10+13 W)

Fernkampf Aphelium-Artillerielaser +21 (3W8+9 Feu) oder Dual-Armbrustgewehr +21 (2W10+9 S)

oder Rotstern-Plasmagewehr +21 (1W10+9 Elk & Feu)

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

TAKTIK

Im Kampf Der Trümmerschlick zieht seinen Artillerielaser vor, wenn nicht drei oder mehr SC in einer Reihe stehen; dann greift er zu seinem Plasmagewehr.

Moral Der Trümmerschlick kämpft bis zum Tod, um sein Revier zu verteidigen.

SPIELWERTEENDE

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +22 (in Ruinen und Abfall +27)

Sprachen keine

Sonstige Fähigkeiten Reparaturgenie

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Reparaturgenie (AF) Trümmerschlicks besitzen trotz ihres geistlosen Wesens ein intuitives Verständnis für Technik und wie man sie einsetzen und reparieren kann. Ein Trümmerschlick erhält einen Bonus von +22 für Fertigkeitwürfe auf Technik zur Reparatur mechanischer oder technischer Gegenstände.

Trümmerpanzer (AF) Trümmerschlicks bauen sich schützende Hüllen aus Abfällen und ihrem natürlichen Harz, wobei sie auch reparierte Technik integrieren. Diese improvisierte Panzerung verleiht ihnen SR 5/Adamant und Resistenz 10 gegen eine zufällig bestimmte Energieart in Abhängigkeit von der integrierten Technik. Dazu kommen Lebenserhaltungssysteme wie bei kommerzieller Rüstung, so dass der Schlick auch im luftleeren Raum überleben kann. Ein Trümmerschlick kann in seine Panzerung auch Waffen integrieren: eine Schwere Waffe (Gegenstandsstufe maximal HG des Schlicks; meistens 9) und entweder zwei Langwaffen oder drei Handfeuerwaffen (maximale Gegenstandsstufe = HG – 1). Ein Trümmerschlick ist im Umgang mit integrierten Waffen geübt und versorgt sie mit vom ihm erzeugter Energie. Eine Waffe in einem Trümmerpanzer kann wie ein Gegenstand mit einer Gegenstandsstufe gleich dem HG des Schlicks zertrümmert werden. Der hier vorgestellte Trümmerschlick ist resistent gegen Feuer und hat einen Aphelium-Artillerielaser, ein Dual-Armbrustgewehr und ein Rotstern-Plasmagewehr integriert.

Schätze: Ein paar der Gegenstände, die der Trümmerschlick gesammelt hat, sind noch funktionstüchtig. Dazu gehören eine Rüstungsverbesserung *Hast-Schaltkreis*, einen Flux-Artillerielaser aus der Fabrik (funktioniert wie ein Aphelium-Artillerielaser) mit 16 verbleibenden Ladungen, ein Blutlicht-Plasmagewehr aus der Fabrik (funktioniert wie ein Rotstern-Plasmagewehr) mit 20 verbleibenden Ladungen sowie einen Zwillingsbolzenwerfer aus der Fabrik (funktioniert wie ein Dual-Armbrustgewehr). Die SC können die Kischali-Waffen so modifizieren, dass sie moderne Batterien aufnehmen; die Umwandlung einer Waffe dauert eine Stunde und erfordert einen Wurf auf Technik gegen SG 26.

ANDERE BEREICHE DER FABRIK

Dieses Abenteuer stellt nur einen kleinen Teil der Fabrik vor: Die Anlage für Waffentests ist ziemlich groß und könnte viele Belohnungen und Gefahren bergen. Diese Bereiche sind außerhalb des Rahmens dieses Abenteuers. Es würde wahrscheinlich einige Tage dauern, sie zu erkunden, und die SC sollten das Gefühl haben, unter Zeitdruck zu stehen. Wenn die SC allerdings darauf bestehen, das ganze Gebäude zu erkunden, findest du hier einige Orte, die sie besuchen können. Vergiss nicht, dass die Kischi die Fabrik noch immer für heiligen Boden halten und es vielleicht nicht gerne sehen, wenn die SC herumschnüffeln.

Fabrikhalle: Dieser kavernenartige Bereich, der durch die Eingänge im Erdgeschoss im Süden und Westen erreichbar ist, ist vollkommen im Chaos versunken. Als die Fabrik noch in Betrieb war, verwendeten die Kischalis automatisierte Maschinen für die Massenproduktion ihrer Feuerwaffen, aber als die Aufstände in Istamak begannen, wurde dieser Ort mitunter als erstes geplündert. Die Kischi meiden diesen Bereich. Wenn du willst und die SC noch nicht viel verwertbare Ausrüstung im Abenteuer gefunden haben, kannst du hier einige ausgewählte Waffen verteilen. Außerdem könnten einige Teile der robotisierten Fertigungsstraße noch teilweise einsatzbereit sein und die SC angreifen.

Forschungslabore: Ein großer Bereich der Fabrik enthielt Dutzende von Forschungslaboren, die für verschiedene Aspekte von Waffentests und der Entwicklung anderer Offensivmaßnahmen vorgesehen waren. Fromme Kischi haben einige der weniger gefährlichen Bereiche in Schreine umgewandelt. Wenn du möchtest, kann die Ausrüstung, die die SC hier finden, aus halb fertiggestellten Prototypen bestehen oder nicht so funktionieren wie vorgesehen. Außerdem könnten die Tests, die hier vor langer Zeit durchgeführt wurden, zu Flecken ungezähmter Magie oder feindseligen Monstern geführt haben.

D3. LAGERCONTAINER (HG 9)

Die Südhälfte dieses geräumigen Raums ist in zwei große Metallcontainer aufgeteilt, die so hoch aufragen, dass sie die Decke berühren. Große, angelaufene Türen an der Vorderseite der Container sind mit kruden Symbolen bemalt. In der Ostwand dieses Raums befindet sich eine nicht gekennzeichnete Tür, während der Bereich in einen Korridor im Westen führt.

Techniker und Wissenschaftler der Fabrik versuchten stets Innovationen zu finden, aber nicht alle Projekte waren erfolgversprechend. Wenn das Management entschied, dass ein gescheitertes Projekt keinen Wert mehr hatte, wurden alle nicht verwendbaren Prototypen verschrottet (auch wenn natürlich alle Aufzeichnungen der Forschung aufbewahrt wurden). Allerdings wurden potentiell profitable Prototypen oder nützliche Nebenprodukte in diesen beiden Containern aufbewahrt, mit der Absicht, sie zu perfektionieren, ehe sie marktreif waren. In der Praxis wurden die meisten Projekte hier einfach vergessen, da Angestellte kamen und gingen.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FABTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Die ersten Kishi von Istamak, die diesen Bereich entdeckten, wurden schrecklich verstümmelt, als sie ein seltsames Ausrüstungsteil fanden. Sie ergriffen zwar die Flucht, doch kehrten sie zurück, um Symbole der Warnung auf die Türen zu malen. Sie glaubten, dass die Gefahren darin Strafen ihrer Ahnen waren, weil sie verbotenes Wissen erlangen wollten (diese Warnungen sind mit einem erfolgreichen Kulturwurf gegen SG 25 zu erkennen). Xavra war immer neugierig auf diese Container, da er glaubte, dass ein ausreichend starker und zäher Kisch die Ausrüstung im Inneren nutzen könnte. Aus Respekt vor dem Häuptling hielt er sich über viele Jahre zurück, doch die Entweihung durch den Kult des Verschlingers inspirierte ihn, das Lager zu erkunden.

Kreaturen: Nachdem Xavra sich und seine Krieger im Tempel eingeschlossen hatte, kam er direkt in diesen Bereich, um nach Waffen zu suchen, die ihm helfen könnten. Er fand keine und aktivierte stattdessen aus Versehen einen Prototypen eines Portals, der für einen kurzen Augenblick auf alle vier Elementarebenen führte und dann ausbrannte. Die Zeit reichte aus, dass ein großer Elementar von jeder Ebene überwechseln konnte. Xavra und seine Krieger zogen sich strategisch aus diesem Bereich zurück, und die Elementare haben sich nicht zu weit von den Containern entfernt, da die latente Magie, die die Dimensionen zerrissen hatte, noch in der Luft hing. Selbst wenn die SC die Container nicht erkunden, greifen die Elementare sie an, wenn sie vorbei kommen.

GROSSER ERDELEMENTAR

HG 5

EP 1.600

N Großer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

Init +3; **Sinne** Blindespür (Vibration) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG

TP 70

ERK 17; **KRK** 19

REF +7; **WIL** +4; **ZÄH** +9

Immunitäten wie Elementar; **SR** 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m

Nahkampf Hieb +15 (1W6+10 W)

Angriffsfähigkeiten Erdherrschaft

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Der Erdelementar wählt andere Ziele als der Luftelementar und greift nur dann dasselbe Ziel wie der Luftelementar an, wenn nur noch ein Feind übrig ist.

Moral Der Erdelementar ist zornig, aus seiner Heimatebene gerissen worden zu sein und kämpft, bis er zerstört wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +11

Sprachen Terral

Sonstige Fähigkeiten Durch Erde gleiten

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erdherrschaft (AF) Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn sowohl er als auch sein Gegner die feste Oberfläche eines Planeten oder Asteroiden berühren. Befindet sich ein Gegner in der Luft oder im Wasser, erleidet der Elementar einen Malus von

–2 für Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für den Einsatz von oder Widerstand gegen das Kampfmanöver Ansturm.

GROSSER FEUELEMENTAR

HG 5

EP 1.600

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

Init +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG

TP 70

ERK 17; **KRK** 19

REF +7; **WIL** +4; **ZÄH** +9

Immunitäten wie Elementare, Feuer; **SR** 5/–

Schwächen Empfindlich gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Hieb +15 (1W6+10 W & Feu, Kritisch Entzündend 1W4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Der Feuerelementar wählt andere Ziele aus als der Wasserelementar. Er greift nur dann dasselbe Ziel wie der Wasserelementar an, wenn nur noch ein Feind übrig ist.

Moral Der Feuerelementar ist zornig, aus seiner Heimatebene gerissen worden zu sein und kämpft, bis er zerstört wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +11

Talente Beweglichkeit

Sprachen Ignal

GROSSER LUFTELEMENTAR

HG 5

EP 1.600

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

Init +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG

TP 70

ERK 17; **KRK** 19

REF +7; **WIL** +4; **ZÄH** +9

Immunitäten wie Elementare; **SR** 5/–; **Verteidigungsfähigkeiten** Luftherrschaft

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 30 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Hieb +15 (1W6+10 W)

Angriffsfähigkeiten Wirbelwind (1W6+10 W, SG 13, 2/Tag)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Der Luftelementar wählt andere Ziele aus als der Erdelementar. Er greift nur dann dasselbe Ziel wie der Erdelementar an, wenn nur noch ein Feind übrig ist.

Moral Der Luftelementar ist zornig, aus seiner Heimatebene gerissen worden zu sein und kämpft, bis er zerstört wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +11

Talent Tänzender Angriff

Sprachen Aural

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luft Herrschaft (AF) In der Luft befindliche Kreaturen erhalten einen Malus von -1 für Angriffs- und Schadenswürfe gegen einen Luftelementar.

GROSSER WASSERELEMENTAR

HG 5

EP 1.600

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

Init +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

TP 70

ERK 17; KRK 19

REF +7; WIL +4; ZÄH +9

Immunitäten wie Elementar; SR 5/-;

Verteidigungsfähigkeiten Wasserherrschaft

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 30 m

Nahkampf Hieb +15 (1W6+10 W)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

TAKTIK

Im Kampf Der Wasserelementar wählt andere Ziele aus als der Feuerelementar. Er greift nur dann die gleichen Ziele wie der Feuerelementar an, wenn nur noch ein Feind übrig ist.

Moral Der Wasserelementar ist zornig, aus seiner Heimatebene gerissen worden zu sein und kämpft, bis er zerstört wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +11

Sprachen Aqual

Sonstige Fähigkeiten Löschen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Löschen (AF) Die Berührung eines Wasserelementars erstickt Große oder kleinere nichtmagische Flammen, die einen Bereich von nicht mehr als 3 m mal 3 m füllen. Der Externar kann magisches Feuer, das er berührt, bannen wie mit *Magie bannen* (Zauberstufe = HG des Elementars).

Wasserherrschaft (AF) Im Wasser befindliche Kreaturen erhalten einen Malus von -1 für Angriffs- und Schadenswürfe gegen einen Wasserelementar.

Schätze: Der Großteil der Ausrüstung in den Containern ist so verfallen, dass er nutzlos ist; selbst wenn sie noch funktioniert, wäre sie unergründlich für Charaktere, die nicht sowohl die kischalische Sprache als auch die wissenschaftlichen Theorien der Fabrik kennen und monatelang studieren. Ein SC, der einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 schafft, während er die Container untersucht, findet ein Röntgenblickvisor, doch wurde das Gerät für die Mehrfachaugen eines Kischali gebaut, so dass jeder ohne die Kisch-Unterart, der es verwendet, schlimme Kopfschmerzen erleidet und einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen muss, um nicht für eine Stunde danach den Zustand Kränkelnd zu erhalten. Ein SC, der sich eine Stunde Zeit nimmt und einen Wurf auf Technik gegen SG 28 schafft, kann den Visor anpassen, um diesen Nachteil aufzuheben.

D4. GESCHÄFTSSTELLE

Diese fast identischen Büros wurden von der Verwaltung der Fabrik verwendet (Lohnbuchhalter, Personalleiter und so weiter). An der Wand neben jeder Tür ist ein Namensschild an-

gebracht. Sie wurden von den Kischi in Meditationskammern umgewandelt, die jeweils eine einfache, gewebte Matte und mehrere einfache Schlüssel enthalten, die mit eingetrockneter Farbe bedeckt sind. Pilger setzen sich schweigend in diese Räume, bis sie den Drang verspüren, etwas zu malen (normalerweise etwas, das mit ihrem Leben zu tun hat), und somit sind die Wände ein verwirrendes Chaos aus Farben und Formen. Xavra und seine Krieger haben diesen Ritus nicht ausgeführt, seit sie sich im Tempel eingeschlossen haben.

Das südlichste Büro enthält den Leichnam eines Kisch-Kriegers, der von den zufällig entfesselten Elementaren in Bereich D3 getötet und von Xavra und seinen Anhängern zur Ruhe gebettet wurde. Die Leiche ist an einigen Stellen verbrannt, und zwei der Glieder sind eindeutig gebrochen. Ein SC, der die Leiche untersucht und einen Medizinwurf gegen SG 20 schafft, erkennt, dass keine dieser Verletzungen den Kisch getötet hat; er ist ertrunken. SC könnten zurecht davon ausgehen, dass er mit den Elementaren aneinander geraten ist, gegen die sie vermutlich gerade gekämpft haben und den Großteil der Angriffe der Externare eingesteckt hat.

Der Eingang am Nordende und die große Tür am Südende des Korridors vor diesen Büros wurden ebenfalls verschlossen und verriegelt, als Xavra die Abriegelung der Anlage begonnen hat. Die Südtür führt in die Fabrikhalle (siehe den Kasten „Andere Bereiche der Fabrik“ auf Seite 31).

D5. FORSCHUNGSBIBLIOTHEK (HG 10)

Über ein Dutzend Stehpulte füllen diesen großen Raum. Viele von ihnen sind mit getrockneten Blumen, dekorativen Grasbündeln und anderen selbstgemachtem Schmuck beladen. Auch wenn der dezent gemusterte Teppich an vielen Orten abgenutzt ist, sieht er noch immer qualitativ hochwertig aus. Ein Korridor führt aus dem Raum in den Osten, eine große, verschlossene Tür führt in den Westen, und eine rote Tür befindet sich in der Nordwand.

Wenn die Forscher der Fabrik einen stillen Ort brauchten, und wissenschaftliche Nachrichten oder die Aufsätze ihrer Kollegen lesen wollten, kamen sie hierher, um sich mit Istamaks Infosphäre zu verbinden, da ungesicherte kabellose Signale im Rest des Gebäudes blockiert wurden. Indem sie nur Stehpulte mit niedrigen Wänden für minimale Privatsphäre zur Verfügung stellten, versuchte der Vorstand der Fabrik zu verhindern, dass sich die Angestellten zu wohl hier fühlten. Persönliche Verwendung der Infosphäre war theoretisch verboten, aber ohne drakonische Überwachung und Zeitbegrenzungen, die die Firma nicht einführen wollte, unmöglich zu kontrollieren. Forscher, die sich mit der geschützten Forschung der Fabrik beschäftigten, mussten den gesicherten Aufzeichnungsbereich verwenden (siehe Bereiche D6 und D7).

Da der Raum nur Schreibtische enthielt, als sie ihn entdeckten, haben die Kischi von Istamak diesen Ort in eine Art Denkmal umgewandelt. Die Kischi glauben, dass jeder dieser nicht gekennzeichneten Grabmäler an ein anonymes, aber wichtiges Mitglied der Gesellschaft ihrer Ahnen erinnert, und sie lassen Geschenke auf den Schreibtischen zurück, damit die Geister nicht ruhelos werden.

Die Westtür aus der Bibliothek führt in die Fabrikhalle (siehe den Kasten „Andere Bereiche der Fabrik“ auf Seite 31), die Nordtür führt in Bereich D6.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FABTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



HYBEKI

Kreaturen: Xavras Stellvertreterin ist eine wilde Kriegerin namens Hybeki, die auch eine erfahrene Tierbändigerin ist. Somit haben die Soldaten unter Xavras Befehl oft an der Seite von mindestens einer Bestie gekämpft. Hybeki hat zwei ihrer treuesten Gefährten in den Tempel mitgebracht: zwei Eohis – hundeartige Kreaturen mit starken Vorderarmen – namens Qu und Ro. Sie drei haben diesen Raum als eine Art Behausung beansprucht, und Hybeki hat versucht, Qu und Ro beizubringen, von Schreibtisch zu Schreibtisch zu springen.

HYBEKI

HG 8

EP 4.800

Kisch-Soldatin

NB Mitttelgroße Humanoide (Kisch)

Init +6 Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG TP 125

ERK 22; KRK 24

REF +8; WIL +9; ZÄH +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Sturm-Kischiaxt +20 (2W10+17 H, archaisch; Kritisch Verwundend [SG 16])

Fernkampf Verbesserter Kampfbogen +17 (2W8+8 S, archaisch)

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Sturmwind), Sturmangriff

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Hybeki hört, dass die SC kommen, versucht sie sich in der Westhälfte des Raums zu verbergen und positioniert ihre Haustiere so, dass diese die SC in die Zange nehmen, wenn sie eintreten.

Im Kampf Hybeki greift in der ersten Runde einen der schwächer aussehenden SC an und stürmt dann an der Seite ihrer Eohis vor.

Moral Wenn Hybeki auf 20 oder weniger Trefferpunkte fällt und beide ihre Haustiere noch am Leben sind, ergibt sich Hybeki. Wenn allerdings einer ihrer Eohis von den SC getötet wird, gerät sie in Raserei und kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +21, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +21

Talente Doppelschlag

Sprachen Vulgärkischalisch

Ausrüstung einfache Hartplatte (siehe Seite 44), verbesserter Kampfbogen (siehe Seite 44) mit 40 Pfeilen, Sturm-Kischiaxt (siehe Seite 44)

EOHIS (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 90 (siehe Seite 56)

Schätze: Qu hat einige glänzende Gegenstände von den Opfergaben auf den Schreibtischen unter einem der Schreibtische im Südwesten aufgehäuft. Diese Gegenstände wären 2.000 Crediteinheiten wert, wenn man sie als Handelsware dem richtigen Käufer anbietet.

D6. LESERAUM

Ein 3 m langer Tisch, der von Stühlen umgeben ist, nimmt diesen Raum ein. Der Tisch ist mit hunderten oberflächlicher Kratzern bedeckt, die scheinbar zufällig angebracht sind. An der Nordwand riegelt ein Metallgitter ein 1,50 m breites Fenster ab. An dem Rollladen ist ein kleines Schild angebracht.

Wenn Mitarbeiter der Fabrik die Patente, Verträge oder die geheime Forschung der Firma untersuchen wollten, kamen sie in diesen Raum und sprachen mit dem Forschungsbibliothekar auf der anderen Seite des Fensters. Der Bibliothekar gab eine Einschätzung ab, ob das Bedürfnis der Angestellten echt war und holte dann relevante Datenpads aus großen Stapeln in Bereich **D7**. Niemand durfte diese Datenpads aus dem Raum nehmen, so dass man unter dem wachsamen Blick des Bibliothekars lesen musste. Auch wenn der Leseraum früher täglich verwendet wurde, waren hier normalerweise nie mehr als drei Angestellte auf einmal. Auf dem Schild steht auf Kischalisch „Bin gleich zurück“.

Die Kischi glauben, dass dieser Raum ein einfacher Vorrat zum Lager der Reliquien ist, die die Ahnen in Bereich **D7** zurückgelassen haben. Im Lauf der Jahrhunderte wurde es eine Tradition der Kischi, eine kurze Linie in den Tisch zu kratzen (normalerweise mit einer Klinge), wenn man diesen Raum das erste Mal durchquert.

Ein SC, der einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 22 schafft, entdeckt die Geheimtür in der Nordwand. Sie wurde vom Bibliothekar verwendet, um den gesicherten Aufzeichnungsraum zu betreten und zu verlassen. Sie wurde ursprünglich verriegelt, da unautorisierter Zutritt ein schweres Vergehen war, aber das Schloss ist im Lauf der Jahrhunderte zerfallen und funktioniert nicht mehr. Die Kischi wissen von der Geheimtür, halten sie aber aus Respekt geschlossen. Das Metallgitter (Härte 20, TP 60) kann mit einem erfolgreichen Störwurf gegen SG 25 geöffnet werden.

D7. GESICHERTER AUFZEICHNUNGSRAUM (HG 11)

Regale angefüllt mit einer unglaublichen Anzahl von Datenpads säumen die Wände und stehen frei überall in diesem Raum. Ein kleiner Schreibtisch steht vor dem vergitterten Fenster gegenüber dem einzigen Eingang in diesen Raum. Eine Balustrade mit sogar noch mehr Regalen erstreckt sich entlang der Ost-, West- und Nordwände.

Die Leitung der Fabrik glaubte nicht daran, ihre empfindlichsten Aufzeichnungen auf Computern aufzubewahren, die mit einem Netzwerk verbunden waren, das gehackt werden konnte. Alle geheimen Informationen (Verträge, Patente und Forschung) wurden in tragbaren Datenpads aufbewahrt und in diesem Raum gelagert. Die Verwaltung und Organisation dieser Datenpads wurde von einem Bibliothekar übernommen, der auch anderen Angestellten Zugang gewährte. Der Schreibtisch in diesem Raum gehörte diesem Bibliothekar.

Die Kischi nennen diesen Raum das Gewölbe der Geschichten, und sie erkennen ihn als Wissenslager ihrer Ahnen, auch wenn sie es nicht ganz ergründen können. Oft kamen die Prediger eines Häuptlings zu diesem Ort, stellten den Ahnen eine wichtige Frage und wählten zufällig ein Datenpad von den Regalen aus. Der Prediger verbrachte dann mehrere Minuten damit, auf die Daten zuzugreifen und sie zu studieren, wobei er versuchte, das erste, was er sah, was mit seiner Frage zu tun haben könnte, zu interpretieren.

Ein kischalisches Datenpad ist ein dreieckiger Kristall mit berührungsempfindlichem Bildschirm, der eine Seite kischalischen Text auf einmal anzeigen kann. Die Datenpads in diesem Raum haben keine Funktionalität, die über die Speicherung und Sichtung von Textdokumenten und zugehöriger Diagramme hinausgeht; ein kischalisches Datenpad kann 10.000 Seiten Text aufnehmen, oder etwas weniger, wenn der Text von vielen detaillierten Illustrationen begleitet wird. Ein kischalisches Datenpad funktioniert als Computer des 1. Grads, und ein SC, dem ein Wurf auf Computer gegen SG 10 gelingt, kann auf die ungesicherten Daten darauf zugreifen.

Als der Kult des Verschlingers die Existenz dieses Aufzeichnungsraums bemerkte, plünderten die Kultanhänger alle Informationen über den Stellardegenerator, die sie finden konnten. Sie erfuhren vom Tor der Zwölf Sonnen, haben dabei aber so gut wie alle Datenpads aus den Regalen gerissen. Xavra und seine Krieger haben sie seitdem aus Respekt wieder in die Regale gestellt, aber nicht in sinnvoller Reihenfolge.

Kreaturen: Da Xavra (zurecht) der Annahme ist, dass dieser Raum am interessantesten für andere Fremde sein würde, die nach Istamak kämen, hat er hier sein Lager aufgeschlagen. Seine verbleibenden drei Krieger sind hier bei ihm und wechseln sich bei der Wache ab. Xavra selbst hat den Balkon übernommen. Als ranghoher Jagdmeister hat Xavra Zugriff auf fortschrittliche Kischali-Waffen, die über die Jahrhunderte weitergegeben wurden, darunter einen Kältestrahler und ein Monofilamentlangschwert. Xavra verwendet den Kältestrahler nicht während einer normalen Jagd, weil er die Munition für extreme Situationen wie diese aufspart.

Wenn die SC den Raum betreten, hält Xavra auf Vulgärkisch folgende Rede von seinem Platz auf dem Balkon aus. Ihm ist egal, dass die SC und die Kultanhänger zwei unterschiedliche Gruppierungen darstellen. Er bemerkt nicht einmal, dass sie unterschiedlich gekleidet sind. Er ist durch und durch davon überzeugt, dass alle Fremden Dämonen sind.

„Ich wusste, dass die Ahnen uns weitere Dämonen schicken würden, um uns zu prüfen.

Wir waren zunächst zu schwach und vertrauensvoll, und Viele glaubten, dass ihr keine Dämonen sondern Botschafter wärt. Aber warum würden uns die Ahnen derartig seltsame und verdorbene Geschöpfe als friedfertige Gesandte schicken? Und welche Kunde bringt ihr? Nichts außer dem Tod guter Kischi, der Entweihung unserer heiligen Stätten und der Korruption einiger unserer größten Denker. Ihr habt ihre Augen verschleiert und sie glauben lassen, dass unsere Lebensweise nicht bedroht sei. Ich konnte es aber sehen. Ich wusste es. Wenn ich euch zurück zu den Ahnen schicke, könnt ihr ihnen sagen, dass Xavra Bescheid weiß und standhaft ist. Ich werde immer standhaft sein!“

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FARTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

XAVRA**HG 10****EP 9.600**

Kisch-Solarier

NM Mittelhöher Humanoider (Kisch)

Init +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19**VERTEIDIGUNG TP 170 RP 5****ERK** 31; **KRK** 32**REF** +10; **WIL** +11; **ZÄH** +12**Resistenzen** Kälte oder Feuer 15**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Monofilamentlangschwert +22 (4W8+15 H)**Fernkampf** Rauhreif-Kältestrahler der Fabrik +19 (2W6+10

Käl; Kritisch Wankend [SG 17])

Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch [Radius 9 m, Ziehen 6 m, SG 17], Seelenfeuer, Supernova [Radius 4,50 m, 11W6 Feu, SG 17], Zerdrückende Schwerkraft [SG 17]), Zenitoffenbarungen (Zeitdilatation [SG 17, 10 Runden])**TAKTIK****Vor dem Kampf** Xavra trinkt ein *Verbesserungsserum* (Athlet), dessen Effekte bereits in seine Spielwerte eingerechnet sind.**Im Kampf** Während der ersten paar Kampfrunden schießt Xavra seinen Kältestrahler von seiner Position auf dem Balkon ab, während er seinen Gefolgsleuten Befehle zuruft und Gravitoneneinstimmung aufbaut. Wenn er die volle Gravitoneneinstimmung erlangt, springt er vom Balkon, um seine Zenitoffenbarung Zeitdilatation auf so viele SC wie möglich zu verwenden. Er wechselt dann in den Photonenmodus, wenn er in den Nahkampf geht, um irgendwann seine Offenbarung Supernova zu verwenden. Xavra verwendet Seelenfeuer nur dann, wenn es einem SC gelingt, ihm ein Leiden zuzufügen. Während des Kampfes bezeichnet Xavra die SC als „verdorbene Dämonen“ und „unerwünschte Fremde“.**Moral** Xavra ist ein Fanatiker und kämpft bis zum Tod, um seinen Tempel vor Fremden zu beschützen.**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +8; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +2; **CH** +3**Fertigkeiten** Akrobatik +21, Athletik +21, Einschüchtern +24, Mystizismus +19, Überlebenskunst +24**Sprachen** Vulgärkischalisch**Sonstige Fähigkeiten** Solarmanifestation (Solarrüstung), Sterneneinstimmung**Ausrüstung** Freibeuterrüstung III, Rauhreif-Kältestrahler der Fabrik (funktioniert wie eine Kältepistole der Hagelsturm-Klasse) mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Monofilamentlangschwert, *Himmliche Stola* (siehe Seite 45), *Verbesserungsserum* (Athlet)**KISCHI (3)****HG 4****EP je 1.200****TP** je 60 (siehe Seite 59)**Schätze:** Xavras Kältestrahler ist ein uraltes kischalisches Modell, aber mit einer Stunde Arbeit und einem erfolgreichen Wurf auf Technik gegen SG 26 kann ein SC sie so modifizieren, dass er moderne Batterien aufnimmt.

Entwicklung: Sobald die SC Xavra und seine Krieger besiegt haben, können sie den gesicherten Aufzeichnungsraum frei erkunden. Die Datenpads enthalten eine Vielzahl technologischer Dokumente, von denen viele viel zu kompliziert sind als dass sie jemand ohne Ränge in Technik, Mystik und Naturwissenschaften verstehen könnte. Wahrscheinlich sind die SC nur interessiert an Informationen über den Stellardegenerator und könnten in Eile sein. Unglücklicherweise ist das einst sehr strukturierte Organisationssystem der Bibliothek völlig durcheinander.

Die SC können sich durch die Datenpads arbeiten und zufällig nach den Informationen suchen, die sie brauchen. Am Ende einer jeden Stunde Suche kann ein SC, der Kischalisch lesen kann, einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 35 ablegen, um das richtige Datenpad zu finden. Nach der ersten Stunde erhält der Forscher einen kumulativen Situationsbonus von +1 auf den Wurf auf Wahrnehmung für jede Stunde Suche.

Alternativ können die SC versuchen, den Computer der Bibliothek zu verwenden, um herauszufinden, wo das korrekte Datenpad sein sollte. Normalerweise würde ihnen das erlauben, die Informationen schnell zu finden, doch die Plünderung des Aufzeichnungsraums macht es deutlich schwieriger. (Der SG für die Computerwürfe, wenn die Charaktere den Computer verwenden wollen, um das Datenpad zu finden, geht davon aus, dass die SC Kischalisch lesen können. Es ist möglich, dass ein SC, der nicht Kischalisch lesen kann, das Pad findet, indem er nach Mustern im Code sucht, aber das erhöht den SG für die Computerwürfe um 5.) Das Terminal der Bibliothek ist ein Computer des 2. Grades, so dass ein Wurf auf Computer gegen SG 21 notwendig ist, um ihn zu hacken. Der Hacker muss dann einen weiteren Wurf auf Computer gegen SG 21 schaffen, um auf das Ablagesystem zuzugreifen und herauszufinden, wo sich das Datenpad für den Stellardegenerator befinden sollte. Wenn die SC aber zu diesem Regal gehen, finden sie ein Datenpad über Quantenflüssigkeitsdynamik. Mit einem dritten erfolgreichen Wurf auf Computer gegen SG 21 können die SC entdecken, wo das Datenpad über Quantenflüssigkeitsdynamik stehen sollte und das Regal untersuchen – hier befindet sich tatsächlich der Bericht über den Stellardegenerator.

Der Bericht enthält die Informationen aus dem Abenteuerhintergrund über die Geschichte und schließlich Aufbewahrung des Stellardegenerators und, sowie eine Warnung, dass jegliche Forschung über das Thema abgebrochen wurde. Das Datenpad enthält auch die Koordinaten des Tors der Zwölf Sonnen – einer künstlichen Megastruktur tief in der Weite, die als Eintrittspunkt in die Halbebene dient, in der sich der Stellardegenerator befindet – was den SC erlaubt, einen Kurs dorthin zu planen. Das Tor der Zwölf Sonnen besteht aus einem Dutzend Sternen, die in einem Kreis angeordnet sind, jeweils umkreist von einem einzelnen Planetoiden; die Apparaturen, die das Tor kontrolliert, ein weiteres Beispiel für die fortschrittliche Technologie der Kischalis, befinden sich auf diesen Planetoiden. Dem Datenpad nach können die SC herausfinden, dass nur eine kleine Besatzung erforderlich ist, um das Tor zu öffnen.



WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FABTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ABENTEUER- ABSCHLUSS

Auch wenn sie wichtige Informationen erhalten haben, sollten die SC begreifen, dass der Kult des Verschlingers über dasselbe Wissen verfügt – und die Kultanhänger mittlerweile einige Tage hatten, um es zu verwenden! Die SC werden wahrscheinlich auf ihr Schiff zurückkehren wollen, so schnell es geht, und sich zum Tor der Zwölf Sonne aufmachen, um zu verhindern, dass der Kult des Verschlingers Zugriff auf die Superwaffe erhält, ehe er die ganze Galaxis ins Chaos stürzen kann. Die Konfrontation der SC mit dem Kult und die Erkundung der Kontrollplanetoiden der Kischali-Megastruktur ist im nächsten Abenteuer „Das Dreizehnte Tor“ beschrieben.

Allerdings wollen die SC möglicherweise kurz ins Gemeinschaftszentrum zurückkehren, um Herold Tzayl zu informieren, dass sie Jagdmeister Xavra besiegt und den Fabtempel wieder geöffnet haben. Sie ist sehr erfreut über diese Nachricht, doch sind ihre Gefühle auch von Trauer eingefärbt, weil so viele ihres Volks gestorben sind. Sie sagt außerdem, dass sie und ihre Anhänger in ihrer aktuellen Nachbarschaft bleiben werden, um ein neues Leben aufzubauen, abseits des Hauptdorfs der Kischi. Angeführt von Talavet hat sie entschieden,

ihre neue Heimat Gemeinschaft zu nennen. Sie ist zuversichtlich, dass Häuptling Hoyfeq ohne Xavras aggressiven Rat irgendwann bereit sein wird, diplomatische

Beziehungen zu ihr aufzubauen. Tzayl heißt die Hilfe der SC bei der Friedensfindung zwischen den beiden Kischi-Fraktionen willkommen, wenn sie sie anbieten, aber eine solche Mission liegt außerhalb der Möglichkeiten dieses Abenteuers.

Keiner der Kischi, auch nicht Herold Tzayl, zeigt ein Interesse daran, Istamak zu verlassen. Sie sind zwar wütend darüber, wie der Kult des Verschlingers sie behandelt hat, doch nur allzu gerne bereit, die SC in ihrem Namen Vergeltung üben zu lassen. Außerdem ist keiner der Kischi daran interessiert, die SC auf eine Reise durch die Welten zu begleiten, auch wenn man ihnen klar macht, wie sehr ihre Heimat in Trümmern liegt. Zumindest für den Augenblick hat die Idee, eine neue Gemeinschaft in Istamak aufzubauen, die volle Aufmerksamkeit der Kischi, auch wenn viele hoffen, dass die SC eines Tages zurückkehren werden, um sie zu besuchen.

Wenn die SC zu ihrem Raumschiff zurückkehren, um aufzubrechen, stellen sie fest, dass einige von Tzayls Anhängern die Landeplattform bewachen. Sie begrüßen die SC und bitten sie, einige Minuten zu verweilen, während einer von ihnen davon eilt, um Tzayl zu holen. Die Anführerin will den SC persönlich für ihre Unterstützung danken, ehe sie aufbrechen. Sie trifft kurze Zeit später ein und trägt einige Blumensträuße, die sie den SC feierlich überreicht. Die Stimmung wird schnell freudig, als die versammelten Kischi aufmunternden Jubel ausstoßen. Sie kehren dann in die Stadt zurück, während die SC in Richtung des nächsten Kapitels ihres Abenteuers fliegen.



ISTAMAK

Auch wenn die derzeitigen Bewohner der schwebenden Stadt Istamak auf dem Gasriesen Nejeor VI von Relikten der Vergangenheit umgeben sind, haben sie kein wirkliches Verständnis für den ursprünglichen Zweck dieser Artefakte.. Während eine einst lebendige Metropole um sie herum langsam zerbröckelt und die Pflanzen sich ausbreiten und alles bedecken, überleben diese einfachen Leute durch Landwirtschaft und Jagd. Sie erzählen Geschichten und malen Wandbilder über ihre Ahnen, doch ihre oft fantastischen Mythen basieren auf den wenigen Informationen, die sie von verlassenen Bauwerken und kaum funktionaler Technologie ableiten können. In Wahrheit verblasen diese weitergegebenen Legenden im Vergleich mit den tatsächlichen Taten ihrer Vorfahren, die einst ein gigantisches interstellares Imperium kontrollierten, das unglaubliche Fortschritte machte und brutale Kriege kämpfte.

ISTAMAK

N zerstörte Metropole

Bevölkerung 8430 (100% Kisch)

Regierungsform Autokratie (Häuptling Hoyfeq)

Eigenschaften Isoliert, Umgeben von der Vergangenheit, Technisch unterentwickelt

Maximale Stufe von Gegenständen 14

EIGENSCHAFTEN

Umgeben von der Vergangenheit Die Bürger der Siedlung leben zwischen den Hinterlassenschaften ihrer Ahnen, auch wenn sie normalerweise keinen Nutzen aus diesen Relikten ziehen können.

GESCHICHTE

Vor vielen Jahrtausenden war Istamak die Heimat hunderttausender Kischalis und war ein wichtiger Lieferant für die Waffentechnologie der Kriege ihres Imperiums. Die Siedlung wurde ungefähr zeitgleich mit mehreren anderen schwebenden Städten um Nejeor VI etabliert, kurz nachdem das Kischali-Imperium den Gasriesen und seine reichen Ressourcen entdeckt hatte. Istamak war eine geplante Stadt; alle Straßen und die meisten Gebäude wurden von kleinen, unter Vertrag stehenden Baufirmen mit automatisierter Ausrüstung erbaut, lange ehe die endgültigen Kischali-Bürger eintrafen. Das Fundament der Stadt besteht aus einem synthetischen Material, das magisch mit der Atmosphäre der Stadt interagiert, um die Stadt zum Schweben zu bringen. Istamaks Gründer importierten Erde von anderen Welten, um die Städte und Parks der Stadt zu bestücken. Das Imperium schickte einen ständigen Strom von Versorgungsschiffen zur Stadt und den anderen Kolonien des Planeten, um eine vielfältige Pflanzenwelt zu etablieren und Annehmlichkeiten zu stellen, die nicht vor Ort produziert werden konnten. Der Großteil von Istamaks ersten „Kolonisten“ waren Angestellte der Fabrik, einer Waffenproduktionsanlage und Forschungseinrichtung mit starken Verbindungen zum Kischali-Militär. Die Fabrik wurde schnell das wirtschaftliche Herz von Istamak, das wiederum zu viel mehr als einer Firmenstadt für Wissenschaftler und ihre Familien wurde, als die üblichen opportunistischen Händler und Dienstleister scharenweise eintrafen, in der Hoffnung, mit den gut betuchten Bewohnern der Stadt Geld zu machen.

So wie Istamak ein technologisches Wunder nach dem andern für das Kischali-Imperium erschuf, wuchs das Ansehen der Stadt. Schon bald lockte die einst kleine Siedlung weitere Investoren an, und die Größenordnung der Forschung und Produktion in der Stadt wuchs, so dass sie schon bald weitaus mehr umfasste als die Bedürfnisse des kischalischen Militärs. Schon bald kam es zu einem Bevölkerungsanstieg, und die kleineren Bauwerke wurden abgerissen, um Platz für Wolkenkratzer und große Wohnanlagen zu machen. Istamak wurde für mehrere Jahrzehnte die wichtigste Kolonie auf Nejeor VI, und begann sogar Kischali-Touristen anzulocken, die kamen, um die Parks und Museen der Stadt zu sehen und zu genießen, wie das Licht bei Sonnenauf- und -untergang durch die pinkfarbenen Wolken des Gasriesen fiel. Als der Tourismus ein Eckpfeiler der Wirtschaft der Stadt wurde, fügte die Stadt ein überdachtes Stadion, Luxushotels und sogar einen Zoo hinzu, der viele der interessantesten Kreaturen des Nejeor-Systems ausstellte.

Doch lange bevor der Niedergang des Kischali-Imperiums begann, verlor Istamak wieder stark an Bedeutung. Die Fabrik verlor die Gunst des Kischali-Militärs, nachdem die Firma das Tor der Zwölf Sonnen erschaffen hatte, das zur Halbebene führte, wo der Stellardegenerator aufbewahrt wurde. Die Kriegsmaschinerie des Imperiums musste ständig angetrieben werden, aber niemals im selben Ausmaß wie während des Krieges gegen die Sivv. Die Stadtregierung begann mehrere Kampagnen, um andere Geschäftsinteressen nach Istamak zu bringen, doch es wurde schnell klar, dass die besten Tage der Stadt vorbei waren.

Vielleicht hätte Istamak eines Tages einen Aufschwung erlebt, wäre das Kischali-Imperium nicht langsam zusammengebrochen. Als die Regierung der Kischali-Heimatswelt zu bröckeln begann, war Nejeor VI einer der ersten der annektierten Planeten des Imperiums, die direkte Unterstützung verloren, und Istamaks Anführer versuchten zu retten, was vom luxuriösen, besucherfreundlichen Ruf der Stadt übrig war. Als schließlich klar wurde, dass keine Versorgungsschiffe mehr in die relativ isolierte Stadt kommen würden, flohen viele von Istamaks Bürgern zu den eher

terrestrischen Planeten nahe des Mittelpunkts des Imperiums. Aber Tausende blieben zurück, entweder weil sie sich stur weigerten zu flüchten oder weil sie kein Transportmittel fanden. Die Stadtregierung schaffte es für eine Weile, die Ordnung aufrechtzuerhalten, rationierte die verbleibenden Vorräte und hielt öffentliche Dienste im Einsatz.

Als jedoch Nahrung und trinkbares Wasser knapp wurden, wurden viele von Istamaks Bürgern unzufrieden, und überall in der Stadt brachen Gewalt aus. Eine kleine Gruppe schloss sich aus Sicherheitsgründen zusammen (siehe „Der Herd“ auf Seite 42), während die übrigen Kischalis der Barbarei verfielen und im Lauf langer und unbarmherziger Jahrhunderte ausstarben. Der katastrophale Zwischenfall, der das Zerbrochene Land erschuf (siehe Seite 43) schaltete so gut wie das ganze Energienetz der Stadt aus, und die Kreaturen in Istamaks Zoo entkamen in die Wildnis.

Jahrhunderte vergingen, und die Kischalis vom Herd überlebten, indem sie Bauernhöfe einrichteten und lernten, auf die Jagd zu gehen. Istamak wurde zu einem Monument einer lange verlorenen Zivilisation. Im Lauf von Generationen verloren die Bewohner der Stadt, die nur aufs Überleben konzentriert waren, ihre gemeinsame Vergangenheit und wurden praktisch zu einer anderen Spezies. Diese Kischi, wie man sie heute nennt, sind zu einer vorindustriellen Gesellschaft zurückgekehrt und geben ihre Interpretationen der Leistungen ihrer Ahnen als Mythen und Legenden weiter.

GESELLSCHAFT

Die Kischi von Istamak sind eine Gesellschaft, die vor allem aus Jägern und Bauern besteht. Sie sind vor allem auf ihr Überleben konzentriert, und sie verehren die Geister ihrer Ahnen, indem sie die Ruinen der Zivilisation erforschen, die sie umgibt. Kischi haben keine Schriftsprache, und sie sprechen eine einfache Version der Sprache, die einst die Kischalis verwendeten. Daher geben sie Wissen durch mündliche Erzählungen und Szenen wieder, die sie auf die brüchigen Wände malen, die sie auf allen Seiten umgeben. Einige Kischi haben ein fast instinktives Verständnis für die Technologie, die sie entdecken; solche Schamanen wandeln diese Relikte entweder in Gerätschaften um, die die Kischi verwenden können, oder erfüllen sie mit mystischer Macht, um ihre ursprüngliche Funktion nachzuahmen.

Die Kischi werden von einem Häuptling regiert, der beraten wird von einem Rat von Jagdmeistern (Kischi, die sich als geschickt darin erwiesen haben, andere auf den oft gefährlichen Jagden nach Nahrung anzuführen) und Predigern (Kischi, die am besten mit den Relikten der Vergangenheit „sprechen“ können). Die genaue Zusammenstellung dieses Rats schwankt von Häuptling zu Häuptling; ein streitlustiger Anführer umgibt sich mit mehr Jagdmeistern, ein eher bedachter Herrscher vertraut mehr auf die Prediger. Zusammenarbeit ist eine entscheidende Tradition für die Kischi, und kritisch für ihr beständiges Überleben, und so wird – um Eintracht zu gewährleisten – das Wort des Häuptlings im Allgemeinen als Gesetz angesehen, selbst von denjenigen, die anderer Meinung sind.

Der aktuelle Kischi-Häuptling ist **Hoyfeq** (N Kisch-Soldat), der wichtigste Berater unter den Jagdmeistern des letzten Häuptlings. Er stieg zu seinem Posten auf, nachdem der vorherige Häuptling bei einem Jagdunfall getötet wurde. Es gibt Fragen bezüglich der Umstände von Hoyfeqs Aufstieg, aber er hat sich bisher als starker Anführer erwiesen, und niemand hat diese Bedenken allzu laut angesprochen. Hoyfeqs Rat besteht aus Prediger **Gundi** (NG Kisch-Gesandter), Predigerin **Tzayl** (NG Kisch-Aspirantin), Jagdmeisterin **lokki** (RN Kisch-Soldatin), Jagdmeisterin **Phej** (CN Kisch-Agentin) und Jagdmeister **Xavra** (NB Kisch-Solarier). Während der letzten Monate von Hoyfeqs Herrschaft hat er sich mehr

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

● ISTAMAK ●

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ISTAMAK



den Meinungen seiner Jagdmeister und weniger der der Prediger angeschlossen, da er größere Jagden auf gefährlichere Bestien vorzieht – was einige Kischi als unnötig riskant betrachten.

Der Glaube der Kischi besteht aus Verehrung der Geister der Kischalis sowie der Leistungen dieses uralten Volks. Auch wenn die Kischi den Großteil ihrer Zeit damit verbringen, Nahrung und Wasser zu suchen oder die Gebäude des Herdes instand zu halten, erkunden einige Kischi den Rest von Istamak oder machen gelegentliche Pilgerfahrten zu einer der bekannten heiligen Stätten der Stadt. Fromme Kischi hinterlassen Opfergaben aus getrockneten Blumen, Früchten und kleinen Schmuckstücken, die sie hergestellt haben, an diesen Schreinen, normalerweise in der Hoffnung, die Gunst ihrer Ahnen zu erlangen oder die Antwort auf eine Frage zu finden, die sie plagte. Diese Kischi finden manchmal, was sie suchen, sei es in der Form von bislang nicht entdeckter Technologie oder einer kryptischen partiellen Botschaft von einem gelegentlich funktionierenden Computer.

RESSOURCEN

Die Nahrung, die die Kischi durch Landwirtschaft, Sammeln und Jagd erlangen, ist gerade genug, um die Bevölkerung zu ernähren. Sie züchten Beeren, Kürbisse, Kräuter und Blattgemüse auf ihren Bauernhöfen, und Fleisch von den kleinen Herden der rinderartigen Revithale, die im Jagdgebiet grasen, stellt eine zusätzliche Proteinquelle dar. Kischi sammeln Wasser in den Seen im Jagdgebiet und den gelegentlichen Regenfällen. Für Außenstehende hat das Wasser einen leicht metallischen Geschmack, aber die Kischi sind daran gewöhnt.

Istamak ist eine regelrechte Goldmine uralter Technologie, wie man sie in der Galaxis noch nicht gesehen hat, auch wenn viel davon nicht mehr funktionstüchtig ist oder im Lauf der Jahrhunderte zu Staub zerfallen ist. Ein Entdecker, der genug Durchhaltevermögen hat, sowie genug Expertise sowohl in Sachen Technik als auch in den mystischen Künsten, könnte hier einen Schatz an Artefakten finden. Natürlich müsste sich ein solcher Abenteurer auch mit dem ethischen Problem auseinandersetzen, der Bevölkerung ihre religiösen Relikte zu stehlen – geschweige denn dem Umstand, dass sie es mit der Kischiaxt eines zornigen Jagdmeisters zu tun bekommen könnten.

KONFLIKTE UND BEDROHUNGEN

Die Kischi von Istamak waren lange als einzelner Stamm vereint, der die Entscheidungen des Häuptlings akzeptierte, auch wenn nicht immer jeder einzelne zustimmte. Diese Harmonie ist eine Frage des Überlebens, da jedes größere Schisma im Stamm schnell zu seiner Auslöschung führen könnte. Im Augenblick wächst die Bevölkerung allerdings, und in einigen Generationen wird der Herd nicht mehr groß genug sein. Bald werden die Kischi vor einer Krise stehen: Werden sie erlauben, dass einige der ihren sterben, weil sie keine Nahrung und kein Dach über dem Kopf haben, um ihre Bevölkerung zu erhalten, werden sie ein großes Bauprojekt beginnen, um Platz zu schaffen, oder wird sich eine kleine Gruppe abspalten, um einen anderen Ort in der Stadt zu finden, an dem sie leben können? Welche Lösung die Kischi auch nutzen, es wird wahrscheinlich einen großen Einfluss auf ihre bislang relativ friedliche Existenz haben.

DIE GESCHICHTE ERKUNDEN

Wenn die SC Istamak erkunden, werden sie Gebäude finden, die gleichermaßen vertraut und unbekannt sind. Wenn sie die Ruinen einer fortschrittlichen Stadt sehen, sind sie vielleicht neugierig, was die Funktion eines bestimmten Bauwerks angeht. Ein SC, der den Aufbau eines Gebäudes studiert (oder ein Kisch-Wandbild, das im Inneren angebracht wurde) und einen Kulturwurf gegen SG 20 besteht, kann den Daseinszweck dieses Gebäudes herausfinden.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

● ISTAMAK ●

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



HOYFEQ

Abgesehen von den bevorstehenden sozialen Veränderungen sind die größten Gefahren für Istamaks Bewohner die wilden Kreaturen, die durch Teile der Stadt streifen. Die schlangenartigen Acrochoren (siehe Seite 55) lassen sich von Ästen oder freiliegenden Stützträgern fallen, um sich um arglose Opfer zu schlingen und sie zu Tode zu quetschen. Fliegende Raubtiere wie Klingenschwingen (*Starfinder Alien-Archiv*, Seite 102) nisten in den höchsten Gebäuden, um auf Beute herab zu schießen. Rudel von ausgewachsenen Eohis (siehe Seite 56) streifen durch das Jagdgebiet und suchen ihre nächste Mahlzeit (normalerweise langsame oder kranke Revithale). Seltsamerweise sind keine dieser Kreaturen tatsächlich auf Nejeor VI heimisch; eingeborene Fauna existiert vor allem in den Tiefen der aus flüssigem Sauerstoff bestehenden Meere des Planeten. Vielmehr wurden all diese Raubtiere ursprünglich in die Stadt gebracht, um den Zoo zu bevölkern.

BEMERKENSWERTE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden interessanten Bereiche findet man in Istamak.

Azurplatz: Dieser Bereich, der nahe des Raumhafens Istamak liegt, enthielt einst eine Vielzahl von Geschäften und Boutiquen, die Waren für die vielen Besucher der Stadt anboten. Die meisten Waren wurden im Lauf der Jahrhunderte geplündert, so dass die Läden leer sind. Ein abstrakter Springbrunnen in der Mitte des Platzes funktioniert noch gelegentlich und sprüht einen Schwall hellblauer Flüssigkeit in die Luft, der stark nach Chlor riecht. Immer wieder gelangt eine Generation von Kischi zur Überzeugung, dass diese Flüssigkeit magische Eigenschaften hat (von Weissagung über Heilung bis zum Gewähren von Wünschen), aber es zu trinken führt nur zu starken Magenkrämpfen, so führt nur dazu, dass der Ort wieder verboten wird – zumindest bis die Lektion wieder vergessen wird.

Fabtempel: Die Fabrik, eine Waffenfertigungsanlage und Forschungseinrichtung, war Istamaks wirtschaftliches Herz, als das Imperium seine Glanzzeit durchlebte. Sie verfügte über eine eigene Landeplattform, die verwendet wurde, um Geheimprojekte zu verschiffen und wichtige Besucher zu empfangen. Heute ist sie ein heiliger Tempel, in dem die Kischi Respekt zollen und mehr über ihre Ahnen erfahren. Ein Teil des Inneren des Fabtempels ist ab Seite 29 beschrieben.

Felder der Ehre: Eine große, überdachte Sportarena befindet sich direkt außerhalb des Westrands des Jagdgebiets. Dank einer Reihe verschiebbarer Bodenplatten (viele mit Kunstrasen bedeckt) und modularem Sitzbereich konnten hier so gut wie alle Sportarten der Kischalis ausgetragen werden, und das nach nur wenigen Minuten automatisierten Umbaus. Die Arena hat keinen Strom mehr, wenn sie also nicht ans Stromnetz der Stadt angeschlossen ist und ihr eine große Menge Energie zur Verfügung gestellt wird, bleiben die Platten und Sitze in ihrer jetzigen Position, mitten im Übergang zwischen zwei Konfigurationen. Geschichten von den großen Wettkämpfen, die hier ausgetragen wurden, entwickelten sich in Erzählungen über Gladiatorenkämpfe, als sie von Generation zu Generation weitergereicht wurden. Ein jetzt vergessener Kischi-Häuptling bestand einst darauf, dass sein Stamm diese großen Schlachten nachstellen sollte, und er erhöhte den Einsatz immer weiter, bis ein Unfalltod dafür sorgte, dass der Rest des Stammes ihn entthronte. Kischi heute betrachten dies als feierlichen Raum, den Krieger manchmal besuchen, um Rat von ihren kämpferisch gesonnenen Ahnen zu erhalten.

Flechtenfeld: Mehrere große Landeplattformen für Raumschiffe ragten einst aus dem südöstlichen Teil der Stadt. Mit Ausnahme des privaten Raumhafens der Fabrik war dies die einzige

Möglichkeit, für Schiffe, Istamak zu verlassen und zu betreten. Im Lauf der Jahrhunderte sind alle bis auf eine Landeplattform abgebrochen und in die Wolken von Nejeor VI gefallen. Die örtlichen Kischi besuchen noch immer diesen Bereich, da eine nahrhafte, aber geschmacklose Flechte an der Unterseite der Plattform wächst. Sie sammeln das Moos, wenn ihre Bauernhöfe einen unerwarteten Frost erleiden oder Jagdexpeditionen erfolglos sind. Das Innere der Hafenmeisterei, die ein Portal zwischen den Landeplattformen und dem Rest der Stadt darstellt, ist mit Kischi-Wandgemälden bedeckt, die unter anderem traditionellem Wissen die besten Zeiten zeigen, zu denen man die Flechten ernten kann.

Haus der Erneuerung: Dieses verfallene Gebäude südwestlich des Jagdgebiets und in der Nähe der Felder der Ehre (siehe Spalte links) war einst eine Klinik der Kischalis und ist heute eine heilige Stätte, die die Kischi aufsuchen, um geheilt zu werden. Mehr Informationen zum Haus der Erneuerung findest du auf Seite 14.

Der Herd: Der Herd ist eine Sammlung mehrerer Mietshäuser, die mit improvisierten Brücken und Gehwegen mit einigen außenliegenden Bauten verbunden sind. Der Großteil der ersten Kischi von Istamak lebte hier. Als die Stadt langsam zu verfallen begann und die Kischalis an Hunger und Gewalt starben, zog sich ein Teil der Bevölkerung zum Schutz in den Wächterturm zurück, einen Wohnkomplex im nordöstlichen Istamak. Dort waren sie sicher genug, um zu gedeihen, und jene, die schließlich die Kischi werden sollten, beanspruchten die Gebäude in den Blocks der Umgebung, wodurch das urbane Äquivalent eines Baumhausdorfs entstand. Sie rissen außerdem Bauwerke in umgebenden Blocks nieder, holten Erde aus den Parks der Umgebung und erschufen so nahe gelegene Bauernhöfe. Der Herd ist heute ein florierendes Dorf und wird dies vermutlich bis in alle Ewigkeit bleiben.

Irrgarten der Geister: Fromme Kischi pilgern zu diesem uralten Kischali-Museum voller holographischer Schaukästen, um mit ihren Ahnen zu „sprechen“. Mehr Informationen zum Irrgarten der Geister findest du auf Seite 18.

Jagdgebiet: Als die Stadtplaner der Kischalis Istamak entwarfen, erkannten sie, dass eine natürliche Oase im weitgehend reglementierten urbanen Raster der Stadt notwendig war. Sie richteten mehrere große Blocks als großen Park voller mit Bäumen gesäumter Gehwege, Spielplätze, Sportplätze, einigen kleinen Seen und einem Zoo ein. Da die Aufladestationen des automatischen Gärtners, der sich um den Park kümmern sollte, ohne Strom waren, ist die Anlage zu einem überwucherten Wald geworden, und die Pflanzen haben sich weit jenseits ihrer normalen Grenzen ausgebreitet. Viele der Tiere entkamen aus dem Zoo und durchliefen im Laufe langer Zeit Bevölkerungsschübe, während sie um ihre Position in der Nahrungskette rangen. Gruppen von Kischi-Jägern jagen regelmäßig im Park und töten sowohl die sanftmütigen Revithale als auch die aggressiven Eohis (siehe Seite 56), sowohl zur Nahrungsgewinnung als auch um ein Gleichgewicht im Ökosystem zu erschaffen, das die weitere Existenz der Kischi unterstützt. Bei einem Mannbarkeitsritus der Kischi-Gesellschaft werden junge Kischi ins Jagdgebiet geschickt, wo sie alleine drei Nächte und drei Tage überleben sollen. In Wahrheit beobachten die fähigsten Jäger des Stammes die Jugendlichen heimlich und verfolgen sie auf Entfernung, um in wirklich lebensbedrohlichen Situationen einzugreifen, so wertvoll ist jedes Kischi-Leben für die Gemeinschaft.

Leerer Gerichtshof: Das Theater des Neuen Jahrtausends war einst der beliebteste Ort in Istamak, die beliebtesten Holotheaterstücke dieser Zeit zu sehen. Dabei handelte es sich um Bühnenproduktionen, die mit realistischen holographischen Illusionen und anderen Spezialeffekten unterstützt wurden. Die Bewohner der Stadt haben im Lauf der Zeit die meiste technologische Aus-

rüstung des Theaters geborgen, so dass nur noch Reihen von schimmigen Sitzen und eine leere Bühne mit einer halb verfaulten Falltür übrig geblieben sind. Das Gebäude liegt zwischen dem Herd und dem Zerbrochenen Land und erweckte die Faszination der frühen Kischi, und sie kamen zum Schluss, dass ihre weitesten Ahnen hier mit der Unterstützung des versammelten Publikums Urteile über jene fällten, die gegen die Gesetze verstoßen hatten. Kischi verwenden dieses Gebäude gelegentlich, um selbst wichtige Urteile zu fällen, bei denen das Spektakel ebenso wichtig ist wie Gerechtigkeit.

Monumenthügel: Ein kleiner, unscheinbarer Park nahe des Rathauses enthält eine Statue der Kischali, die das Komitee leitete, das Istamak plante. Ihr Name ist im Lauf der Zeit vergessen worden, und auch der Kopf der Statue ist verschwunden. Kischi hinterlassen Opfergaben von

Nahrung und getrockneten Blumen am Fuß der Statue, und meistens werden sie über Nacht von Ungeziefer gefressen oder weggeschleppt.

Palast der Schreie: Das ehemals luxuriöse Hotel Idylle wurde zu einem Brutplatz für mental begabte, wühlmausartige Kreaturen, die Dukkals genannt werden und ursprünglich von Nejeor II stammen. Einige Exemplare wurden während des Höhepunkts der Beliebtheit der Stadt in den Zoo gebracht, wo sie hinter einer arkanen Barriere gehalten werden, die die mentalen Kräfte der Kreaturen blockierte. Die Dukkals sind seitdem entkommen und haben das Gebäude befallen, und mittlerweile gibt es hunderte von ihnen. Dukkals sind allein oder in kleinen Gruppen recht harmlos, aber in größeren Versammlungen ernähren sich von der mental Energie anderer Kreaturen, was zu einem telepathischen Schrei führt. Kreaturen, die dieser geistigen Kakophonie zu lange ausgesetzt sind, können den Verstand verlieren. Kischi meiden diesen Ort, doch besonders grausame Häuptlinge haben Andersdenkende dazu verurteilt, als Strafe für ihre Verbrechen eine Nacht hier zu verbringen.

Prunkbau des Fürsten: Dieses Gebäude, einst das Rathaus von Istamak, wurde in den Aufständen, die ganz Istamak ergriffen, als das Kischali-Imperium zugrunde ging und Panik um sich griff, fast zerstört. Die Geschichte über den Angriff auf das Rathaus hat sich über die Jahrhunderte geändert und wurde zu einer spannenden Geschichte über unterdrücktes Gemeinvolk, das einen grausamen und brutalen Herrscher niederwarf. Die zerstörten, verbrannten Wände des Bauwerks sind eine deutliche Drohung für Kischi-Häuptlinge, die ihre Macht missbrauchen wollen.

Die Spitzen: Viele von Istamaks Nebenfirmen (Architekten, Buchhalter, Marketingagenturen und so weiter) hatten ihre Büros in mehreren Wolkenkratzern südlich des Stadtparks. Diese hoch aufragenden Bauwerke sind 80 Stockwerke hoch und werden von den Kischi weitgehend ignoriert, weil sie ihre große Höhe fürchten. Einige glauben, die Ahnen würden ihnen Zugang zu diesen hohen Gebäuden gewähren, wenn sie sich als würdig erweisen. Bis dahin sind viele der oberen Stockwerke der Spitzen die Behausungen fliegender Kreaturen.

Traumbecken: Das Traumbecken ist das größte von den Kischalis erschaffene Wasserreservoir im Jagdgebiet und wird von Istamaks gelegentlichen Regenschauern aufgefüllt. Die meisten Kischi glauben, dass ein Schwimmer, der alle Kleider und weltlichen Sorgen ablegt und während sich einer mondlosen Nacht – was bei einem Planeten mit drei Monden sehr selten ist – auf der Oberfläche des Beckens treiben lässt, für eine Weile in ein Land transportiert wird, wo seine Träume wahr werden.

Vorratskammer der Riesen: Dieser Laden, heute nur ein gewaltiges Lagerhaus voller riesiger, leerer Regale, verkaufte früher Waren in Großmengen, vor allem an die Straßenhändler, die die Stadt während der Glanzzeit des Tourismus bevölkerten. Dies war

natürlich einer der ersten Orte, der geplündert wurde, als den Bürgern von Istamak die Vorräte ausgingen. Kischi heute glauben, dass dieses Bauwerk das Zuhause gewaltiger Kreaturen war, und sie fürchten, dass diese Wesen eines Tages zurückkehren werden, um sich schrecklich für die fehlenden Waren zu rächen.

Wolkenheim-Wohnanlagen: Die südwestliche Ecke von Istamak wurde als Gemeinschaft von Luxuriösen Wolkenkratzer mit Wohnanlagen errichtet. Sie enthielt gewundene Straßen, gepflegte Rasen und ein Gemeinschaftszentrum. Die Gärten sind jetzt überwuchert, und das Wasser im Pool des Gemeinschaftszentrums ist schon lange verdunstet. Im Lauf der Jahrhunderte haben mehrere Kischi-Häuptlinge versucht, die Überbevölkerung zu bekämpfen, indem sie eine zweite Gemeinschaft von Kischi in der eleganten Nachbarschaft auf der gegenüberliegenden Seite Istamaks vom Herd aus gründeten, doch all diese Versuche sind aus mysteriösen Gründen gescheitert – oft da nur ein einziges Mitglied der Kundschafter zurückkehrte, von Grund auf erschüttert und nicht imstande oder willens zu erzählen, was mit dem Rest geschehen war. Die meisten Kischi meiden diesen Bereich, und viele fürchten, er sei verflucht.

Zerbrochenes Land: Der nordwestliche Bereich von Istamak war der Ort, wo sich der Großteil der technologischen Infrastruktur der Stadt befand: die Infosphärenserver, Kraftwerke und so weiter. Ein Jahrhundert nachdem Istamak keine Versorgungslieferungen mehr erhielt, erlitt eines der Kraftwerke der Stadt einen katastrophalen Schutzhüllendurchbruch und explodierte, was den Boden unter dem Kraftwerk zerstörte. Große Fragmente der Stadt brachen ab, und während viele Brocken einfach in Richtung des Planetenkerns fielen, behielten doch einige einen Teil der Magie, der die Stadt in der Luft hält. Diese kleinen Inseln schweben ungefähr synchron mit dem Rest von Istamak, doch sind sie im Lauf der Jahrtausende einige Meter abgesunken. Die meisten Kischi betrachten es als Tabu, das Zerbrochene Land zu betreten, doch manchmal verwendet eine Gruppe närrischer junger Kischi Wurfhaken und gesammelte Kabel, um die verfallenen Gebäude zu erkunden, die dort noch zu finden sind. Ein solcher Ort ist auf Seite 23 beschrieben.

AUSRÜSTUNG DER KISCHI

Istamaks Kischi leben zwischen den Ruinen der technologischen Schätze ihrer Ahnen, und auch wenn sie nicht das Können der Kischalis haben, haben die Kischi ihren Einfallsreichtum nicht verloren und haben nützliche Ausrüstung aus zusammengesuchten Überresten geschaffen.

Mehr über die fortschrittliche Technologie der Kischalis findest du im *Starfinder-Abenteuerpfad #5: Das Dreizehnte Tor*.

WAFFEN

Kischi verwenden analoge Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen wie Kompositbögen. Auch wenn die Kischi Materialien nutzen, die die Kischalis zurückgelassen haben, führt die einfache Bauweise der Waffen dazu, dass sie die besondere Waffeneigenschaft Archaisch besitzen.

KAMPFBÖGEN

Diese Kompositbögen bestehen aus Materialien, die in den Ruinen der Kischali-Zivilisation gefunden wurden, was der Bogensehne eine unheimliche Zugkraft verleiht. Kampfbögen können verwendet werden, um Feuerpfeile und Granatenpfeile zu verschießen.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

● ISTAMAK ●

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KISCHIAXT

Auch wenn Kischixäkte krude aus Stücken Schrott und Schutt gebaut werden, schlagen sie hart zu, und einige Modelle können Gliedmaßen mit einem brutalen Hieb abtrennen.

RÜSTUNG

Der Großteil der Rüstungen, die die Kischi tragen, sind ein rudimentäres Durcheinander fortschrittlicher Materialien. Viele der fähigsten Jäger tragen die hier vorgestellten kampfbereiten Rüstungen, die alle die besondere Rüstungseigenschaft Archaisch haben (siehe Kasten auf Seite 45).

ACROCHORENHAUT

Diese Rüstung wird aus der Haut von Acrochoren hergestellt – schlangenartigen Raubtieren, die ihre Beute zermahlen (siehe Seite 55) – und ist leichte Rüstung, die sowohl Schutz als auch Flexibilität bietet. Acrochorenhaut hat die besondere Rüstungseigenschaft Archaisch.

HARTPLATTE

Die Baumaterialien der Kischalis gehören zu den robustesten, langlebigsten Substanzen, die jemals gefertigt wurden, und Ki-

schis haben Schutt aus eingestürzten Bauwerken genommen, ja, die Gebäude manchmal sogar absichtlich einstürzen lassen, um diese schwere Rüstung herzustellen. Hartplatte hat die besondere Rüstungseigenschaft Archaisch.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Viele der folgenden Gegenstände sind defekte Stück von Kischali-Technologie, die Kischi-Schamanen später mit besonderen Kräften erfüllt haben, basierend auf den überlieferten Geschichten darüber, wie die Gegenstände einst funktionierten.

EOHI-STIEFEL

STUFE 6

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 4.200

LAST L

Die Innenseite dieser einfach aussehenden grauen Stiefel ist mit Eohifell gefüttert (siehe Seite 56). Einmal pro Tag kannst du dich als volle Aktion deine volle Bewegungsrate bewegen und einen vollen Angriff nur mit Nahkampfwaffen machen. Der Malus auf jeden Angriff ist -6 anstelle von -4, und du erleidest bis zum Beginn deines nächsten Zugs einen Malus von -6 auf die RK.

FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Kischiaxt, Plänkler-	4	2.000	1D10 H	–	2	Analog, Archaisch
Kischiaxt, Sturm-	9	13.000	2D10 H	Wunde	2	Analog, Archaisch
Kischiaxt, Verwüster-	14	70.000	4D10 H	Schwere Wunde	2	Analog, Archaisch
Kischiaxt, Zerschmetterer-	19	540.000	9D10 H	Schwere Wunde	2	Analog, Archaisch

SPEZIALWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS									
Kampfbogen, taktisch	4	1.900	1W8 S	36 m	–	Einzel	1	1	Analog, Archaisch, Schnelles Nachladen
Kampfbogen, verbessert	8	8.750	2W8 S	36 m	–	Einzel	1	1	Analog, Archaisch, Schnelles Nachladen
Kampfbogen, Elite-	12	31.000	3W8 S	36 m	–	Einzel	1	1	Analog, Archaisch, Schnelles Nachladen
Kampfbogen, vollendeter	16	150.000	6W8 S	36 m	–	Einzel	1	1	Analog, Archaisch, Schnelles Nachladen

LEICHTE RÜSTUNG

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK	KRK	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATE-ANPASSUNG	VERBESSERUNGS-STECKPLÄTZE	LAST
Acrochorenhaut, einfach	4	2.100	+5	+5	+5	–	–	0	L
Acrochorenhaut, verbessert	8	8.250	+10	+10	+6	–	–	0	L
Acrochorenhaut, Elite	12	28.000	+15	+15	+7	–	–	0	L

SCHWERE RÜSTUNG

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK	KRK	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATE-ANPASSUNG	VERBESSERUNGS-STECKPLÄTZE	LAST
Hartplatte, einfach	5	3.000	+10	+11	+3	-2	-1,50 m	0	2
Hartplatte, verbessert	9	12.000	+15	+16	+3	-2	-1,50 m	0	2
Hartplatte, Elite	13	48.000	+19	+20	+4	-3	-1,50 m	0	2

HIMMLISCHE STOLA

STUFE 5

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 3.000

LAST –



Dieser lange, dünne Schal ist normalerweise mit einem Muster aus abwechselnd dunklen und hellen Formen geschmückt. Solange du eine *Himmlische Stola* trägst, erhältst du Kälteresistenz 5 oder Feuerresistenz 5 (deine Wahl, wenn du die Stola das erste Mal anlegst); du kannst die Energiereisistenz einmal pro Tag nach 8 Stunden Rast ändern (wobei du zwischen Feuer und Kälte auswählst). Wenn du Feuer- oder Kälteresistenz durch die Solarmanifestation Solarrüstung des Solaris erhältst, erhöhe die Resistenz um 5.

INSTINKTIVER STABILISATOR

STUFE 3

MAGISCHER GEGENSTAND

PREIS 1.400

LAST L

Kischi-Schamanen haben diesen in der Hand gehaltenen Scanner mit mystischer Macht erfüllt, um den Sterbenden zu helfen. Wenn du einen *Instinktiven Stabilisator* verwendest, kannst du die Fertigkeit Medizin ungeübt verwenden, um die Aufgabe Langzeitstabilisierung zu verwenden. Wenn du in Medizin geübt bist, bist du automatisch erfolgreich. Wenn du dieses Gerät benutzt, beträgt der SG für die Aufgabe Erste Hilfe mit der Fertigkeit Medizin nur 10.

LEICHENLICHT

STUFE 2

MAGISCHER GEGENSTAND

PREIS 500

LAST L

Diese tragbare Lichtquelle funktioniert wie eine Laterne (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 221), die niemals eine Batterie erfordert, doch ist das Licht, das sie abgibt, beunruhigend bleich. Einmal pro Tag kannst du als Standard-Aktion eine arkane Rune am Fuß der Laterne berühren, um damit alle Leichen im Radius von 3 m des Lichts sprechen zu lassen, wie mit dem Zauber *Plappernde Leiche*.

WAHRHEITSVERSTÄRKER

STUFE 4

MAGISCHER GEGENSTAND

PREIS 2.000

LAST L

Dieses Parabolmikrophon ist wie eine Pistole mit Plastikkegel als Lauf geformt. Kischi-Schamanen haben es mit mystischer Macht erfüllt. Um einen Wahrheitsverstärker zu verwenden, deutest du mit ihm auf eine denkende Kreatur innerhalb von 9 Metern und betätigst den Abzug. (Dies ist eine Standard-Aktion.) Das Ziel muss dann einen Willenswurf gegen SG 14 schaffen, sonst kann es für 5 Minuten nicht absichtlich lügen. Betroffene Kreaturen sind sich der Verzauberung bewusst und können es vermeiden, Fragen zu beantworten, wenn sie normalerweise mit einer Lüge antworten würden. Sie können ausweichend sein, solange sie sich im Rahmen der Wahrheit bewegen. Ein *Wahrheitsverstärker* kann einmal pro Tag verwendet werden.

HYBRIDGEGENSTÄNDE

Auch wenn die Kischi die Hybridgegenstände ihrer Ahnen als heilige Artefakte betrachten, die zu heilig sind, um sie zu verwenden, könnte ein technisch versierter SC sie recht interessant finden.

BESONDERE RÜSTUNGSEIGENSCHAFT: ARCHAISCH

Rüstungen, die von technologisch unterentwickelten Zivilisationen hergestellt werden, verfügen oft nicht über Merkmale, die bei fortschrittlicherer Ausrüstung, wie sie in vielen Systemen verbreitet ist, üblich sind.

Rüstungen mit der besonderen Rüstungseigenschaft Archaisch zählt als archaisch, wenn es um die besondere Waffeneigenschaft Archaisch geht (*Starfinder-Grundregelwerk*, Seite 181), und verfügen nicht über eine Kommunikationseinheit oder Schutz vor Umwelteinflüssen.

Du kannst eine archaische Rüstung mit Schutz vor Umwelteinflüssen ausrüsten, indem du eine Stunde Zeit aufwendest und UPB gleich 10% des Einkaufspreises der Rüstung aufwendest, doch musst du Ränge in Technik (oder einer passenden Berufsfertigkeit) gleich der Gegenstandsstufe der Rüstung haben.

BELEBTE FALLENSTELLERAUSRÜSTUNG

STUFE 4

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 2.000

LAST L

Wenn du dieser ansonsten normalen Fallenstellerausrüstung (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 221) ein Kommandowort zuflüsterst, beginnt sie sich selbstständig zu bewegen. Du kannst diese Werkzeuge verwenden, um auf eine Entfernung von 3 m Sprengstoffe scharf zu machen oder eine Falle zu entschärfen (allerdings sinkt der Situationsbonus durch die Ausrüstung auf +2, wenn du sie auf diese Weise verwendest).

DIMENSIONSKETTEN

STUFE 8

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 9.200

LAST 1

Diese Handschellen (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 219) bestehen aus einem speziellen harten Keramikmaterial und sind mit mystischen Symbolen graviert. Sie lassen sich mit einem Sicherheitscode öffnen. Eine Kreatur, die mit *Dimensionsketten* festgesetzt wird und versucht, einen Teleportationseffekt oder Teleportationszauber zu verwenden, scheitert, wenn ihr nicht ein Willenswurf gegen SG 30 gelingt.

UNTERDRÜCKER

STUFE 10

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 18.000

LAST 1

Ein *Unterdrücker* sieht wie ein einfacher Feuerlöscher aus und ist immer mit einer dünnen Schicht Frost bedeckt. Dreimal pro Tag kannst du einen *Unterdrücker* als Standard-Aktion verwenden, um einen Strahl gefrierender Chemikalien in einem Kegel von 4,50 m Länge abzufeuern. Der Schaden beträgt 5W8 Kälteschaden gegen alle Kreaturen in dem Bereich (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert den Schaden), und der Effekt löscht alle nicht-magischen Feuer im Kegel (dies beendet den Zustand Brennend). Kischali-Forscher verwendeten ähnliche Apparaturen, um Eindringlinge von den Elementarebenen einzudämmen; wenn der SL möchte, könnte es *Unterdrücker* geben, die andere Arten von Energieschaden verursachen (diese löschen aber dann kein Feuer).

WOLKEN-
RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



DER DRIFT UND ALLUVION

IN ZWEI TAGEN KEHREN WIR ZUR ABSALOM-STATION ZURÜCK, ERFÜLLT VON NEUEM WISSEN: DER ANTRIEB, DEN DAS SIGNAL UNS GEgeben HAT, FUNKTIONIERT, UND EINE BIS JETZT UNBEKANNTE EBENE VOLLER MÖGLICHKEITEN HAT SICH UNS ERÖFFNET. DIE EBENE KANN UNS ZU ZAHNLOSEN FREMDEN STERNENSYSTEMEN VOLLER RESSOURCEN UND INTELLIGENTEM LEBEN FÜHREN. DOCH KEHREN WIR AUCH MIT NEUEN FRAGEN ZURÜCK: WELCHE BEZAHLUNG KÖNNTE DIE GOTTHEIT TRIUNE FÜR IHR GESCHENK AN DIE GALAXIS VERLANGEN? WELCHEN DER NAHEZU UNENDLICHEN WELTEN, DIE PLÖTZLICH VOR UNSERER SCHWELLE STEHEN, KÖNNEN WIR TRAUEEN, UND WELCHE WOLLEN UNS NUR ZERSTÖREN? WERDEN UNSERE TATEN UNS HELFEN, DIE SACHE DER ANDROIDEN VORAN ZU BRINGEN, ODER NUR DAS MISSTRAUEN UND DIE ANGST DER VOREINGENOMMENEN STÄRKEN?

—PERSÖNLICHES LOGBUCH VON ALEKSANA GURYARI,
ANDROIDENKAPITÄNIN DER CHAOSWYRM

Der Drift ist eine farbenfrohe Ebene voller unmöglicher Geometrie und unwahrscheinlicher Physik, erreichbar nur mit der Technologie, die der neu aufgestiegene Gott Triune vor 300 Jahren in der ganzen Galaxis ausgesendet hat. Zwar gibt es viele, die behaupten, geheimes Wissen über die Funktionsweise des Drift zu haben, doch nur Triune kennt den wahren Zweck und die Größe dieser Ebene. Aber jeder Raumschiffpilot weiß, dass jedes Mal, wenn er den Driftdrifter seines Schiffes anwirft, ein Teil einer anderen Ebene – der Negativen Energieebene, Axis oder der Elementarebene der Erde, um nur einige zu nennen – herausgerissen und dem Drift hinzugefügt wird. Diese übernommenen Fragmente behalten oft für eine Weile ihre angestammte Atmosphäre und Schwerkraft. Die Größe der gestohlenen Fragmente reicht von einem einzelnen Stein bis zu ganzen Planetoiden. Diese Stücke behalten oft die Gesinnungseigenschaften der Ebene, von der sie stammen, von Stücken der Hölle, die abschreckend auf tugendhafte Wesen wirken bis zu zerfransten Teilen des Mahlstroms, die ohne erkennbares Muster schrumpfen und wachsen.

Der Drift zieht aus allen Ebenen, und wenn sich Abschnitte verschiedener Ebenen, die ansonsten niemals interagieren würden, verbinden, können surreale Gewitter aus der Vermischung planarer Energien Phänomene verursachen, die zuvor selbst in den chaotischsten und instabilsten Teilen des Multiversums niemals verzeichnet worden sind. Ein Raumschiffkapitän, der sein Schiff in den Drift lenkt, hat keine Möglichkeit vorherzusehen, welche dieser vielen Taschen er passieren könnte, oder durch welche er sogar fliegt. Aus diesem Grund werden auch die routinemäßigsten Reisen durch den Hyperraum niemals auf die leichte Schulter genommen.

In so gut wie jedem System gibt es solche, die sich weigern, durch den Drift zu reisen, weil ihre Verwendung dieser Technologie zu großem Leid bei intelligenten Wesen in einem weit entfernten Reich oder sogar direkt nebenan führen könnte. In den Paktwelten nennt sich diese kleine, aber lautstarke Fraktion die Verankerten, und ihre Anhänger organisieren oft gewaltfreie Proteste auf der Absalom-Station, besonders in den Andockarmen. In Wahrheit sind die meisten Ebenen so gewaltig, dass die Chance, dass ein einzelner Driftdrifter ein intelligentes Wesen negativ beeinflusst, verschwindend gering ist.

DRIFTPHYSIK

Trotz seines seltsamen Aussehens ist der Drift nicht so viel anders als die Materielle Ebene. Die Ebene ist weitgehend leer und ohne Luft und hat keine spürbare Schwerkraft. Die Ausnahme dazu ist das, was Erforscher des Drifts „Ebenenblasen“ nennen. Wenn ein Stück einer anderen Ebene weggerissen und dem Drift hinzugefügt wird, weitet ein Teil seiner Essenz das Ebenengewebe des Drifts aus, doch die physischen Komponenten werden vollständig übernommen – das Terrain des Fragments sowie alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich im Augenblick des Diebstahls darauf befunden haben, treiben durch die Weiten des Drifts. Die größten dieser anekdotierten Gebiete können lokalisierte Regionen aufrechterhalten, in denen die Eigenschaften ihrer ehemaligen Ebene vorherrschend bleiben. Sobald etwas aus diesen Blasen entfernt wird, verliert es diese Eigenschaften der früheren Ebene sofort. Einige Gelehrte glauben, dass diese Blasen im Lauf der Zeit langsam zusammenbrechen, weil sie vom Drift „verdaut“ werden, doch wenn es so ist, ist es ein unerklärlich zufälliger Prozess.

DRIFTREISEN

Auch wenn Raumschiffbesatzungen manchmal durch den Drift streifen, um wertvollen Schrott oder verborgene Schätze zu finden, ist es außergewöhnlich schwierig, einen bestimmten Ort im Drift ausfindig zu machen, so dass ein Wurf auf Steuerung gegen SG 30 (oder höher) notwendig ist. Die meisten Bewohner der Paktwelten wissen, wie schwierig es ist, wieder und wieder zum gleichen Ort zurückzukehren, doch gibt es Geschichten über Ausnahmen, die auf magischen Gegenständen, göttlichem Eingreifen oder geheimnisvollen „Signalcodes“ basieren, die die Kirche von Triune zur Verfügung stellt. Das gilt besonders für Alluvion, die de facto Hauptstadt des Drifts, die Triune öffentlich als sein göttliches Reich beansprucht hat. Reisende können während eines normalen Sprungs zufällig in der Stadt landen, doch die Stadt absichtlich anzusteuern erfordert göttliche Koordinatencodes der Kirche, die oft auf einmalig verwendbaren Gegenständen kodiert sind, die sich direkt mit Driftdrifter eines Schiffes verbinden.

Hyperraumsprünge zwischen Orten auf der Materiellen Ebene erfordern auch eine gewisse Zeit, die man durch den Drift reist, und dank der wechselhaften Natur der Ebene können Reisen zwischen zwei Punkten auf der Materiellen Ebene unterschiedlich viel Zeit kosten, selbst beim gleichen Schiff. Gleichmaßen sind diese Pfade durch den Drift weniger etablierte Handelsrouten und mehr ein Ausdruck der Ebenendynamik. Diese Variation bedeutet, dass zwei Schiffe den Drift nicht zum exakt gleichen Ort auf der Materiellen Ebene verlassen können, und dass Schiffe nicht in einen festen Gegenstand hinein aus dem Drift wechseln können – was für vieler frühe Entdecker einen großen Schrecken darstellte. Andererseits ist es auch unmöglich, bestimmte Sprungpunkte im Drift zu befestigen und somit zu kontrollieren, und wer einen Planeten vor Invasoren schützen will, müsste jeden Fleck Weltraum um den Planeten verminen, da Schiffe buchstäblich überall in der Nähe auftauchen können.

All das ist nützlich für individuelle Schiffe, macht es aber schwierig für Schiffe, die versuchen, zum gleichen Ort zu reisen und gleichzeitig anzukommen, geschweige denn in derselben Formation. In diesen Situationen können mehrere Schiffe ihre Driftdrifter koppeln, so dass sie in Sachen Reisezeit und Ankunftszeit zu einer Einheit werden. Der Nachteil dieser Methode ist, dass es alle Schiffe zwingt, den schlechtesten Driftdrifterwert der Gruppe zu verwenden, doch einige Armeen haben spezielle Sprungschiffe entwickelt, die diese Einschränkung umgehen und eine ganze Armee schnell und zusammenhängend transportieren können.

EBENENEIGENSCHAFTEN DES DRIFTS

Wie jede Ebene hat der Drift bestimmte Eigenschaften, die überall in ihm gleich bleiben und ihn von anderen Ebenen unterscheiden.

TRANSITIVE EBENE

Wie die Ätherebene und die Schattenebene wird der Drift allgemein als Transitive Ebene betrachtet, da sie von Sterblichen vor allem zum Transport verwendet wird, doch unterscheidet sie sich auch deutlich von diesen Ebenen. Sie scheint technisch gesehen an die Materielle Ebene anzugrenzen, insofern, dass ein bestimmter Punkt in der einen Ebene einem Punkt in der anderen entspricht, doch ist die Struktur des Drifts so selbst-

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

sam gefaltet und verändert sich so schnell, dass diese Punkte hoffnungslos chaotisch sind. Zwei Punkte, die im Drift nur eine Handbreit entfernt sind, könnten auf der Materiellen Ebene Lichtjahre auseinander liegen. Die Geheimnisse dieser Beziehungen werden von den Meisten kaum verstanden und sind ein viel erforschtes Thema.

KEINE SCHWERKRAFT

Auch wenn individuelle Ebenenblasen ihre eigenen Regionen mit lokalisierter Schwerkraft haben, hat der Drift im Großen und Ganzen keine spürbare Schwerkraft.

NORMALE ZEIT

Zeit im Drift verstreicht ebenso schnell wie auf der Materiellen Ebene.

UNENDLICH UND AUSDEHNEND

Auch wenn der Drift technisch gesehen endlich ist, so wie die Äußeren Ebenen wie der Berg des Himmels oder die vielschichtige Grube der Hölle, ist er doch so gewaltig, dass er effektiv unendlich ist, wenn es nach Sterblichen geht, und niemand sonst hat jemals einen Rand oder eine Grenze gefunden. Außerdem hat eine göttliche Untersuchung gezeigt, dass die Ebene noch immer wächst, da sie winzige Stücke der anderen Ebenen verschlingt.

DYNAMISCH WANDELBAR

Der Drift ist grundsätzlich konsistent, und Objekte in ihm folgen den normalen Regeln der Physik der Materiellen Ebene – wenn man etwas im Drift auseinander bricht, bleibt es zerbrochen. Der Kniff ist, dass die Position von Objekten im Raum aufgrund des anhaltenden und zufälligen Wachstums der Ebene instabil ist: zwei Objekte, die in einem Moment nebeneinander schweben, könnten im nächsten tausende von Kilometern voneinander entfernt sein, ohne dass offensichtliche Bewegung stattgefunden hätte. Glücklicherweise beeinflusst diese zufällige Veränderung selten Personen oder deren Ausrüstung während ihrer Sprünge. Der Grund dafür ist nicht bekannt, aber normalerweise wird es Triunes Überwachung zugeschrieben.

LEICHT NEUTRALE GESINNUNG

Auch wenn der Drift eine leichte metaphysische Übereinstimmung mit Neutralität hat (möglicherweise aufgrund von Triunes Anwesenheit) können Kreaturen aller Gesinnungen in ihm existieren, ohne Abzüge zu erleiden.

BEGRENZTE MAGIE

Der Großteil der Magie funktioniert im Drift normal, doch wurden noch keine Zauber oder magischen Fähigkeiten entdeckt, die Kreaturen oder Gegenstände in oder aus dem Drift transportieren können. Das bedeutet, dass Zauber oder Fähigkeiten wie *Schattenreise* und *Ebenenwechsel* einfach nicht funktionieren, wenn sie auf den Drift angewendet werden, ebenso Beschwörungszauber und -fähigkeiten.

BEMERKENSWERTE ÖRTLICHKEITEN

Zum gleichen Zeit, als die ersten wenigen tapferen Entdecker aus den Paktwelten sicher von Reisen zu unmöglich weit entfernten Sternensystemen aus dem Drift zurückkehrten, übernahmen außergalaktische Zivilisationen in der ganzen Galaxis ebenfalls diese Technologie und sie verbreitete sich schnell. Da diese Reisen immer mehr Fragmente anderer Ebenen in den Drift rissen, gab es zahllose Berichte über unmögliche Ausblicke, fliegende Vorkommen natürlicher Ressourcen, grauensvolle Schrecken und geheimnisvolle Örtlichkeiten in der unendlichen Ebene. Einige davon sind im Folgenden beschrieben.

Adamantfragmente: Als Triunes Anweisungen zum Bau von Drifttriebwerken sich über das Signal verbreitete, versuchten die führenden Techniker eines ehrgeizigen außergalaktischen Volks, einen gewaltigen Driftantrieb zu bauen, um ihren ganzen Planeten in den Drift und schließlich zu einem anderen System zu transportieren. Sie erschufen ein gewaltiges Netzwerk unterirdischer Tunnel und Kammern durch ihren Planeten, die alle mit einer fortschrittlichen Metalllegierung verkleidet waren. Als sie jedoch den Reaktor aktivierten, transportierte die resultierende Katastrophe nur kontinentgroße Brocken des Planeten in den Drift und führte vermutlich zur Auslöschung dieses Volks. Jetzt treibt dieser Schutt durch die Ebene. Er ist reich an fortschrittlichen Metallen und unübertroffener, wenn auch zerstörter Technologie.

Alluvion: Diese heilige Stadt Triunes dient als spirituelles und kulturelles Zentrum des Drift; auf Seite 50 findest du eine genauere Beschreibung.

Bollwerk: Dieser große, treibende Hügel bedeckt mit grünem Gras scheint in einem inneren, angenehmen Licht zu leuchten und stellt einen deutlichen Kontrast zur vielfarbigen Leere des umgebenden Drifts dar. Tatsächlich kommt das Leuchten von einem einzelnen strahlenden Archonten, der mitten auf dem Hügel sitzt und alle guten Kreaturen willkommen heißt. Dieses Miniaturreich wurde aus dem Himmel gerissen und wird von jenen, die das Glück haben, es zu finden, oft als Raststätte verwendet.

Eiserner Kirchturm: Diese gewaltige Metallspitze, von der viele glauben, dass sie von einer der prachtvollen Kathedralen eines der infernalischen Herzöge der Hölle gerissen wurde, dreht sich träge durch den Drift wie eine Kompassnadel, die auf einen magnetischen Norden reagiert, der sich langsam verschiebt. Gelegentlich betreten Kontingente von Teufeln den Drift und kämpfen um die Kontrolle über den Eisernen Kirchturm, was Ebenengelehrte zur der These gebracht hat, dass noch immer ein mächtiges Artefakt im Bauwerk zu finden ist, das aber nicht aus dem Drift entfernt werden kann oder will.

Ende des Horizonts: Viele Reisende durch den Drift können Geschichten über Treffen mit der *Ende des Horizonts* erzählen, einem hochtechnologischen Erkundungsschiff, deren Besatzung behauptet, sterbliche Avatare der Gottheit Weydan zu sein. Sie reisen durch die Ebene und durchsuchen ihre fast unendlichen Weiten nach neuen Erfahrungen. In die Materielle Ebene kehren sie nur zurück, um Vorräten aufzunehmen. Skeptiker haben Probleme, ihre Geschichte zu glauben und sehen die Reisenden als nicht mehr als Hochstapler.

Feenstern: Dieses planetengroße, sphärische Gitter hat ein Inneres, das aus sich ständig bewegenden Strängen aus violetten und rosafarbenen geschmolzenen Felsen besteht, wobei die äußeren Ränder schrittweise zu grell-grünem Obsidian abkühlen. Diese seltsame Struktur wurde erschaffen, als plötzlich ein Bereich der aggressiv vergänglichen Ersten Welt, dem Reich der Feen, plötzlich in einem gewaltigen geschmolzenen See von der Elementarebene des Feuers erschien, so dass sich die Energien

dieser nicht verwandten Ebenen in einer gewaltigen Explosion verbunden. Insbesondere das Obsidian hat seltsame und möglicherweise wertvolle Eigenschaften: es ist so fest wie Stahl, doch wenn man es in einem bestimmten Winkel betrachtet, ist es so gut wie unsichtbar.

Der Feenstern ist allerdings nicht ohne Gefahren, da bunte, von der feenberührte Feuerelementare durch die geschmolzenen Fäden schwimmen, die die Struktur verbinden, auf der Suche nach Unterhaltung und weil sie ihr Zuhause beschützen wollen.

Flauten: Es gibt Bereiche im Drift, die als Flauten bekannt sind und in denen alle Technologie aufhört zu funktionieren. Normalerweise hat ein Schiff mit konventionellen Schubdüsen genug Impuls, wenn es in eine Flaute fliegt, um wieder heraus zu treiben, doch keine Besatzung, die eine derartig schreckliche Reise überlebt hat, konnte eine konsistente Abschätzung abgeben, wie viel Zeit vergangen ist. Raumschiffbesatzungen mit mehr Glück sind nur wenige Minuten in solchen Bereichen und können dank der Atmosphäre, die ihr dann deaktiviertes Lebenserhaltungssystem übrig gelassen hat überleben. (Die biologischen Komponenten von Androiden können sie während dieser Zeit ebenfalls am Leben erhalten.) Andere haben nicht so viel Glück; ganze Besatzungen sind im lautlosen Vakuum gestorben, ehe ihr Schiff wieder flackernd zum Leben erwachte und ziellos seine Reise fortsetzte. Da es schwer ist, die Größe oder Position dieser Flauten mit wirklicher Präzision zu vermessen, ist es schwer zu sagen, wie viele solcher Bereiche im Drift existieren.

Es gibt aber genug Berichte über diese grausige Erfahrung, dass einige Raumschiffhersteller begonnen haben, Notsignaltransponder mit mechanischer Schaltuhr einzubauen, die manuell aus einem deaktivierten Schiff ausgeschiedt werden können.

Flottille des Verschlingers: Akolythen des Kults des Verschlingers verbergen sich tief im Weltraum auf der Materiellen Ebene, doch mindestens ein großes Kontingent hat sich in dieser gewaltigen Flottille im Drift niedergelassen. Diese Sammlung von Raumschiffen dient sowohl als Flotte als auch als Festung: jedes Schiff ist die Beute eines brutalen Überfalls und mit Kabeln und temporären Bolzen an den anderen befestigt. Die Berserker-Schocktruppen des Kultes bedecken ihre Schiffe mit furchterregenden Bildern und schmücken sie mit bedrohlich aussehenden Spitzen und Dornen, die das Grauen des Sternenfressers verkörpern sollen. Indem sie ihre Schiffe verbinden und sich im Drift niederlassen, können diese Kultanhänger mühelos massenhaft auf die Materielle Ebene reisen, um schutzlose Kolonien zu plündern und verschiedene Gräueltaten zu vollführen, alles im Namen der Zerstörung aller Dinge, und sich dann in den Drift zurückziehen, ehe eine größere Streitmacht reagieren kann. Die Kopfgelder, die auf diese Flottille ausgesetzt sind, sind nicht mehr zu zählen.

Die Halde: Diese gewaltige Sammlung aus Schrott und technologischem Schutt hat eine extrem magnetische Kraft unbekannter Herkunft in ihrem Kern. Während die Halde langsam durch den Drift treibt, zieht sie eisenhaltige Materialien an, was ihre Größe mehrt und die magnetische

Kraft entsprechend stärkt. Neugierige Piloten kleinerer Raumschiffe, die zu nahe heran kommen, riskieren, dass sie

mit dem Geräusch von knirschenden Metall zur Halde hinzugefügt werden. Auch falsch orientierte große Schiffe können plötzlich mit ihrer Steuerbordseite oder dem Heck an dem gewaltigen Metallkonstrukt haften; ihre Schubdüsen können die Halde leicht zum Drehen bringen, befreien sie aber nicht von ihrem magnetischen Griff. Einige parasitische, auf silikonbasierte Lebensformen haben sich im chaotischen Inneren der Halde niedergelassen und plündern die neu hinzugefügten Ressourcen – besonders unglückselige biologische Wesen, die in den Metallsärgen gefangen sind, zu denen ihre Schiffe geworden sind. In diesem treibenden Schrottplatz findet man eine eindrucksvolle Auswahl außergalaktischer Technik, und viele Konzerne und Regierungen würden eine ordentliche Summe dafür bezahlen, die Macht der magnetischen Kraft in seinem Inneren nutzen zu können.

Kernschatten: Während der Großteil des Drifts von farbenfrohen Energiewolken erleuchtet wird, gibt es einen Fleck unbefestigten Raums, der der Kernschatten bekannt ist und über keinerlei Licht verfügt. Der Kernschatten wird als ein gestohlenes Stück der Schattenebene oder Negativen Energieebene betrachtet und wird von den meisten Schiffen der Paktwelten gemieden, wenn möglich. Die meisten Piloten planen ihre Kurse schnell neu, wenn sie sehen, dass sie durch den Kernschatten führen würden, da Gerüchte besagen, dass Raumschiffe, die durch diese dunkle Wolke fliegen, entweder vollständig verschwinden oder unwiederbringlich verändert werden.

Die finsterste Geschichte handelt von der *Goldenen Mitte*, deren Besatzungsmitglieder grauenvolle Gewalttaten begangen haben, nachdem ihr AbadarCorp-Transporter den Kernschatten durchquert hat. Der Konzern leugnet die Existenz der *Goldenen Mitte*, und man findet keine Aufzeichnungen über ihre mörderische Besatzung.

Reifflamme: Die Reifflamme ist eine seltsame Anomalie in der Physik des Drifts. Es handelt sich um ein 150 Kilometer großes Gebiet, in dem sich Aspekte der Ebene des Feuers und der Ebene des Wassers miteinander verbinden. Die Reifflamme ist gleichzeitig kalt und feurig und scheint ein Ding der Unmöglichkeit zu sein, doch haben Raumschiffpiloten, die sich in ihr Randgebiet bewegt haben, berichtet, dass sie sehr wohl real ist. Die extremen und zwiespältigen Temperaturen können selbst die härtesten Polykarbonblechrümpfe sprengen, so dass jede Reise durch die Reifflamme gefährlich ist. Einige Reisende haben berichtet,

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



Wesen in dem Gebiet zu sehen, die wie verdrehte Verbindungen aus Feuer- und Wasserelementaren aussehen, aber solche Berichte sind nicht bestätigt.

Schreckenswurm: Diese gewaltige, wurmartige Kreatur kann selbst die größten Raumschiffe der Paktwelten am Stück verschlucken – und während sie sich durch den Drift windet und nach der abysalen Heimat sucht, aus der sie gerissen wurde, lässt sie selten eine solche Gelegenheit verstreichen. Der lange, segmentierte Körper des Wurms teilt sich direkt hinter dem Kopf, und diese Abschnitte teilen sich kurz darauf wieder, und so weiter, dass der Wurm in einer scheinbar endlosen Wolke dünner Filamente endet. Unachtsame Wissenschaftsoffiziere, deren Raumschiffe den Schreckenswurm passiert haben, haben ihn schon mit einem Kometen verwechselt, weil sie nicht glauben konnten, dass etwas so Großes lebendig sein könnte. Das ist oft ihr letzter Fehler.

Tesserakt: Diese unmögliche, würfelförmige Struktur wurde eindeutig von einem intelligenten Volk erschaffen; in die zahllosen Oberflächen sind dünne Symbole geätzt, und sie erzeugt ein lautes, rhythmisches Hämmern, das ein Lied oder ein Warnsignal sein könnte. Sie scheint grob die Gestalt eines Würfels zu haben, mit kleinen Luken, die alle Seiten bedecken, doch wer eine solche betritt, verirrt sich schnell hoffnungslos, da der extradimensionale Raum im Inneren ihre Orientierung und jede Navigationsausrüstung, die sie vielleicht dabei haben, dramatisch stört. Es bleibt abzuwarten, ob diese Struktur etwas anderes enthält als die Leichen jener, die einen langsamen und einsamen Tod gestorben sind, während sie versucht haben, wieder nach draußen zu finden.

Tor des Versagens: Ein Driftsignaltransponder hängt inmitten eines gewaltigen magischen Sturms, der die Realität, die ihn umgibt, zerreißt und immer wieder gewaltige Energieentladungen und groteske magische Bestien beschwört. Der Sturm ist das Ergebnis einer Sekte von Anhängern des Eloritu, des Gottes der Magie und der Geheimnisse, die sich über die Vorstellung ärgerten, dass eine Ebene nicht durch Magie erreichbar sein sollte. Sie stahlen einen Driftsignaltransponder aus der Weite, führten komplexe magische Rituale durch, die ihn mit einem Artefakt verbanden, der in einem Asteroiden in der Diaspora verborgen war, und brachten den modifizierten Transponder in den Drift. Dort versuchten sie ein magisches Tor zwischen dem Transponder und dem noch immer eingestimmten Artefakt auf der Materiellen Ebene zu öffnen, doch gelang ihnen nur, sich selbst zu zerstören und ein irreguläres Feld arkaner Magie zu erschaffen, das sogar noch immer mächtiger zu werden scheint.

ALLUVION

Alluvion ist das immer weiter wachsende Epizentrum intelligenter Aktivität im Drift und das spirituelle Zentrum der Anbetung Triunes, des Gottes der Technologie. Die Stadt hat eine vage eiförmige Gestalt und ruht auf einem relativ flachen Asteroiden, unter dem sich unmögliche Dunkelheit erstreckt. Eine Akkretionsscheibe aus Stücken anderer Ebenen, die der Drift beansprucht hat, schraubt sich langsam in die Stadt und lässt ihre Masse wachsen. Im Lauf der Zeit haben diese Akkretionen zu eigenständigen Ringen geführt – die Innersten sind für die Elite reserviert, während Neuankömmlinge in der Stadt sich in Gebieten am neu hinzugefügten Rand niederlassen müssen. Ein gewaltiges Schwerkräftfeld unter Alluvion zieht diesen Strom aus Ebenenschutt an; Triunes Anhänger glauben, der Gott habe sich mit einer Kombination aus Technologie und Magie ein schwarzes Loch zu nutzen gemacht, was die unergründliche Schwärze unter der Stadt erklären würde. Ob dies wahr ist oder nicht, auf jeden Fall ist die Schwerkraft in der Stadt

selbst mit der der Absalom-Station und anderen konstruierten Umgebungen vergleichbar, und eine sorgfältig gefilterte Atmosphäre ermöglicht das meiste Sauerstoff atmende Leben hier.

Auch wenn Alluvion manchmal trocken „die Stadt im Zentrum des Drifts“ genannt wird, reist sie tatsächlich durch die Ebene. Wenn Triune es will, oder zumindest nach keinem nachvollziehbaren Zeitplan, beginnen obeliskartige Signalgeber in der ganzen Stadt schwach grün zu leuchten und wiederholen für mehrere Minuten eine Melodie, die aus sieben Noten besteht. Der violett-rosafarbene Hyperraum der Umgebung scheint sich dann in sich selbst zu falten, und die Stadt wird sofort in einen anderen Bereich des Drifts transportiert – oft zu einem gerade gestohlenen Teil einer Ebene. Wer in Alluvion war, wenn eine solche Verschiebung stattgefunden hat, vergleicht es damit, den Drift zu betreten, was zu Spekulation geführt hat, dass Triune eine wichtige Komponente der Driftrasttechnologie zurückgehalten hat, als er das Signal ausgeschiedt hat, eine Komponente, die sogar noch schnellere Reisen zwischen den Sternen erlauben würde, wenn sie jemals entdeckt wird.

ALLUVION

N heilige Stadt des Triune

Bevölkerung 26.000 (70% Androiden, 20% Anaciten, 5% Verthani, 2% Ysokis, 3% andere)

Regierungsform Theokratie

Eigenschaften Abgelegen, Fromm, Technologisch fortschrittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 20

EIGENSCHAFTEN

Abgelegen Diese Siedlung zu erreichen ist sehr schwierig und erfordert oft geheimes Wissen oder sehr spezialisierte Fertigkeiten.

REGIERUNG

Als Heimat von Triune, Gott des Drifts, wird die Stadt letztendlich vom All-Code und seinen Hohepriestern regiert, doch letztere beschäftigen sich vor allem damit, die fast unendlichen Informationen der Galaxis zu sammeln, zu organisieren und zu interpretieren. Neben den vielen Technomagiern, die einen Großteil der Priesterschaft ausmachen, ist Alluvions wichtigster Schutz der unbestimmte (und leicht veränderbare) Ort der Stadt – normalerweise können nur jene, die Triune hierher ruft, verlässlich den Weg finden. Tausende von modularen Anaciten-Dienern, die als Animoten bekannt sind, kriechen die ganze Zeit durch Alluvion und ernten Teile anderer Ebenen von der Akkretionsscheibe und integrieren sie in die immer wachsende Stadt, um ihre Infrastruktur auf die neu entstandenen Bereiche zu erweitern und Schäden zu beheben. In den seltenen Fällen, in denen es zu Feindseligkeiten kommt, schließen sich die Animoten zu gebäudegroßen Vollstreckern zusammen, die vor improvisierten Waffen starren.

GESELLSCHAFT

Alluvion dient als Mikrokosmos des Drifts, der nicht nur Teile der Ebenen des Multiversums enthält, sondern als auch ein Testgelände für alle Arten fortschrittlicher Technologie darstellt, die Reisen zu der Ebene überhaupt erst möglich macht. Technologischer Fortschritt regiert jeden Aspekt der Gemeinschaften hier, und Technologie hat sich so weit entwickelt, dass sie biologisches Leben nachahmt. Alluvion hat mehrere öffentliche und

private Anlagen, die so gut wie jeder Facette technologischer Forschung gewidmet sind. Außerdem hat die Stadt eine überraschend vielfältige Küche, die aus einer robusten Versorgung mit modifizierten Pflanzen und Tieren herrührt, sowie einem weit verbreiteten Interesse an Molekularküche.

Kurz nachdem das Signal ausgesandt wurde, rief Triune viele seiner neuen Anhänger in die Stadt, und ebenso taten es seine Teilgötter Brigh, Casanda und Epoch. Androiden stellen den Großteil der Bevölkerung, doch gibt es auch große Gruppen von Anaciten und jenen Verthani, deren Einsatz von kybernetischer Verbesserung an Fanatismus heranreicht. Auch wenn Alluvion die heilige Stadt Triunes ist, verehren einige von Alluvions Gläubigen noch immer einen der Teilgötter, aus denen er besteht. Solche Anbetung verläuft normalerweise nach einem vorhersehbaren Muster, wobei Androiden sich Casanda verschreiben, der Göttin des künstlichen Lebens und der Wiedergeburt, Anaciten Epoch, dem Gott der Maschinen-evolution, und einige Ysoki Brigh, der Göttin der Erfindung und Maschinen.

RESSOURCEN

Alluvions größte Ressource sind bei Weitem die großen Informationssammlungen über das Multiversum, zusammen mit seinen biotechnologischen Innovationen. Verbundene Forschungsanlagen mit Laboren voll mit hochmoderner Ausrüstung erlauben multidisziplinäre Zusammenarbeit und Forschung. Forscher führen endlose Experimente mit universeller Polymerbasis, die es hier in fast grenzenlosen Vorkommen gibt (auch wenn die Leiter von Instituten sie sorgfältig rationieren), und selbst mit den Multifunktionseinheiten wird ständig experimentiert. Es gibt zahlreiche Gerüchte über Quanten-UPB, die mehrere Funktionen gleichzeitig erfüllen können, und über biologische UPB, die endlich die ohnehin schon unklare Linie zwischen Biologie und Technologie auf der molekularen Ebene aufheben könnte. Andere kleinere Industrien beschäftigen sich mit seltenen Mineralien, die manchmal in die Akkretionsscheibe der Stadt gezogen werden.

Alluvions Energieversorgung, egal ob sie aus dem Kern der Stadt bezogen wird oder ein göttliches Geschenk von Triune ist, ist scheinbar unbegrenzt, und versagt nie, egal wie anhaltend und beträchtlich sie belastet wird.

BEMERKENSWERTE ÖRTLICHKEITEN

Es folgen einige interessante Orte in der Stadt im Zentrum des Drifts.

Brighs Beuge: Dieses L-förmige Gebäude an den Ufern der Quelle ist eine Kombination aus Taverne und Uhrwerkmuseum. Das Etablissement ist Brigh gewidmet, einem von Triunes Aspekten, und immer geöffnet (auch wenn das Konzept von Zeit im Drift etwas unklar werden kann). Es schenkt eine große Vielzahl von Rauschmitteln für so gut wie jede bekannte Spezies aus. „Die Beuge machen“ ist eine beliebte Redewendung in der Stadt, die beschreibt, exzessiv zu trinken, und auch wenn die Feiern manchmal sehr wild werden, halten mehrere Uhrwerk-Türsteher die Kundschaft unter Kontrolle. Niemand ist sich sicher, wie die Besitzerin **Maia Wisperwerk** (N Bleichling-Gnomen-Mechanikerin) diese uralten technologischen Stücke

wartet, aber einige flüstern, dass sie von Priesterinnen der Brigh abstammt.

Das Dunkel: In dieser großen, zersprengten Bereich, gibt es keine Energie und kaum Infrastruktur, und wer ihn betritt, stellt schnell fest, dass seine technologischen Gegenstände versagen und ihre Batterien entleert werden. Kreaturen mit beträchtlichen biomechanischen Komponenten haben Probleme, in diesem Gebiet bei Bewusstsein zu bleiben, doch ein kleines Kontingent nicht verbesserter Ysoki lebt in einer Barackensiedlung, die aus Ersatzteilen und Material aus Alluvions Akkretionsscheibe erbaut ist. Wenige sind sich einig, woher diese unwirtliche Region stammt; einige glauben, dass ein freier Bereich aus der Negativen Energieebene sie verwüstet hat, während andere glauben, dass der Ort eine Demonstration von Triunes göttlichem Zorn darstellt, ausgelöst von einer nicht konformistischen Sekte von Anhängern oder übereifrigen Kolonisten. Was auch immer das Dunkel erschaffen hat, es ist



MONITOR

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ALLUVION



600 Meter

unwahrscheinlich, dass Triune seine weitere Existenz in der Stadt erlauben würde, wenn es keinem Zweck diene, doch dieser Zweck bleibt ein Geheimnis.

Die Leinen: Alluvions unaufhörliches Wachstum macht jede Art von dauerhaftem Raumschiffdock unpraktisch, doch scheint die Stadt genug Schwerkraft zu haben, um Raumschiffe in ihrer Umlaufbahn zu halten. Daher nutzen Besucher dieses System aus Nanokarbonkabeln am Südrand von Alluvion. Diese Kabel sind stark genug, um selbst größere Raumschiffe zu vertäuen, und automatisierte Trams laufen entlang eines jeden Kabels, um Besatzungen und Waren zu und von den Schiffen zu transportieren.

Die Manufaktur: Eine beträchtliche Zahl von Driftsignaltranspondern, die interstellare Reisen beschleunigen, werden in diesem Komplex gebaut, in einem weitgehend automatisierten Prozess, der von einigen Anaciten-Priestern Triunes überwacht wird. Die Signaltransponder sind letztlich nutzlos, bis sie an einem heiligen Ort auf der Materiellen Ebene platziert und von den Gläubigen des All-Codes aktiviert werden, aber manche glauben, dass die Banalität der Anlage tiefere Geheimnisse über die Funktion des Drifts verbergen soll.

Die Matrix: Es gibt wenig, was Triune und vielen seiner Anhänger so wichtig ist wie das Sammeln und Deuten von Informationen. Die Matrix ist eine Reihe einiger Dutzend großer, zylindrischer Silos, in denen Triunes Priester unvorstellbare Mengen von Informationen über jeden vorstellbaren Aspekt des Multiversums sammeln. Die Mauern eines jeden Silos sind mit physischen Festplatten umringt, die in technomagisch geschützten Steckplätzen angebracht und zu einem großen Netzwerk verbunden sind. Der Fernzugriff auf die Informationen auf diesen Festplatten ist stark eingeschränkt, und der physische Zugriff sogar noch mehr. Während die meisten Festplatten mit haufenweise erschöpfend detaillierten Daten über ein Thema gefüllt und so gut wie wertlos sind, wenn man sie aus ihrem Kontext reißt, enthalten einige doch unbezahlbar kostbare Informationen, wie die dunklen Geheimnisse der mächtigsten Organisationen der Galaxis und die Koordinaten von Sternensystemen voller ungenutzter natürlicher Ressourcen. Manche mögen kurz darüber nachdenken, solche Informationen zu stehlen, doch werden solche Ideen schnell von **Monitor** (N geschlechtsloser Androiden-Technomagier) vertrieben, dem wichtigsten Wächter der Matrix, der keinerlei Spaß versteht.

Die Quelle: Dieser langsame, salzige Fluss war einst Teil einer Unterseeströmung auf der Elementarebene des Wassers, aber er ist zu einem frühen Zeitpunkt in der Existenz des Drifts zu einem wichtigen Teil von Alluvion geworden. Er entspringt am Fuße des Tempels des Triune (siehe unten) und teilt Alluvion, um dann über den Rand des äußersten Rings zu fließen, in eine gewaltige Wiedergewinnungsanlage, die es wieder in die Quelle pumpt. Der Fluss ist sowohl Tribut als auch Labor; die schiere Zahl verzeichneter Fälle von Abiogenese (spontaner Bildung von Leben aus nicht lebender Materie) im Multiversum hat die Forscher von Alluvion dazu getrieben, zu versuchen, den Prozess zu replizieren, wobei sie das urchimliche Wasser der Quelle als Inkubator für ihre konstruierten Vorläufer des Lebens verwenden. Es gibt sogar Gerüchte über eine erfolgreichen Vordenkerin, die ihre Erschöpfung verborgen hat, mit der Absicht, einen ansonsten leblosen Planeten mit Leben zu erfüllen und die einzige Erschafferin einer lebenden Welt zu werden.

Die Rennbahn: Die Rennbahn, eines der wenigen Unterhaltungszentren in einer ansonsten auf Forschung fokussierten Stadt, ist eine schwebende, flache Bahn, die zu einem

Möbiusstreifen eingedreht ist und auf der regelmäßig Hochgeschwindigkeits-Drohnenrennen, komplett mit Hinderniskursen und Drohnenkämpfen, abgehalten werden. Um die Rennen hat sich eine formlose Glücksspielerzone entwickelt. Die ganze Veranstaltung begann zur Ermunterung technischer Experimente, Innovation und Wiederholungsprozesse, die ein Wettkampf ganz von selbst inspiriert. Die Wettenden bieten normalerweise keine Crediteinheiten, sondern Informationen, und sie basieren die Wetten nicht nur auf Instinkten, sondern auf einer genauen Analyse aller verfügbaren Daten über die Drohnen, ihre Lenker, die Konfiguration der Hindernisse des Kurses und unzählbare kleinere Faktoren. Siegreiche Drohnenpiloten erlangen sehr wenig Prestige, aber wer genau die Streckenzeit einer jeden Drohne vorhersehen kann, wird bewundert – und erhält manchmal ein diskretes Arbeitsangebot von einer anonymen Firma.

Tempel des Triune: Dieses gewaltige, vierflächige Bauwerk, das auch der Nexus genannt wird, ist Triunes metaphysische Heimat und das Zentrum seiner Anbetung. An jeder Ecke der Pyramide führt ein Eingang in einen langen Korridor, der zur Mitte des Tempels führt. Jeder dieser Tunnel ist einem der Götter gewidmet, die sich vereint haben, um Triune zu bilden (Brigh, Casanda und Epoch), und die Wände sind mit interaktiver Kunst getäfelt, die die Geschichte des Gottes bis zur Vereinigung abbilden. Die Tunnel enden in einer großen Halle, die einen perfekten Kreis bildet und alle drei Eingänge verbindet (auch wenn sie hunderte von Metern auseinander liegen). Die Decke der Halle ist das geneigte Dach des Tempels selbst, und Hunderte von Nischen sind in die Wände eingesetzt. Jede enthält einen berührungsempfindlichen Bildschirm und eine physische Eingabebuchse. Während die Standardbildschirme jedem Besucher oberflächlichen Zugriff auf Triune gewähren, indem sie ihnen erlauben, Daten beizutragen und Crediteinheiten zu spenden, kommunizieren wahre Anhänger von Triune über die Buchsen mit ihrem Gott. Diese Verbindungen reichen von den verbreiteten Kabelbuchsen, wie sie in den Paktwelten verwendet werden, bis zu organischen Öffnungen, die sich ausstrecken, um nach Gliedmaßen in der Umgebung zu greifen. Anhänger mit der passenden biometrischen Hardware können sich einstöpseln und ihr Bewusstsein in eine vollkommen virtuelle Version des Tempels laden. Jeder Anhänger erlebt eine einzigartige Version dieser alternativen Realität, sei es ein offener Schrein in einem grünen Wald, eine geschmückte steinerne Kathedrale oder eine Raumstation, die um zwei kollidierende Sterne kreist. Einige Besucher berichten von ihren Erfahrungen, manche behaupten gar, mit Triune selbst gesprochen zu haben, aber für die meisten ist die Reise sehr privat. Priester von Triune gehen langsam durch den Korridor und helfen Anhängern dabei, eine Nische mit passender Buchse zu finden oder ihre Erfahrung im Neuralnetzwerk zu deuten. Der Hauptkorridor ist tatsächlich der erste von mehreren konzentrischen Kreisen, aber selbst jene, die nach Alluvion gerufen werden, dürfen nur selten weiter gehen als in den ersten Ring und das innerste Heiligtum des Tempels betreten – doch gibt es jene, die sagen, dass man sich dieses Recht erkämpfen muss, indem man das Netzwerk hackt.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



ALIEN-ARCHIV

DIE MUTANTEN SCHLEPPTEN UNSERE BESTEN LEUTE IN DEN SPEISESAAL, UNMITTELBAR BEVOR PLÖTZLICH EIN KASATHA ERSCHIEN. NUR DASS ES KEIN KASATHA WAR — NICHT MEHR. SEINE AUGEN WAREN SCHWARZE HÖHLEN, UND ES HATTE SCHRECKLICHE MÄULER AUF DEN HANDFLÄCHEN, DIE IM EIN-KLANG MURMELTEN. ROTE ELEKTRIZITÄT ZUCKTE DURCH DEN NEBEL. DIE FÜNF MÄULER DES DINGS INTONIERTEN LAUTER, UND EIN GRAUER STURM BRODELTE ÜBER SEINEM KOPF. ICH KONNTE IM SCHLEIER EINE VISION DES GANZEN PLANETEN SEHEN, DER VON FEUER UND RAUCH ERSTICKT WURDE... DANN STRECKTE EIN BLITZ AUS ROTEM LICHT UNSEREN CHEFINGENIEUR NIEDER UND TÖTETE IHN AUF DER STELLE. ES WAR WIE EINE ESSENSGLOCKE, UND DIE MUTANTEN VERFIELEN IN EINEN MÖRDERISCHEN RAUSCH. ICH BLIEB NICHT, UM ZU SEHEN, WAS ALS NÄCHSTES PASSIEREN WÜRD. ICH HATTE GESEHEN, ZU WAS SIE IMSTANDE WAREN.

—JARET SWAINSON, EINZIGER ÜBERLEBENDER
DER KOLONIE 683 AUF WOHLSTAND VIII

ACROCHOR

HG
8

EP
4.800



N Mittelgroßes Tier

Init +6; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG

TP 128

ERK 20; **KRK** 22

REF +12; **WIL** +7; **ZÄH** +12;

Resistenzen Feuer 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +19 (3W4+12 S plus Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Würgen (3W4+12 W)

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +6; **KO** +2; **IN** -5; **WE** +0; **CH** +0

Fertigkeiten Athletik +21 (Klettern +29), Heimlichkeit +16, Überlebenskunst +16

Talente Ausfallschritt

LEBENSWEISE

Umgebung warme Hügel oder Berge (Nejeor V)

Organisation einzeln oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Würgen (AF) Wenn ein Acrochor erfolgreich einen Ringkampf oder Haltegriff gegen einen Gegner erneuert, fügt er der Kreatur automatisch 3W4+12 Wuchtschaden zu.

Die schlangenartigen Acrochoren entstanden ursprünglich auf dem fünften Planeten des Nejeor-Systems, einer felsigen und vulkanisch aktiven Welt, wo sie durch Erdspalten und Lavaröhren glitten und Beute wie Knuggs jagten, kleine pelzige Säugetiere, oder sich an die Nester von Jaexus-Vögeln anschlichen, um sich an den dunklen Eiern zu laben. Acrochoren werden normalerweise zwischen 2,40 m und 3,30 m lang und haben einen Durchmesser von fast 30 cm. Sie sind rot und schwarz gefärbt, mit zäher, knotiger Haut und einem Bündel von visuellen Sensoren, die es den Kreaturen erlauben, selbst im Dämmerlicht gut zu sehen. Die Münder von Acrochoren befinden sich auf der Unterseite ihres Körpers, und sie halten sie normalerweise geschlossen, wenn sie nicht gerade angreifen.

Ein Acrochor beginnt den Angriff auf seine Beute oft, indem er mit überraschender Geschwindigkeit zuschlägt, um mit seinen Kiefern zubeißen, die mit rasiermesserscharfen Zähnen gefüllt sind. Sobald die Reißzähne fest versenkt sind, peitscht der Acrochor seinen Schwanz herum, um sich mehrmals um den Körper des Opfers zu schlingen. Dabei benutzt er seine mächtige Muskulatur, um der unglückseligen Beute das Leben aus dem Körper zu quetschen. Wenn die Beute tot ist, frisst sich der Acrochor langsam, blutig und grausig ins Fleisch. Wenn ein Acrochor ein Opfer zur Strecke bringt, das seine Größe hat oder größer ist, dann braucht er unter Umständen mehrere Tage, um die Leiche zu verschlingen,

doch kann er mühelos sowohl frisches als auch verwesendes Fleisch verdauen.

Nach der Fortpflanzung legt ein Acrochor seine befruchteten Eier in ein thermale Loch oder an einen anderen warmen Ort. Im Lauf des nächsten Tags isst das Elterntier so viel es kann, wobei es oft auch Obsidian oder anderes Vulkanglas verschlingt. Es verfällt dann in einen Zustand der Starre in der Nähe der Eier, die im Lauf der nächsten Monate ausgebrütet werden. Der Magen des Acrochoren löst im Schlaf langsam das Vulkanglas auf, was ihm die Mineralien gibt, die er zum Überleben braucht. Trotz der Starre hat der Acrochor eine fast übernatürliche Verbindung zu seinen Eiern, und er erwacht in dem Augenblick, in dem sie schlüpfen oder etwas sie stört.

Die Kischalis von Nejeor VI (siehe Seite 62) haben vor Zeitältern mehrere Acrochoren gefangen genommen und brachten die Kreaturen in temperierten Habitaten in Wildparks unter. Als die Kischali-Zivilisation ihren Niedergang begann, entkamen die Acrochoren aus der Gefangenschaft und begannen in den Eingeweiden der Stadt zu leben, wobei sie ihre Körperwärme durch die Energieleitungen aufrecht erhielten und sich unkontrolliert fortpflanzten. Die Kischali von Istamak (siehe Seite 38) jagen diese gefährlichen Kreaturen manchmal für ihre Haut, Acrochorenfleisch ist jedoch zu zäh, um als Nahrungsquelle dienen zu können.



WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ECHI

HG
6

EP
2.400



N Kleines Tier

Init +2; **Sinne** Blindsight (Geruch) 18 m, Dämmsicht;
Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

TP 90

ERK 18; **KRK** 20

REF +10; **WIL** +5; **ZÄH** +10;

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +16 (1W8+11 S) oder

Hieb +16 (1W8+11 W)

Angriffsfähigkeiten Anspringen

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +2; **KO** +3; **IN** -4; **WE** +1; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +13, Athletik +13, Überleben-
skunst +18

Talente Verbessertes Kampfmanöver (Zu-Fall-bringen)

LEBENSWEISE

Umgebung alle Wälder (Nejeor IV)

Organisation Einzeln, Paar oder
Rudel (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anspringen (AF) Ein Echi kann sich als volle Aktion bis zu seine Bewegungsrate weit bewegen und am Ende der Bewegung einen vollen Angriff machen. Jeder Angriff erleidet einen Malus von -5 anstelle der üblichen -4.

Die fleischfressenden Echis stammen ursprünglich von der dicht bewaldeten Welt Nejeor IV. Sie ziehen es vor, in Rudeln zu jagen, wobei sie oft in gefährliche Höhen in den Baumwipfeln klettern, wo sie von Ast zu Ast springen und mühelos Beute jagen, die vom Unterholz verlangsamt wird. Eine weitere beliebte Jagdtaktik ist es, sich in einem Ring um ein argloses Opfer fallen zu lassen und es dann zu töten.

Diese pelzigen Vierbeiner sind ungefähr so groß wie große Hunde, mit muskulösen Vordergliedmaßen und menschenartigen Händen mit sechs Fingern, die dabei helfen, Bäume zu erklimmen und sich an Ästen festzuhalten. Ihre mächtigen Kiefer und scharfen Zähne können Fleisch zerfetzen, und ihre großen, geblähten Nasenlöcher helfen ihnen dabei, auch den schwächsten Duft wahrzunehmen. Aber Echis sind nicht völlig auf ihren Geruchssinn angewiesen; ihre scharfen Augen erlauben es

ihnen, auch im schwachen Licht unter dem Wipfeldach gut zu sehen.

Männliche Echis haben dunkles Fell, von schwarz zu schiefergrau, während weibliche Exemplare normalerweise hellbraun, lohfarben oder gestreift sind. Echis gebären ihre Jungen lebend, woraufhin sie von ihrer Mutter gesäugt werden, bis ihre Zähne wachsen, was normalerweise 3 Monate dauert. Die Jungen fressen dann das Aas, das ältere Echis zurückgelassen haben, doch wenn sie wachsen und lernen zusammenzuarbeiten, um größere Beute zur Strecke zu bringen, bilden sie ihre eigenen Jagdrudel.

Vor Jahrtausenden fing das Kischali-Imperium einige Echis und brachte sie in die Städte von Nejeor VI (siehe Seite 62), um ihre Zoos zu bevölkern. Die Kischalis fügten manchmal neue Echis zu den gefangenen Tieren hinzu, um den Genpool aufzufrischen, und die Kreaturen wurden eine beliebte Attraktion. Als die Zivilisation der Kischalis zusammenstürzte, mussten diese gefangenen Echis in ihren Zwingern alleine klar kommen. Viele von ihnen verhungerten, andere starben, als die Städte in die Wolken des Planeten stürzten. Die Echis in Istamak (siehe Seite 38) jedoch überlebten, indem sie aus ihren Käfigen ausbrachen und viele der anderen Tiere in ihrem Zoo fraßen, ehe sie schließlich eine stabile Population im Park der Stadt aufbauten. Schließlich sahen die Kischis der Stadt (siehe Seite 59), wie nützlich Echis auf einer Jagd sein konnten und zähmten einige von ihnen. Sie bildeten sie darin aus, größere

Beute zur Strecke zu bringen und Kischis-Häuser und ihr Vieh vor den anderen Raubtieren der Stadt zu beschützen.

Ein Echi ist an der Schulter etwa 60 cm hoch und wiegt fast 70 Pfund.



ERNEUERTER

HG
7

EP
3.200



CN Mittelgroße Aberration

Init +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG

TP 105

ERK 19; **KRK** 21

REF +9; **WIL** +8; **ZÄH** +9; +4 gegen Schmerzeffekte

SR 5/–; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos

Schwächen Unbrauchbare Gliedmaßen

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Hieb +17 (2W6+12 W)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +14, Athletik +19, Einschüchtern +14, Überlebenskunst +19

Sprachen Vulgärkischalisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung alle Ruinen (Nejeor VI)

Organisation einzeln oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Unbrauchbare Gliedmaßen (AF) Ein Erneuerter kann weder Waffen noch Ausrüstung verwenden, die mit einer Aktion aktiviert werden muss.

Moderne medizinische Ausrüstung kann, wie jede Technologie, eine Fehlfunktion erleiden, was den Patienten schwerer verletzen oder sogar umbringen kann. Seltener sind allerdings katastrophale Fehler, die zu einem Schicksal führen, das schlimmer ist als der Tod. Die gequälten Monster, die als Erneuerte bekannt sind, werden erschaffen, wenn eine technologische medizinische Prozedur schrecklich fehlschlägt, was den genetischen Code des Opfers unwiederbringlich zerbricht und den Körper des Patienten in etwas verwandelt, das seiner vorherigen Form kaum mehr ähnlich ist.

Kreaturen, die auf diese Weise erneuert wurden, haben Glieder, die in seltsame Richtungen absteigen, und ihr Fleisch wurde vielleicht umgestülpt, so dass ihre missgebildeten Organe deutlich zu sehen sind. Der Großteil der Biologie eines Erneuerten funktioniert nicht mehr wie in seiner vorherigen Form. Seine Augen sind vielleicht Atemorgane, während er aus den Zehennägeln schaut. Außerdem kann ein Erneuerter nur in gequältem Stöhnen und Schreien sprechen, aufgrund seiner nicht enden wollenden Agonie und des Umbaus seines Körpers. Seltsamerweise macht die Umformung den Erneuerten nicht anfälliger für Schaden; Schmerzeffekte verblassen im Vergleich zu seinen ständigen Höllenqualen, und sein oft verknöchertes Fleisch schützt ihn vor normalem Schaden.

Ein Erneuerter ist nicht mehr zu bewusstem Denken imstande, und er schlägt nach allem, was seinen katastrophal verwandelten Gliedern in die Quere kommt.

Erneuerte sind sehr selten, da die entsetzten Krankenhausangestellten normalerweise sofort Sterbehilfe für die armen Seelen leisten, wenn es zu einem solchen Zwischenfall kommt. Sie erscheinen vor allem in zerstörten Gebieten, in denen medizinische Ausrüstung unbeaufsichtigt herum liegt, oder an Orten, die einer großen Dosis Strahlung oder mystischer Energie ausgesetzt wurden.

SCHABLONE: ERNEUERTER (HG 3+)

Der oben abgebildete Erneuerte war einmal ein Kisch (siehe Seite 58), aber der Prozess, der einen Erneuerten erschafft, kann Mitgliedern so gut wie aller Spezies zustoßen. Verwende die folgende Schablone, um einen Erneuerten eines beliebigen HG zu erschaffen.

Erforderliche Kreaturenart: Aberration.

Erforderliche Rolle: Kampf

Gesinnung: Gesinnung wechselt zu chaotisch neutral.

Merkmale: Formlos, SR 5/–; +4 Volksbonus auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte; kann keine Sprachen sprechen.

Fähigkeiten: Unbrauchbare Gliedmaßen (siehe oben).

Empfohlene Attributmodifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution



WOLKEN-
RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

GRÄSSLICHER

HG
10

EP
9.600



CB Mitteltgroßer Externar (böse, chaotisch, Einheimischer)
Init +2; **Sinne** Blindespür (Leben) 9 m, Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

TP 147

ERK 23; **KRK** 22
REF +9; **WIL** +15; **ZÄH** +9
Immunitäten Gift, Vakuum

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 9 m (ÜF, durchschnittlich)

Nahkampf Hieb +17 (2W8+15 W)

Fernkampf Leerestrahl +19 (3W4+10 Energie; Kritisch Schwere Wunde [SG 19])

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Nahkampf +18, Fernkampf +19)

1/Woche–Ebenenwechsel, Interplanetares *Teleportieren* (nur selbst)

1/Tag–Entkräftung, Kosmischer *Wirbel* (SG 22)

3/Tag–*Fluch* (SG 21), *Standort vortäuschen*, *Synaptischer Impuls* (SG 21), *Überladungsblitz* (SG 21)

Beliebig oft–*Spiegelbilder*, *Unsichtbares sehen*

Angriffsfähigkeiten Worte der Zerstörung

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +2; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +3; **CH** +8

Fertigkeiten Einschüchtern +24, Motiv erkennen +19, Mystizismus +24

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie (30 m)

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation einzeln oder Kult (1 plus 13–20 Kultanhänger)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Worte der Zerstörung (ÜF) Einmal pro Tag als schnelle Aktion können die vielen Münder des Grässlichen Worte der totalen Vernichtung sprechen. Für die nächsten 3 Runden addieren alle chaotisch bösen Anhänger des Verschlingers innerhalb von 18 m den Effekt Wunde zu den kritischen Treffern ihrer Angriffe (zusätzlich zu allen bestehenden Effekten für kritische Treffer); wenn der Angriff bereits den Effekt Wunde hat, erhält die Kreatur stattdessen den kritischen Effekt Schwere Wunde. Wenn der Grässliche zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser 3 Runden Schaden erleidet, endet der Effekt der Worte der Zerstörung sofort.

Die monströsen Grässlichen sind mächtige Diener des Verschlingers. Jeder Grässliche hat eine einzigartige Gestalt, die in etwa einem Mitglied einer denkenden Spezies entspricht. Wenn die Ausgangsform Augen hat, hat der Grässliche stattdessen leere Höhlen. Wenn sie Hände hat, verfügt jede Hand über einen Mund voller Reißzähne, der von Vernichtung spricht. Ein grauer Nebel bildet sich über Grässlichen, und er knistert die ganze Zeit mit roter Energie, die als Quelle ihrer Leerestrahlen dient.

Auch wenn sie Externare sind, leben Grässliche vor allem auf der Materiellen Ebene, wo sie den Weltraum nach Orten durchsuchen, die reif für die Verwüstung durch einen Verschlingerkult sind oder bestehenden Kulturen dabei helfen, gewaltige Zerstörung zu verbreiten, die außerhalb ihrer normalen Möglichkeiten liegt. Ein Grässlicher bleibt nur so lange bei einem Kult, solange seine Anwesenheit ganz klar die Rekrutierungsmöglichkeiten oder Zerstörungskraft des Kults erhöht, und er verschwindet, sobald er seine Nachricht der endlosen Auslöschung weiter verbreiten kann.

Kultanhänger schmuggeln manchmal Grässliche in dicht bevölkerte Systeme, um die schreckliche Kunde des Verschlingers zu verbreiten, doch reisen sie auch oft genug allein, entweder, indem sie sich über gewaltige Entfernungen durch den Weltraum teleportieren oder über die Ebenen reisen.



KISCH

HG
4

EP
1.200



N Mittelgroßer Humanoide (Kisch)
Init +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 60

ERK 16; **KRK** 18
REF +6; **WIL** +5; **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Plänkler-Kischiaxt +13 (1W10+9 H)
Fernkampf taktischer Kampfbogen +9 (1W8+4 S)

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +3; **KO** +0; **IN** -1; **WE** +1; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +15, Einschüchtern +10, Überlebenskunst +15

Talente Doppelschlag
Sprachen Vulgärkischalisch

Ausrüstung einfache Acrochorenhaut (siehe Seite 44), Plänkler-Kischiaxt (siehe Seite 44), taktischer Kampfbogen (siehe Seite 44) mit 20 Pfeilen

LEBENSWEISE

Umgebung jede (Nejeor VI)

Organisation einzeln, Paar oder Patrouille (3-6)

Die Kischi sind die Nachkommen der Kischalis, einer fortschrittlichen Zivilisation, welche die Sterne vor Jahrtausenden regierte, doch haben sie die Kontrolle über die mystischen und technischen Innovationen der Kischalis längst verloren. In der schwebenden Metropole Istamak (siehe Seite 38) leben die Kischi zwischen den Ruinen der Zivilisation ihrer Ahnen.

Kischi sind hoch gewachsene Humanoide mit drei Augen und langen, starken Gliedern. Sie haben Mandibeln mit scharfen Zähnen und glatte, haarlose Köpfe. Die Hautfarbe der Kischi reicht von Grau bis Himmelblau, und die Färbung variiert leicht über ihren Körper. Es gibt wenige Unterschiede zwischen den Kischi-Geschlechtern, doch Kischi können leicht Männer und Frauen unterscheiden, weil es subtile Unterschiede in der Form des zentralen Auges gibt.

Kischi neigen dazu, sich in Stämmen zu versammeln, die entweder von ihren Stärksten oder Weisesten angeführt werden. Einige Kischi-Stämme geben die Führung friedlich weiter, während andere potentielle Anführer einer Prüfung der Kraft oder des Verstands unterziehen – oder beides.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 WE, -2 IN
Trefferpunkte: 5

Größe und Art: Kischi sind mittelgroße Humanoide mit der Unterart Kisch.

Bonustalent: Kischi wählen auf der 1. Stufe ein Bonustalent aus.

Dunkelsicht: Kischi verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Überlebenskünstler: Kischi haben einen Volksbonus von +2 auf Überlebenskunstwürfe und können bei Würfeln auf Überlebenskunst 20 nehmen, um raue Wetterbedingungen zu überstehen und das Wetter vorherzusagen.

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



LEBENDES HOLOGRAMM

HG
8

EP
4.800



CB Mitttelgroßes Konstrukt (körperlos, technologisch)

Init +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

TP 115

ERK 20; **KRK** 21

REF +5; **WIL** +9; **ZÄH** +5;

Immunitäten wie Konstrukt; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Wiederkehr

Schwächen Ortsgebunden

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Hartlichthieb +18 (1W12+8 W; Kritisch Blind [SG 18])

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

Beliebig oft – *Holografisches Abbild* (1. Grad, SG 16)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +21 (Fliegen +29), Bluffen +16,

Computer +21, Heimlichkeit +21, Kultur +16

Sprachen eine Sprache nach Wahl des

Erschaffers

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend, Starre

(Hologramm)

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation einzeln

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hartlichthieb (AF) Als Angriff kann das lebende Hologramm kurzfristig seine Faust (oder Nahkampfwaffe, wenn es mit einer programmiert wurde) körperlich werden lassen. Dies gilt als natürliche Waffe, die Wuchtschaden verursacht. Bei einem kritischen Treffer erzeugt der Angriff einen hellen Lichtblitz, und das Ziel muss einen Reflexwurf gegen SG 18 ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Geblendet zu erhalten.

Starre (AF) Ein lebendes Hologramm kann perfekt stillhalten, so dass es wie ein normales Hologramm erscheint. Es kann bei Heimlichkeitswürfen 20 nehmen, um sich als Hologramm zu tarnen (normalerweise unter anderen Hologrammen).

Ortsgebunden (AF) Ein lebendes Hologramm kann sich nicht weiter als 30 Meter von seinem Projektor entfernen. Wenn es dazu gezwungen wird, wird es sofort zerstört, aber nur temporär (siehe unter Wiederkehr).

Wiederkehr (AF) In den meisten Fällen ist es schwer, ein lebendes Hologramm im Kampf vollständig zu zerstören. Ein lebendes Hologramm, das auf 0 Trefferpunkte fällt, verschwindet, doch sein korrupter Projektor stellt es innerhalb von 1W4 Stunden wieder her. Die einzige Möglichkeit, ein lebendes Hologramm dauerhaft zu zerstören, ist es, seinen Projektor zu finden und entweder zu reparieren oder zu zerstören. Lebende Hologramme sind sich bewusst, dass ihre Existenz mit ihrem Projektor verbunden ist, und beschützen die Maschine um jeden Preis.

In vielen technologisch fortschrittlichen Gesellschaften werden Hologramme in der Werbung, Unterhaltung und anderen Industrien verwendet, um Aufmerksamkeit zu erwecken, wenn zweidimensionale Bilder nicht ausreichen würden. Die einfachsten Hologramme sind lautlose, bewegungslose einfarbige Bilder, oft mit geringer Auflösung. Komplexere Projektoren können entweder volle Farbe und einige wiederholte Animationsschritte erzeugen, und die fortschrittlichsten Varianten können mit künstlichen Persönlichkeiten programmiert werden und interagieren mit ihren Betrachtern.

Die Einsatzmöglichkeiten dieser fortschrittlichsten Technologie sind vielfältig, und Hologramme dienen als Lehrer in Bildungseinrichtungen, als Reiseführer an berühmten Orten in großen Städten und sogar als Concierge in Luxushotels.

In sehr seltenen Fällen, normalerweise durch einen Fehler in der Maschine des Projektors, erhält ein fortschrittliches Hologramm ein Mindestmaß an Bewusstsein und manchmal eine verdrehte Vorstellung vom Grund seiner Existenz. Diese „technischen Geister“, wie manche sie nennen, können so gut wie jede Form annehmen, eingeschränkt nur durch die Möglichkeiten ihres Projektors, und sie verwenden ihre Formen aus lebendem Licht, um ihre Feinde zu belästigen – manchmal greifen sie sie sogar aus Verstecken in anderen holographischen Schaukästen aus an – doch sind sie immer auf die Umgebung ihres Projektors beschränkt.

Lebende Hologramme stellen sogar noch eine größere Gefahr dar, wenn sie biologische Kreaturen rekrutieren können, die für sie agieren. Solche technischen Geister nutzen leichtgläubige oder ängstliche Diener, um zusätzliche korrupte Hologramme zu erschaffen, die Leistung und Reichweite ihrer Projektoren zu erhöhen, oder damit sie der bösen, technologischen Anomalie auf andere Art helfen, ihren Einfluss über die Grenzen ihres Projektionsbereichs hinaus zu erhöhen.



WINDERSCHWARM

HG
9

EP
6.400



WOLKEN-
RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

N Mini-Pflanze (Schwarm)

Init +4; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG

TP 145

ERK 22; **KRK** 24

REF +12; **WIL** +9; **ZÄH** +14

Immunitäten wie Pflanze, wie Schwarm; **Verteidigungs-
fähigkeiten** wie Schwarm

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, **Klettern** 3 m

Nahkampf Schwarmangriff (2W10+9 S plus Ablenkung
[SG 16] und Winderbefall)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Angriffsfähigkeiten Ablenkung (SG 16)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +17 (Klettern +25), Überleben-
skunst +17

Sonstige Fähigkeiten Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung alle gemäßigten und warmen Gebiete

Organisation einzeln

kann neue Nahrungsquellen ausfindig machen. Selbst wenn die Präsenz eines Winderschwarms vor diesem Zeitpunkt entdeckt wird, werden wahrscheinlich einige Sporen unbemerkt überleben und sich möglicherweise an Personen anheften, um eine neue Umgebung zu erreichen.

Auch wenn die winzigen Filamente eines Winderschwarms Haut und Fleisch durchdringen können, ist die wahre Gefahr die infektiösen Partikel, die sie in den Wunden ihrer Beute einpflanzen können. Dieser Befall wächst schnell unter der Haut des Opfers und entzieht ihm die Lebenskraft, löst ein Koma aus und tötet das Opfer schließlich. Wenn das unglückselige Opfer nicht behandelt wird, bevor es stirbt, wird es zum Wirt eines neuen Winderschwarms, der sich schließlich nach dem Tod des Opfers aus seiner Haut arbeitet.

Wenn ein Winderschwarm ein Gebäude für mehrere Jahrzehnte befällt – und dabei genug Nahrung bekommt, um zu überleben, aber nicht für so viel Tod sorgt, dass er Aufmerksamkeit auf sich zieht – wachsen ihm lange, wurzelartige Filamente, die sich durch Türen, Decken und Wände winden. Das erlaubt es der Pflanze, sich mit einer Art organischem Sicherheitssystem zu umgeben, das sie warnt, wenn neue Beute ihre Domäne betritt. Allerdings kann dieses Pilzgitter irgendwann den strukturellen Halt des Gebäudes ersetzen, und wenn ein solcher Winderschwarm stirbt und sich sein Netzwerk aus Filamenten in Staub verwandelt, stürzt das Gebäude, das ihn umgibt, oft kurze Zeit später ein.

WINDERBEFALL

Art Krankheit (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 16)

Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Wenn das Opfer an der Krankheit stirbt, bricht sofort ein neuer Winderschwarm aus der Leiche und greift nahe Kreaturen an.

Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

Ein Winderschwarm besteht aus Tausenden bleicher Pilzfilamente, die langsam hin und her wehen, als würden sie sich in einem leichten Wind bewegen. Dieser mobile Schimmel kriecht selbst durch die schmalsten Öffnungen, um Gebäude zu befallen und langsam alle organische Materie im Innern zu verdauen, egal ob es sich um zurückgelassene Nahrung, Fleisch oder Holz handelt. Ein Winderschwarm lässt nur Keramik, Beton, Metall, Plastik und Stein zurück, so dass sie in großen urbanen Zentren, in denen Bauwerke vor allem aus solchen Materialien bestehen, weniger gefährlich sind, aber potentiell verheerend in weniger fortschrittlichen Siedlungen.

Eine einzelne Spore eines Winderschwarms kann mehrere Jahrhunderte lang inaktiv sein, sei es als Passagier auf einem Meteor oder in einer Höhle tief unter der Erde. Unter den richtigen Bedingungen kann sich diese Spore an einem Minimum an organischem Material, wie einem trockenen Stück Brot oder der verwesenden Leiche eines winzigen Tieres, anheften, woraufhin sie schnell wächst und sich vervielfältigt. Wenn ein Winderschwarm nicht ausgelöscht wird, wird er innerhalb von Wochen vollständig mobil und



KODEX DER WELTEN

NEJEOR VI

Gasriese voller schwebender Ruinenstädte

Durchmesser: ×12; **Masse:** ×110

Schwerkraft: ×1 (an der Oberseite der Wolken)

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Speziell

Tag: 18 Stunden; **Jahr:** 10 Jahre

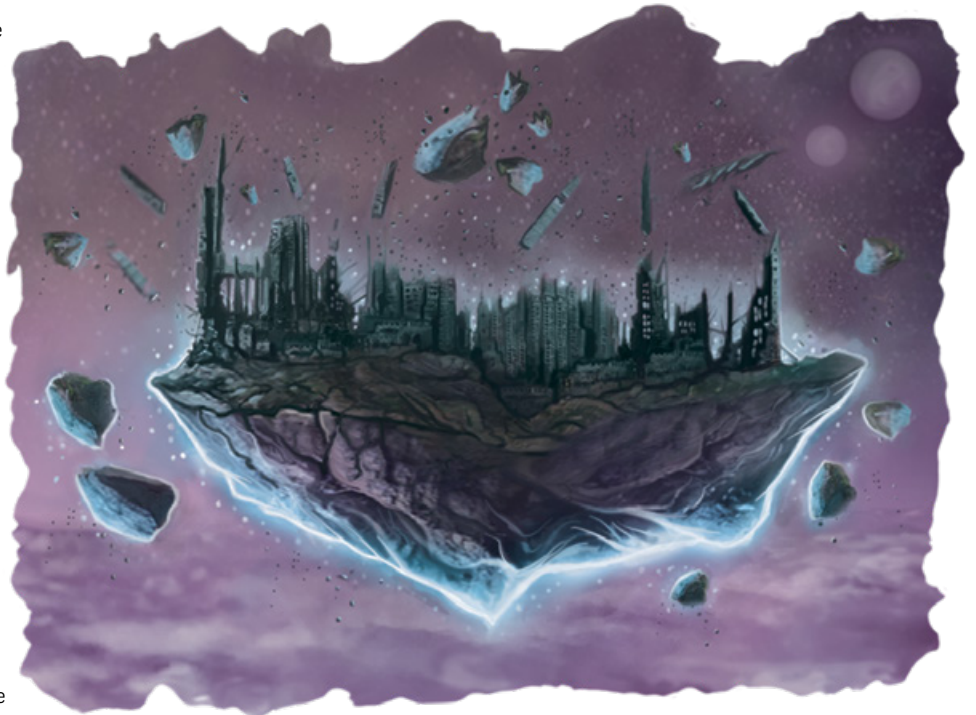
Der pinkfarbene Himmel des Gasriesen Nejeor VI ist die Heimat einiger weniger Ruinen einer uralten Zivilisation, die zwischen den obersten Wolken des Planeten schweben. Diese baufälligen Strukturen, die von mächtigen Metropolen bis zu lange verlassenen Fabriken reichen, erhalten ihre Höhe durch eine unbekannte Kombination von Wissenschaft und Magie. Die meisten sind entweder von importierten Pflanzen überwuchert oder mit Kratern bedeckte, verfallende Wracks. Eine dieser schwebenden Städte, Istamak, hat bis heute überlebt und wird ab Seite 38 beschrieben.

Die ständig brodelnden Gase der Atmosphäre von Nejeor VI sind mit einer hohen Konzentration von Edelmetallen durchzogen. Diese gasförmigen Metalle lassen sich leicht ionisieren, was zu häufigen Gewittern führt, die die Wolken aus dem Inneren erhellen und sie so wunderschön wie tödlich macht. Unter Tausenden von Meilen von Wolken allerdings liegt eine gewaltige Schicht aus flüssigem Stickstoff, die den festen Metallkern des Planeten umgibt. Die gelegentlichen Geröllbrocken, die tief in diesem Ozean aus flüssigem Stickstoff entdeckt werden können, deuten darauf hin, dass vielleicht früher mehr Inseln durch den Himmel trieben, ehe die Zeit sie zum Absturz gebracht hat.

Das Wetter in der Atmosphäre von Nejeor VI macht es für fliegende Wesen fast unmöglich, unter den schwebenden Ruinen der Welt zu überleben, doch die Stürme hier ziehen manchmal extraplanare Wesenheiten an, die vollständig aus Blitzen bestehen. Diese Kreaturen bleiben aber selten länger als einen Tag auf dem Planeten, ehe sie in ihre Heimat zurückkehren. Ihre Motivation ist dabei vollkommen unklar. Andererseits findet man in dem gewaltigem Ozean der Planeten aus flüssigem Stickstoff zahlreiche ungewöhnliche Lebensformen. Durchsichtige, sechsarmige Kopffüßler jagen vielfarbige pelagische Seeanemonen in den trägen Strömungen. Bereiche dieses inneren Ozeans werden von der Strahlung des Kerns erwärmt, was eine Vielfalt aus riesigen Asseln entstehen hat lassen, deren Exoskelett wie

Silber glänzt; einige haben rasiermesserscharfe Klauen entwickelt, um Raubtiere abzuwehren, während andere psychotrope Chemikalien absondern, die andere Spezies in den Wahnsinn treiben. Seltsame, biolumineszierende Kreaturen, die an extremen Druck angepasst sind, leben näher am Kern des Planeten, doch auf der Oberfläche des Kerns selbst kann nur mikroskopisches Leben bestehen.

Nejeor VI hat drei Monde, von denen keiner voll kartographiert oder auch nur getauft worden ist. Der kleinste Mond hat eine sehr unregelmäßige Umlaufbahn, da er ständig zwischen der Schwerkraft des Planeten und der seiner beiden Geschwister hin und hergezogen wird. Die Kruste des Mondes durchläuft starke Reibung, so dass Berge im Lauf von Jahrzehnten auf seiner Oberfläche entstehen oder fallen. Der größte Mond ist nicht viel mehr als eine Kugel aus gefrorenem Methan, die von tiefen Schluchten durchzogen ist. Schatten von präzise geometrischen Formen sind manchmal im Eis zu sehen, aber sie sind für moderne Sensoren so gut wie unsichtbar, da sie keine Energiesignatur abgeben. Die felsige Oberfläche des dritten Mondes ist von tausenden Einschlagkratern von zahllosen Meteoriten überzogen, die von der gewaltigen Schwerkraft von Nejeor VI und dem starken magnetischen Kern des Mondes angezogen werden; Adern eines unbekannten blutroten Erzes sind auf dem Boden dieser Krater sichtbar.



IM NÄCHSTEN BAND

DAS DREIZEHENTE TOR

Von Stephen Radney-MacFarland

Die Helden dringen tiefer in die Weite vor und finden das Tor der Zwölf Sonnen, eine außergalaktische Megastruktur, die aus einem Dutzend Sternen besteht, angeordnet in einem perfekten Kreis. Ein einzelner kleiner Planet kreist um jede Sonne, und die Charaktere müssen einige dieser Satelliten erkunden, um zu erfahren, wie man ein Portal zu der Halbebene öffnet, auf dem die uralte Superwaffe zu finden ist, die sie suchen. Allerdings kommen ihnen Mitglieder des Kults des Verschlingers zuvor, und die Helden müssen gegen die Kultanhänger um die Kontrolle der außergalaktischen Technologie ringen. Nur indem sie die Kultanhänger besiegen, können die Helden dafür sorgen, dass die Superwaffe nicht in die falschen Hände gerät – auch wenn diese zerstörerischen Fanatiker nicht die einzige Gefahr sind, die man auf den Planeten findet.

RELIKTE DER KISCHALIS

Von Stephen Radney-MacFarland

Die Kischalis waren ein höchst fortschrittliches Volk, das vor Jahrtausenden lebte. Auch wenn ihre Städte zerfallen sind und

ihre Nachkommen, die Kischis, das technische Wissen der Kischalis vergessen haben, so haben doch einige ihrer technologischen Errungenschaften die Zeiten überdauert. Hier findest du einen wahren Schatz dieser Artefakte, von Waffen und Waffenfusionen bis hin zu Granaten und Hybridgegenständen, und jeder dieser Gegenstände kann beim richtigen Sammler einen hohen Preis einbringen – oder zu einem geschätzten Teil deines Arsenalts werden!

FREMDE WELTEN UND KULTUREN

Von Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen und Mark Moreland

Die Galaxis ist ein wilder und wundersamer Ort! Wirf deinen Driftntrieb an und erforsche in diesem detaillierten Artikel fünf nie zuvor beschriebene und weit von den Paktwelten entfernte Planeten. Lerne ihre faszinierenden Bewohner und ihrer Kulturen kennen, und entdecke neue Technologien, die von ihnen erforscht wurden!

WOLKEN- RUINEN

TEIL 1
AIONEN
IM DRIFT

TEIL 2
ISTAMAK,
DIE VERGESSENE
STADT

TEIL 3
DER FÄBTEMPEL

ISTAMAK

DER DRIFT
UND ALLUVION

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

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

Starfinder Adventure Path #4: The Ruined Clouds © 2018, Paizo Inc.; Authors: Jason Keeley, with Joe Pasini and Owen K.C. Stephens.

Deutsche Ausgabe Starfinder Abenteuerpfad #4: Wolkenruinen © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



STARFINDER

PAKTWELTEN

Erlebe die Wunder der Paktwelten in diesem 216 Seiten starken Hardcoverband über die Kampagnen-Spielwelt des *Starfinder*-Rollenspiels! Dieses Buch enthält ausführliche Beschreibungen aller Welten des Absalompakts sowie neue Charaktermotive für jede Paktwelt. Berechne die Galaxis mit Raumschiffen von Aballon, Verces, der Höllenritter, der Iomedeaner und der Xenohüter, oder spiele den Angehörigen eines von sechs neuen fremden Völkern: formwandelnde Astrazoen, rollende Bantriden, untote Borais, pflanzenähnliche Khizare, empfindungsfähige Roboterorganismen oder geflügelte Strix. Mit unzähligen neuen Archetypen, Talenten, Zaubern, neuer Ausrüstung und NSC-Spielwerten enthüllt *Starfinder: Paktwelten* die Geheimnisse und Mysterien des Sonnensystems und seiner Bewohner in all ihrer Science-Fantasy-Pracht!

DEMNÄCHST VERFÜGBAR!



Paizo, Paizo Inc., das Logo des Paizo-Golems und Pathfinder sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc.; Starfinder und das Starfinder-Logo sind Warenzeichen Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

ulisses-spiele.de

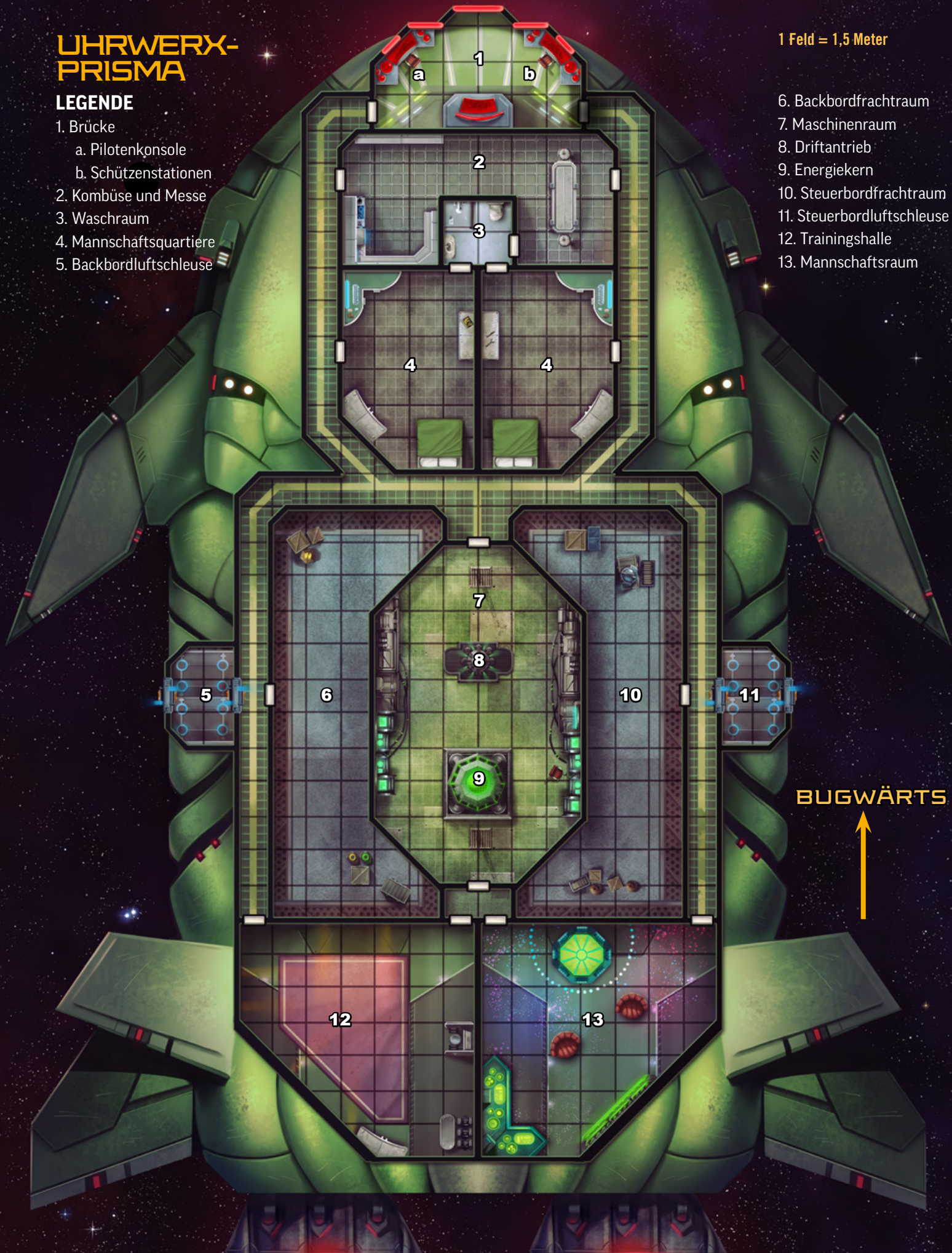
UHRWERX-PRISMA

LEGENDE

- 1. Brücke
 - a. Pilotenkonsole
 - b. Schützenstationen
- 2. Kombüse und Messe
- 3. Waschraum
- 4. Mannschaftsquartiere
- 5. Backbordluftschleuse

1 Feld = 1,5 Meter

- 6. Backbordfrachtraum
- 7. Maschinenraum
- 8. Driftntrieb
- 9. Energiekern
- 10. Steuerbordfrachtraum
- 11. Steuerbordluftschleuse
- 12. Trainingshalle
- 13. Mannschaftsraum



DUNKLE WOLKEN ZIEHEN AUF

Noch immer verfolgen die Helden den Kult des Verschlingers und machen sich zu einem weit entfernten, nicht kartographierten Sternensystem auf, wo sie die Ruinen einer uralten Stadt finden, die in der Atmosphäre eines Gasriesen schwebt. Als sie die Ruinen erkunden, stoßen sie auf die degenerierten Nachfahren einer hoch entwickelten Spezies, die einst die verlorene Superwaffe kontrollierten, nach der die Helden suchen. Durch die Legenden und den Aberglauben dieses primitiven Volkes können die Helden die Hinweise auf den Standort der Superwaffe finden und erfahren, wie sie ihre Macht entfesseln können – in einer unmöglich großen Megastruktur, die der Kult des Verschlingers einnehmen möchte!

Dieser Band setzt den Starfinder-Abenteurpfad Tote Sonnen fort und enthält:

- „Wolkenruinen“, ein Starfinder-Abenteuer für Charaktere der 7. Stufe von Jason Keeley.
- Details über den Drift, die geheimnisvolle Ebene, die der Gott Triune offenbart hat und welche Überlichtreisen erlaubt, inklusive Informationen zu bemerkenswerten Orten wie der heiligen Stadt Alluvion und den gefährlichen Flauten, von Joe Pasini.
- Einen Reiseführer zu Istamak, der schwebenden Stadt von Nejeor VI, wo die Nachkommen eines einst mächtigen Sternimperiums in den Ruinen ihrer Ahnen ums Überleben kämpfen, von Jason Keeley.
- Ein Archiv voller neuer Kreaturen, von lebenden Hologrammen und verdrehten Mutanten bis zu übernatürlichen Agenten des Verschlingers, von Jason Keeley und Owen K. C. Stephens.
- Spielwerte und Deckpläne für ein neues Raumschiff des geheimnisvollen Sternreichs der Azlanti, sowie eine Übersicht über den Gasriesen Nejeor VI im Kodex der Welten, von Jason Keeley.



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

paizo.com

© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.

STARFINDER



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

Artikelnummer: US56013