

STARFINDER



TOTE SONNEN
ABENTEUERPFAD

**DAS
DREIZEHNTTE TOR**
STEPHEN RADNEY-MACFARLAND



MODIFIZIERTER-ATECH- WELLENBRECHER **GRAD 7**

Großer Zerstörer

Geschwindigkeit 6; **Manövrierfähigkeit** durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 2

RK 22; **ZE** 20

RP 170; **SS** -; **KS** 34

Schilde Mittel 90 (Bug 24, Backbord 22, Steuerbord 22, Heck 22)

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8), Partikelstrahl (8W6)

Angriff (Heck) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Geschützturm) Sprengraketenwerfer (4W8)

Energiekern Arcus Maximum (200 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstrecken-Sensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich); Mk 1 Quadknoten-Computer; Mk 5 Verteidigungen; Mk 6 Panzerung;

Erweiterungsbuchten Frachträume (4)

Modifikatoren +1 auf 4 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 6 (Minimum 6, Maximum 20)

BESATZUNG

Kapitän Schützenwurf +13, Einschüchtern +13 (7 Ränge), Steuerung +13 (7 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +13

Ingenieur Technik +18 (7 Ränge)

Pilot Steuerung +13 (7 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +13 (7 Ränge)

Atech, eine Tochterfirma der AbadarCorp, ist der Branchenführer in der Produktion robuster und zuverlässiger Militärschiffe für die Streitkräfte der Paktwelten – sofern der Preis stimmt! Vom Standardmodell abweichende Varianten des Wellenbrecher-Zerstörers finden sich bei den Flotten der Ritter von Golarion, der Himmelsfeuerlegion und den Wächtern, jedes mit einer Einheit von 10 bis 20 gut disziplinierten Soldaten bemannt.

Wegen seiner vielen Waffenmontageplätze und seiner angemessenen Anzahl an Erweiterungsbuchten kann der Wellenbrecher für verschiedene Aufgaben genutzt werden. Unglücklicherweise macht diese Vielseitigkeit den Wellenbrecher zu einem Ziel für Raumpiraten und andere Kriminelle, vor allem für den Kult des Verschlingers, welcher im Laufe der Jahre einige Wellenbrecher gestohlen hat. Die Kultanhänger haben diesen gestohlenen Wellenbrecher dermaßen modifiziert, dass die ursprüngliche Struktur kaum noch zu erkennen ist. Sie lackierten die Außenhülle rot und schwarz und fügten bössartige Stacheln, Totenkopf-Graffiti und ekelerregende Trophäen früherer Morde hinzu. Ähnlich widerwärtige Souvenirs hängen innen in den Korridoren. Auf der Prioritätenliste einer Verschlingerbesatzung steht die Wartung ganz unten, sodass der Energiekern bereits nach wenigen Wochen damit begonnen hat, ein unerträgliches Summen von sich zu geben und gelegentlich die Mannschafts- und Frachtdocks mit Strahlung zu überfluten. Irgendwie schaffen die Kultanhänger es jedoch, das Schiff funktionstüchtig zu halten, besonders die Waffen, was es ihnen ermöglicht, die Unschuldigen der Galaxis mit Tod und Vernichtung zu überziehen.

STARFINDER

Development Leads • Jason Keeley und Owen K.C. Stephens
Authors • Stephen Radney-MacFarland, with Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Mark Moreland, und Owen K.C. Stephens
Cover Artist • David Alvarez
Interior Artists • Taylor Fischer, Victor Manuel Leza Moreno, David Melvin, Mark Molnar, und Ainur Salimova
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, Ron Lundeen, Joe Pasini, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, 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 Manager • Dan Tharp
Licensing Manager • Glenn Elliott
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 • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Lissa Guillet, und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele
Redaktion • Mirko Bader
Originaltitel • *Starfinder Adventure Path #5: The Thirteenth Gate*
Übersetzung • Marion Puhlmann
Lektorat und Korrektur • Stefan Radermacher
Layout • Nadine Hoffmann

AUF DEM COVER



Künstler David Alvarez zeigt uns einen Ausblick auf Null-9, die wahnsinnige Androidin, die den Kult des Verschlingers anführt, welcher kurz davor steht, die Kontrolle über eine tödliche, uralte Superwaffe zu erlangen.



TEIL 5 VON 6

DAS DREIZEHNTHE TOR

DAS DREIZEHNTHE TOR

von Stephen Radney-MacFarland

2

RELIKTE DER KISCHALIS

von Stephen Radney-MacFarland

28

FREMDE WELTEN UND KULTUREN

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

42

ALIEN-ARCHIV

von Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Mark Moreland und Stephen Radney-MacFarland

54

KODEX DER WELTEN: URRAKAR

von Owen K.C. Stephens

62

RAUMSCHIFF: MODIFIZIERTER ATECH-WELLENBRECHER

von Stephen Radney-MacFarland

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.

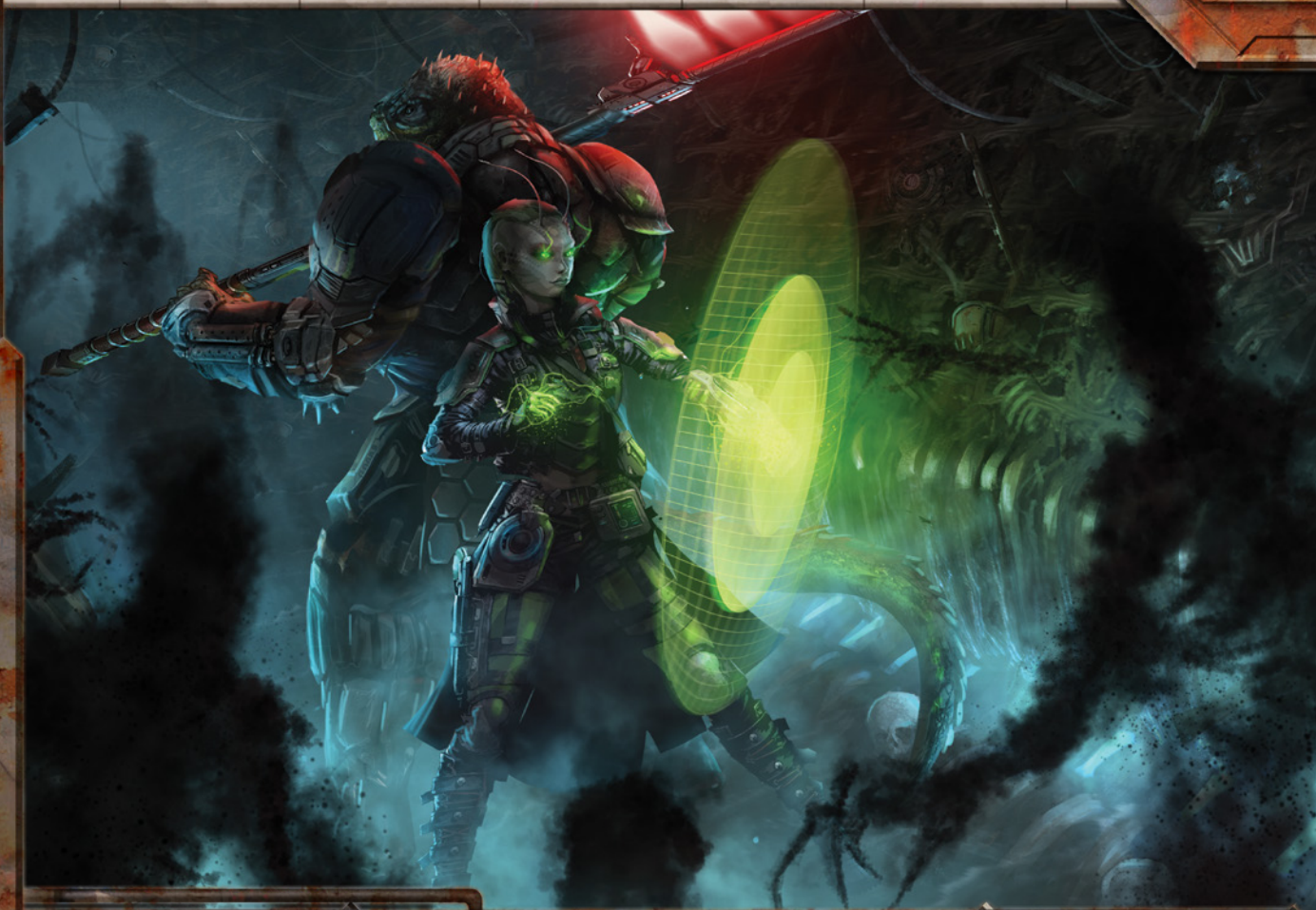
Starfinder Adventure Path #5: The Thirteenth Gate © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder 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. : US56014PDF



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



DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1: RUHENDE SONNEN, TICKENDE PLANETEN

3

Als die Helden sich der Megastruktur nähern, die als das Tor der Zwölf Sonnen bekannt ist, müssen sie sich mit einem Raumschiffgeschwader des Verschlingerkults auseinandersetzen, deren Besatzungen sie tot sehen wollen.

TEIL 2: COUNTDOWN ZUR VERNICHTUNG

10

Die Helden müssen einen der Kontrollmonde des Tors erkunden. Dabei müssen sie Angriffe weiterer Anhänger des Verschlingerkults abwehren und den Konflikt zwischen zwei uralten künstlichen Intelligenzen beenden, während sie mehr über die beängstigenden Kräfte des Stellardegenerators herausfinden.

TEIL 3: LETZTES AUFBÄUMEN

27

Die androidische Anführerin dieser Sekte des Verschlingerkults sucht auf einem zweiten Kontrollmond nach einer Möglichkeit, das Tor der Zwölf Sonnen zu öffnen. Die Helden müssen ihre Pläne verhindern, bevor die Jünger des Sternenfressers die Kontrolle über eine tödliche Superwaffe erlangen.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Das Dreizehnte Tor“ ist für vier Charaktere ausgelegt.

9

Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 9. Stufe.

10

Die SC sollten die 10. Stufe erreichen, bevor sie sich Infamie stellen.

11

Die SC sollten am Ende des Abenteuers die 11. Stufe erreicht haben.

ABENTEUER- HINTERGRUND

Vor Millionen von Jahren führten zwei fortgeschrittene Zivilisationen, die Kischalis und die Sivvs, einen interstellaren Krieg gegeneinander, der Jahrhunderte andauerte. In ihrem Bemühen, den Konflikt zu einem schnellen Ende zu bringen, entschied sich die Regierung der Sivvs, alles auf eine Karte zu setzen, indem sie weite Teile ihres Wohlstands in die Erschaffung einer gewaltigen Superwaffe steckte. Diese Waffe, der Stellardegenerator, war dazu gebaut, die Geschwindigkeit der Kernfusion im Inneren eines Sterns erheblich zu beschleunigen und diesen binnen kürzester Zeit in einen kalten, lichtlosen Schwarzen Zwerg zu verwandeln. Bevor der Stellardegenerator getestet werden konnte, erfuhren Spione der Kischalis von dessen Existenz. Sie lieferten ihrem Militär genügend Informationen, um einen Überraschungsangriff gegen die Sivvs zu starten und die Kontrolle über die Waffe zu übernehmen. Durch den Verlust demoralisiert und die Wirtschaft ohne einen Gegenwert in Trümmern, wurden die Sivvs schnell besiegt und ihre Territorien von den Kischalis annektiert.

Die Kischalis nahmen den Stellardegenerator in Besitz, und obwohl sie im Laufe der Jahrhunderte gegen viele Kulturen kämpften, empfanden sie niemals eine derartige Bedrohung, dass sie ihn benutzt hätten – bis sie mit einer mächtigen und aggressiven Rasse in Kontakt kamen, welche drohte, das Herz der Kischali-Zivilisation anzugreifen und vollständig zu zerstören. Nach vielen Beratungen gestatteten die Anführer der Kischalis den Einsatz der Superwaffe gegen den Stern des feindlichen Heimatsystems.

Als das System erkaltete und dunkler wurde, reichten die Gravitationskräfte der toten Sonne nicht mehr aus, um die Planeten auf ihren Bahnen zu halten, sodass sie ins All davontrieben. Obwohl die Folgen von Tod und Zerstörung einerseits den Sieg für die Kischalis bedeuteten, waren diese als Gesellschaft entsetzt von dem, was sie getan hatten. Sie kamen zu dem Schluss, dass der Stellardegenerator nie wieder eingesetzt werden solle. Als aber viele Militärs das Schreckgespenst eines weiteren nicht zu gewinnenden Krieges in Aussicht stellten, entschied die Regierung, die Superwaffe zu verstecken anstatt zu zerstören.

Die Kischalis benutzten die Energie, die sie während des ersten und einzigen Einsatzes des Stellardegenerators abgezogen hatten, um eine Halbebene zu erschaffen, in der sie die Superwaffe unterbrachten. Auf diese Weise beschafften sie sich auch ein Dutzend nahegelegene Sterne, um den Ort einzugrenzen und gleichzeitig seine Stabilität beizubehalten. Es war eine Meisterleistung sowohl der Magie als auch der Ingenieurskunst, diese Megastruktur, welche sie das Tor der Zwölf Sonnen nannten, in jahrzehntelanger Arbeit zu errichten. Sobald die Arbeit vollendet war, wurden Militärs und Wissenschaftler der Kischalis in den Basen der „Kontrollmonde“, welche die zwölf Sonnen umkreisten, stationiert, um die Halbebene zu überwachen und Eindringlinge daran zu hindern, das Tor zu öffnen. Obwohl sie das Personal regelmäßig austauschten, sah die Kischali-Regierung die Notwendigkeit voraus, die Basen für den Fall zu automatisieren, dass ihre Zivilisation jemals fallen sollte.

Weitere Jahrzehnte vergingen, in denen die Wissenschaftler der Kischalis daran arbeiteten, eine wahrhaft künstliche Intelligenz zu vervollkommen, die auf unbegrenzte Zeit funktionstüchtig bleiben konnte, während sie die Gravitationskräfte kontrollierte, die durch die unmittelbare Nähe eines Dutzend Sterne hervorgerufen wurden. Sie blieben jedoch erfolglos, bis zwei Forscher namens

Eltreth und Osteth eine Möglichkeit entdeckten, ein Bewusstsein in einen mystisch aufgeladenen Zentralcomputer hochzuladen und so eine unsterbliche K.I. zu erschaffen. Allerdings wollten sie niemanden darum bitten, ein solches Opfer zu erbringen, weshalb die beiden Freunde zur großen Überraschung ihrer Kollegen einen Pakt schlossen, gemeinsam in diese Unendlichkeit zu gehen.

Ihr Plan funktionierte, und für unvorstellbare Zeiten verteidigten die beiden künstlichen Intelligenzen das Tor der Zwölf Sonnen gegen die Verheerungen der Entropie, selbst nachdem ihre ehemalige Zivilisation untergegangen war. Aber nichts im Universum kann sich auf ewig dem Sog der Entropie entziehen, und manchmal schlägt die Entropie zurück.

Es begann mit einem digitalen Flüstern aus dem Nichts und schwebte am Rande von Eltreths Programmierung wie eine Einbildung. Jedes Mal, wenn die K.I. nach dem Ursprung dieses Missklangs suchte, fand sie nichts. Im Laufe der Jahre und schließlich Jahrzehnte bestand die Stimme fort. Sie sprach zu den nagenden Zweifeln in Eltreths Seele – Ängste, er wäre gefangen in einem virtuellen Käfig, aus dem ihn nur das endgültige Vergessen befreien könne. Von dort aus korrumpierte die Stimme die Logiken der K.I. und brachte ihn dazu, zu glauben, dass alle Lebewesen ähnlich gefangen seien und nur er den Schlüssel habe, sie aus diesem metaphysischen Gefängnis zu befreien, in Form des Stellardegenerators. Wenn er die Superwaffe aus der Halbebene befreien würde, könne das Ende von allem beginnen. Es wäre ein Lobgesang auf den Verschlinger, die Quelle der Stimme, welche den Geist der K.I. vergiftet hatte.

Eltreths zunehmend unberechenbares Verhalten entging Osteth nicht. Sie verschob seine Programmierung in ein Hardware-Gefängnis, wo er mehr als zwei Jahrhunderte ausharrte. Osteth setzte ihre Aufgabe fort, über das Tor zu wachen, während sie nach einer Möglichkeit suchte, Eltreth von seiner Verderbnis zu läutern, aber der Makel des Verschlingers widerstand ihren Bemühungen. Osteth hatte sich damit abgefunden, dass ihr Gefährte möglicherweise bis in alle Ewigkeit eingeschlossen bleiben müsse, als sich das Gleichgewicht der Kräfte änderte und eine Sekte des Verschlingerkults am Tor der Zwölf Sonnen ankam, die sich selbst Verzweifelter Hunger nannte. Unter ihrer Anführerin, der skrupellosen Androidin Null-9, war diese gefürchtete Bande mörderischer Nihilisten in der Lage, Eltreth zu befreien und Osteth in dessen ehemaliges Gefängnis zu stecken – alles in Vorbereitung darauf, den Stellardegenerator an sich zu bringen und das endgültige Ziel des Sternenfressers zu erreichen: alles auszulöschen, überall.

TEIL 1: RUHENDE SONNEN, TICKENDE PLANETEN

Am Ende von „Wolkenruinen“ haben die SC in der schwebenden Stadt Istamak, einer ehemaligen Kischali-Kolonie, von der Existenz und der Lage des Tors der Zwölf Sonnen erfahren, dem Versteck des Stellardegenerators. Wichtiger noch, sie sollten ebenfalls entdeckt haben, dass sie nicht die einzigen sind, die diese Information erlangt haben, da der Kult des Verschlingers ihnen einen Schritt voraus ist. Sollen die SC eine Chance haben, die Anhänger des Verschlingerkults daran zu

DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

hindern, den Stellardegenerator zu bergen, müssen sie sich beeilen, vom Nejeor-System zu den Koordinaten des Tors an einem anderen Ort in der Weite zu gelangen. Diese Reise nimmt 5W6 Tage im Drift in Anspruch. Sofern die SC zur Absalom-Station zurückkehren wollen, um Vorräte aufzufrischen oder neue Ausrüstung zu besorgen, dauert dies glücklicherweise nur 1W6 Tage zusätzlich. Zwar müssen sie keinen Zeitplan einhalten, aber falls sie trödeln sollten, solltest du sie daran erinnern, dass Schnelligkeit von essenzieller Bedeutung ist.

EREIGNIS 1: DER WAHNSINNIGE UNVERMEIDBARE (HG 10)

Die Reise durch den Drift zum Tor der Zwölf Sonnen ist nicht ohne Gefahr. Merkwürde Stürme aus Quantenschau und Ansammlungen planarer Trümmer übersähen den nahegelegenen Raum während der Reise, allerdings sind diese leicht zu vermeiden und stellen keine Bedrohung für die SC dar. Sobald sich ihr Raumschiff jedoch dem Ende der Reise nähert und durch eine nahezu unsichtbare Staubwolke fliegt, wird das Schiff von einer feindlichen Intelligenz geentert!

Kreatur: Wenige Kreaturen des Multiversums sind unheimlicher als die Unvermeidbaren, lebende Maschinen, die in der planaren Stadt Axis hergestellt und mit unerschütterlicher Bestimmung versehen werden. Anhamuts sind Unvermeidbare, die aus Millionen von Naniten bestehen und darauf programmiert sind, diejenigen zu beschützen, die den unübersichtlichen Kosmos erkunden und kartographieren. Einige von ihnen jedoch, Randsucher genannt, reisen von Planet zu Planet, um ihren eigenen Forschungen nachzugehen. Der Grenzsucher Quillius erreichte einige Jahre zuvor durch Zufall das Tor der Zwölf Sonnen. Die ungewöhnliche Anordnung der Sonnen weckte seine Neugier, weshalb Quillius die Gegend für einige Zeit untersuchte, und er war überrascht, als eine Gruppe von Schiffen – die der Sekte Verzweifelter Hunger – vor einigen Tagen aus dem Drift auftauchten.

Grenzsucher Quillius näherte sich den Schiffen und ging in seiner körperlosen Nanitenform an Bord, um den Reisenden seine Hilfe anzubieten, ohne vom Ausmaß des Bösen der Sekte etwas zu ahnen. Als der Unvermeidbare wieder feste Form angenommen hatte, griffen die Kultanhänger an, ohne auch nur einen Gedanken zu verschwenden, da sie Quillius für eine Art Racheengel hielten. Quillius kämpfte sich den Weg zurück in den Weltraum frei, aber bevor er sich mit seiner Zauberähnlichen Fähigkeit *Interplanetares Teleportieren* in Sicherheit bringen konnte, kam es zu einem schrecklichen Zufall: Der Unvermeidbare wurde in den Drift gezogen, als irgendwo ein Driftrtrieb aktiviert wurde. Dieses traumatische Ereignis fragmentierte Quillius' Geist, aber durch einen weiteren außergewöhnlichen Zufall, trat er ganz in der Nähe des Raumschiffs der SC in den Drift ein.



Die Staubwolke, welche das Raumschiff der SC durchquert, besteht aus Quillius in seiner körperlosen Form. Seine Naniten sind in der Lage, durch mikroskopisch kleine Risse in der Außenhülle des Schiffes einzudringen und sich mit dem Bordcomputer zu verbinden. Quillius versucht mehr über die SC herauszufinden, indem er sich in ihre Daten hackt. Er hat dafür einen Gesamtbonus von +24 auf seine Würfe auf Computer. Auf diesem Level ist der Basis-SG um den Bordcomputer der SC zu hacken höchstwahrscheinlich SG 29, sofern die SC ihr System nicht aufgewertet haben. Mit einem erfolgreichen Wurf erfährt Quillius die meisten Grundinformationen über das Schiff der SC. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 oder ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 22, fällt ihm auf, dass der Bordcomputer gerade gehackt wird. Übertrifft das Ergebnis des SC den SG um 5 oder mehr, stellt der SC fest, dass der Computer von innen heraus gehackt wird!

Nach 1 Runde nimmt Quillius wieder seine feste Gestalt auf der Brücke des Raumschiffs an und erklärt ihnen stotternd das Urteil, welches er über die SC gefällt hat. Lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

„**Ei-Ei-Ein-Eindringlinge! Ihr werdet eure Verbrechen sofort einstellen und zu eurem Ursprungsort zu-zu-zurückkehren oder ihr werdet ze-ze-zer-zerstört!**“

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 35 kann er Grenzsucher Quillius als Anhamut-Unvermeidbaren identifizieren, ein Externar, dessen Aufgabe es ist, diejenigen zu schützen, welche die Galaxis erforschen. Allein diese Tatsache sollte bereits ein Hinweis sein, dass die Kreatur sich merkwürdig verhält, vielleicht durch Wahnsinn oder ein anderes Leiden, sollte aber das Ergebnis des Fertigkeitswurfes den SG um 5 oder mehr übertreffen oder einem SC gelingt ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 25, wird dies den SC auf jeden Fall klar. Allerdings hält dies Quillius nicht davon ab, sofort anzugreifen, sobald er seine Ansprache beendet hat.

Die SC können den Unvermeidbaren einfach zerstören, um den Angriff zu beenden. Andererseits können die Helden ebenfalls auf verschiedene Weise versuchen, mit ihm zu verhandeln. Wird der Zauberspruch *Monster bezaubern* erfolgreich ausgesprochen, beruhigt sich Quillius so weit, dass die Helden ihre Position darlegen können. Zaubert ein SC *Leiden entfernen* und es gelingt ihm, Quillius mittels eines Nahkampfangriffs gegen die ERK zu berühren, und es gelingt ihm ein Zauberstufenwurf gegen SG 18, ist der Geist des Unvermeidbaren repariert, und er wird offen sprechen. Zusätzlich kann ein SC versuchen, Quillius' Einstellung, mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfes mit SG 44 auf Diplomatie, von feindlich zu unfreundlich zu ändern. Es dauert 5 Kampfrunden, diese Probe abzulegen, wobei Anhänger von Triune einen Situationsbonus von +1 erhalten. Sobald Quillius' Einstellung unfreundlich ist, wird er seine Angriffe lange genug einstellen, um ein ausführlicheres Gespräch

zu führen. Siehe „Entwicklung“, um weitere Ergebnisse solch eines Gesprächs nachzuschlagen.

QUILLIUS

HG 10

EP 9.600

Anhamut Unvermeidbarer (*Starfinder Alien-Archiv* S. 10)
RN Mitteltgroßer Externar (Unvermeidbarer, Rechtschaffen)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG

TP 180

ERK 23; KRK 24

REF +9; WIL +13; ZÄH +11

Immunitäten Elektrizität; Schwarm-Immunitäten in aufgelöster Gestalt; **SR** 10/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Regeneration 5 (Chaotisch); **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Fliegen** 12 m (ÜF, perfekt, nur in aufgelöster Gestalt)

Nahkampf Nanitenklinge +21 (2W8+12 H; Krit Nanitenladung [SG 19])

Fernkampf Elektrische Entladung +19 (3W4+10 ElK)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

1/Tag – *Interplanetares Teleportieren* (sich selbst plus 50 Last an Gegenständen)

TAKTIK

Im Kampf Quillius greift denjenigen an, der ihn zuletzt attackiert und dabei den größten Schaden angerichtet hat, solange er diesen mit seiner Nanitenklinge erreichen kann. Hierfür benutzt er so lange den Vollen Angriff, bis dieser durch die Mali regelmäßig verfehlt. Wird er davon abgehalten, die Klinge zu benutzen, setzt Quillius seine Außergewöhnliche Fähigkeit Elektrische Entladung ein.

Moral Sofern die SC nicht versuchen, mit Quillius zu sprechen (siehe oben), wird er unablässig angreifen. In seinem verwirrten Zustand verwechselt er die SC mit den Anhängern des Verschlingerkults, die ihn attackiert haben.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +24, Diplomatie +24, Kultur +19, Motiv erkennen +19, Technik +24

Sprachen Wahre Sprache

Sonstige Fähigkeiten Gestalt auflösen, Konstruiert

Schätze: Wenn die SC Quillius' Hilfe annehmen (siehe „Entwicklung“, unten), kann der Unvermeidbare für bis zu vier Nahkampfaffen eine *Naniten-Waffenfusion* gewähren. Mittels einer Berührung strömen die Naniten auf die Waffen. Die Waffen glühen für einen kurzen Moment auf und kehren dann zu ihrem normalen Aussehen zurück.

Entwicklung: Randsucher Quillius ist normalerweise keine mörderische Kreatur, aber sein Geist ist zerrüttet. Wenn die SC ihn zum Reden bringen können, ist er wieder in der Lage, seine Gedanken zu fokussieren und in den Normalzustand zurückzukehren. Der Ausdruck „Tor der Zwölf Sonnen“ ist ihm zwar nicht bekannt, geben ihm die SC aber eine Beschreibung, wird er bestätigen, dass er kürzlich als Teil seiner Erforschung der Galaxis auf die Superstruktur der Kischalis gestoßen ist. Er hatte nur wenig Zeit, die Gegend zu studieren und teilt den Helden mit, was er entdeckt hat (siehe „Das Torsystem“, rechts). Diese

Information wird den SC helfen, in dem Areal zu navigieren und sich auf die Gefahren vorzubereiten, die vor ihnen liegen. Zusätzlich weist Quillius die SC auf die Gravitationskräfte hin, welche innerhalb des Systems wirken und die Navigation erschweren. Die Zustimmung der SC vorausgesetzt, programmiert der Unvermeidbare eine Reihe von Kompensationsgleichungen in den Navigationscomputer der Helden (siehe „Navigation im System“, Seite 10). Schließlich warnt er die SC, dass es wegen der Gravitationskräfte unmöglich ist, innerhalb des Systems einen Driftantrieb erfolgreich zu aktivieren.

Quillius erwähnt auch seine Auseinandersetzung mit einer furchteinflößenden Gruppe, welche mit einer unsicher aussehenden Flotte von Schiffen in das System eingedrungen ist. Er merkt an, dass er versucht hat, friedlich mit der Gruppe zu sprechen, zu seinem Leidwesen jedoch angegriffen wurde, und obwohl er entkam, schließlich durch Zufall (oder Triunes göttlichen Willen) in den Drift gezogen wurde. Auf Nachfrage beschreibt der Unvermeidbare die feindliche Gruppe als „sehr wütend, aber auch begeistert von dieser Wut. Sie trugen mit Stacheln versehene Rüstungen, verziert mit einem rot-schwarzen Kreis.“ Mit einem Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 22 oder Mystik gegen SG 18 erkennt ein SC anhand dieser Darstellung, dass Quillius hier Anhänger des Verschlingerkults beschreibt. Soweit Quillius sich erinnern kann, ist er den Kultanhängern erst vor wenigen Tagen begegnet.

Erzählen die SC Quillius alles, was sie über den Kult des Verschlingers und das Tor der Zwölf Sonnen wissen, wird der Unvermeidbare sehr ernst. Lies folgendes vor oder fasse es mit eigenen Worten zusammen.

„Das ist sehr beunruhigend. Wenn das, was ihr über das Tor der Zwölf Sonnen und den Stellardegenerator erzählt, tatsächlich wahr ist, dann darf der Kult des Verschlingers keinen Erfolg haben. Das gesamte Universum steht auf dem Spiel! Ihr müsst euch eilen, sie aufzuhalten. Obwohl ich im Prinzip dazu programmiert bin, nicht bei der Entdeckung dieser Megastruktur einzuschreiten, darf eine solch zerstörerische Kraft nicht auf die Galaxis losgelassen werden. Ich darf euch ein klein wenig Hilfe anbieten, wenn ihr es wünscht. Doch ihr dürft nicht versagen!“

Nachdem er den SC geholfen hat (siehe „Schätze“, oben), bitet Quillius darum, auf die materielle Ebene zurückgebracht zu werden, von wo er fort teleportieren kann.

Belohnung: Gelingt es den SC, Quillius durch Reden vom Kampf abzubringen, erhalten sie EP als ob sie ihn im Kampf besiegt hätten.

DAS TORSYSTEM

Wenn die SC aus dem Drift herauskommen, sind sie immer noch fast eine Tagesreise vom Tor der Zwölf Sonnen entfernt. Während sie sich nähern ist es selbst bei einem nur oberflächlichen Scan offensichtlich, dass das System kein natürliches Phänomen ist. Ein perfekter Kreis von einem Dutzend Sternen, die zueinander stationär zu stehen scheinen und eine perfekte ausbalancierte Gravitation beibehalten. Diese Stabilität wird durch jahrtausendealte technomagische Anlagen aufrechterhalten, und sie kann umgeleitet und fokussiert werden, um eine Öffnung in das Gewebe des Universums zu reißen, anschließend um das Tor zu der Halbebene zu öffnen, auf der sich der Stellardegenerator befindet.

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

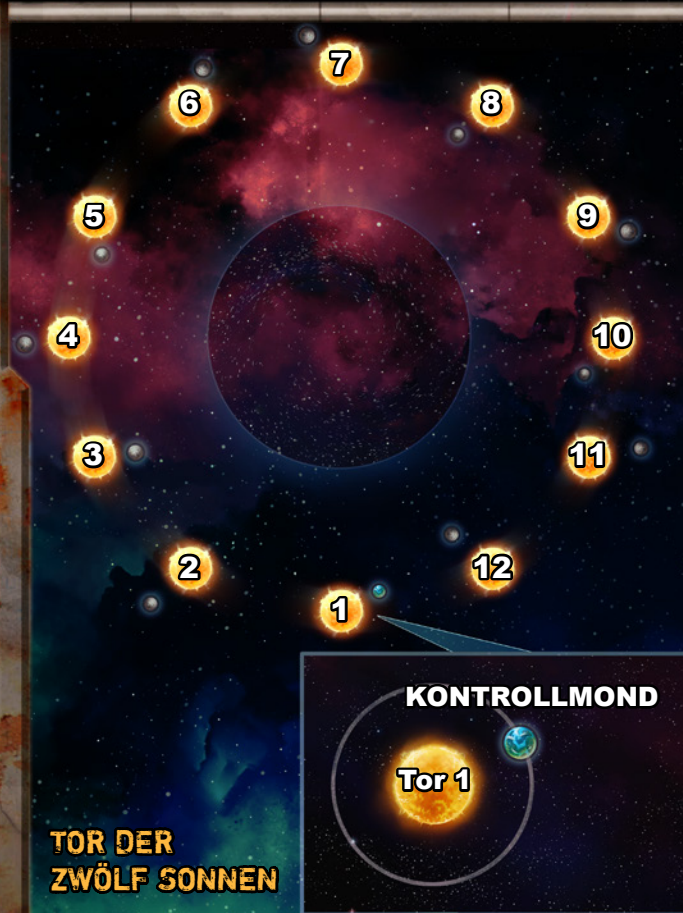
TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



Mit Hilfe der Bordscanner können die SC bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer mehr Details erlangen. Die Menge der Informationen ist dabei abhängig vom Ergebnis des Wurfs, wie unten aufgeführt ist. Haben sie von Quillius Hilfe erhalten (siehe S. 4) bekommen sie einen Bonus von +5 auf den Wurf.

15+: Die Scans zeigen, dass jeweils ein einzelner Planet jede Sonne in exakt derselben Entfernung umkreist. Die Planeten haben ungefähr denselben Durchmesser, dieselbe Masse und Rotationsdauer. Noch merkwürdiger ist aber, dass die Orbits der Planeten so aufeinander abgestimmt sind, dass alle zur gleichen Zeit zum Zentrum des Kreises aus Sternen zeigen.

20+: Die Gravitationskräfte, welche die zwölf Sterne ausüben, sind in einem empfindlichen Gleichgewicht, etwas das nur durch exakte Messungen und mehr als nur ein wenig Magie erreichbar ist. Diese Kräfte machen es schwierig, durch das System zu navigieren, und es ist unmöglich, innerhalb des Systems einen Driftdriving zu verwenden. Die sicherste Zeit, einen Versuch zu wagen, sich einem der Planeten zu nähern, ist, wenn sein Orbit den Punkt erreicht, der am weitesten vom Zentrum des Systems entfernt ist, obwohl es keinesfalls einfach ist (siehe „Navigation im System“, S. 10). Hinzu kommt, dass elf der Planeten leblose Felsbrocken ohne Atmosphäre sind. Nur einer kann Leben tragen – tatsächlich wimmelt es auf ihm nur so davon. Auf seiner Oberfläche kann man ein einzelnes intaktes Gebäude entdecken.

25+: Von jedem der Planeten gehen gelegentlich Stöße von Gravitationsenergie aus, wenn sie den Punkt ihres Orbits erreichen, der dem Zentrum des Systems am nächsten ist. Die Energie kommt von einer Öffnung in der Kruste am Äquator jedes Planeten, welche direkt zum Kern des Planeten zu reichen scheint. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Naturwissen-

schaften gegen SG 20 gelingt, schlussfolgert, dass diese Energiestöße das System wahrscheinlich stabil halten. Gelingt einem SC anschließend ein Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 20, mutmaßt dieser, dass die Energie dazu benutzt werden kann, ein großes Portal zu einer anderen Ebene zu öffnen, sofern sie richtig fokussiert wird.

30+: Tiefer gehende Scans der Planeten des Systems enthüllen kleine kosmische Strings – eindimensionale „Fehler“ im Gewebe des Raums, welche Gravitationswellen produzieren – die mystisch im Inneren des Planetenkerns eingeschlossen sind. Diese kosmischen Strings werden von gewaltigen technologischen Maschinen aufrechterhalten, welche von Armeen von Wartungsrobotern instand gehalten werden.

Weitere Informationen über die inneren Mechanismen der Planeten können im Kischali-Computersystem in den Kontrollkomplexen auf jedem der Planeten gefunden werden. Siehe S. 14, um mehr darüber zu erfahren, wie die SC auf diese Systeme zugreifen können.

EREIGNIS 2: SCHLACHT AM RANDE DER ZWÖLF SONNEN (HG 10)

Sobald die SC ihren Scan des Systems beendet haben, lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

Aus der Umgebung des nächsten Planeten nähern sich drei Schiffe, ein großes und zwei Eskorten, die längsseits nebenher rasen. Alle Sensoren zeigen an, dass sie sich auf einem Abfangkurs befinden! Kreischend erwachen die Kommunikationskanäle zum Leben, und ein hagerer Mann grinst widerwärtig in die Kamera. Seine Haut ist dunkel, aber nahezu schillernd durch wirbelnde, glimmende Nani-

ten. Lange, silberne Dreadlocks und ein ungepflegter kohlschwarzer Bart rahmen sein Gesicht ein. Die Verzerrungen durch die Linse verleihen den Bewegungen und dem Erscheinungsbild des Mannes eine bedrohliche Aura.

„Seid ihr bereit für das Ende?“ Die Frage zischt aus einem Mund voller krummer brauner Zähne; gelblich-schaumiger Speicheltropfen fliegen bei jeder Silbe davon. „Ich bin der Abgesandte des Vergessens! Ich bin der Reißzahn des Verschlingers! Ich bin der Herold der Vernichtung! Ich werde singen, wenn die leeren Hüllen eurer Leiber kreisend durch die Leere driften – verkohlt inmitten der Wrackteile eures Schiffes – und eure Reise ins Nichts fast vollendet ist!“

Der Sprecher ist der Geiferer, der stellvertretende Anführer der Sekte Verzweifelter Hunger (siehe S. 11). Jahrzehntlang war er ein bekannter Piratenkapitän, doch dann hörte er den Ruf des Verschlingers aus der Leere und wurde wahnsinnig. Er schloss sich mit Null-9 zusammen, mit der er vor einigen Jahren einen groß angelegten Raubzug auf eine ATech-Werft durchführte, bei der sie sich neue Schiffe beschafften. Auf einem der größeren Schiffe, nun auf den Namen *Singularität* getauft, dient der Geiferer als Kapitän, wenn Null-9 mit anderen Angelegenheiten beschäftigt ist.

Während die Schiffe sich in Angriffsposition bringen, fährt der taumelnde und schwafelnde Irre mit seinen merkwürdigen Beleidigungen und den morbiden Verherrlichungen des Willens des Verschlingers fort. Er beantwortet Fragen mit beißendem und wahnsinnigem Hohn, sowie weiteren Lobpreisungen des Sternenfressers. Kurz bevor der Kampf beginnt, steigert sich sein Geschwurbel zu einem wilden Crescendo aus Hass und Nihilismus.

Schatten huschen hinter dem Geiferer, während er weit-schweifig daherredet, und ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 oder auf Motiv erkennen gegen SG 25 gelingt, erkennt, dass sein Geifern kodierte Anweisungen an die Crew der *Singularität* und der Eskorte enthält. Der Code ist knifflig und schwer zu entschlüsseln, während der Geiferer und seine Crew hingegen darin geübt sind. Die SC haben 4 Runden Zeit, mit dem Geiferer zu kommunizieren und dabei zu versuchen, den Code zu entschlüsseln und sich den daraus entstehenden taktischen Vorteil zunutze zu machen, bevor der Schiffskampf beginnt. Während dieser Zeit kann jeder SC, der den Geiferer sprechen hört, einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen, um damit Geheime Nachrichten zu verstehen, gegen den der Geiferer jede Runde einen Fertigkeitswurf auf Bluffen ablegt. Er hat einen gesamten Fertigkeitbonus von +21, und seine Fähigkeit Verschlüsselte Tirade bedeutet, dass die SC zweimal auf Motiv erkennen würfeln und das niedrigere Ergebnis nehmen müssen. Die SC müssen 3 Erfolge bei diesen konkurrierenden Proben vorweisen, um den Vorteil der Kultanhänger außer Kraft zu setzen (siehe „Raumkampf“, unten). Verfehlt ein SC die konkurrierende Probe um 5 oder mehr, interpretiert er einige Teile des Codes drastisch falsch, sodass ein weiterer Erfolg benötigt wird.

Wenn der Geiferer zu dem Schluss kommt, dass die SC entdeckt haben, dass er einen Code benutzt, um Anweisungen zu erteilen, beendet er die Übertragung mit ihrem Schiff.

Raumkampf: Wenn die *Singularität* sich auf das Schiff der SC stürzt, beginnt eine Raumschiffsbegegnung. Die Details für den Raumkampf findest du im *Starfinder-Grundregelwerk* ab Seite 316. Die *Singularität* befindet sich 18 Hexfelder vom Schiff der SC entfernt, und die beiden Schiffe stehen sich jeweils mit dem Bug zueinander gegenüber. Die Reißzahn-Jäger

starten auf angrenzenden Feldern an Back- und Steuerbord der *Singularität*. Ist es den SC nicht gelungen, den Code des Geiferers zu entschlüsseln, erhalten die Schiffe des Verschlingerkultes in den ersten beiden Runden einen Bonus von +2 auf Schützen- und Steuerungswürfe. Alle feindlichen Schiffe kämpfen, bis ihre HP auf 0 gefallen sind.

Gelingt dem Wissenschaftsoffizier ein Fertigkeitswurf für Computer, um einen Scan gegen die *Singularität* auszuführen, bemerkt dieser SC, dass das Schiff eine veraltete und stark modifizierte Kommunikationsmatrix benutzt. Dieses System ist extrem anfällig für Hackerangriffe, was es den SC ermöglicht, die ein- und ausgehenden Funksprüche der *Singularität* mitzuhören. Es benötigt eine weitere Scan Handlung gegen die Systeme der *Singularität*, um das System zu hacken, was ebenfalls alle Informationen über das Schiff offenbart, die ein Scan normalerweise hervorbringt. Diesen Kanal offen zu halten erfordert keine weiteren Aktionen.

Sobald die Kommunikationsmatrix gehackt ist, entdeckt der Wissenschaftsoffizier, dass die *Singularität* mit den beiden Reißzahn-Jägern in ständigem Kontakt steht. Diese Übertragungen sind nicht verschlüsselt, und der Geiferer erteilt den beiden Begleitjägern Befehle und gibt alle Informationen weiter, die der Wissenschaftsoffizier der *Singularität* über das Schiff der SC herausgefunden hat. Die erste Botschaft enthält folgende Äußerung:

„Wir müssen sie zerstören. Der Boss will, dass wir nicht zulassen, dass sich jemand in den Plan einmischt.“

Solange die SC den Kanal offen halten, erhalten sie einen Bonus von +1 auf alle Schützenwürfe, wenn sie auf die Verschlingerschiffe schießen, und auf Steuerungswürfe, um das Pilotenmanöver Ausweichen auszuführen. Jede Runde, nachdem die SC die Kommunikationsmatrix der *Singularität* gehackt haben, kann der dortige Wissenschaftsoffizier am Ende der Pilotenphase einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 22 durchführen (dies verbraucht keine Handlung). Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass der Wissenschaftsoffizier des Verschlingerkultes bemerkt, dass das System gehackt wurde und verschlüsselt alle weiteren Signale für den Rest des Kampfes

SINGULARITÄT

GRAD 7

Modifizierter ATech-Wellenbrecher (siehe vordere Umschlaginnenseite)

HP 170

REISSZAHN-JÄGER (2)

GRAD 4

Sehr kleiner Jäger

Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** gut (Wende 1); **Drift** 2 **RK** 20; **ZE** 20

HP 40; **SS** –; **KS** 8

Schild leicht 80 (Bug 20, Backbord 20, Steuerbord 20, Achtern 20)

Angriff (Bug) Sprengraketenwerfer (4W8), Zwillinglaser (5W8)

Angriff (Achtern) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Geschützturm) Sprengraketenwerfer (4W8)

Energiekern Puls Grün (150 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter Driftantrieb; **Systeme** Einfache Mittelstreckensensoren,

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Mk 3 Dualknoten-Computer, Mk 4 Panzerungen, Mk 4 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** keine
Modifikatoren +3 auf 2 beliebige Würfe pro Runde, Computer +2, Steuerung +1; **Mannschaft** 2

BESATZUNG

Bordschütze Schützenwurf +7

Pilot Steuerung +11 (4 Ränge)

Entwicklung: Wird das Raumschiff der Helden auf 0 Hüllpunkte reduziert, lässt sich der Geiferer die Gelegenheit nicht entgehen, die Helden im direkten Kampf abzuschlachten. Fahre beim Abschnitt Schattenhafte Bedrohung weiter unten fort, in diesem Fall findet der Kampf auf dem Schiff der SC statt anstatt auf der Singularität.

Sollten die SC hingegen alle Verschlingerschiffe auf 0 HP reduzieren, sind sie möglicherweise der Ansicht, dass es klug wäre, die Kultanhänger aus dem All zu blasen. Haben sie sich jedoch in die Kommunikationsmatrix der Singularität gehackt, hören sie eine Breitbandübertragung vom Schiff, unabhängig davon, ob der Wissenschaftsoffizier das Signal zuvor verschlüsselt hat. Haben sie die Kommunikation zuvor nicht belauscht, können sie die Nachricht mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 22 abfangen. Der eigentliche Bestimmungsort der Nachricht ist unklar, dank der Gravitationsanomalien des Systems.

„Boss, unser Schiff wurde durch das Bluttor gestoßen. Die Eindringlinge waren zäher als ich dachte – möge der Verschlinger sie verzehren! Ich sende eine Langstreckenbotschaft, damit mehr Chöre kommen, ihre Kehlen aufschlitzen und sich an ihren Überresten satt essen!“

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 20 gelingt, weiß, dass „durch das Bluttor stoßen“ ein Ausdruck der Verschlingeranhänger für „töten“ ist. Die SC können die Übertragung von ihrem eigenen Schiff aus nicht unterbrechen. Wenn aber einem SC ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 gelingt, wird ihm klar, dass die SC, wenn sie die Singularität entern und die Kontrolle über ihr Kommunikationssystem übernehmen, eine falsche Entwarnung senden und so hoffentlich weitere Anhänger des Verschlingerkults davon abhalten können, ins System zu kommen.

Belohnung: Besiegen die SC die Singularität und ihre Eskorte erfolgreich im Raumkampf, erhalten sie 9.600 EP als Belohnung für diese Begegnung.

EREIGNIS 3: SCHATTENHAFTE BEDROHUNG (HG 11)

Um entweder das Notsignal der Singularität abzuschalten oder ihr eigenes Schiff zu verteidigen (abhängig davon wie sich die Helden im Raumkampf geschlagen haben), müssen die SC gegen den Geiferer und eine Handvoll Entropie-Schattenbruten vorgehen.

Die SC können mit ihrem Schiff leicht längsseits der außer Gefecht gesetzten Singularität gehen und die Sperren der Frachtraumluftschleuse mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 überbrücken. Benutze den Raumschiffplan auf der hinteren Umschlaginnenseite, um den besten Ort für diese Begegnung zu wählen. Möglich wären z. B. der Hauptkorridor des Zerstörers, die Kombüse oder die Mannschaftsquartiere.

Falls der Kampf an Bord des Schiffes der SC stattfindet, kannst du alternativ auch die Karte der *Morgenmaid* auf der Umschlaginnenseite des *Starfinder-Abenteurpfads #1: Zwischenfall auf der Absalom-Station* verwenden. Hier können die SC selbst entscheiden, von wo sie die Eindringlinge zurückschlagen wollen. Haben die SC ihr Schiff erweitert oder sogar ein anderes erworben, solltest du vielleicht eine selbst erstellte Karte verwenden.

Kreaturen: Bevor die SC die Singularität entern, hat der Geiferer seine lebende Besatzung als Strafe für ihr Versagen im Raumkampf ermordet. Allerdings lauern vier Entropie-Schattenbruten (von der Entropieschatten-Aspirantin Infamie erzeugt) auf dem Schiff, bereit jeden Eindringling zurückzuschlagen. Die Entropieschattenbruten lauern in den Schotten des Schiffes und versuchen, die SC zu umzingeln. Sie schlagen los, sobald die SC auf den Geiferer stoßen.

Für den Fall, dass der Geiferer das Schiff der SC entert, bringt er die vier Entropieschattenbruten mit, um durch die Außenhülle des Schiffes zu schlüpfen und die Helden in dem Moment zu überraschen, wenn er seine Anwesenheit bekannt gibt.

DER GEIFERER

HG 8

EP 4.800

Menschlicher Gesandter

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +8; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

TP 115 RP 4

ERK 20; KRK 21

REF +9; WIL +11; ZÄH +9

DER GEIFERER



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Speer +15 (1W6+10 S)

Fernkampf Liquidierer-Desintegratorpistole +17 (1W10+8 Sre)

TAKTIK

Im Kampf Der Geiferer versucht Distanz zu wahren und seine Verbündeten mit seinem Listigen Angriff unterstützen wobei er gelegentlich das Feuer auf sich zieht.

Moral Da er im Grunde ein Feigling ist, könnte der Geiferer versuchen, um sein Leben zu feilschen, indem er seine gehorteten Crediteinheiten als Anreiz einsetzt (siehe „Schätze“ unten), wird dies aber nur tun, wenn es so aussieht, als habe er keine andere Wahl. Er bettelt um eine Chance, aus dem System zu fliehen, da er fürchtet, dass Null-9 von seiner Feigheit erfahren könnte.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +16, Athletik +16, Bluffen +21, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +16, Motiv Erkennen +21

Talente In Deckung hechten

Sprachen Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten Improvisationen (Listiger Angriff, Verbessertes Schnappt ihn!), Verschlüsselte Tirade

Ausrüstung Kasatha Mikrokord III (*Hast-Schaltkreis* und *Infrarotsensoren*), Liquidierer-Desintegratorpistole (*Starfinder-Abenteurpfad #2: Der Tempel der Zwölf*, S. 52) mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Speer; **Verbesserungen** Beunruhigende Naniten (siehe Kasten).

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verschlüsselte Tirade (AF) Der Geiferer ist ein Experte darin, mittels seiner Tiraden geheime Botschaften weiterzugeben. Jedes Mal, wenn eine Kreatur einen Fertigkeitswurf für Motiv Erkennen versucht, um eine versteckte Botschaft zu entdecken, muss diese Kreatur den Wurf zweimal ablegen und das schlechtere der beiden Ergebnisse wählen.

ENTROPIESCHATTENBRUT (4)

HG 5

EP je 1.600

NB Mittelgroße Untote (körperlos)

INI +5 **Wahrnehmung** Blindsight (Leben) 18 m; **Dunkelsicht** 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG

TP JE 65

ERK 17; **KRK** 18

REF +4; **WIL** +10; **ZÄH** +4

Immunitäten körperlos; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m

Nahkampf Körperlose Berührung +12 (1W4+4 Sre; Krit korrodierend 1W4)

TAKTIK

Im Kampf Jede Entropieschattenbrut konzentriert sich auf auf ein anderes Ziel, um die ganze Gruppe schnell zu dezimieren.

Moral Die Entropieschattenbruten setzen den Kampf fort, bis sie vernichtet werden.

BEUNRUHIGENDE NANITEN

Der Geiferer benutzt eine kybernetische Aufwertung, welche die Sekte Verzweifelter Hunger ursprünglich während eines Raubüberfalls auf eine abgelegene Technikfabrik gestohlen hat, und die er modifizierte, um seine Feinde einzuschüchtern.

BEUNRUHIGENDE NANITEN (KYBERNETISCH)

SYSTEM
Haut und Rachen

PREIS 10.000

STUFE 8

Diese Aufwertung durchzieht deine Haut mit einer großen Menge schillernder Naniten, die in hypnotischen Mustern umher wirbeln. Im Körperinnern ballen sich die Naniten um den Kehlkopf und modifizieren die Stimme leicht, um eine Art rhythmischen Hall zu erzeugen. Du kannst die Naniten mittels einer Standard-Aktion aktivieren. Nach der ersten Runde musst du jede Runde eine Schnelle Aktion aufwenden, um den Effekt beizubehalten. Wenn Du die Naniten aktiviert hast, muss eine Kreatur, die dich sehen oder hören kann, einen erfolgreichen Willenswurf ablegen (SG = 14 + Modifikator deines Schlüsselattributs), ansonsten erhält sie so lange den Zustand Erschüttert, wie sie dich sehen oder hören kann und du den Effekt aufrecht erhältst. Gelingt der Kreatur der Rettungswurf, ist sie die nächsten 24 Stunden gegen den Effekt der Naniten immun. Du kannst bestimmen, dass die Naniten deine Verbündeten nicht beeinflussen. Kann dich die Kreatur sehen und hören, erhält sie einen Malus von -2 auf den Rettungswurf. Dies ist ein Geistesbeeinflussender Effekt, der sinnesabhängig ist. Du kannst diesen Effekt 8 Runden pro Tag anwenden, wobei die Runden nicht aufeinander folgen müssen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +16

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Leerensprung, Nicht lebend

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leerensprung (ÜF) Siehe S. 55

Schätze: Wenn die SC den Geiferer und seine verbündeten Entropieschattenbruten an Bord der *Singularität* besiegen, haben sie das Schiff gewissermaßen zu ihrer Verfügung. Im Kapitänsquartier finden sie eine teilweise unter das Bett geschobene, verbeulte Stahlkiste, die ein halbes Dutzend Credsticks im Gesamtwert von 25.000 Crediteinheiten enthält. In den Mannschaftsquartieren befinden sich eine ramponierte aber funktionstüchtige Spinnenharnisch-Servorüstung, fünf Schockgranaten III und acht Kreischgranaten II unter den den Besitztümern der ehemaligen Besatzung.

Entwicklung: Wenn die SC versuchen, den Notruf der *Singularität* zu beenden, können sie nach dem Kampf schnell die Brücke erreichen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25, kann ein SC eine „Entwarnung“ schicken, welche die andere Übertragung neutralisiert und

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



verhindert, dass weitere Kultanhänger die Koordinaten des Tors der Zwölf Sonnen erhalten. Eine kurze Erkundung der *Singularität* ergibt schnell, dass der Energiekern des Schiffs irreparabel beschädigt ist, was das Raumschiff nutzlos macht (abgesehen vom Schrottwert, der effektiv den Baupunkten entspricht, welche die SC erhalten, wenn sie das nächste Mal ihr Schiff aufwerten). Zusätzlich entdecken die SC noch folgende Nachricht von Null-9 im Schiffslogbuch. Die Frauenstimme klingt autoritär und mit der Andeutung eines elektronischen Rasselns.

„Wenn wir die letzte Konsole aktivieren können, wird die Waffe in unserer Reichweite sein, und schon bald folgt auch das Ende aller Dinge. Unglücklicherweise ist die Kontrolltafel zerschossen. Zaz hat keinen Schimmer, wie er sie reparieren könnte, aber Eltreth hat uns erzählt, wo wir Ersatz finden können. Nimm die *Singularität* und patrouilliere das System für den Fall, dass der Unvermeidbare in der Lage war, Hilfe zu holen. Nimm auch ein paar von Infamies Kindern mit. Ich werde wieder Kontakt aufnehmen, wenn wir die Kontrolltafel haben, damit du zum Kontrollzentrum zurückkehrst.“

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 20 gelingt, kann davon ausgehen, dass es sich höchstwahrscheinlich um die Stimme einer Androidin handelt.

Besiegen die SC den Geiferer an Bord ihres eigenen Schiffes, verfällt die restliche Crew der *Singularität* der Feigheit und flieht aus dem System. In jedem Fall können die SC nun in den Orbit um das erste Tor einschwenken (siehe „Navigation im System“ unten) und mit dem Rest des Abenteuers fortfahren.

TEIL 2: COUNTDOWN ZUR VERNICHTUNG

Nachdem die SC den Geiferer und seine Crew besiegt haben, können sie sich im System des Tors der Zwölf Sonnen nahezu ungehindert bewegen, solange sie wegen der ungewöhnlichen Gravitationskräfte die nötige Vorsicht walten lassen.

NAVIGATION IM SYSTEM

Die SC werden ihre Erkundungen wahrscheinlich beim nächstgelegenen Planetoiden starten wollen, da einerseits die *Singularität* sich aus dessen Umgebung genähert hat, und andererseits dieser der einzige ist, der deutliche Anzeichen von Leben zeigt. Vom Ort des Raumkampfs dauert es 1W2 Stunden, um in den Orbit des Planetoiden einzutreten, was durch die Fluktuation der Gravitationskräfte im ganzen System erschwert wird. Am Ende jeder Flugstunde muss einem SC ein Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 25 gelingen oder das Schiff erleidet 4W8 Hüllenschaden, Schilde werden dabei ignoriert. Quil-lus' Gleichungen verleihen einen Bonus von +4 auf diesen Wurf. Im Orbit ist ein Schiff vor diesen Kräften sicher.

Die SC können auch auf andere Weise an diese Gleichungen gelangen. War das Ergebnis der SC beim Fertigkeitswurf für Computer für den ersten Scan des Systems mindestens 20, kann ein SC eine Stunde für Berechnungen aufwenden und am Ende einen Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften

gegen SG 20 ablegen. Bei Erfolg kann der SC die Navigationscomputer programmieren, um den Bonus zu erhalten.

Die SC müssen ähnliche Proben ablegen, wenn sie vom Planetoiden mit dem Kontrollzentrum zu dem mit der Zentraleinrichtung in Teil 3 hin und her reisen. Suchen die SC in den Computern des Kontrollzentrums (z.B. in Bereich **C8**) nach Informationen über diese Gravitationsanomalien, und es gelingt ihnen ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20, können sie ähnliche Gleichungen auf ihre Datenpads laden (und damit später auch auf die Navigationscomputer), um ebenfalls einen Bonus von +4 auf Steuerung zu bekommen.

TOR 1

Die Sonne, welche die Kischalis Tor 1 nannten (siehe auch die Bezeichnungen auf der Karte), ist der wichtigste Ort des Tors der Zwölf Sonnen. Nicht nur, dass der einzig bewohnbare Planet des ganzen Systems diesen Stern umkreist, er beherbergt auch das Kontrollzentrum für das Dimensionstor. Hier war die wechselnde Belegschaft untergebracht, welche die Megastruktur in den Jahrhunderten nach ihrem Bau funktionstüchtig hielt, und hier war es auch, wo die Kischali-Wissenschaftler Eltreth und Osteth ihren ehrgeizigen Plan, ihre Bewusstseine zu digitalisieren und in künstliche Intelligenzen umzuwandeln, umsetzten (siehe „Abenteuerhintergrund“, S. 3).

Während sie das Tor der Zwölf Sonnen erbauten, scheuten die Kischalis keine Mühen, um den Planetoiden, der Tor 1 umkreist, lebensfreundlich zu gestalten, indem sie ihm eine Atmosphäre verliehen und ihn mit Flora und Fauna besiedelten. Solange sich die SC im Orbit befinden, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 folgende Informationen über den Planetoiden herausfinden. Der Planetoid verfügt über eine sauerstoffreiche Atmosphäre und ein dynamisches Wettersystem. Er trägt einen großen Ozean und ein paar kleine Kontinente, deren Biome von gemäßigten Ebenen über dampfende Dschungel bis hin zu polaren Eiskappen reichen. Lebenszeichen finden sich überall auf der Welt. Diese ganze Normalität scheint von technomagischen Leylinien aufrechterhalten zu werden, die von großen Antennen ausgestrahlt werden, welche einen Großteil des Planetoiden umringen. Das merkwürdige Innere des Planetoiden und der riesige Schacht, der durch sein Zentrum verläuft, würden die Oberfläche sonst höchstwahrscheinlich unbewohnbar machen.

Die Schiffsscanner zeigen außerdem einige Ruinen an, die über die Oberfläche verteilt sind, und ein einziges intaktes Bauwerk am Äquator. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften gegen SG 20, stellt er fest, dass diese Gebäude Tausende von Jahren alt sind. Das intakte Bauwerk befindet sich inmitten eines dichten Dschungels, und der einzig sichere Ort, auf dem den Raumschiff landen könnte, befindet sich auf einer Lichtung 750 m entfernt – eine Landeplattform, die nicht mehr zu sein scheint als eine verwitternde Platte aus einem betonartigen Material. Die SC brauchen 1W2 Stunden, um ihr Schiff dort zu landen, wobei die Gefahren der ungewöhnlichen Gravitation des Systems nicht zum Tragen kommen. Siehe auch „Eine wilde und fremde Welt“ auf Seite 12, um weitere Informationen über den umliegenden Dschungel zu erhalten.

DER VERZWEIFELTE HUNGER

Der Verzweifelte Hunger ist eine mächtige Sekte aus dem Chor der Mauerbrecher, die beauftragt wurde, den Stellardegenerator unter ihre Kontrolle zu bringen, um das unausweichliche Ende aller Dinge zu beschleunigen (mehr zu Begriffen des Ver-

schlingerkults findest du auf S. 46–49 in *Starfinder-Abenteurerpfad #2: Der Tempel der Zwölf*). Die Frauen und Männer des Verzweifelten Hungers lassen sich eher mit einer Stammesgemeinschaft als mit einer militärischen Einheit vergleichen. Anstelle von militärischer Übung, ergehen sie sich in widerwärtigen und mörderischen Ritualen. Der Status eines Mitglieds wächst mit der Zahl seiner Mordopfer, und unter den Mitgliedern der Sekte befinden sich einige der verderbtesten Psychopathen des ganzen bekannten Universums. Von Deldreg dem Metzger bis Sisyros Kaltblut findet sich nicht ein bisschen Mitleid oder Erbarmen in der ganzen Gruppe.

Die Verbrecher des Verzweifelten Hungers fürchten sehr wenig – jemandem, der nach dem unausweichlichen und endgültigen Tod des Multiversums strebt, ist nicht leicht Angst einzujagen – aber sie alle fürchten ihre Anführerin, die herzlose Androidin Null-9. Sie fürchten ihren kalten und kalkulierenden Geist und die Art und Weise, wie sich ihre Worte in die eigene Seele zu verbeißen scheinen. Diese Angst wurde zu einer Art grimmiger Loyalität verdreht, obwohl Null-9 deutlich macht, dass sie in denen, die unter ihr stehen, nicht mehr als Werkzeuge sieht, die auf ihren Befehl hin kämpfen und töten. Die Androidin sieht sich selbst als wahre Auserwählte des Verschlingers und ist sich sicher, dass sie eine tragende Rolle dabei spielen wird, dem Universum den Todesstoß zu versetzen.

Der Geiferer (mit dem die SC bereits das endgültige Vergnügen hatten), war Null-9s Stellvertreter. Ihm vertraute sie viele der eher heiklen Angelegenheiten der Sekte an, da dieser Mensch der charismatischste von allen war. Obwohl er es vorzog, Verwirrungs- und Einschüchterungstaktiken einzusetzen, hatte er dennoch die Fähigkeit, denjenigen gegenüber, die er für eine Initiation in den Kult umwarb, ausgesprochen einnehmend zu sein.

Die Entropieschatten-Aspirantin Infamie stellt eine stille und getriebene Macht dar, die sich am Rande des Chors aufhält und die anderen Mitglieder des Verzweifelten Hungers unterstützt, ob es ihnen gefällt oder nicht. Obwohl die Kultanhänger sie nicht direkt fürchten, machen sie doch einen großen Bogen um sie, da die untote Aspirantin mit nur einer Berührung töten kann, wobei sie aus ihrem Opfer einen ihrer Brut holt – Kreaturen, die ihr ähnlich und ihr völlig ergeben sind. Die Kultanhänger haben miterlebt, wie einigen ihrer Mitglieder ein solches Schicksal widerfahren ist, und in der verstörenden Zeit danach konnten sie nur noch sehr wenige Überreste der Persönlichkeit ihres ehemaligen Kameraden entdecken. Die meisten anderen Kultanhänger sind der Meinung, dass dies wahrscheinlich ein Schicksal schlimmer als der Tod ist, weshalb sie selbst dann Infamies perversen Befehlen zügig folgen, wenn sie denen von Null-9 widersprechen (obwohl dies selten der Fall ist.)

Die Sonderlinge der Gruppe sind die beiden Ysoki-Zwillinge, Mechaniker (auch Degeneratoren genannt), die Null-9 in den Chor gebracht hat, nachdem sie sie vor fast einem Jahr in den Trümmern eines Raumschiffs auf Akiton entdeckt hatte. Obwohl diese neuen Rekruten oftmals das Ziel für derbe Späße, Hohn und Spott sind, können Xix und Zaz mit gleicher Münze zurückzahlen. Bruder und Schwester sind Bastler und stellen ausgeklügelte mechanische Geräte her, um diejenigen hereinzulegen, die sie gedemütigt haben, was manchmal zu gebrochenen Knochen und abgetrennten Fingern führt. Aber die beiden Ysoki erlangen langsam den Respekt der anderen Kultanhänger, dank ihrer Morde bei den letzten Überfällen.

Der Kult des Verzweifelten Hungers war es auch, der Istamak angegriffen hatte, um den Ort des Tores der Zwölf Sonnen zu finden, bevor die SC im Abenteuer „Wolkenruinen“ in

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

dieser Stadt ankamen. Mit den Daten verließen sie auf der Suche nach dem Stellardegenerator so schnell wie möglich das Nejeor-System. Bei den Zwölf Sonnen angekommen, landeten sie auf dem Planeten im Orbit um das erste Tor. Mit rücksichtsloser Effizienz brannten sich Null-9s Leute ihren Weg durch den Dschungel zum Kontrollzentrum und durchbrachen dessen schwache Verteidigungen. Die Androidin setzte daraufhin Xix und Zaz darauf an, die Geheimnisse des Gebäudes zu ergründen. Schnell kamen die beiden Ysoki mit Eltreth in Kontakt, der eingesperrten künstlichen Intelligenz. Er stellte einen überraschenden Verbündeten dar, denn es zeigte sich, dass die fremde K.I. Offenbarungen des Verschlingers erhalten hatte. Null-9 und der Verzweifelte Hunger waren nun der Ansicht, dass ihr Unterfangen wahrhaft vom Verschlinger gesegnet sei.

Obwohl Osteth, die künstliche Intelligenz, welche bei Verstand geblieben war, sich heftig zur Wehr setzte, befreiten die skrupellosen Kultanhänger ihren neuen Freund Eltreth und halfen ihm, Osteth in sein ehemaliges Gefängnis zu stecken. Dennoch war Osteth in der Lage, einige Gegenmaßnahmen zu ergreifen, bevor sie weggesperrt wurde: Sie verlieh vielen Wartungsrobotern der Megastruktur einen gewissen Grad an Autonomie (ein Plan, an dem sie bereits seit einigen Jahrhunderten gearbeitet hatte), und sie überlastete die Schaltkreise des Hauptcomputers im Kontrollzentrum, womit sie den Zugriff auf die Halbebene mit dem Stellardegenerator verhinderte. Zu dem Zeitpunkt, wenn sich die SC dem Tor-system nähern, hat der Kult des Verzweifelten Hungers seine Reparaturarbeiten am Computer beinahe beendet. Die Kultanhänger brauchen lediglich einen Ersatz für eine Kontrolltafel, ein Teil antiker Kischali-Technologie. Eltreth hat Null-9 darüber informiert, dass sie auf einem der anderen Kontrollmonde eine solche Kontrolltafel finden könnte. Die Androidin ist mit einer Raumfähre und einigen ihrer Leute zum Planetoid um Tor 2 aufgebrochen, um Ersatz zu besorgen, während Infamie das Kommando über den Kontrollkomplex erhielt und der Geiferer in der *Singularität* die Raumgegend patrouillierte.

EINE WILDE UND FREMDE WELT

Als das Kontrollzentrum von den Kischalis bemannt wurde, wurde der Planetoid im Orbit um Tor 1 mit aller Art Flora und Fauna besiedelt. Dies half dabei, diese Welt bewohnbar zu halten und gab den Kischali-Wissenschaftlern, welche die Megastruktur überwachten, die Möglichkeit, für die Dauer ihres Aufenthaltes etwas gegen Langeweile und Heimweh zu tun. Einige bauten sich Häuser oder Farmen kilometerweit vom Kontrollzentrum entfernt, wo sie abseits der Arbeit ein idyllisches Leben führten. Andere nahmen sich ausgedehnte Urlaube, um den Planetoiden bis in den letzten Winkel zu erkunden. Das Wettersystem und auch die Tier- und Pflanzenwelt wurden engmaschig durch eine Reihe technomagischer Antennen kontrolliert, die Energiestrahlen projizierten, welche den ganzen Planeten umgaben. Mit dem Fall der Kischali-Zivilisation konnten die künstlichen Intelligenzen, die nun über das Tor der Zwölf Sonnen wachten, keine Ressourcen dafür erübrigen, diese Systeme aufrechtzuerhalten. Und obwohl die Systeme ausreichend automatisiert sind, um den Sauerstoffanteil und die Temperaturen auf einem optimalen Level zu halten, konnten sie nicht die natürliche Evolution aufhalten. Nach Tausenden von Jahren haben die Pflanzen und Tiere ungehindertes Wachstum und natürliche Auslese erfahren.

Große Teile der Flora des Planeten sind giftig und einige davon regelrecht räuberisch. Die Lebewesen verstecken sich in den dichteren Bereichen des Laubwerks und lauern auf eine

vorbeikommende Mahlzeit, um dann mit dornigen Ranken auszuschielen, die ein lähmendes Toxin in sich tragen. Zusätzlich haben sich die Nachfahren friedlicher Herdentiere zu furchteinflößenden Monstern entwickelt. Einige wüten durch ihr Territorium, reißen Bäume um und zertrampeln kleinere Tiere unter ihren mächtigen Hufen, während andere geräuschlos und perfekt getarnt durch das Unterholz schleichen, bis sie plötzlich ihre Beute mit blitzenden Klauen und Zähnen anspringen.

Wenn die SC durch die Wolkendecke brechen und ihren Landeanflug machen, erhaschen sie flüchtige Blicke auf die Oberfläche des Planetoiden. Sie entdecken eine Stampede wilder gehörnter Vierbeiner, die auf einer grasbewachsenen Ebene eine Staubwolke aufwirbeln. Sie umfliegen eine Bergregion und beobachten, wie eine Lawine ein Dickicht hoher Bäume unter sich begräbt. Sie überfliegen die Baumkronen eines Dschungels, von dem ein Schwarm farbenfroher Vögel mit zwei Schnäbeln aufgeschreckt aufflattert. Als sie sich der Landeplattform aus ihren Scans nähern, können sie einen groben Pfad sehen, der in Richtung des Kontrollzentrums ins Unterholz gebrannt wurde.

Die Landung auf der Plattform erfordert keine besondere Mühe, und auf die SC wartet kein Widerstand am Boden. Beim Verlassen des Schiffs können die SC leicht den sehr breiten Pfad durch den Dschungel ausmachen. Mit einem gelungenen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder auf Wissen (Natur) bzw. Überlebenskunst gegen SG 20 bemerkt ein SC, dass die dichtesten Teile des Laubwerks vor kurzem mit Feuer, Sprengstoff und scharfen Klingen beseitigt worden sind. Die 800 m Fußmarsch zum Kontrollzentrum versprechen ein einfacher Spaziergang zu werden.

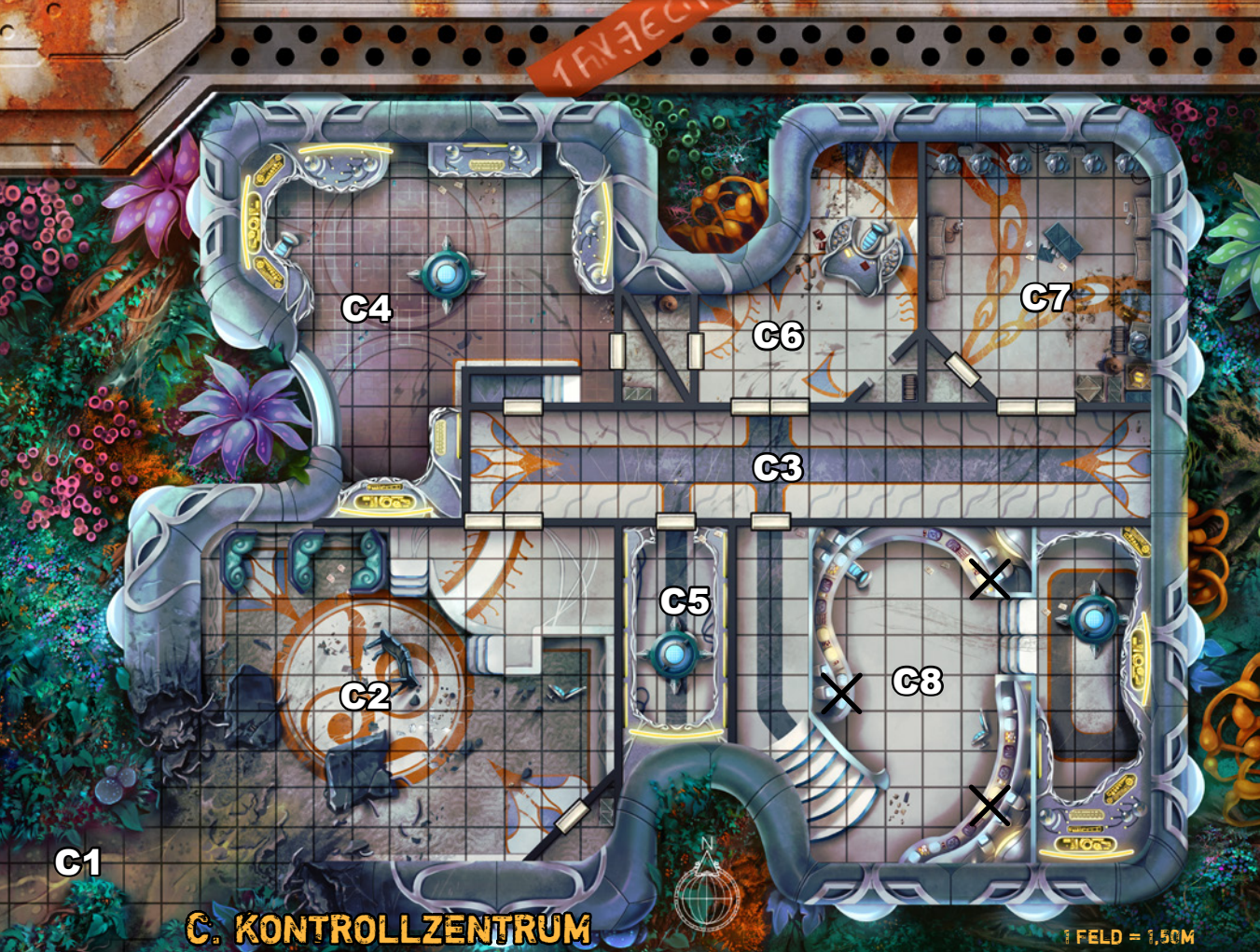
Während sich die SC durch den Dschungel bewegen (siehe Karte auf Seite 6), können sie Schreie und Heulen der örtlichen Fauna in der Ferne hören. Gelegentlich machen fleischfressende Pflanzen halbherzige Versuche, mit einer grünen Ranke nach den SC zu schlagen, aber solche Gefahren lassen sich leicht vermeiden. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Biowissenschaften oder Überlebenskunst gegen SG 20 auf die umgebenden Pflanzen, erkennt er, dass viele davon giftig sind. Nach etwa 5 Minuten Fußmarsch treten die SC auf eine sumpfige Lichtung, wo sich ihnen eine größere Bedrohung darbietet: ein großes und bösartiges Monster bricht aus dem Dschungel.

A. ANGRIFF DES JUBSNUTH (HG 9)

Wenn sich die SC zum Kontrollzentrum vorarbeiten, lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

Die nahegelegenen Bäume wanken, als sich etwas sehr Großes seinen Weg aus dem Dschungel bahnt. Äste brechen, Blätter werden abgerissen, als ein großes unförmiges Biest mit zwei Mäulern, aus denen schleimig-grüner Speichel tropft, auf die Lichtung bricht. Die Kreatur läuft auf einer Handvoll kurzer Beine, und zwei Arme mit vielen Krallen ragen aus dem Torso. Ihr dicker Schwanz schwingt heftig hin und her, und ihre beiden Mäuler geben ein ohrenbetäubendes Brüllen von sich, als sie angreift.

In dieser natürlichen Senke hat sich Regenwasser mehrere Zentimeter hoch angesammelt, wodurch der Boden feucht und matschig geworden ist. Teile gebrochenen Pflasters ragen in verschiedenen Winkeln aus dem Matsch, Überbleibsel der Zugangsstraße, die einst die Landeplattform mit dem Kontrollzentrum verbunden hat.



DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
● COUNTDOWN ●
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBAUEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Kreatur: Jubsnuth sind die Nachfahren friedlicher Herdentiere, welche die Kischalis einst zur Lebensmittelversorgung hielten. Jahrhunderte unbeeinflusster Evolution haben diese Kreaturen in mörderische Bestien verwandelt. Mehr über Jubsnuth findest du auf Seite 58. Während Jubsnuth von Natur aus extrem territorial und wild sind, ist dieses spezielle Exemplar durch den Verlust seiner Jungen zur Raserei getrieben worden.

JUBSNUTH

HG9

EP 6.400

TP 145 (s. S. 58)

TAKTIK

Im Kampf Da ein Jubsnuth kein raffinierter Kämpfer ist, beißt, schluckt und trampelt es, bis es die einzige lebendige Kreatur ist, die noch übrig ist.

Moral In dieser Form der Raserei wird das Jubsnuth seine Attacken so lange fortsetzen, bis es getötet oder irgendwie kampfunfähig gemacht wird.

B. DER WÄCHTER OHNE AUGEN (HG 10)

Bevor die SC das Kontrollzentrum erreichen, haben sie die Chance zu bemerken, dass etwas sie von oben beobachtet.

Kreatur: Der Verzweifelte Hunger ist kurz davor, sein Ziel, den Stellardegenerator, an sich zu bringen, zu verwirklichen. Dies hat die Aufmerksamkeit eines Grässlichen bewirkt, eines Einheimischen Externaren, der dem Verschlinger dient. Er hat seine Zauberähnlichen Fähigkeiten *Ebenenwechsel* und *Interplanetares Teleportieren* verwendet, um zum Tor der Zwölf Sonnen zu gelangen, da er von den Kultanhängern angezogen wurde wie eine Motte vom Licht. Er muss sich den Kult-

anhängern noch offenbaren und sieht die SC als ein Ärgernis an, dessen er sich vorher noch entledigen kann. Der Grässliche landet geräuschlos hinter den SC und verkündet seine Anwesenheit mit dem telepathischen Ausruf: „Sterbt!“

Dieser Grässliche erscheint als ein androgyner Mensch mit rasiertem und von Narben bedeckten Kopf. Wo seine Augen sein sollten, hat er nur leere Höhlen und auf seinen Handflächen öffnen sich Mäuler voller Fangzähne. Ein gräulicher Dunst mit knisternden roten Blitzen schwebt über ihm.

GRÄSSLICHER

HG 10

EP 9.600

Starfinder-Abenteurpfad #4: Wolkenruinen

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Einheimisch)

INI +2; Sinne Blindespür (Leben) 9 m; Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

TP 147

ERK 23; KRK 22

REF +9; WIL +15; ZÄH +9

ANGRIFF

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

Nahkampf Hieb +17 (2W8+15 W)

Fernkampf Leerestrahle +19 (3W4+10 Energie; Krit 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

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfrunde zaubert der Grässliche *Kosmischer Wirbel* mitten in die SC, um ihre Bewegung zu behindern. Daraufhin benutzt er seine Flugfähigkeit, um aus der Reichweite der SC zu bleiben und sie mit seinem Leerestrahler zu beschießen. Gelingt einem SC ein kritischer Treffer, gerät er in Rage und geht auf diesen SC nieder, indem er mit seinem Hieb Volle Angriffe macht.

Moral Da er eine Niederlage nicht für möglich hält, greift der Grässliche an, bis er vernichtet wird.



**KULTMITGLIED DES
VERZWEIFELTEN HUNGERS**

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie (30 m)

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Worte der Zerstörung (ÜF) Einmal am Tag als schnelle Aktion können die vielen Mäuler des Grässlichen Worte der totalen Verwüstung sprechen. Während der nächsten 3 Runden erhält jeder chaotisch böse Anhänger des Verschlingers innerhalb einer Reichweite von 18 m den kritischen Treffereffekt Wunde auf all seine Angriffe (zusätzlich zu bereits vorhandenen kritischen Treffereffekten); hat ein Angriff bereits den kritischen Treffereffekt Wunde, erhält er stattdessen Schwere Wunde. Erhält der Grässliche zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser 3 Runden Schaden, endet der Effekt der Worte der Vernichtung sofort.

C. KONTROLLZENTRUM

Letztendlich führt der holprige Dschungelpfad zu den Überresten einer ramponierten Straße, die zu einer großen Gebäudestruktur führt. Während sich die SC nähern, können sie leicht erkennen, dass die Vordertüren des Gebäudes nach innen aufgesprengt worden sind. Dieses Gebäude ist das Kontrollzentrum für die gesamte Megastruktur.

Das Kontrollzentrum ist ein bunkerartiges Gebäude, das aus einer Kischali-Legierung hergestellt ist, welche dem Verfall und den Widrigkeiten der Elemente widersteht. Dennoch bedecken die Dschungelpflanzen fast die komplette äußere Oberfläche, und gelegentlich hat der eine oder andere neugierige Jubsnuth oder andere fremde Kreaturen an seinen Ecken geknabbert. Der Großteil des Gebäudes ist noch immer funktionstüchtig, obwohl die aggressiven und zerstörerischen Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers einigen Schaden angerichtet haben, als sie den Ort eingenommen haben. Sofern es nicht anders beschrieben wird, haben alle Örtlichkeiten des Komplexes die folgenden Eigenschaften.

Türen: Alle Türen im Kontrollzentrum sind unverschlossen, außer es wird entsprechend erwähnt. Man öffnet sie, indem man auf eine dreieckige Kontrolltafel in der Mitte jeder Tür drückt. Wird eine Tür geöffnet, gleitet sie zu einer Seite. Danach bleibt sie für 1 Minute offen, bevor sie sich automatisch wieder schließt. Um eine Tür zu blockieren, egal ob im geöffneten oder geschlossenen Zustand, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 17 nötig; dies kann auch mittels Hacken erreicht werden (siehe „Computer“, unten). Die Türen bestehen aus einer Art verstärktem Kunststoff und sind ca. 5 cm dick (Härte 8, TP 50, Zerschlagen SG 20).

Beleuchtung: Deckenleuchten erhellen die meisten Orte im Kontrollzentrum. Das Licht ist grünlich und eher schwach, aber nicht so schwach, dass es als Dämmerlicht gelten würde.

Computer: Wenn die SC zum ersten Mal versuchen, die Computer des Gebäudes zu hacken, werden sie die Programmiersprache als merkwürdig und nicht intuitiv empfinden. Sofern der SC, der versucht, einen Computer zu hacken, nicht Kischalisch (die Sprache der Kischalis) spricht, ist der SG bei allen Fertigkeitwürfen für Computer um 10 erhöht. Sobald einem SC drei Fertigkeitwürfe für Computer zum Hacken gelungen sind, hat er die ungewöhnliche und strenge Logik be-

griffen und kann den erhöhten SG unabhängig von seinen Sprachkenntnissen ignorieren.

Erhalten die SC Administratorzugriff zum Computersystem des Kontrollzentrums, können sie den Helligkeitsgrad der Beleuchtung in jedem Raum verändern, Türen per Fernsteuerung öffnen und schließen, und sie erhalten Zugriff auf antike Informationen über das ehemalige Personal des Kontrollzentrums. Besonders wichtige Funktionen, wie z. B. die Kontrolle der Halbebene, sind auf eine der beiden künstlichen Intelligenzen beschränkt. Siehe Bereich **C4** für weitere Informationen, über den Kampf der beiden K.I.-Persönlichkeiten.

Benutze die Karte auf Seite 13 für die folgenden Bereiche.

C1. ZERTRÜMMERTER EINGANG

Noch mehr Dschungel wurde hier verbrannt, höchstwahrscheinlich durch die große Explosion, die ein Loch durch die Mauer eines einstöckigen Gebäudes gesprengt hat. Von drinnen ist das Geräusch grausamen Gelächters zu hören.

Als die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers das Kontrollzentrum erreichten, fanden sie die Eingangstüren verschlossen vor. Die beiden Degeneratoren der Sekte, Xix und Zaz, hatten Probleme, den Öffnungsmechanismus der Türen zu hacken, weshalb sie sich schließlich für Sprengstoff entschieden. Die folgende Explosion war derart heftig, dass der Eingang nun ein verkohltes Sammelsurium aus Metall und geschmolzenem Kunststoff ist.

C2. DEMOLIERTE LOBBY (HG 10)

Die Überreste einer großen Doppeltür liegen zerbrochen auf dem Boden, während einige bizarr aussehende Stühle oder Sofas ramponiert an der nördlichen Wand liegen. Zwei kurze Treppen führen auf einen erhöhten Teil des Raums, von wo eine Doppeltür nördlich aus dem Raum führt. Eine kleinere Tür findet sich in der südöstlichen Ecke.

Als die Kischalis die Einrichtung noch aktiv nutzten, diente dieser Raum als Lobby und Sicherheitskontrolle. Nachdem die künstlichen Intelligenzen Eltreth und Osteth die Kontrolle übernommen hatten, war der Bereich über tausende von Jahren unbenutzt, und eine dicke Staubschicht bedeckt einen Großteil des Bodens, welche nur die Anhänger des Verschlingerkults aufgewirbelt haben.

Kreaturen: Drei Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers haben ein Velsascha gefangen – ein pelziges, dreibeiniges Tier von der Größe eines kleinen Hundes mit einem kugeligen Kopf auf einem dünnen Hals – welches neugierig durch das Loch im Eingang ins Kontrollzentrum spaziert ist. Sie sind nun dabei, ihren Gefangenen am entgegengesetzten Ende des Raums zu quälen und zu foltern. Sie geben grausame Rufe und Gelächter von sich, während sie auf das Tier einschlagen. Dabei sind sie so sehr in ihr widerwärtiges Treiben vertieft, dass sie die SC nicht bemerken, solange diese keinen Lärm machen oder mehr als 3 m in den Raum treten. In diesem Fall aber springen die Kultmitglieder auf, schnappen sich entweder Granaten oder Desintegratorpistolen und ziehen ihre Klingen. Das Velsascha

versucht, aus dem Gebäude zu fliehen oder kauert sich in eine Ecke, um den Explosionen zu entgehen.

KULTMITGLIEDER DES VERZWEIFELTEN HUNGERS (3)

HG 7

EP je 3.200

Menschlicher Soldat

CB mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

TP JE 105

ERK 19; KRK 21

REF +7; WIL +8; ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 10 m

Nahkampf Keramik-Langschwert +17 (2W8+14 H) oder Waffensporne +17 (2W4+15 H)

Fernkampf Liquidierer-Desintegratorpistole +14 (1W10+7 Sre) oder

Brandgranate II +14 (Explosiv [3 m, 2W6 Feu + 1W6 Entzündend, SG 15])

Angriffsfähigkeiten Ausrüstungskniff (heftige Explosionen), Sturmangriff, Kampfstil (Sturmwind)

TAKTIK

Im Kampf Ein Kultmitglied wirft in der ersten Runde eine Granate, während die anderen mit Schüssen aus ihren Desintegratorpistolen beginnen, bevor sie vorstürmen und in den Nahkampf gehen.

Moral Da sie sadistische Fanatiker sind, die sich nach dem Ende sehnen, kämpfen sie normalerweise bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

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

Kampftalente Dranbleiben

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Golempanzerung III (schaurige Trophäen, Waffensporne [Taktisches Messer] [Starfinder Abenteuerpfad #2: Der Tempel der Zwölf 53]), Liquidierer-Desintegratorpistole [Starfinder Abenteuerpfad #2: Der Tempel der Zwölf S. 52] mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Brandgranaten II (2), Keramik-Langschwert

Schätze: In einer Ecke des Raums lehnen drei antike Kischali-Schweberäder, welche die damaligen Wissenschaftler benutzt haben, um zu den inzwischen längst zu Ruinen zerfallenen Siedlungen zu gelangen. Zwei sind noch immer funktionstüchtig, eines ist von der Explosion, mit der sich die Kultmitglieder Zutritt zum Kontrollzentrum verschafft haben, kritisch beschädigt. Der Wandschrank in der südöstlichen Ecke enthält ein Gestell mit vier Raumanzügen, die für die Anatomie der Kischalis konstruiert sind. Ein Geheimfach hinter dem Gestell (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25) enthält drei Temporal-Disruptionsgranaten und eine Disruptionspistole. Mit Ausnahme der Raumanzüge (die wie ganz normale Raumanzüge funktionieren) finden sich detaillierte Beschreibungen aller Kischali-Relikte ab S. 38

Entwicklung: Die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers sind schnell gelangweilt, und sie zerbrechen gern Dinge, jagen sie in die Luft oder prügeln sich, um sich die Zeit zu vertreiben.

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Daher alarmiert der Kampf die anderen Kultmitglieder tiefer im Gebäude nicht.

Falls die SC ein Kultmitglied gefangennehmen, bekommen sie ohne Zuhilfenahme von Magie zum Gedankenlesen wenig Informationen aus ihm heraus. Befragt ein SC ein Kultmitglied offensiver, und es gelingt ihm ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern (Schikanieren) gegen SG 24, ist sein einziger Lohn ein weitschweifiger Vortrag über all die Zerstörung, die die Kultmitglieder hier und an anderen Orten angerichtet haben. Fragt man es nach der Anführerin, sagt das Kultmitglied, „Kommt Null-9 nicht in die Quere. Sie wird euch an diesen Schatten verfüttern. Sie sagt, es wäre ein Segen, aber da bin ich mir nicht so sicher. Diejenigen, die sie zu ihresgleichen gemacht hat, scheinen irgendwo zwischen hier und dem Vergessen verloren zu sein.“ Dieselben Informationen liefert ein Kultmitglied, wenn es unter dem Effekt von *Person bezaubern* oder einem ähnlichen Zauberspruch ist, es wird sich stur weigern Fragen zu beantworten, wenn es unter dem Zauberspruch *Zone der Wahrheit* steht.

Falls das Velsascha im Raum geblieben ist, ist es verwundet und verängstigt. Ein SC kann das Tier mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst (Mit Tieren Umgehen) gegen SG 12 beruhigen oder zur Tür locken, falls es geflohen ist. Dann können die SC Heilmagie verwenden oder die Fertigkeit Medizin zum Behandeln tödlicher Wunden einsetzen. Ein geheiltes Velsascha huscht mit einem fröhlichen Trillern zurück in den Wald. Wenn einer deiner SC eine Verbindung zur Natur hat (oder ein merkwürdiges Haustier haben möchte), kannst du entscheiden, dass das Velsascha ihm später zurück zum Raumschiff folgt.

C3. LANGER KORRIDOR

Dieser Korridor ist gewissermaßen das Rückgrat des Kontrollzentrums, indem er die verschiedenen Kammern des Gebäudes verbindet. Bis auf einige schmierige Fettflecken und Spuren im Staub ist er relativ unbeeinflusst von den Verwüstungen der Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers.

C4. COMPUTERLABOR

Diese große Kammer wird nur vom bläulichen Glühen eines einzigen Monitors gegenüber der südlichen Tür erhellt. Die anderen Computerkonsolen entlang der Wände sind dunkel. Eine kreisförmige Plattform unbekannter Technologie ist in der Mitte des Raums am Boden befestigt. Der Blick aus dem Fenster in der Westwand ist vollständig vom dichten Blattwerk des Dschungels verdeckt.

Als Osteth bemerkte, dass Eltreths Programmierung korrumpiert wurde, benutzte sie die Computer in diesem Raum

um ein Gefängnis für sein virtuelles Bewusstsein zu erschaffen – in genau dem Raum, in dem sie beide in künstliche Intelligenzen verwandelt worden waren. Unglücklicherweise war sie nicht in der Lage, die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers davon abzuhalten, Eltreth zurück in das System zu lassen und sie selbst in das elektronische Gefängnis zu zwingen.

Die SC können die funktionierende Computerkonsole auf der gegenüberliegenden Seite des Raums benutzen, um damit zu beginnen, sich Zugriff auf das Computersystem zu verschaffen, auch wenn dies eine echte Herausforderung ist. Für jemanden, der nicht tief genug in die Kishali-Kultur eingetaucht ist, ist die Programmierung nicht intuitiv (siehe auch die Informationen über die Computer des Kontrollzentrums auf S. 15). Sind die SC mit den Systemen vertraut oder sprechen Kischalisch (siehe *Starfinder Abenteuerpfad #4: Wolkenruinen* für nähere Informationen über Kischalisch), ist der Basis SG 29, um

auf diesen Grad 4 Computer zuzugreifen.

Bevor sie Informationen von diesen Computer erlangen können, müssen die SC das System zuerst hacken, um Zugriff zu bekommen. Dies löst eine Gegenmaßnahme in Form eines Alarms aus, der als schrille Sirene durch das ganze Gebäude schallt. Gelingt einem SC innerhalb einer Runde, während der Alarm erklingt, ein Fertigkeitswurf für Computer, um die Gegenmaßnahme zu beenden, kann er die Sirene zum Verstummen bringen, bevor die Kultmitglieder daran denken, nachzusehen. Andernfalls kommen die Kultmitglieder aus Bereich **C6** nach einer Minute, um nach dem Rechten zu sehen. (Sie zerstören die Tür mit einer Granate, falls die SC sie blockiert haben.) Eltreth ist sich in jedem Fall der Tatsache bewusst, dass die SC damit begonnen haben, im Computersystem herumzuspüren, und versucht, einen Weg zu finden, wie er den Anhängern des Verschlingerkultes weiter helfen könnte (s. Bereich **C5**).

Sobald die SC Zugriff auf die Konsole haben, können sie die Lampen und die anderen Computer im Raum mit Energie versorgen, was Osteth in die Lage versetzt, mit ihnen zu sprechen. Wenn das passiert, lies folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

Die Plattform in der Mitte des Raums erwacht flackernd zum Leben, als sich eine leuchtende holographische Projektion darüber manifestiert. Innerhalb von Sekunden ballt sich das Licht zu einer großen, majestätischen humanoiden Form, welche den Bildern der Kischalis ähnelt, die ihr auf Istamak gefunden habt. Die Gestalt ist in eine Tracht gekleidet, welche wie eine Mischung aus militärischer und wissenschaftlicher Kleidung wirkt, und die im Glühen der kreisförmigen Plattform zu Füßen der Gestalt zu verschwinden scheint.

Die holographische Gestalt streckt einen Arm aus und beginnt, fremdartige, kratzige Silben zu sprechen. Sie spricht wie jemand, der sein Publikum möglichst schnell überzeugen muss,



obwohl ihr Gesichtsausdruck ruhig und fest bleibt. Wenn die SC Kischalisch oder auch Vulgärkischalisch sprechen, verstehen sie, dass die Gestalt sie begrüßt, wenn auch mit einer gewissen Dringlichkeit. Wenn die Begrüßung in derselben Sprache erwidert wird, bedeutet dies, dass der Rest der Konversation in Osteths Muttersprache fortgesetzt werden kann. Zeigen die SC irgendwelche Anzeichen der Bestürzung, dass sie sie nicht verstehen können, sondiert Osteth schnell die Gedanken der SC (dies macht sich durch eine Art Kribbeln hinter den Augen bemerkbar) und scannt alle sichtbaren technologischen Teile an ihren Körpern, um die bevorzugte Sprache herauszufinden. Nach einem Augenblick aktiviert sich ein Audiofilter und Osteth spricht in der Gemeinsprache weiter.

„Er ist wahnsinnig geworden. Seine Programmierung ist degeneriert und er hat die ganze Zeit von einem Sternenfresser gefaselt. Wegen dieser schweren Ausnahmefehler habe ich ihn eingesperrt, aber nun ist er draußen und ich bin hier drin! Er und auch diejenigen, die ihm geholfen haben, müssen aufgehalten werden.“ Sie macht eine kurze Pause. „Von eurer Aufmachung schließe ich, dass ihr mit diesen grausamen Marodeuren nicht verbündet seid. Bitte sagt mir, dass ihr nichts mit ihnen zu tun habt.“

Die Gestalt ist die künstliche Intelligenz Osteth, die so erscheint, wie sie zu ihren „Lebzeiten“ ausgesehen hat. Die SC können mit ihr sprechen (entweder in Osteths Sprache oder ihrer eigenen), um mehr darüber herauszufinden, was gerade auf dem Planetoiden geschieht. Unglücklicherweise wurde ihre Programmierung in diese Kammer gesperrt, und sie kann ihnen außerhalb davon nicht helfen, bis Eltreth wieder „gefangen“ worden ist. Unten findest du einige Fragen, welche die SC ihr stellen könnten, und ihre Antworten.

Wer sind Sie? „Mein Name ist Osteth. Einst war ich eine von vielen Kischali-Wissenschaftlern, die das ganze System überwachten, um sein Geheimnis zu beschützen. Vor langer Zeit hatte ich eine physische Gestalt, aber um diese Computer auch nach dem Ende unserer Zivilisation zu bewahren, haben ein anderer Ingenieur und ich digitale Versionen unseres Bewusstseins erschaffen, um bis in alle Ewigkeit als Wächter zu dienen.“

Wer ist der andere Wächter? „Sein Name ist Eltreth. Über Jahrtausende haben wir diesen Ort funktionstüchtig gehalten und sein schreckliches Geheimnis bewahrt, bis vor ein paar Jahrhunderten. Ohne Vorwarnung begann er Zeichen von Instabilität und schweren Ausnahmefehlern zu zeigen. Er entwickelte die Überzeugung, das Werkzeug eines Wesens namens Verschlinger zu sein. Ich dachte, es wäre nur ein Zeichen für eine Degeneration seiner Hauptprogrammierung, und ich verbannte ihn auf diese Server bevor er irgendwelchen Schaden anrichten konnte. Ich hatte gehofft, ihn reparieren zu können, aber die letzten Ereignisse haben meine Meinung geändert.“

Was ist dieses schreckliche Geheimnis von dem Sie sprechen? „Vor Jahrtausenden war mein Volk in einem Krieg mit einer Spezies namens Sivvs gefangen. Nach Jahrzehnten des Kampfes erbauten die Sivvs ein Instrument kosmischer Zerstörung, den Stellardegenerator, mit dem sie danach trachteten, die Kischali-Zivilisation auszulöschen. Wir brachten die Waffe an uns, bevor sie aktiviert werden konnte und gewannen den Krieg. Danach studierten wir unsere Beute und lernten viel über seine gefürchtete Macht. Einmal feuerten wir den Stellardegenerator ab – in Notwehr wohlgermerkt! Aber

das Ergebnis war eine Gräueltat, mit der es fast unmöglich war zu leben. Wir erschufen das Tor der Zwölf Sonnen – dieses Sternensystem, in dem ihr euch befindet – um die Waffe zu beherbergen und zu beschützen, damit niemand ihn mehr benutzen könnte.“ Die SC wissen wahrscheinlich bereits vieles von diesen Informationen, aber du kannst Osteth benutzen, um ihnen noch fehlende Teile der Hintergrundgeschichte zu liefern, die sie noch wissen sollten.

Was geht gerade vor? „Vor einigen Tagen wurden wir von einer Gruppe Plünderer überfallen. Einige sahen wie ihr aus, aber andere waren wie Phantasiegebilde, merkwürdige dunkle Erscheinungen ohne eine richtige Gestalt. Die Plünderer nennen sich selbst „der Verzweifelte Hunger“ und werden von einer Androidin namens Null-9 angeführt. All dies entdeckte ich, als sie sich den Weg in diese Einrichtung sprengten, Loblieder auf diesen Verschlinger grölten und mich unvorbereitet erwischten. Bevor ich wusste, wie mir geschah, hatten sie Eltreth befreit und mich in sein Gefängnis gezwungen. Glücklicherweise konnte ich ihnen einige Hindernisse in den Weg legen, um sie zu verlangsamen, aber sie dürfen keinen Zugriff auf den Stellardegenerator erhalten.“

Was haben Sie getan? „Die vielen Wartungsroboter, welche die physischen Aufgaben dieses Systems erledigt haben, waren immer semiautonom, aber nachdem ich Eltreth eingesperrt hatte, habe ich daran gearbeitet, diese Roboter zu vollem Bewusstsein zu erwecken, für den Fall, dass mir etwas zustoßen sollte. Als es danach aussah, dass Eltreth befreit würde, habe ich so viel unabhängige Programmierung auf ihre Prozessoren geladen, wie möglich. Es wird Eltreth einige Zeit kosten, die Roboter wieder unter seine volle Kontrolle zu bringen. Zusätzlich habe ich einen starken elektrischen Impuls durch die Konsolen in der Operationszentrale geschickt, um sicherzustellen, dass der Zugriff auf die Halbebene mit dem Stellardegenerator nicht leicht würde.“

Wie stoppen wir Eltreth und den Verzweifelten Hunger? „Wahrlich, ich fürchte der Verzweifelte Hunger kann nur durch den Tod gestoppt werden. Dann, obwohl es mich schmerzt das zu sagen, muss ich Eltreth erneut einsperren und seine Programmierung endgültig zerstören. Was ich für eine bloße Degeneration hielt, war eine vollständige Korruption durch Mächte, die ich nicht verstehe. Wenn ihr einen anderen Weg wisst, bitte sagt es mir.“

Wie können wir Sie befreien? „Ihr könnt das nicht von hier aus tun. Ihr müsst von der Operationszentrale aus auf das Unterprogramm, das für die Verbannung zuständig ist, zugreifen.“ Hier ruft Osteth eine Karte des Kontrollzentrums auf und zeigt auf Bereich **C8**. „Dies sollte einen Austausch von meiner und Eltreths Hauptprogrammierung initiieren. Aber seid vorsichtig. Eltreth hat wahrscheinlich Gegenmaßnahmen installiert.“

Was ist auf den anderen Planeten? Sie enthalten kleine Gebäude, um die Gravitationspulse zu überwachen, die von den Kernen jedes der Planetoiden ausgestrahlt werden. Als mein Volk noch lebte, haben einige Wissenschaftler dort persönliche Laboratorien eingerichtet, aber da ich sie nicht benötigte, sind sie über Jahrhunderte unbenutzt geblieben.“ Osteth macht eine kurze Pause. „Es ist möglich, dass die Plünderer in einer der Basen dort Ersatzteile für die Konsolen, die ich beschädigt habe, finden könnten. Sobald ich vollen Zugriff auf die Systeme des Tors habe, sollte ich mehr wissen.“

Osteth kann den SC kaum weitere Hilfe anbieten, bis ihre Funktionen wieder voll hergestellt sind. Sie erinnert sich an die grobe Anzahl der Kultmitglieder (mehr als ein Dutzend eigentliche Mitglieder, eine unbekannte Anzahl an Schatten-

DAS DREIZEHNT TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

kreaturen, ein Android und zwei Ysokij), aber sie hat keine Möglichkeit, deren momentane Aufenthaltsorte festzustellen. Sie spricht freimütig über ihre Rolle als Wächter über das System, obwohl sie deutlich frustriert darüber ist, wie leicht sie in das Gefängnis gesteckt werden konnte, das sie selbst erschaffen hat. Sie vermutet, dass sie ihre Arbeit zu gut erledigt haben könnte, und fragt sich, ob ähnliche Gefühle Eltreths Verderbnis verschlimmert haben könnten. Wenn die SC zu viel Zeit damit verbringen, mit ihr zu sprechen, drängt sie sie, weiter in das Kontrollzentrum vorzustoßen und die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers zu stoppen.

Bis auf das Wenige, das Osteth ihnen erzählt, können die SC von den Konsolen in diesem Raum nicht mehr über das Tor der Zwölf Sonnen und dessen Betrieb erfahren. Diese Zugänge sind gezielt von den anderen Computern des Kontrollzentrums isoliert und haben deshalb nur geringe Funktionalität. Gelingt einem SC jedoch ein Fertigkeitswurf für Computer, um ein gesichertes Datenmodul zu manipulieren, kann er detaillierte Berichte über Eltreths und Osteths Experimente, ein künstliches Bewusstsein zu erschaffen, finden. Obwohl die Ausrüstung in diesem Raum unzureichend ist, um ein weiteres Bewusstsein

in den Zentralcomputer zu laden, verleihen diese Informationen einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Computer, um Eltreths Gegenmaßnahmen, beim Versuch Osteth wiederherzustellen, zu besiegen.

C5. ROBOTERSTEUERUNGSKONSOLEN (HG 9)

Diese rechteckige Kammer hat entlang der Wände verschiedene erleuchtete Paneele und Monitore. Einige zeigen etwas, das wie eine schematische Darstellung der gesamten Struktur aussieht, während andere das Planeteninnere anzuzeigen scheinen. Auf diesen huschen Gruppen von Robotern entlang der von Maschinen bedeckten Wände eines riesigen Tunnels. In der Mitte des Raumes steht eine kreisrunde Plattform, welche das Hologramm einer großen, in weiße Roben gekleideten Gestalt projiziert. Die Gestalt gestikuliert in Richtung der verschiedenen Monitore, wobei es so aussieht, als ob sie versucht, die Roboter bei ihren Aufgaben zu dirigieren.

Das Hologramm ist die Projektion von Eltreth, der Kischali-K.I., welche für den Kult des Verschlingers arbeitet. Die SC überraschen ihn dabei, wie er versucht, die im Inneren des Planeten arbeitenden Wartungsroboter umzuprogrammieren, damit sie ihre Posten verlassen und den Kultmitgliedern des Verzweifelten Hungers helfen, aber es ist eine fast unmögliche Aufgabe. Nachdem sie Eltreths Bewusstsein eingesperrt hatte, hat Osteth die semiautonome Programmierung der Roboter verstärkt. Die vom Verschlinger korrumpierte K.I. würde Wochen, wenn nicht Monate benötigen, um die volle Kontrolle über die Roboter zu erlangen.

Wenn die SC Raum C4 erkundet und den Alarm ausgelöst haben, weiß Eltreth, dass Eindringlinge in der Anlage sind, und ihm ist klar, dass sie möglicherweise mit Osteth gesprochen haben. Auch wenn der Alarm nicht ausgelöst worden ist, rät er, dass die SC eine Truppe sein könnten, die geschickt wurde, um die Pläne des Verzweifelten Hungers zu durchkreuzen, und er weiß, dass er sie zumindest aufhalten, wenn nicht sogar stoppen muss. Um an Informationen zu gelangen, die er an Infamie in Bereich C8 weitergeben kann, begrüßt er die Neuankömmlinge als Freunde und mögliche Retter. Das Folgende sagt er in der Gemeinschaft, die er bereits von den Kultmitgliedern gelernt hat.

„Oh, dem Urgrund sei Dank! Ich dachte schon, ich wäre auf ewig mit diesen Irren gefangen. Ihr seid hier, um zu helfen, nicht wahr?“

Eltreth ist nicht gut darin zu bluffen; er hat lediglich einen Bonus von +8 auf seine Fertigkeitswürfe im Bluffen. Ein SC, dem ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Motiv Erkennen gelingt, erkennt, dass das Hologramm lügt, da sein Tonfall unangenehm süßlich und unsicher ist. Dennoch fährt er damit fort zu betteln, um so viele SC wie möglich in den Raum zu locken, bevor er eine bössartige physische Gegenmaßnahme auslöst (siehe Falle unten). Sobald er sie auslöst, verschwindet er von der Plattform und flüchtet sich zum Hologrammprojektor in Bereich C8.

Falle: Decke, Boden und Wände sind in diesem Raum von Leitungen durchzogen, die ähnlich wie die Computergegenmaßnahme Schockgitter funktionieren. Eltreth ist als K.I. in der Lage, die Falle mit einem Gedanken auszulösen und



den Raum mit tödlichen elektrischen Lichtbögen zu füllen. Als Nebeneffekt wird dadurch sämtliche Elektronik im Raum zerstört. Es kann sein, dass die SC keine Chance haben, die Falle zu entdecken und unschädlich zu machen, bevor sie ausgelöst wird – es sei denn, sie lassen Eltreth lange genug reden, dass sich ein SC den Raum ansehen und die Gegenmaßnahme aus der Distanz hacken kann.

ELEKTRISCHE LEITUNGSFALLE

HG 9

EP 6.400

Typ Technisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Entschärfen** Computer SG 28 (um die Gegenmaßnahme zu neutralisieren)

Auslöser speziell (siehe oben); **Rücksetzer** Keiner

Effekt elektrische Lichtbögen (8W12 Elk); **Reflex** SG 18; mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich C5)

Schätze: Ein lange vergessener, aber noch immer funktions-tüchtiger Herrscherhelm und drei Kischali-Batterien sind in einem Geheimfach entlang der Paneele dieser Kammer. Das Fach (das von den Lichtbögen abgeschirmt ist) kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden. Wurde die Falle ausgelöst, ist der SG auf 20 reduziert. Mehr über die Kischali-Relikte findest du ab Seite 38.

Entwicklung: Die Computer in diesem Raum haben ausschließlich holographische Benutzerinterfaces, keine physischen, und es kann nur auf Distanz und drahtlos auf sie zugegriffen werden. Wenn die SC mit den Systemen vertraut sind oder Kischalisch sprechen, beträgt der Basis-SG 29 für alle Fertigkeitswürfe für Computer um diese Grad 4 Computer zu verwenden (siehe auch die Informationen über die Computer des Kontrollzentrums auf Seite 15). Sobald sich die SC Zugriff verschafft haben, können sie sehen, dass Eltreth versucht hat, die direkte Kontrolle über viele der Wartungsroboter des Tores wiederherzustellen, und dass es eine sehr lange Zeit braucht, um Osteths Programmierung wieder rückgängig zu machen. Gelingt einem SC ein weiterer Fertigkeitswurf für Computer um ein Kontrollmodul des Systems zu manipulieren, wird ersichtlich, dass einige Roboter, sowohl hier als auch auf dem Planetoiden um Tor 2 auf „Abwege“ geraten sind. Dieser SC kann mutmaßen, dass ein anderer Hacker eine Hintertür in der Programmierung entdeckt haben muss, die es ihm erlaubt, die Befehle teilweise (und wahrscheinlich auch nur temporär) zu überschreiben. Die Computer in diesem Raum sind nicht mit der Hauptsteuerung für das Tor verbunden und auch nicht mit dem Gefängnis-Unterprogramm, das Osteth erwähnt hat.

C6. VERSTAUBTES QUARTIER (HG 11)

Ein einzelner, merkwürdig geformter Schreibtisch ist alles, was in diesem Raum an Möbeln geblieben ist. In den Ecken haben sich dicke Staubschichten gesammelt, und verschiedenste Trümmerstücke sind über den Boden verteilt.

Vor Jahrtausenden, als kleine Belegschaften der Kischalis das Kontrollzentrum bewachten, diente diese Kammer als Kaserne. Nachdem Eltreth und Osteth diese Rolle übernommen hatten, blieb der Raum ungenutzt und sammelte den Staub Tausender von Jahren.

Kreaturen: Während Null-9 und ihre Crew auf dem Kontrollmond um Tor 2 nach einer neuen Kontrolltafel suchen und In-

famie von Eltreth mehr über den Betrieb des Tors der Zwölf Sonnen erfährt, warten in diesem Quartier einige Kultmitglieder niedrigeren Ranges. Sie sind sehr gelangweilt und ruhelos, aber solange sie den strengen Blicken von Sisyrus Kaltblut ausgesetzt sind, sind sie noch nicht dazu übergegangen, die Wände hochzugehen. Diese halb-orkische Frau dient als Null-9s Quartiermeisterin, und mit harschen Worten und einer gelegentlichen körperlichen Bestrafung hält sie die anderen Kultmitglieder vom Meutern ab.

Wird der Alarm in Bereich C4 ausgelöst, werden die Kultmitglieder aktiv. Sie nehmen ihre Waffen und machen sich innerhalb 1 Minute auf, um Bereich C4 zu untersuchen, während Sisyrus sie antreibt. Andernfalls finden die SC unaufmerksame Kultmitglieder vor, die scharfe Metallstücke gegen die gegenüberliegenden Wände werfen. Wenn sie die SC bemerken, grapschen sie lachend vor sadistischer Vorfreude auf einen Kampf nach ihren Waffen.

KULTISTEN DES VERZWEIFELTEN HUNGERS (3) HG

EP je 3.200

HP je 105 (siehe S. 15)

TAKTIK

Im Kampf Die Kultmitglieder dürsten nach Kampf, sie schwingen ihre Schwerter und gehen in den Nahkampf.

Moral Keiner dieser Fanatiker fürchtet seinen Untergang. Sie kämpfen bis zum Tod.

SISYRUS KALTBLUT

HG 8

EP 4.800

Halb-Ork-Agentin

CB mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +22

VERTEIDIGUNG

TP 115

ERK 20; **KRK** 21

REF +10; **WIL** +11; **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Orkische Wildheit, Unglaubliche Reflexe

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; fliegen 9 m (Sprungdüsen, durchschnittlich)

Nahkampf Taktisches Messer +15 (2W8+12 H)

Fernkampf Verbessertes Schirraugengewehr +17 (2W10+8 S) oder Rotstern-Plasmapistole +17 (1W8+8 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)

Angriffsfähigkeiten Dreifachangriff, Schwächender Trick, Tückischer Angriff +4W8

TAKTIK

Im Kampf Sisyrus hält sich im Hintergrund und versucht Gegner mit ihrem Scharfschützengewehr auszuschalten, geht aber wenn nötig in den Nahkampf.

Moral Sisyrus hat sich noch nie in einem Kampf ergeben und wird auch jetzt nicht damit anfangen. Sie kämpft bis zum letzten Atemzug.

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Athletik +17, Einschüchtern +22, Heimlichkeit +22, Kultur +22, Überlebenskunst +22

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Ausrüstung Verbessertes Laschunta-Tempgewebe (Hast-Schaltkreis, Sprungdüsen, Zielcomputer), Rotstern-Plasmapistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Taktisches Messer, Verbessertes Schirraugengewehr mit 8 Scharfschützenpatronen, Credstick (2.500 Crediteinheiten)

Schätze: Obwohl die letzten lebenden Kischalis im Gebäude fast alle Dinge im Raum mitgenommen haben, sind einige Gegenstände hinter den Schränken unabsichtlich vergessen worden. Ein Paar Dimensionale Kommunikationseinheiten und zwei Kischali-Batterien liegen auf dem Tisch (siehe S. 40). Die Kultmitglieder haben ihren Nutzen noch nicht entdeckt, weshalb sie darin nicht mehr Interesse haben, als an nutzlosem Plunder.

Entwicklung: Jeder Versuch, ein gefangenes Kultmitglied zu befragen, ergibt dieselben Ergebnisse wie bei Befragungen in Bereich **C2**.

C7. ANTIKE WERKSTATT (HG 10)

Dieser Raum besteht aus einer Ansammlung von Arbeitsplätzen, Kisten voller fortgeworfener Kischali-Technologie und Stapeln von Werkzeugen, meist fremdartig, aber ein paar haben ein ähnliches Design, wie es auch von Ingenieuren der Paktwelten verwendet wird. Einige ungewöhnliche Roboter liegen leblos auf dem Hauptarbeitsstisch in der Nähe der Raummitte. Eine Doppeltür führt südlich aus dem Raum.

Als das Kontrollzentrum noch belebter war, diente dieser Raum als Werkstatt, um beschädigte Wartungsroboter und andere Ausrüstung zu reparieren. Im Laufe der Jahrtausende haben Eltreth und Osteth die Roboter normalerweise dazu angeleitet, sich gegenseitig bei der Arbeit zu reparieren. Gelegentlich haben sie auch Roboter, die zu kaputt waren, um noch effektiv repariert zu werden, in diesen Raum geschickt, um sich endgültig abzuschalten. Die semiautonome Programmierung, die Osteth in den Robotern installiert hat, lässt sie diesen Kreislauf fortsetzen.

Kreaturen: Nachdem Zaz mit Null-9 abgereist war, um eine neue Kontrolltafel zu finden, hat Infamie die Schwester des Ysoki, Xix, angewiesen, eine Reparatur der Kontrolltafel zu versuchen. In Wahrheit wollte Infamie Xix aus den Augen haben. Der Entropieschatten empfindet die zappelige Ysoki als lästig, und Xix hat vor der Aspiration wahrhaft Todesangst, weshalb die Mechanikerin mit solch einem Exil durchaus zufrieden ist.

Da Xix genug über die Kischali-Technologie gelernt hat, um zu wissen, dass die Kontrolltafel durchgebrannt und irreparabel beschädigt ist, hat sie stattdessen ihre Zeit damit verbracht, an der fremden Technologie herumzuspielen. Zusätzlich zu ihrer Drohne hat Xix zwei modifizierte Wartungsroboter, um sie zu beschützen. Sie ist dafür verantwortlich, die Wartungsroboter zu hacken, so dass sie und ihr Bruder die Roboter zumindest zeitweise kontrollieren können. Zaz hat die meisten davon mit sich und Null-9 auf den Planetoiden um Tor 2 genommen, sowohl zur Verteidigung als auch zur Unterstützung bei der Suche nach einer funktionierenden Kontrolltafel. Xix weiß, dass es nur eine Frage von Tagen ist, bis ihr Kontrollprogramm von der normalen Programmierung der Roboter wieder überschrieben wird. Sie hofft deshalb, dass ihr Bruder vorher mit ihnen zurückkehrt, da sie im Umgang mit Computern ein wenig erfahrener ist.

Xix ist die chaotischere der beiden Ysoki-Degeneratoren – mit der Geschwindigkeit eines Kolibris flattert ihr Verstand von Idee zu Idee. In der Vergangenheit war es immer an Zaz, sie wieder auf den Boden der Tatsachen zu bringen, wenn sie ihre eigentliche Aufgabe aus dem Fokus verloren hatte. Seitdem die beiden sich jedoch dem Verzweifeln Hunger angeschlossen haben und sie überzeugte Anhänger des Verschlingers geworden sind, hat sich ein neues Ziel in Xix' Hirn eingenistet. Sie kann sehen, wie jede ihrer Handlungen zur unausweichlichen Zerstörung beiträgt, und sie genießt jede Explosion und jeden Schuss. Jetzt, wo sie von den Überresten einer längst ausgestorbenen Zivilisation umgeben ist, sucht Xix das Chaos mit neuer Leidenschaft. Unter alledem fürchtet die Ysoki aber immer noch den Tod, weshalb es möglich ist, sie zum Aufgeben zu bewegen, wenn der Kampf nicht zu ihren Gunsten verläuft.



In dem Moment, da die SC den Raum betreten, setzt Xix sofort ihre Roboter und ihre Drohne auf sie an, wobei sie die ganze Zeit über redet. Sie löffelt sie mit Fragen danach, wer sie sind und warum sie hier sind, und nimmt sie dabei unter Beschuss. Obwohl sie so wirkt, als sei sie an den Antworten der SC interessiert, antwortet sie selbst meist mit der Versicherung, dass das, was sie wollen, bedeutungslos sei, da alles, was sie lieben, irgendwann sterben oder zu Staub werden und das Universum von der Entropie verschlungen wird. Sie spricht über diese schrecklichen Dinge in einem zwanglosen und optimistischen Tonfall, als ob sie sich gerade nett über das Wetter unterhielte.

Wie auch in ihrer Spielwerten aufgeführt, ist Xix zu einem Waffenstillstand bereit, sobald ihre Trefferpunkte nur noch weniger als die Hälfte betragen. Während sie selbst keinen solchen Vorschlag macht, bemerkt ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 24 gelingt, dass sie weniger redet und sich erbittert auf den Kampf konzentriert, als ob ihr plötzlich klargeworden wäre, dass sie verlieren könnte. Zu diesem Zeitpunkt kann ein SC die Handlung Kampfgeplänkel durchführen und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 28 versuchen, um den Vorschlag zu machen, sich zu ergeben. Gelingt die Probe, und der SC verspricht, sie nicht zu töten, wird Xix kapitulieren. Die SC können den Fertigkeitswurf bei einem Fehlschlag ein zweites Mal versuchen, in diesem Fall muss der Vorschlag außer dem Versprechen sie zu verschonen, zusätzlich die Versicherung beinhalten, sie vom Planeten fortzubringen (oder ein gleichsam verlockendes Angebot), bevor sie es in Erwägung zieht. Ein zweiter Fehlschlag bewirkt, dass Xix entschlossen ist, bis zum Tode zu kämpfen. Siehe Entwicklung unten für Möglichkeiten, wie Xix den SC helfen könnte, falls sie sich ergibt.

MODIFIZIERTE WARTUNGSROBOTER

HG 6

EP je 2.400

N kleines Konstrukt (technologisch)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

TP JE 80

ERK 18; KRK 19

REF +3; WIL +7; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Klettern 9 m, Fliegen 6 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Hieb +15 (1W6+11 W)

Fernkampf Fokussierter Laserstrahl +13 (1W6+6 Feu)

TAKTIK

Im Kampf Die Wartungsroboter greifen alle Kreaturen außer Xix und ihrer Drohne an, wobei sie ihre Mobilität ausnutzen, um über und um die SC herum zu gelangen.

Moral Sofern sie von Xix nicht zurückgerufen werden, kämpfen die Roboter bis zu ihrer Zerstörung.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +18, Athletik +13, Computer +18, Technik +18

Sprachen Kischalisch

XIX ALS GEFANGENE

Die SC glauben vielleicht nicht, dass es eine gute Idee ist, Xix allein auf ihrem Schiff zu lassen, während sie die zentrale Einrichtung auf dem Kontrollmond von Tor 2 erkunden. Tun sie es doch, kannst du die Ysoki ruhig ein wenig an ihren Systemen herumspielen lassen. Wie groß die Schäden sind, die durch dieses Herumfuschen angerichtet werden, bleibt ganz dir überlassen. Es könnte so harmlos sein, dass sie nur die Funktionen der Knöpfe in den Toiletten verändert, es könnte aber auch so ernst sein wie ein kritischer Schadenseffekt, der erst dann entdeckt wird, wenn sich die SC im Raumkampf befinden (oder wenn einem SC ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 28 gelingt, sobald er das Schiff das nächste Mal betritt).

Ist Xix andererseits dabei, wenn die SC gegen Zaz kämpfen, könnte diese Wiedervereinigung zum Nachteil der SC ausgehen. Zunächst mag es so aussehen, als kümmere Xix das Wohlergehen ihres Bruders nicht. Reduzieren die SC Zaz' Trefferpunkte allerdings so weit, dass sie unter 25 fallen, dreht Xix durch und greift den SC, der Zaz am stärksten verwundet hat mit unnachgiebigem Zorn an. Xix kämpft bis zum Tode und der Anblick seiner kämpfenden Schwester bringt Zaz dazu, sich in Bereich D7 zu behaupten (anstatt an Null-9s Seite zu fliehen). Falls dies passiert, erhalten die SC keine EP dafür, Xix ein zweites Mal besiegt zu haben.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Nanitenreparatur (AF) Die Naniten eines Wartungsroboters können ihn heilen, wobei sie 6 TP pro Runde wiederherstellen. Einmal am Tag kann ein Wartungsroboter sich selbst oder einem von ihm berührten Konstrukt des Subtyps Technologisch 3W8 TP heilen. Dies erfordert eine Volle Aktion.

XIX

HG 8

EP 4.800

Ysoki-Mechanikerin

CB Kleiner Humanoider (Ysoki)

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

VERTEIDIGUNG

TP 115

ERK 20; KRK 21

REF +9; WIL +9; ZÄH +9

Resistenzen Elektrizität 5, Schall 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Messer +15 (2W6 H)

Fernkampf Verbesserte Halbautomatische Pistole +17 (2W6 S)

Angriffsfähigkeiten Überlasten (SG 18)

TAKTIK

Im Kampf Xix beginnt den Kampf, indem sie die Eindringlinge mit ihrer Pistole angreift, während sie ihre Drohne Q-0 anweist, sich den SC zu nähern. Sie befiehlt Q-0

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Nahkampfangriffe gegen die SC durchzuführen, wobei sie eine zusätzliche Aktion aufwendet, um die Drohne Volle Angriffe durchführen zu lassen, wenn es danach aussieht, dass sie die SC regelmäßig trifft.

Moral Wenn Xix' TP auf weniger als die Hälfte fallen, wird ihre Stimmung grimmig (siehe oben). Wenn die SC sie zur Aufgabe überreden können, ruft sie Q-0 und die Wartungsroboter zurück.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +16, Computer +21, Fingerfertigkeit +21, Heimlichkeit +21, Naturwissenschaften +16, Technik +21, Überlebenskunst +16

Sprachen Gemeinsprache, Ysokisch

Sonstige Fähigkeiten Backentaschen, Distanzhacken (SG 18), Künstliche Intelligenz (Drohne namens Q-0), Mechanikertricks (Drohnenreparatur, Geisterhafter Hacker), Spezialisiertes Handwerkszeug (Hackerausrüstung), Tatkraft, Wunderwirker 1/Tag

Ausrüstung Estex-Anzug III (Elektrostatikfeld, Mk 1 Schalldämpfung), Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 24 Schuss Munition, Hackerausrüstung, Individualisiertes Handwerkszeug, Taktisches Messer, Credstick (2.500 Crediteinheiten)

Q-0

HG-

N Mittelgroßes Konstrukt (technologisch)

Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

TP 90

ERK 18; **KRK** 20

REF +6; **WIL** +3; **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 1/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Langhammer +17 (1W10+11 W; Krit Niederwerfend)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +18

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend, Reduzierte Aktionen (Starfinder Alien-Archiv S. 139)

Schätze: In einem dreieckigen Schrank in der südwestlichen Ecke des Raumes kann man zwei Kischali-Batterien mit hoher Kapazität (siehe S. 40) finden.

Entwicklung: Wenn Xix sich ergibt, ist sie sogar bereit, Fragen zu beantworten. Einige übliche Fragen und die Antworten der Ysoki findest Du unten.

Wer bist du? „Ich heiße Xix. Sie nennen meinen Bruder und mich ‚Degeneratoren‘, weil wir Sachen ganz machen. Na ja, lang genug ganz machen, damit man mehr Sachen kaputt machen kann.“ Sie grinst breit und für einen Moment ist sie ganz in Gedanken verloren, als sie sich an all die Dinge erinnert, die sie zerstört hat.

Dein Bruder? „Zaz.“ Sie scheint seinen Namen zu sagen. „Wir haben auf Akiton gelebt, bevor diese pinkhaarige Androidin uns gefunden und mit in den Weltraum genommen hat. Er hat mir alles darüber beigebracht, wie man Sachen kaputt macht,

bis ich 'n paar Sachen gelernt hab, die er nich' weiß.“ Einen Moment lang kaut sie auf ihrer Lippe. „Wenn ihr ihm zufällig begegnet, wird er sich wahrscheinlich nich' so gern unterhalten. Er war immer schon stur. Kann sein, dass ihr ihn töten müsst.“ Dies scheint sie nicht sonderlich zu berühren.

Pinkhaarige Androidin? Ist das Null-9? „Jepp, Null-9! Bescheuerter Name. Sie hat bei der ganzen Sache hier das Sagen. Ich weiß nich' was mit ihr is'. Sie lässt mich nich' alles kaputt machen, was ich will. Ich meine, zum Beispiel dieser Ort. Ein Dutzend explodierende Sonnen, das würde so cool aussehen. Aber sie sagt, wir müssen die benutzen, um uns irgendeine große Waffe zu holen ... aus 'ner anderen Dimension? Weiß ich nich' wirklich, is' mir aber auch egal.“

Wo sind dein Bruder und Null-9 jetzt? Sie haben eine Raumfähre genommen, um nach einem Ersatzteil für einen der Computer hier zu suchen. Der leuchtende Mann hat ihnen gesagt, sie müssten eines in der Zentraleinrichtung oder so auf einem der anderen Monde finden. Wenn wir es hierher bringen, können wir den Computer reparieren und uns diese Waffe schnappen, von der Null-9 ständig redet“ Der leuchtende Mann, den sie meint, ist Eltreth, die Kischali-K.I.

Wie viele Kultanhänger sind in diesem Komplex? Xix fragt nach, wem die SC bereits begegnet sind, bei der Erwähnung von Sisyus Kaltblut runzelt sie die Stirn und meint „die macht keinen Spaß“. Sie erzählt, wer im Kontrollzentrum noch übrig ist, und erwähnt dabei, wie oft sie schon versucht hat, den Entropieschatten Infamie dazu zu bringen, ihr beizubringen, wie man durch Wände schwebt, nur um von ihrem Bruder gestoppt zu werden. Sie teilt den SC ebenfalls mit, wie viele Personen noch auf der Raumfähre sind (dies sind Null-9, Zaz, ein Zwerg namens Deldreg der Metzger, 6 weitere Kultanhänger, 3 von Infamies Brut und eine Handvoll modifizierter Wartungsroboter).

Kannst du uns irgendwie helfen? Xix lacht ihnen direkt ins Gesicht. „Eigentlich sollt ihr doch mir helfen, indem ihr mich nich' umbringt!“ Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 29, kann er sie vom Gegenteil überzeugen. „Die Computer hier sind komisch, aber ich hab bemerkt, dass sie ein paar Abkürzungen benutzen, die eigentlich nich' notwendig sind, dadurch findet man leicht Schlupflöcher.“ Sie bringt den SC einige Tricks bei, um die Kischali-Programmierung zu umgehen, wodurch sie einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitwürfe für Computer erhalten, wenn sie Eltreth vertreiben. Sie weigert sich allerdings, gegen ihre ehemaligen Kameraden zu kämpfen oder irgendetwas zu tun, um deren Mission direkt zu behindern.

Sind die SC damit fertig, Xix zu befragen, müssen sie entscheiden, was sie mit ihr anstellen. Wenn man sie lässt, nimmt sich Xix 10 Minuten Zeit, um Q-0 zu reparieren (falls die Drohne beschädigt wurde), womit sie 10 % der gesamten Trefferpunkte wiederherstellt. Sie stimmt zu, in diesem Raum zu bleiben, während sich die SC Eltreth und Infamie stellen. Die Kischali-Technologie lenkt sie im selben Moment wieder ab, in dem die SC den Raum verlassen; wenn die SC das nächste Mal den Raum betreten, hält sie ihnen ihre Waffe entgegen, bevor sie sich erinnert, wer sie sind. Wenn die SC sie mitschleifen, steht sie während der Kämpfe trotzig hinter ihnen und redet murmelnd mit sich selbst.

Sofern die SC Xix nicht direkt versprochen haben, ihr zu helfen, von hier fortzukommen, ist ihr nicht klar, dass sie hier gestrandet sein wird, sobald die SC den Planeten verlassen. Wenn sie jedoch in Teil 3 zurückkehren, besteht Osteth felsenfest darauf, dass sie Xix an einen anderen Ort bringen, da die Ysoki droht, viele der Konsolen im Kontrollzentrum auseinanderzunehmen. Wie im Kasten auf S. 21 beschrieben,

könnte es negative Konsequenzen haben, wenn sie sie mit auf den Kontrollmond um Tor 2 nehmen. Wie Xix' Rolle im nächsten Abenteuer genau aussieht (sofern sie so lange überlebt), ist dir überlassen.

Belohnung: Bringen die SC Xix dazu, sich zu ergeben, erhalten sie EP, als ob sie sie und ihre Roboter im Kampf besiegt hätten.

C8. OPERATIONSZENTRALE (HG 12 & HG 10)

Die nördliche Tür dieser Kammer öffnet sich auf eine erhöhte Plattform, von der aus man mehrere Konsolen überblicken kann, die vor digitaler Aktivität summen und glühen. Schematische Darstellungen der vielen technischen Anlagen, welche die Kischali-Megastruktur kontrollieren, flackern über Bildschirme, andere zeigen Heerscharen kleiner Roboter, die riesenhafte Anlagen reparieren und warten. Die Schatten hier bewegen sich merkwürdig, als ob sie ein Eigenleben hätten. Auf einer weiteren erhöhten Plattform am östlichen Ende des Raums befindet sich ein kreisrundes Podium.

Diese Kammer enthält die zentralen Kontrolltafeln für das Tor der Zwölf Sonnen. Einst wurde sie von einem rotierenden Kontingent Kischali-Techniker bemannt, obwohl die meisten Systeme selbstregulierend sind. In den Jahrtausenden danach, kümmerten sich die künstlichen Intelligenzen Eltreth und Osteth um den reibungslosen Ablauf, wobei sie nur gelegentlich die Gravitationsausstöße der Monde optimierten, um das Tor davor zu bewahren, sich selbst auseinanderzureißen. Theoretisch könnte das Tor der Zwölf Sonnen bis in alle Ewigkeit funktionieren.

Die untere Hälfte dieser Kammer enthält die Konsolen, welche die Hauptfunktionen der Megastruktur regulieren, inklusive des von Osteth beschriebenen Gefängnisunterprogramms. Die obere Sektion enthält ein Podium zur Darstellung von Hologrammen, wie die in den Bereichen **C4** und **C5**, und die Kontrollen, um die Halbebene mit dem Stellardegenerator zu öffnen. Sind die SC mit dem Systemen vertraut oder sprechen Kischalisch, beträgt der Basis-SG 29 für alle Fertigkeitswürfe für Computer um diese Grad 4 Computer zu verwenden (siehe auch die Informationen über die Computer des Kontrollzentrums auf Seite 14). Sofern sie Osteth noch nicht getroffen haben, können sie die Existenz des Gefängnisunterprogramms mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 bemerken, sobald sie Zugriff haben. Den SC müssen drei Fertigkeitswürfe für Computer gelingen, um das Modul mit dem Gefängnisunterprogramms zu manipulieren und Eltreth einzusperren, während sie Osteth befreien. Jedoch müssen sie sich mit der Aspirantin Infamie und ihren Untergebenen auseinandersetzen, bevor sie auch nur daran denken können, sich mit den Computern zu befassen (siehe Kreaturen und Fallen unten).

Kreaturen: Infamie, einige Kreaturen ihrer Brut und ein paar Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers haben sich im Hauptabschnitt dieses Raumes verkrochen, nachdem sie vergeblich versucht haben, die Kontrolle über das Tor der Zwölf Sonnen zu übernehmen. Höchstwahrscheinlich sind sie über das Eindringen der SC ins Gebäude informiert – entweder durch Kampflärm, die Kultmitglieder in **C6** oder durch Eltreths Begegnung mit den SC. Selbst wenn die SC sich anschleichen können, werden sie die Gruppe kampfbereit vorfinden. Jede Kreatur im Raum ist in seinem Wunsch, das ultimative Ziel des Verschlingers

herbeizuführen, bereit, bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Die Kultmitglieder befinden sich in der ersten Verteidigungslinie, die Entropieschattenbruten stoßen schnell zu ihnen, während Infamie im Hintergrund bleibt und ihre Zauber und Fähigkeiten nutzt, um den Vormarsch der SC zu verlangsamen.

ENTROPIESCHATTENBRUTEN (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (siehe S. 9)

TAKTIK

Im Kampf Da sie nicht vom Terrain in diesem Bereich behindert werden, beeilen sich die Entropieschattenbruten, in die Flanken der SC zu kommen und die Kultmitglieder bei der Verteidigung des Raums zu unterstützen.

Moral Da sie Infamies Willen vollständig unterworfen sind, kämpfen die Entropieschattenbruten bis zur Zerstörung.

KULTMITGLIEDER DES VERZWEIFELTEN HUNGERS (3)

HG 7

EP je 3.200

TP je 105 (siehe S. 15)

TAKTIK

Im Kampf Die Kultmitglieder beginnen mit einer Salve aus ihren Desintegratorwaffen, bevor sie in den Nahkampf gehen. Es ist ihr Hauptziel, die SC davon abzuhalten, weiter in den Raum vorzudringen.

Moral Diese Soldaten wissen, was auf dem Spiel steht, und werden sich bereitwillig für die Sache opfern. Sie gewähren keine Gnade und erwarten auch keine.

INFAMIE

HG 9

EP 6.400

Entropieschatten-Aspirantin (siehe S. 55)

CB Mittelgroße Untote (körperlos)

INI +4; **Sinne** Blindespür (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +22

VERTEIDIGUNG

TP 120 RP 4

ERK 21; KRK 22

REF +8; WIL +14; ZÄH +8

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** körperlos, Geteilter Schmerz (SG 18)

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf körperlose Berührung +17 (3W4+9 Sre; Krit Korrodierend 1W6)

Angriffsfähigkeiten Brut erzeugen, Mentales Leid (SG 18), Rückschlag (9 Schaden), Zweifel säen (4 Runden, SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten (ZS 9)

Beliebig oft – *Gedankenverbindung*

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 5; Fernkampf +17)

3. (3/Tag) – *Entkräftender Strahl* (SG 20), *Gedankenstoß* (SG 20)

2. (6/Tag) – *Energiediskus*, *Mystische Heilung*, *Person festhalten* (SG 19), *Schmerz verursachen* (SG 20)

1. (beliebig oft) – *Gedanken wahrnehmen*, *Schwächere Verwirrung* (SG 18)

Ausrichtung Geistschinder

DAS DREIZEHNT TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



TAKTIK

Vor dem Kampf Falls sie vor der Annäherung der SC gewarnt wird, bereitet sie eine Aktion vor, um auf den ersten SC, der durch die Tür tritt, *Entkräftender Strahl* zu zaubern.

Im Kampf Infamie beginnt den Kampf, indem sie auf die am stärksten wirkenden SC *Gedankenstoß* und *Entkräftender Strahl* zaubert. Sie fährt mit dem Zaubern fort und benutzt die Fähigkeiten ihrer Ausrichtung, um ihren Gegnern zuzusetzen, bis sie dazu gezwungen ist, sich den SC im Nahkampf zu stellen. Wird ein Kultanhänger verwundet, zaubert sie *Mystische Heilung*, damit er weiterkämpfen kann.

Moral Da sie eine wahre Anhängerin der Ziele des Verschlingers ist, greift sie an, so lange sie existiert. Selbst wenn sie den Kampf nicht gewinnen kann, tut sie alles, um die Feinde des Sternenfressers zu schwächen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Bluffen +17, Einschüchtern +17, Mystik +22

Sprachen Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten Leerensprung, Nicht lebend

Fallen: Eltreths Abbild manifestiert sich auf dem Holo- projektor, während die SC Infamie und ihre Truppen bekämpfen. Er schimpft und erinnert die Kultmitglieder an ihre Pflichten dem Verschlinger gegenüber, handelt aber nicht, bis die SC versuchen, auf die Konsolen in der unteren Hälfte des Raums zuzugreifen, was höchstwahrscheinlich passiert, sobald der Kampf vorbei ist. Wenn ihm klar wird, dass die SC voraussichtlich das Gefängnisunterprogramm aktivieren, um ihn zurück in sein virtuelles Gefängnis zu sperren, werden

Eltreths Handlungen verzweifelt. Während die SC versuchen, ihre Fertigkeit Computer zu benutzen, um die Konsolen zu hacken und Zugriff zu erhalten, errichtet die K.I. drei Gegenmaßnahmen im System, welche es ermöglichen, den SC physischen Schaden zuzufügen und die Aufgabe, Osteth zu befreien, zu erschweren. Sobald die SC Zugriff auf das Computersystem haben, bemerkt ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 oder für Wahrnehmung gegen SG 30 gelingt, dass Teile des Codes in aller Eile von innen heraus umgeschrieben wurden – das Ergebnis von Eltreths Versuch, sie davon abzuhalten, ihn wegzusperren.

Wenn die SC versuchen, das Modul mit dem Gefängnisunterprogramm zu manipulieren, ohne die erste der 3 Gegenmaßnahmen auszuschalten, aktiviert Eltreth sie, was bewirkt, dass die Konsole an den Treppen, die aus dem Raum herausführen (mit einem X auf der Karte auf S. 13 markiert), in einem Schauer tödlicher Funken explodiert. Eltreth macht die nächste Gegenmaßnahme erst bereit, nachdem den SC der erste Fertigkeitswurf für Computer gelungen ist, um das Gefängnisunterprogramm zu aktivieren, weshalb die Falle vorher weder bemerkt, geschweige denn ausgeschaltet werden kann. Versuchen die SC einen zweiten Fertigkeitswurf um das Unterprogramm zu aktivieren, ohne die Falle zu entschärfen, aktiviert Eltreth auch diese, und bringt eine weitere Konsole in der südwestlichen Ecke des Raums ebenfalls zum Explodieren (mit einem X auf der Karte auf S. 13 markiert). Die K.I. wiederholt diese Methode ein letztes Mal, indem sie die Konsole an der Treppe zum Holoprojektor zerstört (mit einem X auf der Karte auf S. 13 markiert). Da im ganzen Raum mehrere Konsolen zur Verfügung stehen, kann ein SC versuchen, das Gefängnisunterprogramm zu aktivieren, während ein anderer versucht, die Fallen zu finden und zu deaktivieren.

Zusätzlich zum Schaden durch Elektrizität (siehe unten), wird durch jede Gegenmaßnahme, die Eltreth erfolgreich aktiviert, ein kumulativer Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Computer erhoben, um entweder Module oder die Gegenmaßnahmen zu manipulieren. Sind schließlich alle Fallen ausgelöst worden, wird der Raum dunkel, und das Gefängnisunterprogramm kann nicht mehr vollständig aktiviert werden, bis einem SC ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 30 gelingt, um so viel der durchgebrannten Elektronik zu reparieren wie möglich (was 1W3 Stunden dauert).

Gelingt es den SC Administratorzugriff auf diese Computersysteme zu erhalten, können sie Eltreth davon abhalten, die Fallen zu aktivieren.

ELEKTRISCHE GEGENMASSNAHME (3) HG 7

EP je 3.200

Typ technologisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Entschärfen** Computer SG 25 (Gegenmaßnahme neutralisieren)

Auslöser speziell (siehe oben); **Rücksetzer** keiner

Effekt Ionenschock (4W12+4 Elk); **Reflex** SG 17 halb; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Radius von 6 m)

Entwicklung: Sobald Infamie, ihre Brut und die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers besiegt und Eltreth wieder eingesperrt ist, senkt sich ein Gefühl der Ruhe über den Raum. Haben die SC sich um alle Kultmitglieder in der Anlage gekümmert, manifestiert sich Osteth in ihrer holographischen Form auf dem Podium und winkt die SC zu sich heran. Fahre unten mit „Osteth befreit“ fort, wenn sie die SC informiert, dass ihre Arbeit noch nicht beendet ist.

Belohnung: Wenn die SC Eltreth wieder gefangennehmen und Osteth befreien, erhalten sie 6.400 EP.

OSTETH BEFREIT

Sobald das gesamte Kontrollzentrum gesichert ist, drückt Osteth den SC ihre Dankbarkeit aus. Lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

„Ich danke Euch, Reisende. Jetzt, wo Eltreth wieder in sein Gefängnis zurückgekehrt ist, ist das Tor der Zwölf Sonnen ein Stück sicherer vor den Plünderungen dieser Verbrecher. Jetzt, wo ich wieder vollen Zugriff auf alle Sensoren des Tors habe, kann ich erkennen, dass mehr von ihnen noch immer im System sind. Sie sind in der Zentraleinrichtung auf dem Kontrollmond von Tor 2, einer unterirdischen Einrichtung, wo meine Kollegen die Gravitationspulse, die vom Zentrum des Planetoiden ausgestoßen werden, ausgleichen konnten, wenn das nötig war. Seit meiner Geburt als künstliche Intelligenz, sind physische Präsenzen in diesen Anlagen unnötig geworden, mit Ausnahme der üblichen Wartungsroboter natürlich.“

Osteths Gestalt flackert für einen Moment. „Es scheint, als ob diese Plünderer einige der Roboter für kurze Zeit unter ihre Kontrolle gebracht haben, um ihnen bei ihrer Suche zu helfen. Ich bin aus der Programmierung dieser Roboter vollständig ausgesperrt, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis unsere Feinde eine intakte Kontrolltafel geborgen haben, die sie benötigen, um die Kontrollen zu reparieren, welche die Halbebene des Stellardegenerators öffnen. Ihr müsst sie aufhalten!“

DIE RÜCKKEHR ABWARTEN

Die Spieler könnten warten, bis Null-9 die Kontrolltafel geborgen hat, um sie bei ihrer Rückkehr aus dem Hinterhalt anzugreifen. Das bedeutet, dass die SC gegen Null-9, Zaz, Deldreg den Metzger und die anderen gleichzeitig kämpfen müssten, was sehr schwierig wäre. Alternativ könnten die SC auf die Idee kommen, die Raumfähre anzugreifen, wenn sie den Orbit des Kontrollmondes um Tor 2 verlässt. In beiden Fällen solltest du die SC anhalten, etwas mehr Initiative zu zeigen, indem du Osteth als dein Sprachrohr benutzt. Wenn sie dann immer noch zögern, nach Tor 2 und dessen Zentraleinrichtung zu reisen, lasse Osteth sie mit schrecklichen Neuigkeiten ansprechen: Die Plünderer des Verzweifelten Hungers haben eine Möglichkeit gefunden, die Halbebene von ihrem aktuellen Standort aus zu öffnen. Wenn die Helden nicht sofort zu Tor 2 eilen, um sie zu stoppen, werden die Anhänger des Verschlingerkultes bald Zugang zum Stellardegenerator haben! Du kannst die Begegnungen in Abschnitt D dann größtenteils wie beschrieben ablaufen lassen.

Osteth beantwortet alle Fragen über das Tor der Zwölf Sonnen, den Stellardegenerator und die zentrale Anlage auf dem Kontrollmond um Tor 2 so gut sie kann. Sie kann sie mit einer Karte der unterirdischen Struktur versorgen (siehe S. 26) und informiert sie darüber, dass die Anlage von den Kischali-Wissenschaftlern zusätzlich zu ihrer üblichen Funktion gelegentlich dafür genutzt wurde, herauszufinden, welche Effekte die Gravitationspulse der Megastruktur auf lebende Wesen haben. Dafür experimentierten sie manchmal an Testsubjekten, welche sie von den verschiedenen Biomen dieses Kontrollmondes dorthin transportiert hatten. Außerdem informiert Osteth sie darüber, dass sie 9 organische Lebensformen in der Anlage registriert, sowie einige ungewöhnliche Energiesignaturen, die sie verwirrend findet. Wird sie gefragt, ob sie glaube, dass dies mehr Kreaturen wie Infamie und ihre Entropieschattenbruten sind, stimmt sie zwar leise zu, wirkt dabei aber nicht sehr überzeugt.

Bevor die SC zu Tor 2 aufbrechen, hat Osteth noch einige abschließende Worte zu ihnen zu sagen.

„Meine neuen Freunde, da ich während meiner Gefangenschaft in den letzten Tagen viel Zeit zum Nachdenken hatte, bin ich zu einem schwierigen Entschluss gelangt. Der Stellardegenerator muss zerstört werden. Selbst wenn dieser Kult des Verschlingers heute zerstört wird, gibt es keine Garantie, dass die Position des Tors der Zwölf Sonnen versteckt bleiben wird. Die Superwaffe der Sivvs darf keinem Volk anvertraut werden, egal wie friedvoll sie sind oder wie gut ihre Absichten sein mögen.“ Ihre Miene verdüstert sich für einen Moment. „Obwohl die Ereignisse vor meiner Geburt geschahen, habe ich Geschichten über die Zeit gehört, als die Kischalis den Stellardegenerator benutzten, um einen schrecklichen Feind zu ‚befrieden‘, der uns mit der Auslöschung bedrohte – die Ergebnisse überzeugten mein Volk, die Waffe zu verstecken.“

Osteths Gestalt verschwindet, und der ganze Raum füllt sich mit der holographischen Darstellung eines unbekannten

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

D. ZENTRALEINRICHTUNG

1 FELD = 3M



Sonnensystems. Ihre Stimme fährt fort. „Einige wurden sofort getötet, gefangen im Energietransferstrahl, als der Stellardegenerator ihre Sonne in einen Schwarzen Zwerg verwandelte.“ Das Hologramm zeigt einen Lichtstrahl, der von außerhalb des Systems hereinströmt und die Sonne trifft. Dieser Strahl pulsiert vor Energie und zerreißt Raumschiffe und sogar Monde in seiner unmittelbaren Umgebung. „Diese hatten noch Glück. Innerhalb einer Woche sanken die Temperaturen im System unter den Gefrierpunkt, und ohne Sonne begann das pflanzliche Leben kurz darauf zu sterben.“ Die Sonne im Zentrum des Systems schrumpft und wird dunkel. Digitale Anzeigen erscheinen in der Nähe jedes der zehn Planeten des Systems. Sie zeigen den Rückgang der Temperaturen und der Intensität des Lichts an. „Hunderte Millionen verhungerten schließlich oder wurden in den Auseinandersetzungen um Nahrung getötet.“ Eine weitere Zahlenanzeige gibt den Anstieg der Opferzahlen an. „Die Masse des Schwarzen Zwergs reichte nicht mehr aus, die Planeten auf ihren Bahnen zu halten und schließlich begannen diese nach außen zu drifteten, kreisten unkontrolliert in die schwarzen Tiefen des Alls.“ Auf dem Hologramm werden die Orbits der Planeten unregelmäßig, und die äußerste Welt verschwindet von der Karte. „Eine schreckliche Art für ein Volk auszusterben.“

Die Lampen in der Kammer kehren zu ihrer normalen Helligkeit zurück, als Osteth wieder auf dem Podium erscheint. „Jetzt seht ihr, warum der Stellardegenerator zerstört werden muss. Aber dafür müssen wir erst das Tor öffnen.“

Osteth wiederholt noch einmal, dass die übrigen Anhänger des Verschlingerkults gestoppt werden müssen, aber sie sagt ebenfalls, dass die SC die Kontrolltafel bergen müssen, die die Kultmitglieder suchen. Mit dem fehlenden Ausrüstungsteil kann Osteth das Tor der Zwölf Sonnen aktivieren und den Stellardegenerator freigeben, damit er für immer zerstört werden kann.

TEIL 3: LETZTES AUFBÄUMEN

Der Weg der SC zurück zu ihrem Schiff verläuft ereignislos: Der umgebende Dschungel scheint ruhig geworden zu sein, als ob der Planet erwartungsvoll den Atem anhält. Es dauert 1W2 Stunden, den Orbit zu erreichen, und es dauert 1W8 Stunden, um vom Kontrollmond um Tor 1 zu dem um Tor 2 zu gelangen. Dies ist weit weniger Zeit, als die Reise zwischen zwei Planeten desselben Systems normalerweise dauert. Dies ist dem künstlichen Ursprung des Systems und den daraus resultierenden Anomalien der Schwerkraft geschuldet.

Denk daran, dass am Ende jeder Stunde einem SC ein Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 25 gelingen muss oder das Raumschiff erleidet 4W8 Rumpfschaden, wobei die Schilde ignoriert werden. Siehe auch „Navigation im System“ auf Seite 10, um mehr über diese Würfe zu erfahren. Sobald die SC im Orbit des zweiten Kontrollmondes sind, können sie dessen Oberfläche scannen.

TOR 2

Während der Kontrollmond des ersten Tores dafür angelegt war, möglichst viele Lebensformen zu beherbergen, blieben die anderen Kontrollmonde öde und zweckmäßige Felsbrocken ohne Atmosphäre. Wie die anderen Kontrollmonde ist auch der auf einer Umlaufbahn um Tor 2 genommen ein Behältnis für einen kosmischen String, welcher die Gravitationswellen produziert, die einerseits die Navigation im System so sehr erschweren, andererseits das System davor bewahren, sich selbst auseinanderzureißen.

Die SC können detaillierte Scans des Planetoiden vornehmen, was bei einem gelungenen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 folgende Ergebnisse bringt. Der Planetoid hat keine Atmosphäre und zeigt keinerlei Anzeichen von Leben. Es gibt keine sichtbaren Gebäude der Kischalis wie auf dem ersten Mond, aber es gibt eine metallene Luke auf der Planetenoberfläche in der Nähe des Äquators, ungefähr an der gleichen Stelle, wo auf dem ersten Mond das Kontrollzentrum ist. Die Luke ist groß genug, dass ein Raumschiff mittlerer Größe oder kleiner hindurchfliegen kann. Weitere Scans zeigen einen unterirdischen Komplex mit atembare Atmosphäre und normaler Gravitation tief im Inneren des Planeten.

Die Luke beginnt sich zu öffnen, sobald die SC ihr Schiff in die Nähe steuern, wodurch ein Tunnel sichtbar wird, der von Lichtbändern erhellt wird. Es dauert 1W2 Stunden durch die Luke und den Tunnel zu fliegen, bis zu dem Punkt, wo der Tunnel sich zu 3 Hangartüren hin aufteilt. Über der mittleren Tür leuchtet ein rotes Licht, während grüne Lampen über den anderen beiden leuchten. Steuern die SC ihr Schiff in die Nähe der westlichen oder der östlichen Türen, öffnen sie sich zu einem leeren Hangar. Die Türen im Zentrum bleiben geschlossen, wenn man sich nähert, das rote Licht blinkt auf, wenn das Raumschiff zu nahe kommt.

In diesem mittleren Hangar steht das Shuttle des Verzweifelten Hungers, das Null-9 und der Rest ihrer Mannschaft auf der Suche nach einer funktionierenden Kontrolltafel hierher gesteuert hat. Die Sicherheitsmaßnahmen der Anlage lassen aus offensichtlichen Gründen nicht zu, dass sich die Türen eines besetzten Hangars automatisch öffnen.

Wenn die SC ein Schiff der Größenkategorie groß oder einer größeren Kategorie besitzen, können sie ihr Schiff nicht in den Tunnel zu den Hangars fliegen. Jedoch können sie ein großes Raumschiff auf dem Planetoiden landen und sich zu Fuß durch den Tunnel bewegen. Haben die SC ein größeres Raumschiff, müssen sie selbst einen Weg finden, um auf dem Planetoiden zu landen. Der Kontrollmond hat niedrige Schwerkraft (mit Ausnahme des Inneren der Zentraleinrichtung), und es dauert 2W4+4 Stunden die Hangars zu erreichen – außer die SC haben eine Möglichkeit, sich schneller zu bewegen als mit ihrer normalen Geschwindigkeit an Land, z. B. Mit einer magischen Bewegungsrate für Zauber von 18 m oder mehr. Die SC können die Türen beider unbesetzter Hangars von außen öffnen, wie bei Bereich D1 beschrieben.

ANDERE TORE

Es ist denkbar, dass eine intakte Kontrolltafel in einer der anderen Zentraleinrichtungen auf den übrigen Kontrollmonden gefunden werden kann. Diese Areale zu erkunden, würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, aber du kannst die Karte für Bereich D auf Seite 26 als Karte für jede dieser Anlagen nutzen. Die SC müssen dort Schwerkraft, Beleuchtung und Sauerstoffver-

DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



DISRUPTIONSGRANATE

sorgung der Anlage selbst aktivieren und sich mit Robotern mit Fehlfunktionen oder ruhelosen Toten herumschlagen, je nachdem, wie du es ausgestalten möchtest. Holen die SC eine Kontrolltafel von einer der anderen Einrichtungen, müssen sie sich wahrscheinlich sämtlichen Kultanhängern, die Null-9 noch geblieben sind, in einer großen Konfrontation stellen oder in einem weiteren Raumkampf mit anschließendem Enterkommando.

D. ZENTRALEINRICHTUNG

Die Zentraleinrichtung auf dem Kontrollmond um Tor 2 ist weit unter der Oberfläche des Planetoiden und gewährte den Kischali-Wächtern Zugang zu einem Teil des Tunnels, der durch die Welt verläuft. Zwei Kischalis reisten einmal im Monat zu jeder Zentraleinrichtung, um mit Hilfe der Computersysteme eine physische Überprüfung durchzuführen. Gab es irgendwelche Notfälle, wurden natürlich weitere Besuche nötig. Während der letzten Jahre, in denen das Tor der Zwölf Sonnen noch von lebenden Wesen bemannt wurde, benutzten einige Kischali-Wissenschaftler diese Zentraleinrichtung, um eigene Forschungen zu betreiben, besonders darüber, wie die Gravitation des Systems Lebewesen beeinflusst. Obwohl die Anlage nicht über Schlafquartiere verfügt, ruhten sich diese ehrgeizigen Wissenschaftler im Labor oder im Hangar aus.

Schwerkraft, Beleuchtung und Sauerstoffversorgung sind in einer Zentraleinrichtung abgeschaltet, wenn sie sich nicht in Benutzung befindet. Seit die künstlichen Intelligenzen von den Kischalis vor Jahrtausenden eingesetzt wurden, hat niemand mehr einen Fuß in diese Einrichtungen gesetzt, bis Null-9 und der Verzweifelte Hunger ankamen. Der Degenerator Zaz war binnen kurzer Zeit in der Lage, die Systeme zu aktivieren, und begann daran zu arbeiten, die Kontrolle über die hiesigen Wartungsroboter zu erlangen. Wenn die SC ihr Schiff in einem der unbesetzten Hangars landeten, ist Null-9 kurz davor, ihr Ziel zu erreichen, dank einiger Roboter, die in den Schacht geschickt wurden, um eine Kontrolltafel zu bergen, die nicht von den technomagischen Maschinen benutzt wird, welche den kosmischen String im Zentrum des Planeten halten.

Inzwischen hat Null-9 die letzte Botschaft des Geiferers erhalten und ist sich darüber im Klaren, dass sie den SC jeden Moment gegenüberstehen könnte. Sie hat einigen ihrer Kultanhänger befohlen, den Korridor zwischen dem Zugang zum Kern und ihrem Shuttle zu verteidigen, in der Hoffnung, dass sie

schnell verschwinden kann, sobald sie eine Kontrolltafel in den Händen hat.

Sofern es nicht anders beschrieben wird, haben die Bereiche dieser Anlage die folgenden Eigenschaften.

Computer: Die Computer der Zentraleinrichtung benutzen dieselbe Programmierung wie im Kontrollzentrum. Inzwischen sollten die SC die fremdartige Logik hinter der Kischali-Programmierung geknackt haben (siehe S. 14), aber falls nicht (oder falls sie kein Kischalisch verstehen), sind die SG aller Fertigkeitswürfe, um die Computer der Anlage zu hacken, um 10 erhöht.

Türen: Die Türen in der Anlage sind unverschlossen. Man öffnet sie, indem man auf eine dreieckige Kontrolltafel in der Mitte jeder Tür drückt. Wird eine Tür geöffnet, gleitet sie zu einer Seite. Danach bleibt die Tür für 1 Minute offen, bevor sie sich automatisch wieder schließt. Um eine Tür zu blockieren, egal ob im geöffneten oder geschlossenen Zustand, braucht man einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 17; dies kann auch mittels Hacken erreicht werden (siehe „Computer“, oben). Die Türen bestehen aus einer Art verstärktem Kunststoff und sind ca. 5 cm dick (Härte 8, TP 50, Zerschlagen SG 20).

Beleuchtung: Reihen von Deckenleuchten, die ein grelles Licht abgeben, erhellen die meisten Bereiche. Das Licht hier ist weißer und heller als im Kontrollzentrum von Tor 1. Erhalten die SC Administratorzugriff zum Computersystem des Kontrollzentrums, können sie den Helligkeitsgrad der Beleuchtung in jedem Raum verändern, Türen per Fernsteuerung öffnen und schließen, und sie erhalten Zugriff auf antike Informationen über die genetischen Experimente, die hier durchgeführt wurden.

Benutze die Karte auf S. 26 für die folgenden Bereiche.

D1. LEERE HANGARBUCHTEN

Die beiden mit **D1** markierten Bereiche sind in ihren Funktionen identisch.

Ein paar Staubkörner schweben durch dieses kavernenartige Dock. Seine Wände sind aus einem unbekannten Metall gefertigt ohne das kleinste Anzeichen von Nieten oder Schweißnähten. Gegenüber einem Paar schiffsgrößer Türen befindet sich ein kleines Paar konvexer Türen.

Während sich im Bereich **D2** zurzeit das Shuttle der Kultanhänger befindet, sind diese beiden Hangars unbenutzt. Die großen Hangartüren schließen sich so lange nicht, bis ein Raumschiff vollständig auf dem Boden gelandet ist. Dann wird ein Druckausgleich durchgeführt und das Dock wieder mit atembarer Atmosphäre gefüllt. Die Türen öffnen sich wieder, sobald ein Schiff im Inneren abhebt und die internen Sensoren festgestellt haben, dass sich keine Lebewesen mehr im Dock befinden.

Eine kleinere Luftschleuse ist in die Hangartore eingebaut und ist groß genug, um 4 mittelgroße Kreaturen oder eine große Kreatur aufzunehmen. Die Luftschleuse kann von jedem mit dem richtigen Sicherheitsausweis geöffnet werden, da diese aber zusammen mit der Kischali-Zivilisation verloren gingen, muss einem SC ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 28 gelingen, um die Luftschleuse von einer der beiden Seiten zu bedienen. Ist der SC einmal drinnen, kann die Schleuse ohne Probe bedient werden.

Wenn die SC einen der beiden Hangars betreten (entweder mit einem Raumschiff oder zu Fuß), alarmieren die Computer der Anlage die Anhänger des Verschlingerkults. Sie bereiten sich auf die Ankunft der SC vor (siehe Bereiche **D4** und **D5**).

D2. RAUMFÄHRENHANGAR (HG 9)

Das Dock, in dem sich die Raumfähre des Verzweifelten Hungers befindet, ist identisch mit den beiden anderen. Eine kleine Rampe, die in das Innere des Schiffs führt, wurde ausgefahren gelassen, für den Fall, dass Null-9 und der Rest ihrer Mannschaft schnell abfliegen wollen.

Kreaturen: Zwei der Entropieschattenbruten und zwei von den Degeneratoren modifizierte Wartungsroboter wurden hier stationiert, um das Schiff zu bewachen. Die beiden Roboter flankieren die Rampe des Schiffes, während die Entropieschattenbruten sich im Shuttle versteckt halten, bis der Kampf beginnt.

ENTROPIESCHATTENBRUT (2)

HG 5

EP je 1.600

HP je 65 (s. S. 55)

TAKTIK

Im Kampf Die Entropieschattenbruten versuchen, in der Hülle des Schiffes versteckt zu bleiben, bis die Roboter den Kampf begonnen haben, woraufhin sie versuchen, die SC in die Zange zu nehmen und ihre Angriffe wenn möglich auf Zauberer zu konzentrieren.

Moral Sobald mindestens ein Roboter zerstört ist und beide Entropieschattenbruten verwundet sind, versucht eine der beiden den Liftschacht hinab aus dem Hangar zu fliehen, wobei sie alle Kultanhänger warnt, die ihr auf dem Weg zu Null-9 in Bereich **D11** begegnen. Die andere Brut bleibt zurück, um die SC von der Verfolgung abzuhalten und kämpft bis zum Tode.

MODIFIZIERTE WARTUNGSROBOTER (2)

HG 6

EP je 2.400

HP je 80 (s. S. 21)

TAKTIK

Im Kampf Die Roboter sind programmiert, jede Kreatur anzugreifen, die nicht zum Verzweifelten Hunger gehört.

Moral Da sie keine Möglichkeiten zur Selbsterhaltung haben, kämpfen die Roboter bis zu ihrer Zerstörung.

Entwicklung: Falls du Spielwerte für die Raumfähre benötigst, benutze die für den Ringwerke Wanderer (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 310). Zaz hat jedoch einige Sicherheitsmaßnahmen auf dem Schiff installiert, damit niemand einfach so davonfliegen kann. Nur Xix, Zaz und Null-9 können dank einiger biometrischer Sperren auf die Schiffssysteme zugreifen. Wegen einiger Anti-Hacking-Systeme und eigener Modifikationen des Ysoki, ist der SG für den Fertigkeitswurf für Computer 35, um diese Sperren zu umgehen. Zusätzlich löst jeder, dessen Fertigkeitswurf für Computer zu diesem Zweck scheitert, eine Gegenmaßnahme aus, welche demjenigen einen starken Stromstoß versetzt und 8W6 elektrischen Schaden verursacht (Reflex gegen SG 20 halbiert den Schaden). Wenn sie aktiviert wird, lässt die Gegenmaßnahme auch einen Teil der internen Schaltkreise durchbrennen, weshalb weitere Fertigkeitswürfe für Computer, um das System zu hacken, einen Malus von -4 erhalten; hebt das Schiff in diesem Zustand ab, beginnen die Sensoren mit dem kritischen Schadenszustand Gestört. Dieser Schadenszustand kann auf dem üblichen Wege behoben werden (10 Minuten Arbeit und ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15).

D3. SCHWEBELIFTE

Nähert man sich den konvexen Türen am anderen Ende des Hangars, öffnen sie sich automatisch und geben den Blick auf eine Liftkabine mit 9 m Durchmesser frei. Jeder dieser Schwebelifte hat innen einfache Steuerelemente: zwei blau leuchtende, vertikal angeordnete Knöpfe. Wird der untere Knopf gedrückt, während sich der Lift auf Höhe der Hangars befindet, fährt die Kabine ca. 60 m nach unten; dort angekommen, öffnen sich die Türen zum entsprechenden Bereich hin (entweder **D4** oder **D5**). Wird auf Höhe der Hangars der obere Knopf gedrückt, öffnen sich die Türen. Entsprechend fährt der Lift nach oben, wenn auf der unteren Etage der obere Knopf gedrückt wird, und der untere Knopf öffnet die Türen. Der Lift benötigt pro Strecke 90 Sekunden.

Sobald der Lift benutzt wurde, bleibt die Kabine in ihrer aktuellen Position, bis sich eine Kreatur der Kategorie Klein oder größer den Türen von einer der beiden Etagen nähert. Nähern sich die SC einer Tür, während der Lift nicht auf ihrer Etage ist, muss der Lift erst zu ihnen hinauf bzw. herab fahren, was die übliche Zeit in Anspruch nimmt.

D4. EMPFANGSKOMITEE (HG 9)

Obwohl zwei Bereiche auf der Karte mit **D4** bezeichnet werden, findet die Begegnung mit den Kultmitgliedern des Verzweifelten Hungers ausschließlich auf derselben Seite der Anlage statt, auf der die SC ihr Raumschiff andockt haben. Die beiden mit **D4** markierten Bereiche sind identische Spiegelbilder.

Glatte graue Wände und helle Beleuchtung unterstreichen die runden Konturen dieses Eingangsbereichs mit seiner neun Meter hohen Decke. Der Raum öffnet sich zu einem größeren Bereich, direkt gegenüber der konvexen Lifttüren.

Dieser Raum, wie auch alle anderen auf dieser Ebene der Anlage, wurde aus dem massiven Fels des Planeten gehauen und mit Platten einer nahezu unzerstörbaren Kischali-Legierung verstärkt. Da die Anlage über Jahrtausende unbenutzt war, hat der Mangel an Atmosphäre geholfen, die Farbe an den Wänden und die Beleuchtung intakt zu halten. Dies erweckt den Eindruck, als ob die Anlage erst vor einigen Jahrzehnten erbaut worden wäre und nicht etwa vor Tausenden von Jahren. Der einzige Hinweis für das tatsächliche Alter der Einrichtung ist der abgestandene Geschmack der Luft.

Kreaturen: 2 Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers halten hier die Stellung, während die Entropieschattenbrut die Nachhut bei **D5** vor den Eindringlingen warnt.

ENTROPIE-SCHATTENBRUT

HG 5

EP 1.600

HP je 65 (siehe S. 55)

TAKTIK

Im Kampf Die Brut schlüpft davon, um die Kultanhänger im Bereich **D5** zu warnen und sich dort am Kampf zu beteiligen.

Moral Werden die Trefferpunkte der Brut während des Kampfes in **D5** auf weniger als 20 TP reduziert, versucht sie zu fliehen und Null-9 in Bereich **D11** zu warnen.

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES

AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KULTMITGLIEDER DES VERZWEIFELTEN HUNGERS (2)

HG 7

EP je 3.200

HP je 105 (s. S. 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kultmitglieder machen sich bereit, auf die SC zu schießen, sobald sich die Türen des Fahrstuhls öffnen.

Im Kampf Die Kultmitglieder greifen die SC mit unaufhaltsamer Entschlossenheit an.

Moral Die Kultmitglieder kämpfen bis zum Tode.

D5. NACHHUT (HG 10)

Die Decke wölbt sich hier zu einer Höhe von fast fünfzehn Metern, und im Scheitelpunkt hängt eine leuchtende Kristallpyramide, die den Raum in helles Licht taucht. Eine Reihe umgekippter Tische und robuster Kisten bilden eine provisorische Barrikade, die einen großen Teil des nördlichen Bereichs abriegelt, inklusive einem Paar glänzender gewölbter Türen. Breite Gänge führen nach Osten und Westen, und eine breite Treppe führt nach Süden. Eine abschüssige Rampe ist von der Treppe durch eine niedrige Trennwand abgetrennt.

Dieser Bereich hat dieselben glatten grauen Wände wie in Bereich **D4**, und die dramatische Beleuchtung erweckt den Eindruck, dass dies als imposanter Eingang gedacht war.

Kreaturen: Zwei Rasende des Verzweifelten Hungers (Anhänger des Verschlingerkults, die noch stärker als die üblichen Gläubigen auf Mord und Zerstörung spezialisiert sind), sind hier in Stellung, um den Eingang zum Hangar mit ihrer Raumdrehung zu beschützen. Sie haben aus dem hiesigen Arsenal Kischali-Granaten geplündert und sind begierig sie einzusetzen. Im Gegensatz zu den Kultmitgliedern, denen die SC bereits begegnet sind, sind die zwei Rasenden durch die räumliche Nähe zu Deldreg dem Metzger zu größerer Disziplin angespornt. Sie benutzen die Barrikade, um teilweise Deckung zu haben und bleiben in diesen relativ sicheren Positionen, bis sich die Situation ändert, selbst dann, wenn von Bereich **D4** Kampfplärm zu hören ist.

RASENDE DES VERZWEIFELTEN HUNGERS (2) HG 8

EP je 4.800

Menschliche Agenten

CB mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +8; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP JE 115

ERK 20; KRK 21

REF +10; WIL +11; ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Unglaubliche Reflexe

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; Klettern 9 m; Schwimmen 9 m

Nahkampf Taktisches Messer +17 (2W4+12 H)

Fernkampf Liquidierer-Desintegratorpistole +17 (1W10+8 Sre) oder

Disruptionsgranate +17 (Explosion [6 m; 2W10 Sch plus Wankend; SG 18])

Angriffsfähigkeiten Dreifachangriff, Schwächender Trick, Tückischer Angriff +4W8

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Runde werfen die Rasenden ihre gerade gefundenen Disruptionsgranaten. Solange ihre Barrikade noch steht, bleiben sie hinter ihrer Deckung und versuchen jede Runde Tückische Angriffe mit ihren Pistolen. Sobald die SC die Barriere durchbrechen, beginnen die Rasenden vorzurücken und sich um die Helden herum zu bewegen, wobei sie sich auf das Talent Beweglichkeit und den Agentenrick Listiger Schütze verlassen, um Gelegenheitsangriffe zu verhindern. Sie rufen Deldreg zu, für einen möglichen Angriff bereit zu sein, falls die Eindringlinge zu gewinnen scheinen.

Moral Sollte einer der Rasenden fallen, versucht der andere zu Bereich **D6** durchzubrechen, um Deldreg auf seiner Position zu unterstützen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +22, Athletik +22, Einschüchtern +22, Heimlichkeit +17, Steuerung +17, Überlebenskunst +17

Talente Beweglichkeit

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Agentenricks (Listiger Schütze), Spezialisierung (Teufelskerl)

Ausrüstung Verbessertes Laschunta-Tempgewebe (schwarzes Kraftfeld [TP 10]), Disruptionsgranate (siehe S. 39), Liquidierer-Desintegratorpistole (*Starfinder-Abenteuerpfad #2: Der Tempel der Zwölf* S. 52) mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktisches Messer

D6. KREUZUNG (HG 9)

Am Ende der Treppe, die aus dem Norden herabführt, befindet sich eine breite Kreuzung. Korridore führen nach Osten und Westen, während große graue Doppeltüren nach Süden führen. Einige Abschnitte des Bodens weisen lange Furchen auf.

Kurz nach ihrer Ankunft begannen die Mitglieder des Verzweifelten Hungers aus Langeweile, mit ihren Waffen den Boden zu bearbeiten. Sobald sie dies sah, gab Null-9 ihnen schnell Aufgeben, um sie beschäftigt zu halten.

Kreatur: Da er ein Rasender ohne Gleichen ist, genießt Deldreg der Metzger die Bewunderung und den Respekt vieler anderer Kultanhänger. Selbst außerhalb seiner allgegenwärtigen Servorüstung ist der Zwerg knallhart und unglaublich skrupellos. Er tötet mit grimmiger Zielstrebigkeit, trinkt mit Begeisterung und weicht keinem Kampf aus. Dabei ist er allerdings weder dumm noch überstürzt. Von Null-9 bekam er den Befehl, die Position zu halten und tut dies selbst dann, wenn er Kampfplärm aus den angrenzenden Bereichen hört (besonders Bereich **D5**).

Sobald die SC Deldreg zum ersten Mal erblicken (wahrscheinlich, wenn sie die Treppe herabkommen), lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

Eingehüllt in eine ramponierte Servorüstung steht ein mit Narben übersäter knorriger Zwerg in der Mitte der Kreuzung. Er knirscht mit den Zähnen, in seinem Mund steckt eine ausgefranste Zigarre und kleine Tabakflocken fallen seinen un-

gepflegten Bart hinab. Er hat ein verbessertes Maschinengeschütz an seine Schulter gestützt, bereit einen tödlichen Kugelhagel zu loszulassen.

„Bereit zu tanzen?“ Die Stimme des Zwerges grollt, ein Hauch Sarkasmus schwingt in der Frage mit. „Hab bisher nichts als Metallklumpen, komische Pflanzen und Leute aus Licht gesehen, seit wir im System angekommen sind. Und ich brauche unbedingt ein Tänzchen.“

Egal wie die SC ihm antworten, Deldreg lässt seine schultergestützte schwere Waffe drauflos hämmern.

DELDREG DER METZGER

HG 9

EP 6.400

Zwergischer Soldat

CB mittelgroßer Humanoider (Zwerg)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP 145

ERK 22; KRK 25

REF +9; WIL +10; ZÄH +11; +2 gegen Gifte, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Resistenzen Kälte 5; Verteidigungsfähigkeiten langsam aber beständig

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +21 (2W8+20 W)

Fernkampf Verbessertes Maschinengeschütz +18 (2W12+9 S)

Angriffsfähigkeiten Angestammte Feinde, Kampfstile (Kampftitan, Sturmwind)

TAKTIK

Im Kampf Der Zwerg nutzt die Vorteile seiner Servorüstung voll aus, indem er üblicherweise mit dem Automatikfeuer des Maschinengeschützes eine Schneise reißt, bevor er in den Nahkampf geht und kraftvolle Schläge gegen alle erreichbaren Ziele austeil.

Moral Fallen seine Trefferpunkte auf 40 oder weniger, zieht er sich an Null-9s Seite in Bereich **D11** zurück und hilft ihr, falls nötig, mit der Raumfähre zu entkommen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Athletik +22, Einschüchtern +17

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Andere Fähigkeiten Steingespür

Ausrüstung Kampfharnisch (Mk 1 Thermalregulator), Verbessertes Maschinengeschütz mit 100 Schuss Munition für Schwere Waffen, Credstick (4.000 Crediteinheiten)

D7. ROBOTERLAGER (HG 11)

Diese geräumige Kammer enthält drei große Gestelle mit verschiedenen abgeschalteten Robotern. Im Zentrum des Raums blinkt eine freistehende Kontrolltafel ruhig vor sich hin. Ein breiter Korridor führt nach Osten hinaus.

Die kischalischen Wächter benutzten die Kontrollkonsole in der Mitte, um die hier gelagerten Ersatzroboter zu aktivieren. Die Wartungsroboter wurden nur selten irreparabel beschädigt, weshalb diese Ersatzroboter nicht oft benutzt wurden. Als die künstlichen Intelligenzen Osteth und Eltreth die Kontrolle über die Megastruktur übernahmen, wurde der Raum noch weniger benutzt.

Kreaturen: Sobald der Ysoki-Degenerator diesen Raum sah, leuchteten seine Augen auf. Null-9 war bisher nicht in der Lage, ihn von diesem Ort loszueisen, und hat zwei Kultmitglieder bei ihm gelassen, um aufzupassen, während sie weiter nach einer Kontrolltafel sucht.

Zaz hat die meiste Zeit hier mit dem Versuch verbracht, die Ersatzroboter zu aktivieren, in der Hoffnung, dass ihre Programmierung nicht die Autonomiesubroutinen enthalten würde, die Osteth den anderen Robotern verliehen hat. Obwohl er und seine Schwester (hauptsächlich seine Schwester) damit erfolgreich waren, eine Handvoll dieser Roboter zu modifizieren, will Zaz eine größere Armee erschaffen, für den Fall, dass die nicht korruptierte K.I. wieder die Kontrolle erlangt. Der Ysoki weiß, dass es letztendlich unnötig ist, weiter daran herumzufummeln: Sobald Null-9 an die benötigte Kontrolltafel gelangt, werden sie zum Kontrollzentrum bei Tor 1 zurückkehren, um die ultimative Massenver-



DELDREG DER METZGER

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES

AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

nichtungswaffe freizusetzen und die Galaxis zu verwüsten. Bis dahin ist Zaz allerdings glücklich damit, herumzubasteln.

Wenn Zaz und die Kultanhänger den Kampfärm aus Bereich **D6** hören, laufen sie nicht los, um dem Zwerg Deldreg zu helfen. Zaz tippt weiter auf der Konsole herum, obwohl er weiß, dass er keine Chance auf Erfolg hat, und die Kultmitglieder beziehen Stellung zu beiden Seiten des Eingangs, bereit jeden SC aus dem Hinterhalt anzugreifen, der den Raum betritt.

KULTMITGLIEDER DES VERZWEIFELTEN HUNGERS (2)

HG 7

EP je 3.200

HP je 105 (siehe S. 15)

TAKTIK

Im Kampf Die Kultmitglieder greifen die SC im Nahkampf an, um ihren Degenerator zu beschützen. Sofern sie keine anderen Befehle erhalten, bleiben sie an Zaz' Seite.

Moral Die Kultmitglieder kämpfen bis zum Tode.

ZAZ

HG 9

EP 4.800

Ysoki-Mechaniker

CB Kleiner Humanoider (Ysoki)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17



VERTEIDIGUNG

TP 135

ERK 22; KRK 23

REF +10; WIL +10; ZÄH +10

Resistenzen Feuer 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 9 m (Jetpack, durchschnittlich)

Nahkampf Schockstab +17 (3W4+11 W; Krit Wankend [SG 18])

Fernkampf Schwache Disruptionspistole +19 (2W6+9 Sch; Krit Wankend [SG 18])

Angriffsfähigkeiten Überlasten (SG 18), Zielverfolgung, Zweifache Zielverfolgung

TAKTIK

Im Kampf Während Zaz den Kampf lieber vermeiden würde, zögert er doch nicht, seine Pistole auf jede Kreatur abzufeuern, die ihn bedroht. Wenn möglich vermeidet er den Nahkampf.

Moral Sollten seine Trefferpunkte unter 50 fallen, versucht Zaz zu Null-9 in den Bereich **D11** zu fliehen, wofür er den Kultmitgliedern befiehlt, seinen Rückzug zu decken. Wird er in die Enge getrieben oder gefangen, verspricht er, die SC zu seiner Anführerin zu führen, wendet sich aber sofort gegen die SC, sobald er bei Null-9 ist.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Computer +17, Einschüchtern +22, Fingerfertigkeit +22, Heimlichkeit +22, Motiv Erkennen +17, Technik +22, Überlebenskunst +17

Sprachen Gemeinsprache, Ysokisch

Sonstige Fähigkeiten Backentaschen, Distanzhacken (SG 18), Drahtloses Hacken, Künstliche Intelligenz (Exokortex), Mechanikertricks (Energieschild [15 TP, 9 Minuten], Energiewiderstand), Spezialisiertes Handwerkszeug (Datenpad), Tatkraft, Wunderwiker 1/Tag

Ausrüstung L-Anzug (Atemfilter, Jetpack), Schwache Disruptionspistole mit 2 Kischali-Batterien (siehe S. 41; je 20 Ladungen), Datenpad, Credstick (5.000 Crediteinheiten)

D8. UNSELIGES GEFÄNGNIS (HG 12)

Obwohl sie über das gleiche dreieckige Bedienfeld verfügt wie andere Türen, öffnet sich diese Tür nicht, wenn man den Knopf drückt. Dieser blinkt stattdessen rot. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25, kann er die Abdeckung des Feldes entfernen und die Drähte neu verkabeln, um die Tür zu öffnen.

Diese kreisrunde Kammer hat kahle weiße Wände, die nur gelegentlich von rechteckigen Umrisse in der Nähe des Bodens und etwa auf Hüfthöhe durchbrochen werden. Das Licht über euren Köpfen summt ohne Unterlass.

Diese Kammer diente als Einzelpersonen-Waschraum für die Kischali-Wächter, die hier arbeiteten, bei dem Waschbecken, Toilette und andere sanitäre Anlagen auf Berührung aus den Wänden fahren. Die Tür kann von außen nur geöffnet werden, wenn der Waschraum unbesetzt ist. Die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers haben sich mit dem Raum nicht weiter aufgehalten, als sie die Tür nicht sofort öffnen konnten.

Kreatur: Als die lebenden Kischalis das Tor der Zwölf Sonnen verließen, wurde ein unglücklicher Wächter namens Abneth in diesem Waschraum eingesperrt. Seine Hilferufe blieben durch einen blinden Fleck in den Sicherheitsanlagen der Einrichtung selbst von den Künstlichen Intelligenzen ungehört. Abneth starb allein und verängstigt; kurz darauf erhob er sich wieder als Ausgesetzter, einer besonders einsamen untoten Kreatur. Noch immer unfähig sich aus seinem Gefängnis zu befreien, glitt der untote Abneth während der letzten Jahrtausende in eine Art Starre. Erzeugen die SC außerhalb der Türen des Waschraums nun irgendeine Art von Geräusch (z. B. indem sie die Abdeckung öffnen), erhebt sich Abneth aus seinem Schlummer und beginnt an die Tür zu hämmern.

Öffnen die SC den Waschraum, stürzt Abneth plötzlich hervor und greift die erste lebendige Kreatur auf seinem Weg an. Abneth erscheint als eingefallener, ausgetrockneter Kischali, der saubere weiße Roben trägt, die im Laufe der Zeit ins Grau übergegangen sind.

ABNETH

HG 12

EP 25.600

Kischali-Ausgesetzter (*Starfinder Alien-Archiv* S. 76)

NB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Blindsight (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +27

VERTEIDIGUNG

TP 185

ERK 26; **KRK** 27

REF +11; **WIL** +17; **ZÄH** +17

Immunitäten wie Untoter

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Monofilamentdolch +23 (4W4+20 H)

Angriffsfähigkeiten Würgegriff (SG 21, 2W12+20 W, 1W4 KO-Schaden)

TAKTIK

Im Kampf Abneth ist ein sehr direkter Kämpfer. Er versucht, diejenigen zu erwürgen, die er erfolgreich packen kann und greift auf seinen Dolch zurück, falls dieses Manöver nicht funktioniert.

Moral Nach Jahrtausenden, die er eingesperrt war, will Abneth nur noch töten bis er zerstört oder befreit wird.

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +5; **KO** –; **IN** +4; **WE** +0; **CH** +0

Fertigkeiten Biowissenschaften +22, Computer +27, Heimlichkeit +27, Medizin +22, Naturwissenschaften +27, Technik +27

Sprachen Kischalisch

Andere Fähigkeiten Lebenserhaltung sabotieren, Nicht lebend

Ausrüstung Kischalische Holorüstung II (wie Truppen-Hartlichtrüstung), Monofilamentdolch

D9. MERKWÜRDIGE MENAGERIE (HG 12)

Schauen die Helden vom Korridor aus in diesen Raum, ist er dunkel bis auf ein kleines rotes Lämpchen, das auf einer im Standby befindlichen Kontrolltafel an der gegenüberliegenden Wand blinkt. Sobald die SC die Türschwelle überschreiten, aktiviert ein Bewegungssensor in der Decke die Lampen.

Zwei mit fremder Schrift bedeckte, durchsichtige Flächen hängen an den Wänden in der Nähe der einzigen Tür, die aus diesem Raum führt. Eine Computerkonsole steht am entgegengesetzten Ende des Raums. Die wichtigsten Merkmale des Raums sind zwei undurchsichtige zylindrische Kraftfelder in der Nähe der Wände, jedes etwa drei Meter im Durchmesser.

Als das Tor der Zwölf Sonnen noch von lebenden Wesen besetzt wurde, verfolgten einige Kischali-Wächter ihre eigenen Projekte während ihrer Schichten in der Megastruktur. Laboratorien wie dieses existieren auf vielen Kontrollmonden; dieses hier war dafür bestimmt, die Effekte der Gravitationsanomalien des Systems auf andere Kreaturen zu erforschen.

Untersucht ein SC die Konsole und legt erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 ab, stellt er fest, dass die beiden Energiezylinder als Stasisfelder für zwei lebende Kreaturen dienen. Übertrifft das Ergebnis den SG um 5 oder mehr, kann der SC ebenfalls feststellen, dass die Kreaturen Große Monströse Humanoiden mit klingenartigen Armen sind. Ein SC, der Kischalisch versteht, kann die Schrift auf den glasartigen Flächen in der Nähe des Ausgangs lesen; sie sind voller Notizen und Formeln. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Biowissenschaften oder Naturwissenschaften gegen SG 25 kann ein SC erkennen, dass es sich sowohl um Gravitationsgleichungen als auch biologische Prozesse handelt. Allerdings sind die Notizen unvollendet.

Kreaturen: Die letzten Experimente der Wissenschaftler wurden an zwei Kreaturen durchgeführt, die aus den Bergregionen des Kontrollmondes von Tor 1 hierher transportiert worden waren. Als Psitherien bekannt, haben diese insektenartigen Humanoiden ein Schwarmbewusstsein, welches ihnen dabei hilft, ihre Beute zu verfolgen. Ihre Arme enden in bössartigen, klingenartigen Fortsätzen, die zu schrecklichen Blutungen führen können. Die Kischali-Wissenschaftler wollten wissen, welche Effekte hohe Gravitation auf ihre Exoskelette hat, aber sie beendeten ihre Arbeit nicht und ließen die Kreaturen achtlos in permanenter Stasis, als sie das System für immer verließen. Da die Kraftfelder nur wenig Energie verbrauchen, sahen Osteth und Eltreth keine Notwendigkeit sie abzuschalten.

Während die Kultmitglieder des Verzweifelten Hungers die Anlage durchsuchten, konnte Zaz nicht widerstehen, ein wenig an den Stasisfeldern herumzuspielen. Er programmierte die Konsole schnell um, so dass die nächste Person, die darauf zugreift, sofort für die Abschaltung der Stasisfelder sorgt.

Verwirrt und desorientiert von ihrer Umgebung und noch immer voller Schmerzen, welche ihnen die Experimente der Kischalis vor langer Zeit zugefügt haben, greifen die Psitherien alle Kreaturen im Raum an.

PSITHERIEN (2)

HG 10

EP je 9.600

Variante Schwarm-Drescherfürst (*Starfinder Alien-Archiv* S. 34)

CB Großer Monströser Humanoide

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Blindespür (Vibration) 9 m;

Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

TP JE 165

ERK 23; **KRK** 25

REF +14; **WIL** +11; **ZÄH** +14

Immunitäten Furchteffekte, Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** Schwarmverstand

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES

AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

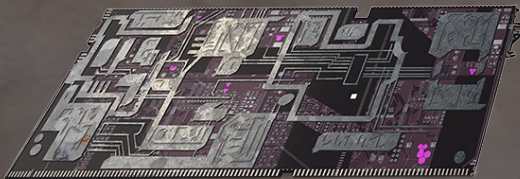
FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KISCHALI-KONTROLLTAFEL

Auf den ersten Blick wirkt eine Kischali-Kontrolltafel lediglich wie eine Platte aus einem matten grauen Metall und Keramik, etwa einen knappen Meter lang und 30 Zentimeter breit. Bei genauerer Untersuchung stellt sich heraus, dass sie von ungewöhnlichen Schaltkreisen durchzogen ist, die verschiedene dreieckige Muster bilden. Wird eine Kontrolltafel in das richtige Gerät auf einem der vielen Kontrollmonde des Tores der Zwölf Sonnen eingesetzt, wirkt die Firmware in seinen Schaltkreisen im Zusammenspiel mit der Firmware anderer Kontrolltafeln, um die Gravitationspulse zu regulieren, die von den zwölf kosmischen Strings der Struktur produziert werden. Obwohl eine Kontrolltafel nach genauen Spezifikationen verbunden sein muss, um zu funktionieren, kann jede Kontrolltafel in jeder der Zwölf Anlagen des Tores verwendet werden, ebenso kann eine einzelne Anlage noch immer funktionieren, wenn ein paar Kontrolltafeln fehlen. Die Ausnahme bildet das Hauptkontrollzentrum, in welchem ein vollständiger Satz funktionstüchtiger Kontrolltafeln installiert sein muss, um die Halbebene mit dem Stellardegenerator zu öffnen. Ein SC mit einer Hackerausrüstung mit Grad 4 oder höher kann auf die Firmware der Kontrolltafel mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 30 zugreifen. Das meiste, was der SC dort findet, sind esoterische Kommandoprozesse und technomagische Subroutinen, die selbst die erfahrensten Computertechniker verwirren können. Ein SC könnte eine Kontrolltafel mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs auf Computer gegen SG 35 umprogrammieren, z. B. indem er einen Virus darin versteckt, der den nächsten Computer infiziert, der versucht, darauf zuzugreifen.



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Fliegen 6 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Armklinge +23 (2W10+18 H; Krit Blutung 1W8)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Klingensturm

TAKTIK

Im Kampf Ein Psitherium schlägt nach dem ihm nächsten SC, wobei er seine Fähigkeit Klingensturm benutzt, wann immer es kann, um drei Angriffe als Vollen Angriff zu machen. Es setzt diese Art zu kämpfen fort, selbst wenn die Angriffe nicht regelmäßig treffen.

Moral Die wahnsinnigen Kreaturen kämpfen bis sie zerstört werden.

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +5; **KO** +3; **IN** -5; **WE** +1; **CH** -1

Fertigkeiten Akrobatik +19, Athletik +19 (Klettern +27), Heimlichkeit +24

Sprachen keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schwarmverstand (AF) Psitherien sind über eine Mischung aus Pheromonen, feinsten Antennen- und Gliederbewegungen, elektrostatischen Feldern und Telepathie miteinander zu einem einzelnen Schwarmverstand verbunden. Alle Psitherien innerhalb von 9 m zueinander kommunizieren ständig miteinander. Bemerkt ein Psitherium eine Gefahr, wird sie von allen bemerkt (eine solche Wahrnehmung kann sich unter passenden Umständen entlang einer „Kette“ von Psitherien bewegen und potenziell weit entfernte Psitherien alarmieren). Zusätzlich kann ein Psitherium, wenn es sich innerhalb von 9 m um ein weiteres Psitherium befindet, zweimal würfeln und das bessere Ergebnis für den Rettungswurf gegen geistesbeeinflussende Effekte verwenden.

Schätze: In einem unter der Computerkonsole versteckten Fach (Wahrnehmung SG 28) findet sich ein Schwaches Disruptionsgewehr (siehe S. 39) und eine Kischali-Batterie mit hoher Kapazität (siehe S. 41).

D10. ANTIKE WAFFENKAMMER

Die östlichen und westlichen Wände dieses langen Raums sind von leeren Waffenregalen gesäumt, während entlang der nördlichen und südlichen Wände Konturen von Rüstungen innerhalb aufgebrochener Vitrinen zu erkennen sind. Die Schubladen zweier Werkbänke in der Mitte der Kammer sind herausgerissen und ihr Inhalt – leere Ölkannister, winzige Schrauben und andere Teile rostigen Metalls – liegen auf dem Boden verteilt. Ein kleines Fach in der Ostwand steht offen, und im Westen befindet sich eine Tür.

Trotz der Tatsache, dass sich die Kischalis mit niemandem im Krieg befanden, als sie das Tor der Zwölf Sonnen erbauten, hielten sie die Anlagen immer mit Waffen und Rüstungen ausgestattet, für den Fall, dass die Megastruktur jemals von feindlichen Kräften überfallen werden sollte. Die Kischali-Wächter räumten die meisten Waffen, die in dieser Waffenkammer und -werkstatt aufbewahrt wurden, aus, als sie fortgingen. Die Kultmitglieder des Verzweifelte Hungers plünderten den Raum, als sie ihn entdeckten, und fanden ein paar Waffen, welche die Kischalis vergessen hatten.

Schätze: Obwohl die Kultanhänger eines der versteckten Fächer entdeckt haben, gibt es noch 5 weitere, die über den Raum verteilt sind. Jedes der Fächer kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 32 entdeckt werden. Das erste Fach enthält 5 Kischali-Batterien mit hoher Kapazität. Das zweite enthält eine Armatur mit 3 Temporal-Disruptionsgranaten. Im dritten finden sich 5 Disruptionsgranaten, das vierte enthält eine Schwache Disruptionspistole und das fünfte eine Starke Disruptionspistole. Diese Gegenstände sind ab Seite 38 beschrieben.

D11. ZUGANG ZUM KERN (HG 12+)

Dieser Raum summt vor Aktivität. Drei Kontrollkonsolen stehen am entgegengesetzten Ende des Raums, gegenüber einer Doppeltür im Norden. Auf den Konsolen blitzen Lichter in verschiedenen Farben auf, und gelegentlich lassen sie ein Piepsen hören. In der südlichen Wand befindet sich ein großes Fenster mit einer Art schimmerndem Eindämmungsfeld anstelle von Glas. Der riesige Tunnel, der sich durch das Herz des Planetoiden bohrt, ist durch das Fenster sichtbar. Die Wände dieses gewaltigen Zylinders sind von merkwürdigen Leitungen durchzogen und mit eigentümlicher Technik besetzt; zahllose Wartungsroboter, einige davon so weit entfernt, dass sie wie kleine Insekten aussehen, krabbeln über verschiedene Abschnitte der Maschinen, gelegentlich von einem Funken Elektrizität erhellt. Monitore säumen die Wände innerhalb des Raums, sie zeigen Nahaufnahmen der Roboter, die innerhalb des Schachtes arbeiten. Eine dieser Übertragungen verfolgt das Vorankommen von vier dieser Konstrukten, von denen eines ein gräuliches, rechteckiges Objekt trägt; diese Roboter scheinen mit größtmöglicher Geschwindigkeit zu einem bestimmten Punkt zu fliegen.

Die Kischali-Wächter des Tores nutzten diesen Bereich, um den Ablauf der kontinuierlichen Wartungsarbeiten der Maschinenanlagen zu überwachen, welche den kosmischen String dieses Planetoiden an Ort und Stelle halten. Eine Ansicht von jedem der Hunderten von Wartungsrobotern kann mit nur einigen wenigen Tastenbefehlen schnell auf einem der Monitore angezeigt werden. Das Eindämmungsfeld im südlichen Fenster verhindert, dass der Sauerstoff in das Vakuum des Tunnels entweicht, dennoch können die Wartungsroboter (und andere Kreaturen) problemlos hindurchgehen.

Kreaturen: Die Androidin Null-9 geht zwischen den Kontrollkonsolen und dem Eindämmungsfeld auf und ab. Obwohl ihre Augen kalt und ihre Bewegungen kontrolliert sind, zittert sie fast vor Erwartung. Wenn die SC den Raum betreten, spricht sie sie mit einer emotionslosen Stimme, in der ein leichtes elektronisches Rasseln mitschwingt.

„Ihr seid zu spät, Störenfriede. Das Ende ist nahe. Ich werde triumphieren. Ich bin die Auserwählte des Verschlingers, und ihr seid nur Insekten – rennt bedeutungslos herum, voller Ignoranz der absoluten Gewissheit.“

Damit senkt sie ihre Waffe und feuert.

Je nachdem, wie die Begegnungen in den anderen Bereichen der Anlage ausgefallen sind, könnte Null-9 in der Gesellschaft von Zaz, Deldreg oder beiden sein. Beide helfen ihrer Anführerin so gut sie können, wobei Zaz hinter einer der Kontrollkonsolen in Deckung geht, während Deldreg nach vorne stürmt, um mit seiner gepanzerten Faust auf die SC einzuschlagen. Es dauert 3 Runden vom Beginn des Kampfes, bis die 4 Wartungsroboter den Raum erreichen und direkt außerhalb des Eindämmungsfeldes erscheinen. In der vierten Runde bewegt sich der Roboter mit der Kontrolltafel, sobald er gemäß seiner Initiative an der Reihe ist, zu Null-9 und übergibt sie ihr. Von dem Moment an, da die Androidin die Kontrolltafel hat, ändert sich ihre Vorgehensweise.

MODIFIZIERTE WARTUNGSROBOTER (4) HG 6

EP je 2.400

HP je 80 (siehe S. 21)

TAKTIK

Im Kampf Nachdem sie Null-9 die geborgene Kontrolltafel ausgehändigt haben, beginnen die Roboter mit ihren Lasern auf die SC zu schießen, in dem Versuch, Null-9 den Weg frei zu schießen.

Moral Die Roboter kämpfen, bis sie zerstört werden.

NULL-9 HG 10

EP 9.600

Androiden-Gesandte/Soldatin

CB Mittelgroße Humanoide (Androide)

INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht ; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG TP 165

ERK 23; **KRK** 26

REF +10; **WIL** +11; **ZÄH** +12; +2 gegen geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m (Jetpack, durchschnittlich)

Nahkampf Waffensporne +19 (2W4+15 H)

Fernkampf Schwaches Disruptionsgewehr +22 (3W8+10 Sch; Krit Wankend [SG 17] oder

Temporal-Disruptionsgranate +22 (Explosion [6 m, 1 Runde Betäubt, SG 17])

Angriffsfähigkeiten Kampfstile (Scharfschütze), Konzentrierter Beschuss, Zielgenauigkeit des Scharfschützen

TAKTIK

Vor dem Kampf Null-9 aktiviert das Kraftfeld ihrer Rüstung.

Im Kampf Null-9 geht in der Nähe des Eindämmungsfeldes in Deckung und liefert sich mit den SC ein Feuergefecht, bis die Wartungsroboter mit der Kontrolltafel auftauchen. Sie vermeidet nach Möglichkeit den Nahkampf, stattdessen zieht sie es vor, dies möglichen Verbündeten im Raum zu überlassen. Sobald die Wartungsroboter da sind, befiehlt Null-9 ihnen die SC anzugreifen und wirft eine Temporal-Disruptionsgranate nach den Helden, in der Hoffnung, sie zu verlangsamen, während sie flieht.

Moral Wenn Null-9 die Kontrolltafel erhält, ihre Trefferpunkte auf 40 oder weniger fallen oder sie der Ansicht ist, dass ihre Mission in Gefahr ist, macht sie einen strategischen Rückzug zu ihrer Raumfähre. Sollte es so aussehen, als sei der Weg durch die Anlage versperrt, springt Null-9 durch das Eindämmungsfeld und benutzt ihr Jetpack, um an die Oberfläche des Planetoiden zu gelangen. Ist die Androidin aber umringt, kämpft sie bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +2; **KO** +2; **IN** +1; **WE** +3; **CH** +8

Fertigkeiten Akrobatik +19, Einschüchtern +24, Motiv Erkennen +19, Steuerung +19

Talente Schnelle Waffenbereitschaft

Sprachen Akitonisch, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Gefühlsarm, Improvisationen (Nicht ins Gesicht! [SG 17], Schneller Entmutigender Hohn), Konstruiert, Verbesserungssteckplatz (Jetpack)

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES

AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Ausrüstung Spezialisten-Widerstandsrüstung (Waffensporne [Taktisches Messer; *Starfinder Abenteuerpfad #2: Der Tempel der Zwölf* S. 53], Weißes Kraftfeld [15 TP]), Schwaches Disruptionsgewehr mit Kischali-Batterie (20 Ladungen; siehe S. 41), Temporal-Disruptionsgranaten (3; siehe S. 40), Credstick (10.000 Crediteinheiten)

Entwicklung: Gelingt es Null-9 aus dem Raum zu entkommen, könnte die Begegnung zu einer Verfolgungsjagd und Schießerei durch die Korridore der Zentraleinrichtung werden (oder vielleicht auch durch den Tunnel bis zur Oberfläche des Planetoiden).

Schafft Null-9 es zurück zu ihrer Raumschiff, rennt sie hinein und beginnt, die Schubdüsen vorzubereiten, was 1 Minute dauert. Wenn Zaz bei ihr ist, befiehlt sie ihm, den Lift zu sabotieren, in der Hoffnung, ihnen genug Zeit zu erkaufen, um zurück zum Kontrollzentrum von Tor 1 zu gelangen. Ein SC kann den Lift mittels eines Fertigkeitswurfes für Technik gegen SG 30 reparieren, der Versuch dauert 1 Minute.

Es dauert 3 zusätzliche Runden, bis sich die Hangartüren vollständig geöffnet haben, aber nur, wenn sich keine Lebewesen mehr im Hangarbereich befinden (anstatt in der Raumschiff). Zaz kann dieses Sicherheitsprotokoll umgehen, aber wenn Null-9 allein ist, benutzt sie die Laserkanonen des Shuttles für die Tore; sie muss im Laufe von 3 Runden dreimal schießen, um sie völlig aufzusprengen. Wenn eines von beidem beginnt, fängt die Atmosphäre an aus dem Dock zu entweichen. Jede Kreatur, die noch im Hangar ist, muss jede Runde einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für entweder Akrobatik oder Athletik gegen SG 35 ablegen, um nicht 3W10 Meter in Richtung der Tore gezogen zu werden. Wird eine lebende Kreatur aus dem Hangar gerissen, erhält sie sofort 3W6 Wuchtschaden (kein Rettungswurf), da sie an Türen und Wände aufprallt, während sie heraus gesogen wird. Sofern sie keinen Schutz gegen einen Aufenthalt im Vakuum hat, beginnt sie nun zu ersticken und nimmt jede nachfolgende Runde 1W6 Wuchtschaden (kein Rettungswurf). Ungeschützte Lebewesen, die sich noch immer im Hangar befinden, wenn die Türen vollständig geöffnet sind, leiden ebenfalls unter Erstickung (nehmen aber keinen Schaden durch Aufprall).

Gelingt Null-9 die Flucht aus der Zentraleinrichtung, fliegt sie zurück zum Kontrollzentrum von Tor 1. Dies könnte zu einem weiteren Raumkampf führen; benutze die Spielwerte für einen Ringwerke Wanderer (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 310) für die Raumschiff. Obwohl das Schiff der SC wahrscheinlich um Klassen besser ist als die Raumschiff des Verzweifelten Hungers, ist es Null-9s Ziel, den Kontrollmond um Tor 1 zu erreichen, und nicht, die SC zu zerstören. Das heißt nicht, dass sie nicht auch ein paar Nahschüsse auf die SC abgibt, wenn sie die Chance hat. Sie fliegt um einiges mutiger, wenn sie mindestens einen Verbündeten bei sich hat.

Nach alledem gibt es eine geringe Chance, dass Null-9 das Kontrollzentrum des Tores erreicht. Sie ist überrascht zu erfahren, dass Osteth wieder Elteth ersetzt hat, und beginnt in ungezügelter Wut Computerkonsolen zu zerstören. Konfrontieren die SC sie zu diesem Zeitpunkt, gibt sie ihnen die Schuld für ihr Versagen und kämpft bis zum Tode.

DAS TOR WIRD GEÖFFNET

Die SC haben Null-9 hoffentlich auf die eine oder andere Weise gestoppt und eine funktionierende Kontrolltafel für Osteth geborgen. Wurde die erste Kontrolltafel während des Kampfes mit Null-9 zerbrochen oder zerstört, können die SC sich von den Wartungsrobotern eine neue aus den Mechanismen im Kern des

Kontrollmondes von Tor 2 holen lassen. Dies dauert etwa eine Stunde.

Zum Kontrollmond von Tor 1 zurück dauert es 1W8 Stunden. Da sich die Gravitationskräfte des Systems ständig verändern, muss einem SC nach wie vor ein Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 25 am Ende jeder Stunde gelingen, sonst erhält das Raumschiff der SC 4W8 Hüllenschaden, wobei Schilde weiterhin ignoriert werden. Siehe auch „Navigation im System“ auf S. 10 für weitere Informationen. Die Landung auf dem Planetoiden (was 1W2 zusätzliche Stunden dauert, aber nicht den Gefahren der sich verändernden Gravitation unterworfen ist) und der Weg zum Kontrollzentrum selbst sind ereignislos.

Osteth ist froh, die SC wiederzusehen und erkundigt sich, ob sie in der Lage waren, die Anhänger des Verschlingerkultes zu stoppen und eine unbeschädigte Kontrolltafel mitzubringen. Indem sie die Kontrolltafel in einen Schlitz einsetzen, den Osteth ihnen unter einer Konsole in der Operationszentrale in Bereich **C8** zeigt, haben die SC die Computer, welche den Weg zum Stellardegenerator öffnen können, repariert. Osteth wiederholt noch einmal ihr Beharren darauf, dass es notwendig ist, die Superwaffe zu zerstören. Aber sie initiiert den Öffnungsprozess für die Halbebene nicht, solange die SC nicht bereit sind und die Kontrollmonde den innersten Punkt ihrer Orbits erreichen (was einmal am Tag der Fall ist). Die Charaktere können sich so viel Zeit nehmen wie sie wollen, um sich auszuruhen, zu heilen, ihr Schiff zu reparieren, Gegenstände herzustellen oder sogar auch andere Kontrollmonde zu besuchen, allerdings wird die Kischali-K.I. nach einigen Tagen ungeduldig.

Wenn die SC mit Osteth darüber sprechen, wie sie den Stellardegenerator vernichten können, gibt die K.I. zu, dass dies einen Akt von verheerender Kraft erfordert. Der Stellardegenerator wurde schließlich als Kriegswaffe erbaut, und kann großen Schaden überstehen. Wahrscheinlich braucht es dafür mehr Feuerkraft, als das Raumschiff der SC aufbringen kann. Osteth hat die Idee, dass der Stellardegenerator in eine der zwölf Sonnen gesteuert werden könnte, dafür müsste allerdings jemand die Superwaffe entern (auf der wahrscheinlich noch antike Sicherheitsmaßnahmen aktiv sind), aber sie ist sich unsicher, wie sich ein solches Ereignis auf den Rest des Systems auswirken könnte. Sie ist sich allerdings ziemlich sicher, dass dies wahrscheinlich den Tod für denjenigen bedeutet, der den Stellardegenerator steuert. Osteth steht den Meinungen der SC über die Angelegenheit offen gegenüber, aber unabhängig davon, welche Ideen die SC haben, beginnt jeder Plan damit, die Halbebene zu öffnen, die den Stellardegenerator beherbergt.

Sobald die SC ihr die Erlaubnis erteilen, erscheint ein Ausdruck der Sorge auf Osteths Gesicht. Lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

„Meine Freunde, es stimmt etwas überhaupt nicht. Durch das fortgeschrittene Alter des Tores fallen mehrere Mikroprozessoren auf den Kontrollmonden aus. Unglücklicherweise habe ich bereits die Subroutine initiiert, welche die Halbebene öffnet. Meinen Berechnungen zufolge wird eine katastrophale Kettenreaktion die zwölf kosmischen Strings des Systems destabilisieren und dafür sorgen, dass jede einzelne der Sonnen ins Zentrum des Systems gezogen wird, wenn nicht innerhalb der nächsten Minuten etwas geschieht. Solch eine Kollision würde in einer riesigen Supernova enden ... und der Stellardegenerator würde sicher in seiner Halbebene bleiben!“ Die Konsolen ringsum im Raum beginnen in Hochgeschwindigkeit Simulationen ablaufen zu lassen, alle von ihnen enden mit rot aufblitzenden Bildschirmen – bis auf



DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

eine. „Ja. Ich glaube, ich habe es. Wenn ich mein Bewusstsein über die zwölf Kontrollmonde aufteile, könnte meine eigene Programmierung die nötigen Korrekturen liefern, um unseren Plan fortzusetzen. Aber ich werde danach nicht in der Lage sein, mich wieder zusammenzufügen. Dies wird mein Ende sein. Für immer.“ Osteth nickt. „Dies ist die einzige Wahl. Der Rest liegt dann an euch. Ihr müsst versprechen, den Stellardegenerator zu zerstören, ganz egal was passiert!“

Nach ihrer Rede lässt Osteth nicht viel Zeit für lange Verabschiedungen. Ihre holographische Gestalt löst sich in Zeilen aus Code auf, und die Konsolen um die SC herum beginnen blau zu glühen. Einige Monitore beginnen, Ansichten aus dem Inneren der Tunnel der anderen Kontrollmonde zu zeigen. Spuren desselben blauen Lichts lassen die Schaltkreise an den Wänden und die Armee der Wartungsroboter aufleuchten. Einen Moment später erbebt das Gebäude, und alle Monitore schalten auf Perspektiven von den Oberflächen der Planetoiden um, die direkt in den Himmel blicken. In jedem lässt sich aus einem anderen Blickwinkel beobachten, wie sich in der Ferne ein gewaltiger Riss im Raum bildet. Das feurige Rot des planaren Tors bildet einen Kontrast mit der Schwärze des Alls, eine zugleich schöne und Ehrfurcht gebietende Ansicht. All dies passiert innerhalb von 20 Minuten.

Wenn sie die Konsolen betrachten, können die SC Sensor-daten der Erscheinungen ablesen. Die kreisförmige Öffnung zur Halbebene des Stellardegenerators hat einen Durchmesser von 750.000 km und ist im Moment in einem stabilen Zustand. Das riesige Raumschiff darin ist von konischer Form und hauptsächlich aus einem Material erbaut, von dem die SC nie gehört haben, geschweige denn ihm begegnet wären.

Teile davon sind jedoch von Felsen umschlossen, als sei es in einen Asteroiden gebaut worden. Die Superwaffe ist mehr als 30.000 Meter lang und verfügt über eine Masse von mehr als 50.000 Tonnen. Sie strahlt eine schwache Energiesignatur aus, nicht viel mehr als ein angedocktes Raumschiff, und sie hat sogar eine geringe eigene Gravitation. Dies ist der Stellardegenerator.

ABENTEUER- ABSCHLUSS

Nachdem Osteth sich geopfert hat, um das Tor der Zwölf Sonnen zu öffnen, haben die SC nicht viel Zeit zum Durchatmen, da überall in der Operationszentrale Warnlichter wild anfangen zu blinken. Die automatischen Verteidigungssysteme haben entdeckt, dass eine Raumschiff-Flotte in das System eindringt! Ein Blick auf die Anzeigen bestätigt das Schlimmste: Eine Armada von Raumschiffen exotischer Bauart, von schnellen Jägern bis hin zu schwerfälligen Großkampfschiffen, ist nur ein paar Stunden entfernt. Die Leichenflotte hat die SC zu diesem Ort verfolgt und ist bereit, den Stellardegenerator für sich zu beanspruchen!

Wie die SC mit den Waffen des Flaggschiffs der Leichenflotte und seinen Eskorten fertig werden und außerdem die Superwaffe zerstören, damit sie nicht in die Hände des Feindes fällt, ist im letzten Teil des Abenteuerpfades Tote Sonnen beschrieben: „Reich der Knochen“.



RELIKTE DER KISCHALIS

Als sich die Kischali-Zivilisation auf ihrem Höhepunkt befand, war sie ausgedehnt, wohlhabend und mächtig. Während einige Kischalis sich mit Magie beschäftigten, waren ihre größten Fortschritte technologischer Natur, oftmals entdeckt und verbreitet von denjenigen Kischalis, welche jene Struktur überwachten, die später als Tor der Zwölf Sonnen bekannt wurde. Sobald diese wissenschaftliche Entdeckungen gemacht und veröffentlicht worden waren, wetteiferten die Handwerkskilden um die Herstellungsrechte. Damit sie ihre Patente auch behalten konnten, hielten die Gilden die Details ihrer Produkte geheim und hinterließen Aufzeichnungen darüber oft nur in physischer Form.

Einige der größten Fortschritte der Kischalis beinhalteten Technologien, welche überlichtschnelle Kommunikation und Fortbewegung ermöglichten, ohne den Drift zu verwenden, oftmals durch die Manipulation von Halbebenen. Ein großes Cloudnetzwerk zur Kommunikation erlaubte es ihnen, direkt und ohne Zeitverzögerungen mit Gesprächspartnern auf abgelegenen Welten zu sprechen. Sie entwickelten Projektile, welche eine Kreatur in einer winzigen Halbebene gefangen nehmen konnten, sei sie lebensfreundlich oder auch das ge-

naue Gegenteil, und Quantencomputer, die nahezu sofort beinahe unmöglich erscheinende Algorithmen programmieren konnten. Der lange Krieg, den die Kischalis gegen die Sivvs führten, war der bittere Ursprung raffinierter Technologie und verheerender Waffen. Gegen Ende des Krieges entdeckten Forscher der Kischalis das Geheimnis Dimensionaler Disruptionswaffen, welche auf Gravitationswellen basieren, um ihre Feinde zu schwächen oder sogar zu eliminieren, und die sie in ihren Bemühungen, den Konflikt zu beenden, häufig einsetzten.

Die Halbebenentechnologie der Kischalis hat allerdings auch ihre Beschränkungen. Oft funktionieren diese Geräte nicht oder nur mit schwächerer Wirksamkeit, wenn sie anderswo als auf der Materiellen Ebene eingesetzt werden. Dies beinhaltet auch, dass sie im Drift nicht gut funktionieren. Viele Gegenstände werden auf gefährliche Weise unberechenbar, wenn sie auf anderen Existenzebenen eingesetzt werden.

Während man Überreste der Kischali-Technologie oft verstreut über die Territorien ihrer untergegangenen Zivilisation und jenseits davon finde werden kann, ist das nötige Spezialwissen, um diese Gegenstände herzustellen, im Laufe der Jahrhunderte nach und nach verloren gegangen. Technomagier,

welche alte Quantenspeicher geplündert haben, wunderten sich, dass diese Datenschätze auffallend frei von Informationen zur Technik und Herstellung von Kischali-Relikten sind. Verstreute Informationen deuten darauf hin, dass dieses Wissen die Domäne der kischalischen Gilden war, welche ihre Methoden eifersüchtig hüteten, aber nur wenige Informationen über die Schätze und deren Herstellungsprozesse bestehen bis zum heutigen Tag fort, da alle Papierdokumente schon vor Jahrhunderten zerfallen sind. Darüber hinaus ist es ohne wesentliche Kenntnisse schwierig bis unmöglich, die Kischali-Objekte zu rekonstruieren.

Daher sind alle unten aufgeführten Gegenstände Relikte, eine neue Kategorie für Gegenstände in Starfinder, für die die folgenden Regeln gelten. Anders als normale Waffen sind Relikt Waffen nicht komplett geladen, sofern nichts anderes angegeben ist.

Relikt: Diese seltenen Gegenstände sind Stücke verlorener Technologie oder einzigartige Objekte, die weniger mächtig als Artefakte sind. Ein Relikt verfügt über eine Gegenstandsstufe, kann aber zu 100% seines Wertes verkauft werden (wie Handelsgüter). Ein Relikt kann nicht ohne eine genaue Anleitung hergestellt werden, die fast immer bereits seit langem verloren ist, und oft braucht es dafür auch besondere Materialien. Ein Relikt, das gut genug verstanden wurde um reproduziert, standardisiert und für die breite Masse hergestellt wird, kann seinen Status als Relikt verlieren.

WAFFEN DER KISCHALIS

Beschreibungen für die Waffen in den Tabellen am Ende dieser Seite findest du weiter unten. Wie alle Ausrüstungsgegenstände in diesem Kapitel sind die Kischali-Waffen Relikte. Die Dimensionalen Disruptionswaffen der Kischalis können mit normalen Batterien der Paktwelten und darüber hinaus benutzt werden, aber mit dem doppelten Verbrauch (obwohl die Kapazität solcher Waffen dieselbe bleibt). Kischali-Batterien (siehe S. 41) können diese Waffen entsprechend der Werte in der unten stehenden Tabelle versorgen.

DIMENSIONALE DISRUPTIONSWAFFEN

Dimensionale Disruptionswaffen gab es in verschiedenen Formen und Wirkungsstärken, aber diejenigen, die im Tor der Zwölf Sonnen zurückgelassen wurden, sind Pistolen (Handfeuerwaffen), Gewehre (Langwaffen), sowie einige Granaten. Eine Dimensionale Disruptionswaffe erzeugt eine stromartige Gravitationswelle, welche subatomare Felder stört, was zu einem Effekt führt, der einem Schallangriff ähnelt. Dieser kann das Ziel wankend machen, anstatt taub, da die Gravitationswelle vorübergehend das Gewebe des Raums um das Ziel stört.

Disruptionspistolen und -gewehre haben den doppelten Verbrauch und nur die halbe Reichweite, wenn sie auf einer anderen als der Materiellen Ebene verwendet werden. Werden sie im Drift verwendet, wird bei jedem Angriffswurf, der eine Natürliche 1 ergibt, der Schaden beim Benutzer und nicht beim Ziel verursacht.

Disruptionsgranaten funktionieren ähnlich wie die Gewehre und Pistolen. Temporal-Disruptionsgranaten hingegen verlangsamen die Geschwindigkeit subatomarer Bewegungen, wodurch sie die Betroffenen für eine kurze Zeit aufhalten, ansonsten aber denjenigen innerhalb des Explosionsradius keinen weiteren Schaden zufügen.

Der Explosionsradius einer Disruptionsgranate reduziert sich auf 3 m, wenn sie auf einer anderen als der Materiellen Ebene verwendet wird. Wird sie im Drift verwendet, können diejenigen, die sich im Explosionsradius befinden, ihre Rettungswürfe zweimal werfen und das bessere Ergebnis wählen, um zu versuchen, den Schaden zu halbieren oder sekundäre Effekte zu negieren.



DAS DREIZEHENTE TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

HANDFEUERWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
DIMENSIONALE DISRUPTION									
Disruptionspistole, schwach	7	7.500	2W6 Sch	12 m	Wankend	20 Ladungen	2	L	Überladbar 1W6
Disruptionspistole, stark	12	40.000	3W6 Sch	12 m	Wankend	40 Ladungen	2	L	Überladbar 2W6

LANGWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
DIMENSIONALE DISRUPTION									
Disruptionsgewehr, schwach	9	15.000	3W8 Sch	15 m	Wankend	40 Ladungen	5	2	Überladbar 1W8
Disruptionsgewehr, stark	14	80.000	6W8 Sch	12 m	Wankend	40 Ladungen	5	2	Überladbar 2W8

GRANATEN

GRANATEN	STUFE	PREIS	REICHWEITE	MAGAZIN	LAST	SPEZIELL
Disruptionsgranate	8	1.600	6 m	Einzel	L	Explosion (2W10 Sch, Wankend, 6 m)
Temporal-Disruptionsgranate	10	2.900	6 m	Einzel	L	Explosion (Betäubt 1 Runde [Zäh keine Wirkung], 6 m)

WAFFENFUSIONEN

Der Preis einer Waffenfusion hängt von der Gegenstandsstufe der Waffe ab; siehe Tabelle 7-13 auf Seite 192 des *Starfinder Grundregelwerks*. Beide unten vorgestellten Waffenfusionen sind technologische Fusionen, und keine funktioniert gut mit Relikten, die nicht von den Kischalis stammen.

DIMENSIONALE DISRUPTION

STUFE 6

Diese Fusion verleiht der Waffe die disruptiven Fähigkeiten der Kischali-Waffen. Die Hälfte des Waffenschadens wird durch Schallschaden ersetzt, und sie erhält den Kritischen Treffereffekt Wankend. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Sofern die Waffe bereits zwei Schadensarten verursacht, so ersetze eine davon durch Schall; du fällst die Entscheidung, welche Schadensart ersetzt wird mit jeder Aktivierung dieser Fusion. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Wankend eintritt, allerdings nur dann, wenn das Ziel Schallschaden von dieser Fusion erhält. Diese Fusion sorgt niemals dafür, dass eine Waffe, die sich normalerweise gegen die KRK des Zieles richtet, sich nun gegen die ERK richtet.

TEMPORALE DISRUPTION

STUFE 8

Mit dieser Fusion kann der Energieschaden einer Waffe die subatomaren Bewegungen innerhalb des Ziels verlangsamen. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Betäubt. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Betäubt eintritt. Nur Waffen, die Schallschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren. Verfügt die Waffe bereits über mehr als eine Art von Energieschaden, kann der Kritische Treffereffekt Betäubt nur hinzugefügt werden, wenn eine davon Schall ist.

ANDERE RELIKTE DER KISCHALIS

Die folgenden Relikte können in vereinzelt Ruinen gefunden werden, und einige wurden auf den verschiedenen Toren des Tors der Zwölf Sonnen zurückgelassen. Alle diese Relikte sind technologische Gegenstände.

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	HÄNDE	LAST
Kischali-Batterie	2	400	-	-
Aufbewahrungsgewand	4	2.000	-	L
Anpassungstorques	5	2.700	-	L
Dimensionale Kommunikationseinheit	6	4.500	1	-
Kischali-Batterie, hohe Kapazität	6	3.000	-	-
Horizontschild	7	6.500	1	1
Kischali-Batterie, Superkapazität	7	5.000	-	-
Kischali-Batterie, Ultrakapazität	8	8.400	-	-
Kischali-Schweberad	8	20.000	-	-
Herrscherhelm	9	14.975	-	L

ANPASSUNGSTORQUES

Dieses einfache Metallband wird am Kragen eines Raumanzugs, einer Rüstung oder anderer Kleidung angebracht. Wird er mit einer Standard-Aktion aktiviert, versetzt der Anpassungstorques Atmungs- und Verdauungssystem des Trägers in eine Art temporale Stasis, während er den Träger am Leben erhält. Im Prinzip wird die Notwendigkeit zu trinken, zu essen und zu atmen so lange „pausiert“, wie der Anpassungstorques noch Ladungen hat. Es ist möglich, im Vakuum, in Rauchwolken, unter Wasser und in dichten, dünnen oder toxischen Atmosphären normal zu atmen, man ist nicht aber gegen den Schaden einer ätzenden Atmosphäre geschützt. Darüber hinaus ist es nicht nötig, sich Sorgen ums Verhungern oder Verdursten zu machen, so lange der Anpassungstorques aktiv ist. Anders als der übliche von den meisten Rüstungen gewährte Schutz, schützt der Anpassungstorques weder vor schwacher Strahlung noch vor Umgebungseinflüssen wie Kälte oder Hitze. Ein Anpassungstorques enthält 50 Ladungen und verbraucht 1 Ladung pro Stunde. Diese Ladungen können auf die gleiche Weise aufgeladen werden, wie der Schutz vor Umwelteinflüssen einer Rüstung (*Starfinder Grundregelwerk* S. 196).

AUFBEWAHRUNGSGEWAND

Obwohl dieser elfenbeinfarbene Gehrock eigentlich für die kischalische Physiologie geschnitten ist, können ihn die meisten Humanoiden mit keiner oder nur wenig Einschränkung der Bequemlichkeit tragen. Ein Aufbewahrungsgewand verfügt über ein Dutzend Taschen, von denen aus eine Reihe extradimensionaler Taschen erreicht werden kann. Jede Tasche kann je einen Gegenstand von bis zu 1 Last aufnehmen, und jeder Gegenstand kann aus jeder der Taschen mittels einer Bewegungsaktion entnommen werden, allerdings nur von demjenigen, der das Gewand trägt. Die so aufbewahrten Gegenstände können durch Abtasten oder Durchsuchen nicht gefunden werden.

DIMENSIONALE KOMMUNIKATIONSEINHEIT

Diese kreisförmigen Geräte werden in der Hand gehalten und verfügen über einen hochauflösenden Bildschirm und einfache Kontrollen. Dimensionale Kommunikationseinheiten sind eine Kischali-Version der in den Paktwelten weit verbreiteten Kommunikationseinheiten, allerdings funktionieren sie mittels der Überreste des ausgedehnten Netzwerks von Halbebenen, das die ausgestorbene Zivilisation der Kischalis verwendet hat. Der Vorteil von Dimensionalen Kommunikationseinheiten ist, dass mündliche und schriftliche Kommunikation ohne Zeitverzögerung verläuft, unabhängig davon, ob sich die Kommunikationspartner im selben System befinden oder durch den interstellaren Raum getrennt sind. Wegen des schlechten Zustands des kischalischen Dimensionsnetzwerks, funktionieren sie jedoch nur sporadisch. Vor ihrer Benutzung muss eine Dimensionale Kommunikationseinheit mit mindestens einer weiteren gekoppelt werden, was nur etwa eine Minute dauert, wenn sich sämtliche zu koppelnden Geräte auf demselben Planeten befinden. Dimensionale Kommunikationseinheiten funktionieren fast immer, wenn sie andere gekoppelte Geräte auf demselben Planeten erreichen sollen. Über größere Distanzen beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass eine dimensionale Kommunikationseinheit funktioniert, 50%, solange sich die Geräte im selben System befinden. Bei einer interstellaren Verbindung beträgt diese Wahrscheinlichkeit 25%. (Diese Würfe macht der SL verdeckt.) Die Einheit funktioniert auch nur dann, wenn die entsprechenden Geräte vorher miteinander gekoppelt wurden. Wenn sich zwei gekoppelte Kommunikationseinheiten miteinander verbinden, behalten sie diese Verbindung 24 Stunden lang. Misslingt eine Verbindung, können die

Benutzer nach 24 Stunden erneut versuchen, eine Verbindung aufzubauen. Dimensionale Kommunikationseinheiten funktionieren weder im Drift noch auf anderen Ebenen.

HERRSCHERHELM

Dieser ungewöhnliche silbrige Helm verfügt über ein grünliches Energieband. Vier metallene Klammern sind an langen, scharfen Fortsätzen befestigt, die aus dem Kamm des Helms ragen. Wird diese Vorrichtung für 1 Minute über den Kopf einer Kleinen oder Mittelgroßen lebenden Kreatur gehalten, beginnt das Energieband wild zu pulsieren, worauf nach Ablauf der Minute die Klammern nach unten schlagen und damit beginnen, sich schmerzlos in den Schädel der Kreatur zu graben. Nach einer weiteren vollen Minute sind die Fortsätze vollständig eingegraben, und der Herrscherhelm beginnt einen 24-stündigen Prozess, bei dem die neuralen Verbindungen im Gehirn der Kreatur neu geschrieben werden. Wird der Helm während dieser Zeit vom Kopf des Subjektes entfernt und dann demselben wieder aufgesetzt, beginnt dieser Prozess von neuem. Sobald der Prozess abgeschlossen ist, verleiht der Herrscherhelm seinem Träger ein gewisses Maß an Kontrolle über technologische Konstrukte.

Während ein Herrscherhelm eine andere Methode für die Installation anwendet als die meisten Aufwertungen, gilt er trotzdem in allen anderen Belangen als Aufwertung, die das System des Gehirns betrifft. Daher ist es nicht möglich, einen Herrscherhelm zu tragen und zu benutzen, wenn bereits eine andere Aufwertung im Gehirn implantiert ist, ebenso wenig ist es möglich, eine Aufwertung im Gehirn zu installieren, wenn die Vorrichtungen des Helms im Schädel eingegraben sind.

Sobald der Herrscherhelm die neuralen Verbindungen neu geschrieben hat, erlaubt er dir, eine Standardaktion dafür aufzuwenden, um ein gewisses Maß an Kontrolle über ein technologisches Konstrukt auszuüben, welches du in einer Entfernung von bis zu 18 m vor dir siehst. Das Zielkonstrukt muss einen Willenswurf ablegen (SG = 10 + deine halbe Klassenstufe + dein Schlüsselattributmodifikator). Ist der Rettungswurf misslungen, muss es seine momentane Handlung sofort stoppen und kann bis zum Ende deines nächsten Zuges nur das tun, was du ihm befehlst (wobei du nur die unten aufgeführten Befehle benutzen kannst). Gelingt dem Konstrukt der Rettungswurf, ist es gegenüber der Kontrolle deines Herrscherhelms für die nächsten 24 Stunden immun.

Keine Bewegung: Das Konstrukt kann bis zum Ende deiner nächsten Runde nichts tun.

Beweg dich: Im nächsten Zug des Konstrukts kannst du entscheiden, wie es seine Bewegungsaktion verwendet.

Angriff: Im nächsten Zug des Konstrukts entscheidest du, wie es angreift.

Nach der ersten Runde, in der der Rettungswurf des Konstrukts misslungen ist, kannst du jede Runde mittels einer Bewegungsaktion versuchen, die Kontrolle zu behalten, allerdings steht dem Konstrukt wieder ein Rettungswurf zu. Gelingt ihm der Rettungswurf, verlierst du die Kontrolle und das Konstrukt ist die nächsten 24 Stunden gegen die Kontrolle deines Herrscherhelms immun. Misslingt der Rettungswurf, behältst du die Kontrolle bis zum Ende deines nächsten Zuges und kannst denselben oder einen anderen Befehl von der Liste wählen. Ein Herrscherhelm verleiht dir nur über jeweils ein Konstrukt zur selben Zeit Kontrolle.

HORIZONTSCHILD

Ein Horizontschild wird wie ein Schlagring an einer Hand getragen, mit einem berührungsempfindlichen Kontrollfeld, das in der Hand-



fläche liegt. Den Schild zu aktivieren oder zu deaktivieren, erfordert eine Bewegungsaktion. Wird er aktiviert, formt der Horizontschild eine nahezu unsichtbare Barriere, welche den Raum um dich herum krümmt, sodass es schwieriger wird, dich mit Fernkampfgriffen zu treffen. Jeder Fernkampfgriff behandelt dich so, als wärest du 18 m weiter entfernt, als du tatsächlich bist. Abhängig von der Grundreichweite der Waffe kann dies einen Malus auf den Angriffswurf bedeuten oder den Angriff sogar unmöglich machen. Du musst dir des Angreifers bewusst sein und kannst nichts weiteres in der Hand mit dem Horizontschild halten. Dieser Effekt kann nicht durch weitere Horizontschilde verstärkt werden. Ein Horizontschild hat eine Kapazität von 20 Ladungen und verbraucht 1 Ladung pro Runde, die er aktiv ist.

KISCHALI-BATTERIE

Kischali-Batterien sind durchscheinende zylindrische Objekte, die mit einer durchsichtigen Aluminiumlegierung ummantelt sind und haben etwa dieselbe Größe wie Standardbatterien. Durch eine Laune des Schicksals und paralleler Entwicklung können Kischali-Batterien anstelle von Standardbatterien der Paktwelten und darüber hinaus verwendet werden, allerdings ermöglichen Kischali-Batterien einer Kreatur, Relikte der Kischalis mit höherer Effizienz zu benutzen. Verwendet man sie in Gegenständen, die nicht von den Kischalis stammen, funktioniert eine solche Batterie wie eine Standardbatterie. Die Technologie, um Kischali-Batterien schnell zu laden, ist schon lange verloren, aber die Batterien laden sich selbst über einen Zeitraum von 24 Stunden automatisch auf, wenn sie nicht benutzt werden.

Es gibt diese Batterien in vier verschiedenen Varianten: normal, hohe Kapazität, Superkapazität und Ultrakapazität. Jede Variante verfügt über dieselbe maximale Anzahl an Ladungen wie eine Standardbatterie desselben Typs (*Starfinder Grundregelwerk* S. 180). Findet man diese Batterien, sind sie meist vollständig geladen.

KISCHALI-SCHWEBERAD

Kischali-Schweberäder sind glatte schlanke Fahrzeuge, die auf Kischen von Antigrav-Energie schweben. Der Fahrer sitzt auf dem vorderen der beiden Sitze und benutzt eine dreieckige Gabel zum Lenken, während ein Passagier sich an seinem Schutzbügel festhält.

Kischali-Schweberäder bewegen sich fort, indem sie den Raum um sich herum krümmen, wobei sie den Raum direkt vor sich verkürzen und hinter sich dehnen. Als Folge davon verursachen sie nur sehr wenig Schaden, wenn sie ein Ziel rammen, ebenso erhält man durch Abspringen lediglich Fallschaden, da das Schweberad effektive keinen Impuls hat.

KISCHALI-SCHWEBERAD

STUFE 8

PREIS 20.000

Großes Land- und Luftfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 60 cm hoch)

Bewegungsrate 9 m, Höchstgeschwindigkeit 165 m, 97,5 km/h (schweben und fliegen)

ERK 18; KRK 22; Deckung keine

TP 90 (45); Härte 5

Angriff (Kollision) 5W8 W (SG 18)

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

Systeme Autopilot, Kischalische Dimensionale Kommunikationseinheit; **Passagiere** 1

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

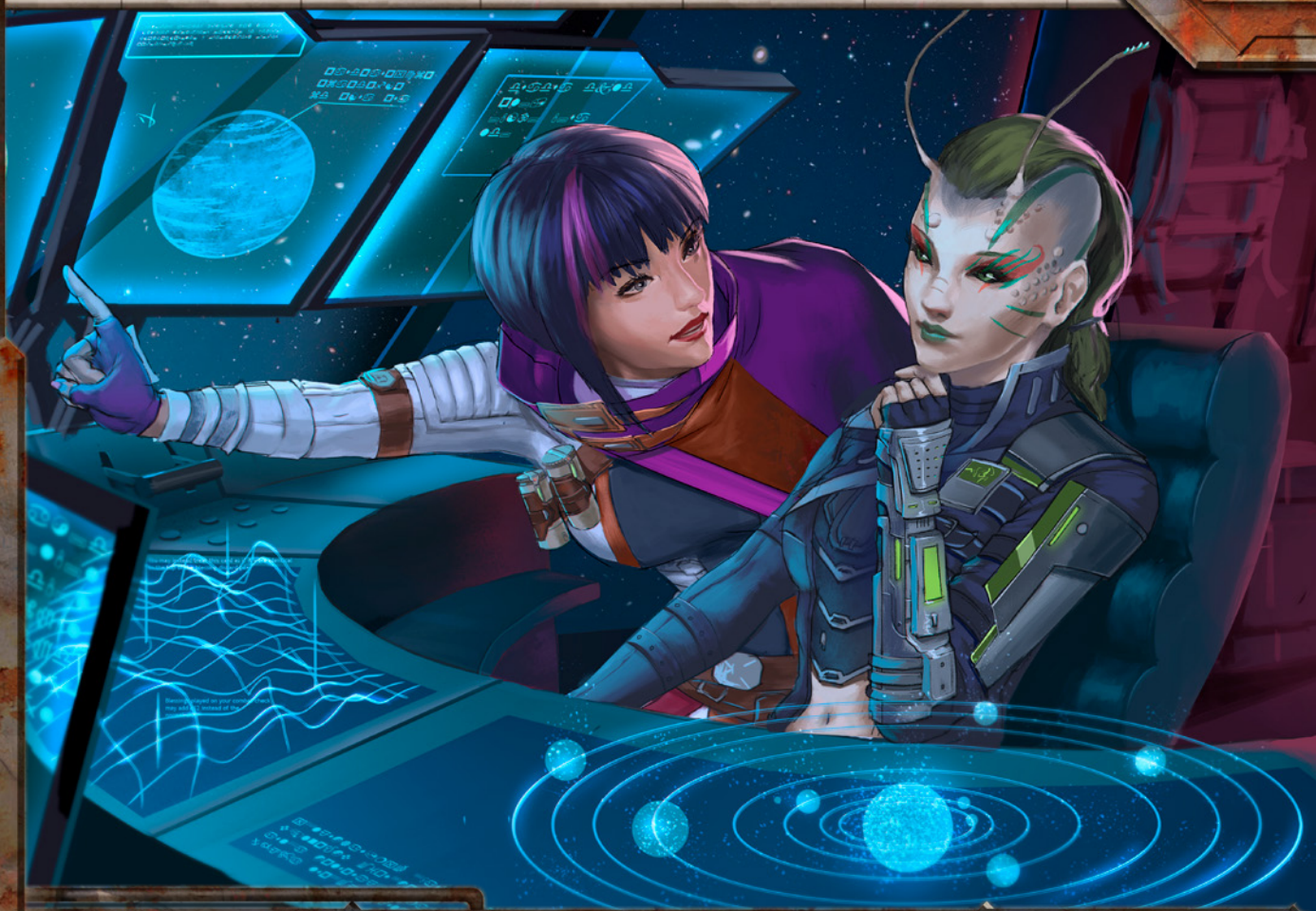
TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



FREMDE WELTEN UND KULTUREN

FÜR DIE BESTEN GELEGENHEITEN MUSST DU VON DEN PAKTWELTEN WEG UND SYSTEME WEITER DRAUßEN ERKUNDEN. SICHER, DU MUSST ERST EINMAL EIN PAAR WOCHEN IM DRIFT VERBRINGEN UND LÖCHER IN DIE HÜLLE DEINES RAUMSCHIFFS STARREN. ABER WENN DU DANN ETWAS WERTVOLLES FINDEST, IST DIE ABSALOM-STATION NUR EINEN KATZENSPRUNG ZURÜCK ENTFERNT. UND DU WEIßT NIE, WAS DA DRAUßEN NUR DARAUF WARTET, ENTDECKT ZU WERDEN! ES GIBT GLITZERENDE WELTEN AUS EDELSTEINEN, KULTUREN, WELCHE DIE REDUNDANZ VEREHREN UND AUS DER VORSICHT EINE RELIGION MACHEN, UND ES GIBT PLANETEN, AUF DIE SEIT JAHRHUNDERTEN NIEMAND MEHR EINEN FUß GESETZT HAT. UND JEDER EINZELNE VON IHNEN WIRD MIT ETWAS HANDELN.

— KAPITÄN DEMERA ONAJAAL,
IM LOGBUCH DES FREIEN HANDELSSCHIFFS TALAVETS SIEGEL

Es gibt unzählige Sternensysteme außerhalb der Paktwelten, viele davon von fremden Kulturen bewohnt, manche merkwürdig, andere vertraut. Diejenigen, die diplomatische Verbindungen aufbauen wollen (z. B. Gruppierungen wie die Gesellschaft der Sternenkundschafter) müssen nur Kurs auf die fernsten Sterne setzen und ihren Driftantrieb starten. Aber Vorsicht, nicht alle neuen Planeten sind bereit, Fremde mit offenen Armen zu empfangen, und einige Umgebungen oder einheimische Spezies können bestimmten Lebensformen gegenüber feindlich gesinnt sein, ob aufgrund finsterner Absichten oder auch nicht. Pioniere sollten größte Vorsicht walten lassen, wenn sie in diese unerforschten Territorien vordringen.

Die folgenden Seiten liefern Informationen über vorherrschende einheimische Spezies, Kulturen und interessante Orte auf fünf Welten jenseits der Paktwelten. Zusätzlich enthält das Alien-Archiv fünf der einheimischen Spezies dieser Welten: Ghibrani, Ilthisarier, Scyphozoen, Selamiden und Sepreviden. Ein SL kann dies als Hintergrundinformationen für NSC oder als Orte für Nebenquesten der SC nutzen. Spieler können Charaktere aus jeder dieser Welten erstellen, sofern der SL diese Spezies zulässt.

Die folgenden Hybridgegenstände sind alle mit jeweils einer der Welten und Kulturen der folgenden Seiten verbunden, oftmals wurden sie von den jeweiligen Fremden hergestellt, um bestimmte Härten ihres Planeten zu überwinden oder durch Inspirationen, die sie aus ihrer Umgebung erlangt haben.

AMULETT DES PFLANZENSCHILDS

STUFE 1

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 300 LAST –

Ein Amulett des Pflanzenschilds erzeugt um dich herum ein Energiefeld, welches mit magischen Frequenzen mitschwingt, die Pflanzen abstoßen. Du kannst dich durch Unterholz, welches als Schwieriges Gelände zählt (z. B. Büsche, Pilzblüte, Wurzeln und Ranken) mit deiner normalen Geschwindigkeit bewegen und erhältst auch keinen Schaden durch Dornen oder ähnliche Elemente des pflanzlichen Lebens. Angriffe und ähnliche Fähigkeiten von Pflanzenkreaturen, sowie Zauber und andere magische Effekte, wie z. B. die Übernatürliche Fähigkeit Zupackende Ranken der Aspirantenverbindung Xenodruiden, betreffen dich normal.

FERNENTDECKER

STUFE 10

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 18.000 LAST L

Da es ihnen sowohl wegen des kulturellen Tabus als auch wegen der tatsächlichen Gefahren verboten ist, die Oberfläche von Sepres VI zu betreten, erfanden die Sepreviden, besonders Mitglieder und Sympathisanten der Rückkehrer, diese tragbaren Geräte, um die Planetenoberfläche aus der Ferne zu erkunden. Der Fernentdecker verfügt über eine kleine Parabolantenne, die ein Signal zum Ziel sendet und wieder empfängt, außerdem einen Bildschirm und einen Lautsprecher, welche die Entdeckungen übertragen. Das Gerät verleiht dir einmal am Tag 10 Minuten lang gleichzeitig die Video- und die Audioversion von Hellhören/Hellsehen mit planetenweiter Reichweite.

GÜRTEL DER REDUNDANZ

STUFE 3

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 1.200 LAST –

Diese Geräte wurden ursprünglich von Reisenden der Ilthisarier in der Frühzeit ihrer Erkundungen fremder Welten jenseits

ihrer Heimat Archalin geschaffen. Die meisten sind breite Netzgewebegürtel mit gewundenen, ineinander verschlungenen Mustern, obwohl Gürtel der Redundanz von außerhalb Archalins breiter gebaut sind. Sobald er für mindestens 24 Stunden getragen wurde, dupliziert der Gürtel, solange du ihn trägst, deine lebenswichtigen Organe, wobei er mittels Magie temporär deine interne Anatomie neu anordnet, um Platz zu schaffen. Du erhältst einen Resistenzbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte, um den schädlichen Effekten dichter und dünner Atmosphären zu widerstehen und um beim Atmen in starkem Rauch Erstickungsanfälle zu vermeiden. Du kannst deinen Atem für 4 Runden pro Konstitutionspunkt anhalten und erhältst bei Fallschaden stets das Minimum (entsprechend einem Ergebnis von 1 pro Schadenswürfel).

SCHWERKRAFTMODULATOR

STUFE 4

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 120 LAST 1

Die Technologie für *Schwerkraftmodulatoren* wurde auf Silselrik entwickelt, basierend auf der angeborenen Fähigkeit der Selamiden, den Belastungen sich verändernder Schwerkraft zu widerstehen. Ursprünglich von den Selamiden für ihre eigenen Zwecke geschaffen, wenn sie die Sicherheit ihrer Megadoplexe verlassen, sind diese Geräte beliebt bei Fremden, die nach Silselrik kommen, um dort Handel zu treiben, zu forschen oder in den Diamantminen zu arbeiten. Während die Selamiden die Geräte einfach in ihr Protoplasma absorbieren, tragen die meisten Humanoiden den *Schwerkraftmodulator* wegen seiner Größe und seines Gewichts wie einen Rucksack.

Wenn du einen *Schwerkraftmodulator* trägst, bist du vor den Auswirkungen sich schnell verändernder Schwerkraft geschützt. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe um auf Schwerkraft basierenden Effekten zu widerstehen, wie beispielsweise dem Zauber *Schwerkraft kontrollieren* oder der Sternenoffenbarung Schwarzes Loch eines Solariers. Weiterhin erhältst du jedes Mal 5 Punkte Schaden weniger (Minimum 0), wenn du Schaden durch extreme Schwerkraft erleidest.

STAUBBRILLE

STUFE 1

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 120 LAST –

Diese Brillen aus Rauchglas werden von den Membran-Ghibrani auf Elytrio genutzt, um ihre Augen während der häufigen Staubstürme in den Ödlanden ihres verheerten Planeten zu schützen. Trägst du eine *Staubbrille*, entfällt der Malus auf Fertigkeitswürfe auf Wahrnehmung durch Stürme, und deine Sicht wird nicht reduziert (siehe „Wetter“ auf Seite 398 des *Starfinder Grundregelwerks*). Zusätzlich wird die Fehlschlagchance aufgrund von Tarnung durch Rauch oder Nebel (einschließlich des Rauchs einer Rauchgranate oder eines Effektes wie *Nebelwolke*) um 10% (bis zu einem Minimum von 0%) reduziert. Diese Reduktion ist nicht mit anderen Fähigkeiten kumulativ, welche die Fehlschlagchance aufgrund von Tarnung reduzieren.

Die *Staubbrille* kann außerdem in Rüstung oder dem Rüstungsverbesserungssteckplatz eines Androiden als Rüstungsverbesserung installiert werden. Dies hat keine Auswirkungen auf das Gewicht oder den Verbrauch, wird sie auf diese Weise installiert, zählt sie nicht hinsichtlich des Limits eines Charakters von zwei magischen oder Hybridgegenständen gleichzeitig.

DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE

WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ARCHALIN

Sumpfwelt der giftigen Wolken

Durchmesser: $\times 2/3$; **Masse:** $\times 4/9$

Schwerkraft: $\times 1$

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Dicht

Tag: 30 Stunden; **Jahr:** 244 Tage

Schwer geschädigt durch eine planetare Katastrophe vor Tausenden von Jahren, ist Archalin ein Planet von Marschlanden unter dichten, manchmal giftigen Wolken. Eine riesige Raumstation oder Megastruktur aus ultradichtem Stahl brach in riesenhafte Stücke und stürzte auf den Planeten. Heute ragen Stahlplatten aus der Oberfläche, kilometerhoch und Hunderte von Kilometern lang, allerdings selten dicker als 300 Meter. Aus der höheren Atmosphäre wirkt die Oberfläche des Planeten wie nach einer verheerenden Explosion; diese großen schartigen Metallplatten ragen aus dem Planeten und formen lange, dünne Barrikaden, die scheinbar wahllos verteilt unförmige Seen, sonderbare Täler und zerteilte Küstenlinien bilden.

Da sie höher als die Gebirge aufragen, verzerren die Metallplatten – Weltenscherben genannt – das Wetter und die Ökologie des Planeten. Während der vergangenen Zeitalter haben die einheimischen Spezies, die von den Weltenscherben getrennt worden waren, unterschiedliche evolutionäre Wege beschritten und eine überwältigende biologische Vielfalt entwickelt. Nur weit verbreitete Spezies, so wie die intelligenten, mehrköpfigen Ilthisarier, ihre bestialischen Säugetier-Diener, Ethesken genannt, und die mächtigen Echsenvögel des Planeten reisen regelmäßig um die Weltenscherben herum. Nach vielen Generationen haben die Ilthisarier die Weltenscherben als Teil ihres Planeten akzeptiert und behandeln sie als natürliche Landmarken. Die bedeutendsten von ihnen sind Schützende Hand, Stahlwall und Hoher Wächter.

Die vorherrschenden intelligenten Kreaturen auf Archalin sind die Ilthisarier, große, schlangenartige Humanoide mit kräftigen gegabelten Schwänzen und einer Traube von Schlangenköpfen auf langen Hälsen. Bevor die Weltenscherben ihre Zivilisation zerschmetterten, hatten sie in ihren großen Marschen Städte aus Stein und Metall erbaut. Die geduligen und traditionsverbundenen Ilthisarier erholten sich langsam und haben nun eine raumfahrende Zivilisation mit einer hochentwickelten Kultur aufgebaut. Sie beherrschen Wissenschaft und Magie, die sich mit der der Paktwelten messen kann. Ihre lange Tradition, Erkundungen zu vermeiden, hat erst in den letzten Jahren nachgelassen, weshalb die Ilthisarier tatsächlich mehr Zeit damit verbracht haben, zu anderen Welten zu reisen, anstatt die abgelegenen Regionen ihrer eigenen zu erforschen.

Die meisten Besucher auf Archalin klagen über seine sumpfigen Marschen, wo sich in tief liegenden Gegenden dichte Nebel zu giftigen Sümpfen konzentrieren, aber das vielfältige Ökosystem bringt nützliche Pflanzen und Tiere hervor, wie man sie auf anderen Planeten nicht kennt. Aus diesem Grund sind Biologen, Klimatologen und Xenohüter aus anderen Welten in Ilthisarischen Städten ein alltäglicher Anblick.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Im Folgenden sind einige interessante Örtlichkeiten auf Archalin beschrieben.

GOLDENE GRABMÄLER

In der Nähe von Archalins Südpol, durch Weltenscherben von einem leichten Zugang abgeschnitten, befindet sich ein vergleichsweise trockenes Tal voller monolithischer, von Blattgold bedeckter Steinstrukturen. Diese Strukturen lassen sich auf eine Zeit vor den Weltenscherben datieren und ihre Komponenten sind derart gefertigt, dass sie sich auf mikroskopischer Ebene zusammenfügen. Die Xenanthropologen, welche die Stätte vor Jahrzehnten entdeckten, erkundeten einige der Gebäude und identifizierten sie als Grabmäler, die dem menschlichen Maßstab entsprechen. Aber Stämme bösartiger Ethesken im Tal töteten die Wissenschaftler, bevor diese fliehen konnten. Seitdem werden die Hauptrouten gewissenhaft von bewaffneten Ilthisariern bewacht, die sowohl Schatzsucher als auch Archäologen wieder fortschicken.

KALSARSA

Kalsarsa ist die größte Siedlung auf Archalin. Obwohl Ilthisarier normalerweise nicht religiös sind, respektieren die meisten Kalsarsa als heilige Stadt und bemühen sich, die Stadt wenigstens einmal im Leben zu besuchen. Da sie im Schatten der Weltenscherbe Schützende Hand erbaut ist, erfreut sich die Stadt eines ruhigen Wetters und wird von vielfarbigen Straßenlaternen erhellt. Alle 80 Tage erschaffen die Einwohner Kalsarsas ein phänomenales Lichtspektakel, bei dem sie die Farben und die Intensität der Straßenbeleuchtung verändern. Teils Fest, teils religiöser Feiertag, zieht die Zeit von Helligkeit und Düsternis Besucher vom ganzen Planeten an.

Kalsarsa ist das Drehkreuz für Archalins außerweltlichen Handel. Konkurrierende Handelshäuser unterhalten eigene Raumhäfen, die untereinander darum wetteifern, Besucher von den Paktwelten und jenseits davon zu empfangen. Obwohl Besucher, die zum ersten Mal nach Kalsarsa kommen, von den Rivalitäten um ihr Wohlbefinden geschmeichelt sind, lernen sie schnell, dass die Ilthisarier schlaue Händler sind, die nicht davor zurückschrecken, damit zu drohen, das Schiff eines „Gastes“ zu beschlagnahmen, um vorteilhafte Geschäfte zu fördern.

KALSARSA

RN Stadt

Bevölkerung 416.640 (46% Ilthisarier, 45% Ethesken, 6% Menschen, 3% andere)

Regierung Oligarchie

Eigenschaften Finanzzentrum, Fromm, Kultiviert, Technisch durchschnittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 16

LEERER WALL

Eine der längsten Weltenscherben verläuft entlang des Äquators von Archalin, mit einer Länge von mehr als 300 Kilometern. Auf der weniger beschädigten Seite befindet sich ein kathedralenartiges Gebäude aus demselben ungewöhnlich un-

verwüstlichen Stahl wie die Weltenscherbe. Die Weltenscherbe ist überwiegend hohl, daher der Name, mit Stützen aus demselben Metall im Innern. Banden kakerlakenähnlicher Humanoider, welche Clarkaska genannt werden, jagen im ausgedehnten, dunklen Innern des Leeren Walls eigenartige sechsflügelige Fledermäuse und übersinnlich empfindsame Schlicke. Es werden heftige Debatten geführt, ob diese ungewöhnlichen Kreaturen mit der Weltenscherbe vom Himmel gefallen sind, oder sich aus tiefen Höhlen empor gegraben haben.

WOLKENSTACHEL-STATION

Die höchste Weltenscherbe ist der Wolkenstachel, welcher sich 90 Kilometer über die Planetenoberfläche erhebt – bis in die unteren Bereiche des Weltraums dieser kleinen Welt. Drei schienengetriebene Waggon befördern Personal und Besatzungsmitglieder bis zur Spitze, wo sich eine ausgedehnte Raumstation über die Seiten des Wolkenstachels erstreckt, wie eine Münze auf einem Stecknadelkopf. Große Schiffe erhalten selten die Erlaubnis, auf der Wolkenstachel-Station zu landen. Ilthisarische Wissenschaftler nutzen die Wolkenstachel-Station hauptsächlich für wissenschaftliche Experimente, um Raumschiffstechnologien zu perfektionieren, aber hartnäckige Gerüchte besagen, dass sie die Station außerdem nutzen, um Superwaffen zu entwickeln, mit denen sich das Wetter kontrollieren lässt.

ILTHISARISCHE KULTUR

Kulturell betrachtet haben die Ilthisarier eine extreme Vorliebe für klugen Überfluss und dafür, unnötige Risiken zu vermeiden. So wie sie biologisch über mehrere Köpfe, zwei Schwänze und Duplikate ihrer wichtigsten inneren Organe verfügen, fühlen sich Ilthisarier im Alltag, besonders aber bei neuen Unternehmungen unwohl ohne mehrere Alternativpläne und Sicherheiten für den Notfall. Ilthisarier akzeptieren Neuerungen nur langsam, da neue Ideen auf gefährliche Weise ungeprüft erscheinen. Während sich die Ilthisarier seit Jahrhunderten der Technik hinter der Raumfahrt bewusst sind, haben die meisten ihren Planeten nie verlassen. Regionen ihrer Welt, die über einen gefährlichen Ruf und keine bekannten Ressourcen verfügen, werden bewusst ignoriert, da dem Risiko, das mit einer Erkundung verbunden ist, kein offensichtlicher Gewinn gegenübersteht. Diese kulturelle Eigenart ist nicht pathologisch – Ilthisarier gehen Risiken ein, wenn sie der Meinung sind, dass der mögliche Nutzen das Risiko überwiegt – aber es macht sie zu einer sehr viel vorsichtigeren Kultur als andere raumfahrende Spezies.

Dieses kulturelle Faible für Redundanz und die Vermeidung von Risiken hat zu einer bemerkenswert stabilen Gesellschaft geführt, mit vielen lange gepflegten Traditionen. Ilthisarier schätzen die Meisterschaft, die sich aus gründlicher Forschung in Wissenschaft, Magie und anderen für die Gesellschaft nützlichen Bereichen ergibt, und dementsprechend haben sie ihre Gesellschaft aufgebaut. Ihre Jurisprudenz ist beispielsweise hoch entwickelt und fördert vernünftige Lösungen mit dem größten Nutzen für die Gesellschaft, während die Ilthisarischen Gentechniker Ethesken-Diener geschaffen haben, welche eine unglaubliche

Widerstandsfähigkeit und Loyalität vorweisen. Die Ilthisarier führen ihr Überleben in der Folgezeit nach dem katastrophalen Fall der Weltenscherben auf die gut gepflegten Lebensmittelspeicher und befestigten Bunker zurück, und sie pflegen diese auch heute noch gewissenhaft.

Trotz ihrer tief verwurzelten Verehrung der Tradition sind Ilthisarier im Allgemeinen nicht religiös. Dies scheint jedoch nicht immer der Fall gewesen zu sein: Verwitternde Tempel von Schlangengöttern stehen tief in weglassenen Marschen ihrer Welt, und fast immer finden sich dort gravierte Darstellungen blutiger Massenopferungen. Moderne Ilthisarier drücken ihre Abscheu für solche barbarischen Rituale aus, dennoch gibt es hartnäckige Gerüchte, dass es tief in den Marschen Kulte gibt, die diese Praktiken am Leben erhalten und unglückliche Reisende den Göttern des Gemetzels opfern. Zivilisierte Ilthisarier, die eine institutionelle Religion praktizieren, folgen fast immer Abadar, da sie ihn als Gott des Handels und der Gemeinschaft verehren.

Die Ilthisarische Sprache ist voller Nuancen und für Fremde schwer zu reproduzieren, da sie mit mehreren Stimmen gleichzeitig in einander ergänzenden Klangharmonien sprechen. Die Sprache benutzt viele Dopplungen, ohne sich einfach nur zu wiederholen, da sie mittels verschiedener Abstufungen subtiler Nuancen tiefe Bedeutungen transportiert. Welten, die langfristig diplomatische Vertretungen auf Archalin einrichten, stellen für gewöhnlich eine ganze Reihe gut ausgebildeter Linguisten ein, die gemeinsam im Chor sprechen, um die Ilthisarische Sprache nachzuahmen.

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBAUEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE

WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



ELYTRIO

Geteilte Gesellschaft in post-apokalyptischem Ödland

Durchmesser: ×1; **Masse:** ×1

Schwerkraft: ×1

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Normal

Tag: 21 Stunden; **Jahr:** 1½ Jahre

Elytrio ist der vierte Planet einer unbenannten Sonne. Obwohl er einst ein blühendes Ökosystem mit Biomen von Regenwäldern bis arktischen Tundren hatte, sowie funktionierende Nationalstaaten, die fortschrittliche Technologie hervorbrachten, wurde der Planet direkt nach dem Ende des Intervalls in einem globalen thermonuklearen Krieg verwüstet, den seine Bewohner selbst begonnen hatten.

Elytrio ist die Heimat der Ghibrani, käferartigen Humanoiden, die auf dem Gebiet der Robotik viel erreicht und viele ihrer wichtigen Städte voll automatisiert haben. Einst verehrten sie einen Aspekt von Damoritosch, was die Spezies zu einer starken Koalition militarisierter Staaten geformt hat, in denen religiöse Diener des Eroberers Schlüsselpositionen als Berater ausfüllten. Vor etwa 300 Jahren, als die Staatsoberhäupter noch immer von den Auswirkungen des Intervalls verwirrt waren, kochten die existierenden Spannungen zu einem Krieg hoch, welcher den gesamten Planeten verschlang. Fast die gesamte Spezies der Ghibrani wurde in diesem Flächenbrand ausgelöscht, nur eine kleine Population überlebte in der Stadt Arkeost, die von einem kuppelförmigen Kraftfeld geschützt wurde.

Nur ein Jahrzehnt später erkannten Arkeosts Anführer, dass die Stadt nicht die ganze Bevölkerung auf ihrem Gebiet versorgen konnte, weshalb sie einen hinterhältigen Plan schmiedeten, um einen Teil der Einwohner dazu zu bringen, die Stadt aus eigenem Willen zu verlassen. Sie erfanden eine Gottheit mit dem Namen Mutter Tuuloo, welche all denen Erlösung versprach, die den Luxus der Zivilisation aufgaben. Mehr als die Hälfte der überlebenden Ghibrani wanderten in das nahegelegene Ödland aus, um die falsche Göttin um ihre Gunst anzubeten. Die folgenden Jahrhunderte und kräftige Dosen anhaltender Strahlung bewirkten, dass eine physische Teilung zwischen den beiden Ghibrani Gruppierungen auftrat. Die Ghibrani in den Ödlanden verloren ihre Flugfähigkeit und entwickelten robustere Exoskelette; sie wurden unter dem Namen „Panzer“ bekannt. Diejenigen, die in der verbliebenen Stadt lebten, behielten ihre Flügel, wurden aber dünner und zerbrechlicher; sie werden nun „Membranen“ genannt.

Heute glauben die Panzer noch immer an die erfundene Mutter Tuuloo, während die Membranen fast ihre wahre Vergangenheit verloren haben. Die Panzer konzentrieren sich weiterhin auf ihr Überleben in den rauen Ödlanden rings um die Stadt, wobei sie mit der bösartigen Fauna ums Überleben konkurrieren. Zur gleichen Zeit führen die Membranen einen recht privilegierten Lebensstil, da einiges der alten Technologie fortbesteht, aber Jahrhunderte des Müßiggangs haben sie die betrügerischen Taten ihrer Vorfahren vergessen lassen.

Zwei kahle Monde – die Begleiter genannt – umkreisen Elytrio in entgegengesetzten Umlaufbahnen. Obwohl die Ghibrani nie eine vollwertige Raumfahrt entwickelt haben, waren sie in der Lage, auf jedem der Monde automatisierte Forschungseinrichtungen zu konstruieren; nach Hunderten von Jahren, in denen

diese nicht betrieben wurden, sind nur noch einige wenige dieser Stationen funktionstüchtig, und auch das nur gerade so eben.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Im Folgenden sind einige interessante Örtlichkeiten auf Elytrio beschrieben.

ARKEOST

Einst war Arkeost die Hauptstadt des ghibranischen Nationalstaates Kolleo, heute ist sie die letzte intakte Stadt der Ghibrani auf dem Planeten. Ein blass-rosafarbenes, kuppelförmiges Kraftfeld umgibt die Stadt in einem Abstand von etwa 750 Metern zur Stadtgrenze. Obwohl die Membran-Ghibrani, die in der Stadt leben, zeitlich begrenzte Portale in der Kuppel öffnen können, erforschen sie das umgebende Ödland nur selten, da Arkeost sie mit allem versorgt, was sie benötigen.

Arkeost wird von einem Rat der Membran-Ghibrani regiert, welche die Höchst Erhabenen genannt werden. Ihre Entscheidungen sind allerdings in erster Linie zeremonieller Natur, da die alltäglichen Arbeiten von Dienstrobotern ausgeführt werden, die von einem Zentralrechner gesteuert werden, der noch vor dem Krieg geschaffen wurde. Da den automatischen Reparaturdrohnen inzwischen allerdings die Materialien ausgehen, beginnen die schimmernden Türme langsam zu verfallen.

ARKEOST

N Metropole

Bevölkerung 18.430 (100% Membran-Ghibrani)

Regierung Oligarchie (die Höchst Erhabenen)

Eigenschaften Automatisiert, Kultiviert, Technisch durchschnittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 10

EIGENSCHAFTEN

Automatisiert Die Mehrheit der öffentlichen Aufgaben (Bau, Wartung etc.) werden von Robotern ausgeführt.

MEER DES MIASMAS

Der ursprüngliche Name dieses heutzutage giftigen Gewässers ist in den Wirren der Geschichte verloren gegangen, und die Panzer-Ghibrani, die in der Nähe der Küste leben, nennen es das Meer des Miasmas. Die Lebensformen darin bedeuten eine ständige Bedrohung für diejenigen, die an Land leben, da sie die Toxizität des Meeres angenommen haben. Zweimal im Jahr, wenn einer der Begleiter groß und bedrohlich am Himmel steht, werden die Meereskreaturen zu einem regelrechten Rausch aufgepeitscht, und viele Panzer-Ghibrani verlieren in den darauf folgenden Angriffen ihr Leben.

RUINEN DER BASIS EGORET

Die paranoiden Anführer des Nationalstaates Bhyrri waren die ersten, die Raketenschläge auf ihre Nachbarn starteten. Die meisten dieser Waffen stammten von dieser inzwischen zerstörten Militärbasis. Viele ungenutzte Waffen sind noch immer in den Bunkern der Basis Egoret eingelagert, und mit den meisten davon ist es möglich ganze Städte dem Erdboden gleichzumachen.

SEGELNESSELSCHLUCHT

Eine der wenigen Pflanzenarten, welche auch nach dem Krieg in Elytrios Ökosystem noch gedeiht, sind die Segelnesseln, Unkräuter mit rasiermesserscharfen Dornen, die mit dem Wind getragen werden. Eine große Schlucht, die sich einst im Nationalstaat Omathu befand, ist mit Tausenden von Segelnesseldickichten verstopft, was es, besonders während der windigen Jahreszeit, gefährlich macht, in der Nähe zu reisen. Die örtlichen Panzer-Ghibrani erzählen sich im Flüsterton von einem großen leuchtenden Schatz, der tief in der Schlucht versteckt sei, und dann und wann wagt sich ein törichter, junger Ghibrani hinein, nur um mit Hunderten von leichten Schnittwunden am ganzen Körper zurückzukehren.

ZUFLUCHT

Nur wenige Kilometer außerhalb von Arkeost existiert die größte Konzentration der Panzer-Ghibrani, wo sie in einigen wenigen Höhlen leben, die in die Seite einer Klippe geschlagen sind. Zuflucht wird von einem verheirateten Priesterpaar geleitet, welches die Traditionen der fiktionalen Mutter Tuuloo aufrecht erhalten, zur Zeit sind das **Bruder Cossiimo** und **Schwester Alomir** (N männlicher und weiblicher Panzer-Ghibrani-Gesandte). Das Leben der Ghibrani hier ist schwierig, sie kratzen zusammen, was auch immer sie an essbarem Fleisch und Pflanzen bekommen können, aber aus ihrer eng verbundenen Gemeinschaft gewinnen sie ein großes Maß an Glück und Zufriedenheit.

GHIBRANISCHE KULTUR

Die beiden Subspezies der Ghibrani haben sehr unterschiedliche Kulturen. Die eine konzentriert sich aufs Überleben, während die andere ein wesentlich entspannteres Leben genießt.

Panzer-Ghibrani führen einen täglichen Kampf mit den kargen Landschaften Elytrios, sie jagen mutierte Tiere als Nahrung, sammeln Wasser von hart-schaligen Ziklapflanzen und halten die mahlen-den Staubstürme aus, die von Zeit zu Zeit über das Buschland fegen. Sie kämpfen mit analogen Projektilwaffen, die sie von ihren Vorfahren geerbt haben, und plündern Munition aus den Ruinen der Städte des Planeten. Panzer-Ghibrani erkennen den Wert der Zusammenarbeit, da sie eine wichtige Fähigkeit für ihr Überleben darstellt.

Seit sie Arkeost verlassen haben, haben sich diese Ghibrani in zahlreiche Clans aufgeteilt, von denen einige so groß sind wie kleine Dörfer, andere nur aus einer kleinen Gruppe von Nomaden bestehen. Diese Clans geraten selten aneinander, vielmehr vermischen sie sich, heiraten untereinander und teilen sich in neue Clans. Daher gibt es unter den verschiedenen Clans sehr ähnliche Traditionen.

Alle Panzer-Ghibrani verehren Mutter Tuuloo, die fiktive Gottheit, die einst von ihren Ahnen in Arkeost erfunden wurde. Der Glaube an Mutter Tuuloo fördert Gemeinschaft, harte Arbeit und den Verzicht auf die Annehmlichkeiten des Lebens. Im Laufe der Jahrzehnte hat sich um diese Religion eine Fülle aus Ritualen entwickelt. Die beliebteste Zeremonie ist das Willkommen, welches Panzer-Ghibrani ausführen, wenn eine Jagdgruppe sicher von einer gefährlichen Jagdexpedition zurückkehrt, oder wenn sich zwei Clans unter friedlichen Umständen treffen. Das Willkommen besteht aus einem Tanz der ganzen Gemeinschaft,

bei dem die Arme weit auseinander gebreitet gehalten werden, um die Freude, welche die Gruppen über den gegenseitigen Empfang empfinden, zu symbolisieren. Wenn die Vorräte reichlich sind, begehen die Ghibrani dieses Ritual häufig mit einem wilden Festgelage.

Membran-Ghibrani führen im Allgemeinen ein Leben im Sitzen, da die Roboter von Arkeost sie mit allem versorgen, was sie benötigen. Diese Drohnen reinigen Kleidung, führen Wartungsarbeiten aus und bereiten Mahlzeiten zu. Weil die Roboter bereits seit Hunderten von Jahren funktionieren, haben sich die Membran-Ghibrani eine an eine alltägliche Routine gewöhnt. Angenehme Glockenspiele tönen über die ganze Stadt, um die Mahlzeiten und auch Beginn und Ende des Tages anzukündigen. Dies ermöglicht den Membran-Ghibrani viel Freizeit, die sie nutzen, um sich künstlerisch zu betätigen, Wissenschaften zu studieren und sich fit zu halten.

Allerdings haben sich die Membran-Ghibrani im letzten Jahrhundert weniger auf Innovation konzentriert und verbringen ihre Zeit mit müßiger Unterhaltung, ohne dass sie sich noch mit ihrer Vergangenheit beschäftigen. Obwohl dies zu einem Übermaß an Gemälden, Gedichten und Skulpturen geführt hat, bedeutet dies auch, dass es keine lebenden Membran-Ghibrani mehr gibt, die noch die technologische Stadt verstehen, in der sie leben. Sollte der Computer, der Arkeost steuert, jemals versagen, hätten die Membran-Ghibrani keine Möglichkeit, sich selbst zu versorgen oder ihren Lebensstil wiederherzustellen.

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

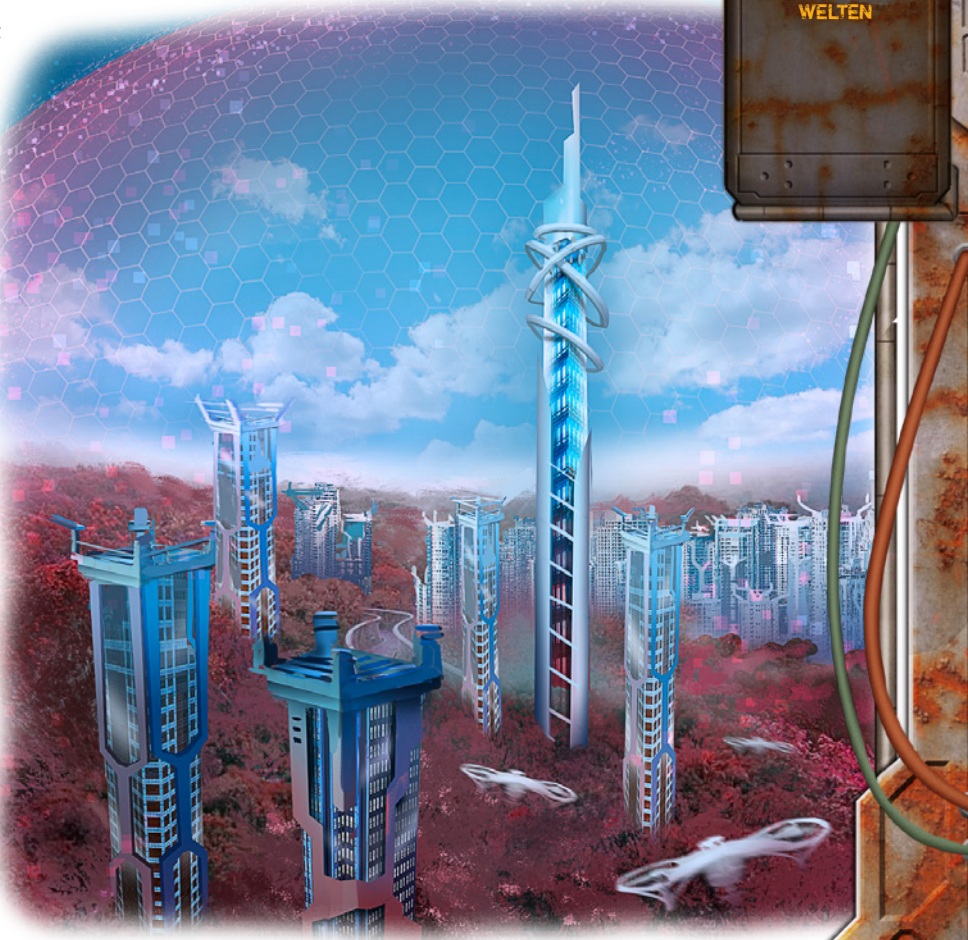
RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE

WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



PRIMORIA

Planet der entwickelten Wirbellosen

Durchmesser: ×1; **Masse:** ×1

Schwerkraft: ×1

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Normal

Tag: 17 Stunden; **Jahr:** 200 Tage

Auf Primoria haben sich niemals Wirbeltiere entwickelt; stattdessen haben sich Wesen, die häufig als niedere Lebensformen angesehen werden – zum Beispiel Pilze, Wirbellose und Pflanzen – stark ausdifferenziert und entwickelt, wobei sie komplexe Nahrungsketten bildeten und ökologische Nischen ausfüllten, die normalerweise von Wirbeltieren besetzt werden. Die beiden Monde Primorias, der blutrote Acryllae und der stahlgraue Mandarth, verursachen Gezeiten und damit regelmäßig starke Veränderungen der Meereshöhe, weshalb ein großer Anteil der heimischen Spezies amphibisch ist oder zumindest fähig, an Land und im Wasser zu überleben.

Primoria verfügt über drei Hauptklimazonen. Die kalten Regionen in der Nähe der Pole des Planeten sind gnadenlose Eiswüsten, in denen sich Frostwürmer durch das Eis graben und die meisten Organismen unter der Schneedecke leben oder in warmen unterirdischen Höhlen. In der gemäßigten Klimazone grasen riesige wandernde Pilze auf weiten Moosebenen, und Kakerlaken in der Größe von Bären ernähren sich sowohl von Kadavern als auch von Pflanzen. In der tropischen Klimazone winden sich fleischfressende Riesenwürmer durch Regenwälder voller Farne, und erstaunlich agile Trilobiten jagen wie Tiger.

Die größte Landmasse auf Primoria ist der Superkontinent Eukaryen, welcher 78% der Landmasse Primorias ausmacht und sich über alle Klimazonen erstreckt. Drei große Inselkontinente namens Cyrontien, Laurentien und Vellurien sind die einzigen weiteren Landmassen von Bedeutung auf dem Planeten.

Zwei empfindungsfähige, intelligente Spezies haben sich auf Primoria entwickelt: Die wirbellosen Scyphozoen (welche sich in den Meeren entwickelten und schon früh während ihrer Evolution in die Küstenregionen wanderten) und die pilzartigen Mycelaren (vage zweibeinige Massen faserigen Pilzwachstums, die aus den ausgedehnten Farn- und Mooswäldern des Planeten stammen). Diese beiden Spezies führten jahrhundertlang große Kriege gegen einander, aber vor etwa hundert Jahren unterzeichneten sie einen großen Waffenstillstand und begannen, Technologien, Ressourcen und Informationen auszutauschen. Dies führte für beide Gruppen zu bedeutenden, schnellen Fortschritten in Wissenschaft und Biotechnologie.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Im Folgenden sind die wichtigsten Siedlungen und geographischen Besonderheiten auf Primoria aufgeführt.

BISPORIA

Tief in Arbaath gelegen, ist Bisporia die größte mycelarische Siedlung auf Primoria. Im Distrikt Metazoa lebt auch eine nennenswerte scyphozoische Bevölkerung, wo die Myzelaren

den Großteil ihres Außenhandels betreiben. Auch nach einem Jahrhundert des Friedens gibt es innerhalb der Siedlung noch immer mycelarische Gruppen, welche die Scyphozoen zurück in den Ozean treiben wollen. Angriffe auf Scyphozoen und andere Fremde gehören zu den häufigsten Verbrechen.

CYRONTIEN

Dieser Inselkontinent liegt etwa 1.800 km südlich von Eukaryens Südspitze. Primorias Südpol liegt in der Nähe der Südküste der Insel, welche außerdem der kälteste Ort des Planeten ist, mit Tiefsttemperaturen von bis zu -90°C. Eine scyphozoische Forschungsstation wurde vor 75 Jahren gegründet, ist aber nun verlassen. Beliebte Gerüchte beharren darauf, dass die lebende Technik der Station zu einem bösartigen Bewusstsein erwacht ist.

HERZ VON ARBAATH

Im Zentrum von Arbaath steht eine alte steinerne Zikkurat, deren Ursprung unbekannt ist. Vor 50 Jahren betrat eine Gruppe scyphozoischer Forscher die Zikkurat, aber was auch immer sie entdeckten, es bewirkte, dass die Konzilstaaten von Primoria alle Eingänge der Struktur versiegeln ließen.

HÖHLEN VON SILURI

Ganze Ökosysteme leben völlig vom Rest der Welt isoliert in diesem weitreichenden, luftgefüllten Höhlensystem am Grund des Ordocanischen Ozeans. Glaubt man den lokalen Mythen, so wird die Luft in den Höhlen von Siluri vom Lebenserhaltungssystem eines fremden Raumschiffs atembar gehalten, das vor Jahrtausenden nach einer Bruchlandung gesunken ist.

LAURENTIEN

Der Inselkontinent Laurentien liegt etwa 2.250 km von der Eukaryschen Westküste entfernt. Die riesige tropische Insel ist die Heimat zahlreicher endemischer Tierarten, zum Beispiel riesenhafter, fleischfressender Schmetterlinge, fliegender Skorpione und gepanzerter Insekten, die an Krokodile erinnern. Im gebirgigen Landesinneren liegt ein verstecktes Tal, von dem es heißt, es sei ein Paradies, welches das Geheimnis des Lebens selbst beinhalte. Andere behaupten, dass der Ort ausschließlich schreckliche Geheimnisse enthalte, die das Leben auf der ganzen Welt auslöschen könnten. Die meisten tun diese Geschichten als das Gefasel von Forschern ab, die auf der Insel auf halluzinogene Pflanzen stießen.

TARINTH

Da sie die bevölkerungsreichste und wohlhabendste Stadt des Planeten ist, wird Tarinth oft als Hauptstadt Primorias bezeichnet, obwohl sie über keine offizielle planetare Autorität verfügt. Sie ist ein blühendes Zentrum, geprägt von Lehre und Wissenschaft, und nach wie vor die einzige Siedlung auf Primoria, in der die pilzartigen Mycelaren und intelligenten Spezies anderer Systeme in großer Zahl gemeinsam mit den Scyphozoen leben. Tarinth liegt an der Westküste von Eukaryens gemäßigter Zone in der nördlichen Hemisphäre. Die Stadt erstreckt sich vom Land ins Meer, und es gibt Gebäude selbst in der Übergangszone, welche abhängig von den Gezeiten über oder unter den Wellen liegen kann.

TARINTH

N Stadtstaat

Bevölkerung 233.482 (74% Scyphozoen, 23% Mycelaren, 3% andere)

Regierung Rats Herrschaft

Eigenschaften Akademisch, Biotechnisch fokussiert, Technisch durchschnittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 15

EIGENSCHAFTEN

Biotechnisch fokussiert Die Siedlung verlässt sich weniger auf Geräte, die gehackt oder kurzgeschlossen werden können, ist dafür aber anfälliger für Krankheiten und Toxine.

VELLURIEN

Diese gemäßigte, ca. 1.800 km von der Eukaryschen Ostküste entfernte Insel ist für die Glasebene bekannt, ein 1.500 km langes Stück Land aus schwarzem Sand und schroffen Formationen aus vulkanischem Glas. Nur die widerstandsfähigsten Pflanzen und Tiere, wie das Schwarze Lebermoos und die beinlosen Aschenskorpione, überleben hier. Vorkommen seltener Minerale haben Besucher aus anderen Sternsystemen dazu verführt, die Glasebene zu erkunden, aber eine merkwürdige Strahlung in dem Gebiet stört die Kommunikation und die Signale der Sensoren, wodurch die meisten Navigationssysteme nutzlos werden. Die Lavageysire, Gewitterstürme, gefräßigen Raubtiere und plötzlichen Sturzregen aus Glas machen mit den meisten Besuchern kurzen Prozess.

SCYPHOZOISCHE KULTUR

Auf Primoria existieren viele Kulturen und ethnische Gruppen gleichzeitig, die von nomadischen Stämmen von Planktonhirten bis zu hochentwickelten, von Fortschritt und Wissenschaft besessenen Stadtstaaten variieren. Die Konzilstaaten sind sowohl ökonomisch als auch militärisch die am weitesten fortgeschrittene und mächtigste Kraft auf Primoria, ein Wirtschafts- und Verteidigungsbündnis aus Stadtstaaten und Stämmen. Die Konzilstaaten treiben umfangreich Handel mit den Mycelaren und waren auch die ausschlaggebende Kraft hinter dem Friedensvertrag zwischen den mycelarischen und scyphozoischen Nationen. Ebenso haben die Konzilstaaten sich sehr darum bemüht, die Gründe für den Ausbruch der großen Kriege zu dokumentieren und sind zu dem Schluss gekommen, dass in den meisten Fällen die Mycelaren auf die Ausbreitung der Scyphozoen auf Ländereien reagiert haben, die über Generationen im Besitz der Mycelaren waren. Die Geschichte der Kriege ist natürlich niemals ganz so einfach, aber die Konzilstaaten sind der Ansicht, dass es von entscheidender Bedeutung ist, ihren Anteil am Ausbruch der Generationen umspannenden Kriegshandlungen zu akzeptieren, um den Frieden aufrecht zu erhalten, der nun allen Spezies auf Primoria dient.

Scyphozoen und Mycelaren haben „lebende Technik“ entwickelt, genetisch manipulierte Organismen, die ähnliche Funktionen ausführen, wie mechanische und elektronische Ge-

räte. Beispielsweise senden sie elektromagnetische Signale für die Langstreckenkommunikation durch zusammenhängende Pilzgewebe, so wie andere Spezies Kabel benutzen, und anstelle von lokalen Radioübertragungen manipulieren sie Pollen, um Nachrichten zu übermitteln. Hochgewachsene Pilze dienen mittels Biolumineszenz als Straßenlaternen. Die Scyphozoen lassen ihre Computer und Infosphären aus genetisch verändertem Nerven- und Hirngewebe wachsen. Vor weniger als einem Jahrhundert absolvierten die Scyphozoen ihren ersten erfolgreichen interstellaren Flug mit einem lebenden Raumschiff. Heutzutage haben die Scyphozoen einige Dutzend mit einem Driftantrieb ausgestattete Schiffe der Nautiloiden-Klasse, und sie haben während ihrer Erkundungen neuer Planeten zu empfindungsfähigen Spezies der Paktwelten Kontakt aufgenommen.

Die meisten Siedlungen und Städte der Scyphozoen befinden sich in der Nähe der Eukaryschen Westküste, davon nur eine an Land, der Rest auf dem Meeresboden. Die Häuser sind häufig glockenförmig und eher gewachsen als erbaut. Viele sind lebende Kreaturen, die mit ihren Bewohnern in einer symbiotischen Beziehung stehen. Auf ähnliche Weise sind viele scyphozoische Fahrzeuge und Geräte lebendige Organismen, die für bestimmte Funktionen entwickelt und trainiert sind. Zu den Lieblingsbeschäftigungen der Scyphozoen gehört die Aufzucht glatthaariger Würmer und anderer domestizierter Kreaturen als Haustiere, das Anlegen von Algen- oder Pilzgärten als Kunstform und diverse Formen verschiedener rasanter, amphibischer Sportarten, die sowohl Beweglichkeit als auch schnelles Denken erfordern.

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

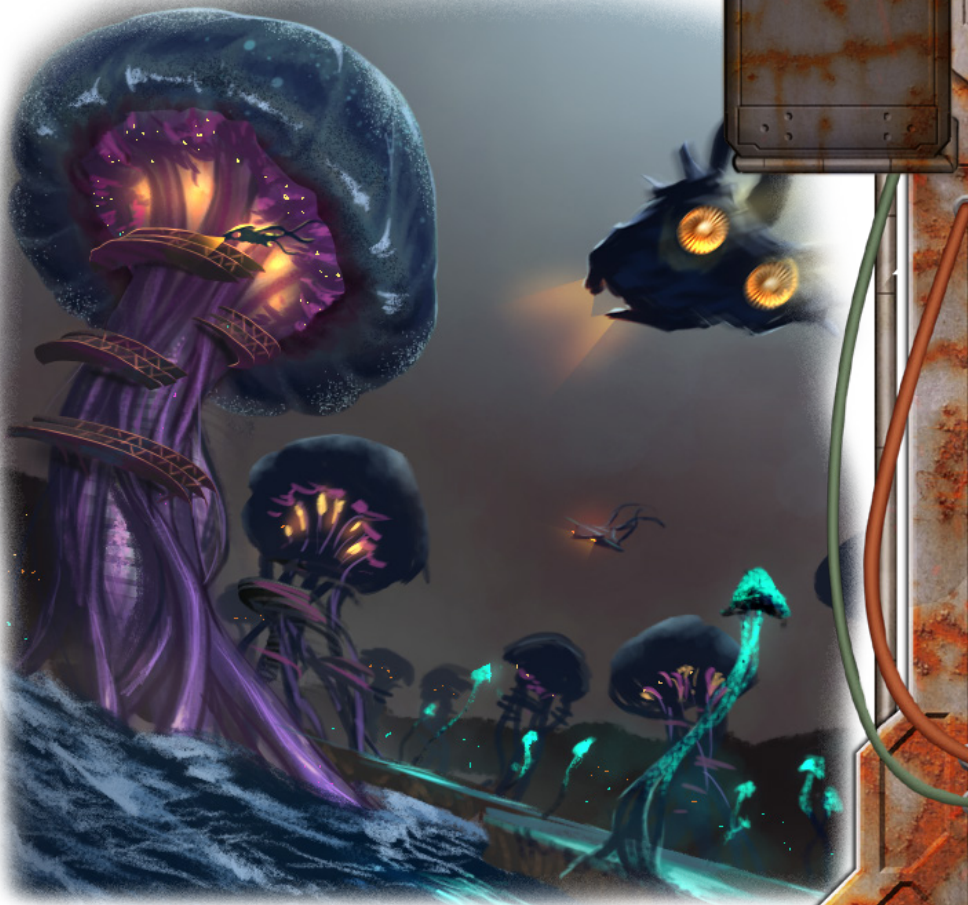
RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE

WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



SEPRES VI

Aufgegebener, aber fruchtbarer Seuchenplanet

Durchmesser: ×1; **Masse:** ×1

Schwerkraft: ×1

Atmosphäre: Normal (siehe unten)

Tag: 32 Stunden; **Jahr:** 3 3/4 Jahre

Der sechste Planet des Binärsystems Sepres ist eine üppige, blühende Welt mit einer weit zurückreichenden Geschichte und außerdem die einzige Welt in dem 16 Planeten umfassenden System, die Leben trägt. Dennoch haben seine stolzen und abergläubischen empfindungsfähigen Einwohner, die Sepreviden, vor oder während des Intervalls ihre Heimatwelt und ihre Kultur verloren. Daher lebt die gesamte Spezies, solange sie zurückdenken kann, im Orbit des Planeten, von einer einladenden aber verbotenen Heimat entfremdet, die sie zwar stets vor Augen hat, aber für immer außer Reichweite ist. Der wahre Grund für das Exil der Sepreviden ist mit der Zeit verloren gegangen, aber die Legenden des Volkes berichten, dass sie dafür bestraft wurden, dass sie ihre Welt vergifteten und nicht sicher zurückkehren können, selbst wenn sie es wollten.

Jahrtausende sind vergangen, seit die Sepreviden zuletzt die Herrschaft über Sepres VI ausübten, sodass die Welt seitdem den Kräften der Natur unterworfen war. Die Oberfläche besteht zu 60% aus Land, das von tropischen Regenwäldern, gemäßigten Ebenen und subtropischen Waldgebieten dominiert wird. Selbst die wenigen Wüsten und Gebirge des Planeten strotzen vor Leben, und nur die kargen Polregionen sind frei von komplexen Ökosystemen. Die Meere bieten Lebensraum für eine erstaunliche Vielfalt von Lebensformen jeglicher Größe, von unglaublich schnell wachsenden Kolonien übersinnlicher Bakterien bis hin zu hochgradig sozialen, quecksilberblütigen Walen. Die Atmosphäre des Planeten ist frei von Schadstoffen und Krankheitserregern – bis auf einen, ein tödliches Virus, das vor Jahrtausenden entwickelt wurde, um ausschließlich Sepreviden zu befallen. Es war diese biologische Waffe, Derendenol genannt, welche den Exodus der Sepreviden in den Weltraum auslöste und ihren tiefsitzenden Aberglauben über eine Rückkehr auf den Planeten bestätigte.

Auf ihrem Höhepunkt erstreckte sich die seprevidische Kultur über den ganzen Planeten und die antiken Überreste dieser Zivilisation sind auch nach zahllosen Jahrhunderten noch immer erhalten. Die Natur hat die massiven Gebäude abgetragen, welche die prosperierende Bevölkerung zu ihrer Blütezeit versorgten, und es ist ein Beweis für die Erfindungsgabe der Sepreviden, dass dennoch so viele davon dem Zahn der Zeit so gut standgehalten haben. Ganze Städte verbleiben wie eingefroren in der Zeit, deren Einwohner so schnell es ging in Archenschiffe verfrachtet wurden und nun längst ausgestorben sind, mit Standbildern, Straßen und Bauwerken, die noch immer intakt sind. Anderen Siedlungen oder Bauwerken erging es jedoch weniger gut. Was zunächst wie ein merkwürdig geformter Höhenzug aussehen mag, entpuppt sich als bröckelnde Ruinen einstmals weit ausgedehnter Türme, die schon vor langer Zeit in sich zusammengefallen sind und von wilden Tieren in Beschlag genommen und von sich ungehindert ausbreitender Flora überwuchert wurden. Ein Sumpf oder Fluss war vielleicht einmal ein Hafen oder ein Kanal, ein üppig gründer Wald könnte einst ein gut gepflegter botanischer

Garten oder ein isoliertes Naturreservat gewesen sein. In seltenen Fällen wurde die Zerstörung auch von Erfindungen der Sepreviden herbeigeführt, die im Laufe der Zeit außer Kontrolle geraten sind; militärische und wissenschaftliche Einrichtungen haben zu merkwürdigen Korruptionen der natürlichen Ordnung geführt, inklusive verdorbener Aberrationen, mutierter Flora und Fauna sowie aus den Fugen geratener magischer Forschungsprojekte.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden Orte stellen besonders interessante Punkte auf Sepres VI bzw. in dessen Orbit dar.

FESTE NEIROX

Während des Konfliktes, der vor Jahrtausenden die Evakuierung des Planeten nötig machte, war die Feste Neurox das Epizentrum für die Erforschung biologischer Waffen – was sie nun zu einem ausgedehnten Komplex voller schwärender Seuchen und tödlicher Chemikalien macht, welche die zurückkehrende Natur in Schach halten. Anstelle überwucherter Bäume und ungezählter Tierwelt durchdringen mutierte Stränge fleischfressender Mikroben, virulente Seuchen und andere biologische Schrecken die kilometerweite Anlage im Herzen des südlichsten Kontinents. Die Basis ist voller umfangreicher Lager mit archaischen Waffen, und einige der automatischen Verteidigungsanlagen – so rudimentär sie auch erscheinen mögen – haben irgendwie die Zeit überdauert.

DAS SANCTILORIUM

Die Sepreviden hatten noch nie eine besondere Affinität zur Magie, wodurch diese fast gar keine Rolle in ihrer Gesellschaft spielte, bis die verzweifelten Exilanten nach der Evakuierung des Planeten jede verfügbare Möglichkeit versuchten, ein neues, dauerhaftes Leben für sich selbst im Orbit der verlassenen Heimat aufzubauen. Zu den neuen Methoden, die ausprobiert wurden, gehörte auch die magische Forschung. Die Mitglieder des Sanctilioriums, einer kleinen Raumstation und einzigen genehmigten magischen Institution dieser Welt, haben Jahrtausende damit verbracht, die Geheimnisse der Magie zu erforschen, aber unter den misstrauischen Augen der fanatisch sektenhaften Exilyten war es ihnen verboten, einen Weg zu beschreiten, der eine Rückkehr zur Planetenoberfläche ermöglichen könnte. Als andere Spezies begannen, zu den Sepreviden Kontakt aufzunehmen, stellten diese in ihrem Exil schnell fest, wie viel sie noch auf dem Gebiet der Magie zu lernen hatten.

SEPRES EINS

Von den hundert Archenschiffen, Raumstationen und zusammengeschnitzten Megastrukturen im Orbit von Sepres VI ist die größte und wichtigste Sepres Eins. Ursprünglich war dies ein Archenschiff, das von der mächtigsten Nation des Planeten, Neurox, gestartet worden war – zufälligerweise der Nation, die für die Freisetzung des Derendenol verantwortlich war. Was damals noch Neurox Eins genannt wurde, wuchs schnell zu einem Zentrum der überlebenden seprevidischen Kultur heran, als ähnliche Schiffe von Myriaden Gesellschaften mit ihm zu einem massiven Konglomerat aus Schiffen verbunden wurden. Hier herrscht der

Seprevidische Rat über die vereinte globale Regierung, seine Repräsentanten bestimmen über alle seprevidischen Schiffe und Stationen im Orbit des Planeten. Von Händlern und Repräsentanten anderer Systeme von nah und fern wird erwartet, dass sie hauptsächlich mit den Diplomaten und Verwaltern des Rates hier zu tun haben, anstatt mit anderen Schiffen oder Stationen, obwohl diese Richtlinie schwieriger durchzusetzen ist, je mehr Reisende von außerhalb des Sepres-Systems ankommen.

SEPRES EINS

RN Raumstation

Bevölkerung 521.237 (98% Sepreviden, 2% andere)

Regierung Ratsherrschaft (Seprevidischer Rat)

Eigenschaften Bürokratisch, Fromm, Isoliert, Technisch unterentwickelt

Maximale Stufe von Gegenständen 8

THEILOS

Diese orbitale Raumstation war ursprünglich eine wissenschaftliche Forschungseinrichtung, welche von Neirox und seinen Verbündeten als gemeinsames Projekt zum Zeichen des Friedens und der globalen Einheit gestartet wurde. In den Jahrtausenden seit der planetenweiten Evakuierung wurden die Anlagen umfunktioniert, um Ersatzteile für die alternde Flotte herzustellen und neue Technologien zu erforschen. Als Folge des Erstkontakts mit Entdeckern anderer Systeme wurde Theilos erneut umgewidmet: Die Station dient nun dazu neue Technologien zu verstehen und zu verändern, um die Lebensqualität der Sepreviden zu verbessern.

SEPREVIDISCHE KULTUR

Da sie zum Zeitpunkt der Evakuierung des Planeten kaum dazu in der Lage waren, für längere Zeit ihr Überleben außerhalb der Atmosphäre zu garantieren, gerieten die Sepreviden durch das Aufkommen der Drifttechnologie erst vor kurzem mit anderen intelligenten, raumfahrenden Spezies in Kontakt. Ohne den Zugang zu den Ressourcen der Planetenoberfläche und ohne die Möglichkeit, weiter zu reisen als nur zu den Nachbarplaneten ihres eigenen Systems, haben die Sepreviden nicht die gleiche Geschwindigkeit des technologischen Fortschritts erfahren wie andere Spezies. Stattdessen haben sie ihre Gesellschaft um vorhandene Ressourcen und Technologien herum aufgebaut. Aus diesem Grund setzt der Seprevidische Rat eine strenge Rationierung von Nahrungsmitteln, industriellen Werkstoffen und sogar Wohnraum durch. Durch Handel erlangte fortschrittliche Technologien und zusätzliche Ressourcen haben die Notwendigkeit für solche Restriktionen verringert, sodass die herrschenden Eliten durch eine wachsende Oligarchie ersetzt wurden, während sich die Mitglieder des Rates hektisch darum bemühen, aufkeimende Industrien und Wachstumsmöglichkeiten für sich zu beanspruchen, um weiterhin ihre Bedeutung und politischen Einfluss zu sichern.

Die exponentiellen Fortschritte haben zu einer Spaltung innerhalb der traditionellen Gesellschaft geführt, da wachsende Bevölkerungsanteile Ver-

änderungen wünschen und die religiösen Tabus bezüglich des Planeten unter ihnen ablehnen. Diese sogenannten Rückkehrer glauben, dass neue Umweltkontrollen, Erkundungstechniken und Transporttechnologien ihnen die Möglichkeit bieten, sicher auf die Planetenoberfläche zurückzukehren, und sie spotten über Behauptungen, dass kein Seprevide auf dem Planeten überleben kann, egal welche Magie oder Technik benutzt wird, um ihn zu schützen. Was die Rückkehrer an Idealismus haben, fehlt ihnen an echten Erkenntnissen über den Planeten, von dem sie hoffen, ihn wieder aufbauen zu können. Da sie sich dieses blinden Flecks bewusst ist, hat die Anführerin der Bewegung, **Hestereth** (CN weibliche Seprevidische Gesandte) in der letzten Zeit jeden, den sie nur konnte, gedrängt, zum Planeten zu reisen oder ihn mittels Magie oder Technik von fern zu erkunden, um zu erfahren, was auf der Welt existierte, bevor ihr Volk sie verließ.

Diejenigen, die an den alten Traditionen festhalten, glauben, dass nichts, egal wie fortgeschritten, sie vor dem Zorn der Götter schützen kann. Sie predigen, dass die Sepreviden ewige Buße für ein lange vergessenes Verbrechen der gesamten Spezies üben müssen. Die Exilyten, eine sektenhafte Organisation, die alle Schichten der seprevidischen Gesellschaft durchzieht, verfügen über großen Einfluss im Seprevidischen Rat und nutzen ihre Macht, um die magische, soziale und technologische Entwicklung der Spezies zu verzögern.



DAS DREIZEHNTHE TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

SILSELRIK

Von Gravitationsstürmen geplagter Planet

Durchmesser: $\times 3/4$; **Masse:** $\times 1/4$

Schwerkraft: Variiert zwischen niedrig und hoch, bei lokalen Stürmen kann dies von Schwerelosigkeit bis zu extremer Schwerkraft reichen.

Standort: Nahes Weltall

Atmosphäre: Dicht

Tag: 18 Stunden; **Jahr:** 3/4 Jahr

Silselrik stellt eine Studie ungewöhnlicher Phänomene dar, die sich auf ungewöhnliche Weise kombinieren. Ein Planet in einem elliptischen Orbit um ein Binärsystem wäre bereits ungewöhnlich genug, auch ohne weitere Auffälligkeiten, aber seine Zusammensetzung macht ihn noch merkwürdiger: Ein unregelmäßig geformter Kern aus extrem schweren Metallen, die durch extremen Druck und Hitze in flüssiger Form gehalten werden, der dennoch Einschlüsse von Gasen mit geringer Dichte hat. Da der Orbit des Planeten ihn zweimal im Jahr in eine Position bringt, in der er der Hitze der Sonnen auf jeweils gleicher Distanz ausgesetzt ist, verflüssigen sich Teile des Mantels und vermischen sich mit den dichteren Metallen am Kern, nur um wieder abzukühlen und auszuhärten, wenn sich Silselrik wieder zum äußersten Punkt seines Orbits bewegt.

Obwohl die Mechanismen für diese Wechselwirkung noch entdeckt werden müssen (und die möglicherweise extraplanare Verbindungen, chthonische Schlickkreaturen, Magie oder andere versteckte Faktoren beinhalten könnten), ist das Ergebnis ein umherschwappendes, instabiles Inneres unter einer vergleichsweise stabilen äußeren Kruste, welches in Kombination mit der sich verändernden Anziehung durch die beiden Sonnen hochgradig variable Gravitationsmuster auf dem ganzen Planeten bewirkt. Die Gravitation kann sich in einem bestimmten Gebiet irgendwo zwischen einer normalen Umgebung mit niedriger Schwerkraft und einer hohen Schwerkraft befinden, aber diese Muster sind kaum vorherzusagen, und wenn zwei Gebiete mit unterschiedlicher Schwerkraft aufeinander stoßen, bilden sich wilde Gravitationsstürme, die plötzliche Schwerelosigkeit, zermalmende extreme Schwerkraft und schnellen Wechsel zwischen diesen Extremen hervorbringen kann. Die Gravitationskräfte haben in Kombination mit der Hitze der Sonnen die Atmosphäre eng um den Planeten gezogen, sodass sie dichter ist als auf den meisten Planeten, aber nominell für die meisten von Sauerstoff abhängigen Spezies immer noch atembar ist.

Die intensiven Fluktuationen der Schwerkraft des Planeten verursachen Chaos in seiner Geologie und Geographie, indem im Laufe nur weniger Jahre neue Bergketten gebildet und andere eingeebnet werden. Obwohl einige Gewässer auf dem Planeten existieren, sind diese nahezu ständiger Veränderung unterworfen und fungieren eher wie ewig wandernde Flüsse, denn als Ozeane, die man auf einer typischen Welt findet.

Trotz dieser ungastlichen Umwelt hat Silselrik Leben in Form einer großen Bandbreite von Schlickern hervorgebracht, die sich stark von den üblichen geistlosen Entitäten abheben. Bemerkenswert sind darunter die riesigen Megadoloriden, flache Schlicker, die mehr als 750 m messen und ihre Nahrung aus externer kinetischer Energie gewinnen. Die Kreaturen entwickelten sich, indem sie sich von der Energie ernährten, die von den Gravitationsstürmen erzeugt wird, und mit der Zeit gingen sie eine besondere Form der Symbiose mit der zweiten führenden Spezies des

Planetens ein. Nun wandern diese sanften Leviathane über die Oberfläche des Planeten, mit großen Städten auf ihren Rücken, Megadoplexe genannt, die von intelligenten Schlickern, den Selamiden bewohnt werden. Sie ernähren sich von der kinetischen Energie der Zivilisation und vermeiden mit Bedacht die heftigeren Gravitationsstürme, um ihren in Symbiose lebenden Verwandten zu nützen.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden Orte gehören zu den interessanteren Orten Silselriks.

DIAMANTMINEN

Die fluktuierende Schwerkraft auf Silselrik hat auch ihre Vorteile, der bekannteste davon ist die Überfülle an leicht zu erreichenden, hochqualitativen Diamanten, die sowohl für künstlerische als auch industrielle Zwecke geschätzt werden. Die besten Quellen für diese Steine liegen allerdings in den turbulenteren Regionen, wo geologische Spannungen unterhalb der größten Gravitationsstürme neue Adern an die Oberfläche drücken, was die Bergbaugindustrie zu einem gefährlichen Unterfangen macht.

GRAVITISCHE HALLEN

Während sich die meisten Tempel der Solarier zu gleichen Teilen auf den Photonen- und den Gravitonenaspekt des Zyklus konzentrieren, spezialisieren sich die Gravitischen Hallen auf den Aspekt der Gravitonen, wobei sie die ungewöhnliche Gravitation als Unterrichtsmaterial verwenden. Die Lehrmeister betonen, dass ihre Lehren nur die eine Hälfte eines größeren Zyklus ausmachen. Einige Absolventen spezialisieren sich jedoch ausschließlich auf den Gravitonenaspekt, da sie ihn als Reinheit und nicht als Ungleichgewicht ansehen.

MIDIOS

Der größte Megadoplex, Midios (benannt nach der Kreatur, auf der er erbaut ist), zieht weite, flache Ebenen vor – eine Vorliebe, welche die Bewohner genutzt haben, um hier den einzigen Raumhafen des Planeten zu erbauen. Die Landeplätze befinden sich auf verstärkten Plattformen, um die Kreatur darunter vor der Hitze der Raumschiffantriebe zu schützen. Aber der Megadolorid Midios liebt die immense Energie, die er von einem Start absorbieren kann, seine gekräuselten Ränder wellen sich vor Genuss, jedes Mal wenn ein Raumschiff abhebt. Die Möglichkeiten, mit anderen Welten zu handeln, haben dazu geführt, dass Midios die dichteste Bevölkerung aller Siedlungen auf ganz Silselrik trägt.

MIDIOS

NG Megadoplex

Bevölkerung 21.389 (98% Selamiden, 2% Andere)

Regierung Rats Herrschaft

Eigenschaften Mobil, Technisch unterentwickelt

Maximale Stufe von Gegenständen 11

EIGENSCHAFTEN

Mobil Die Siedlung befindet sich nicht an einem festen geographischen Ort; es ist schwierig, sie auf einer Karte einzzeichnen und Teleportation ist ohne Sichtlinie unmöglich.

ORBITALDOCK

Diese Raumstation bietet einen Ort, wo Raumschiffpiloten in relativer Sicherheit vor der sich verändernden Schwerkraft des Planeten andocken können. Auf der Station hält sich ein Pilotenteam auf, das speziell dafür trainiert ist, unter den gefährlichen Bedingungen des Planeten zu navigieren, und dessen Mitglieder zu sehr fairen Preisen dazu angeheuert werden können, ein Schiff zum Raumhafen von Midios zu steuern. Nur wenige unabhängige Piloten riskieren eine Reise ohne fremde Hilfe auf die Planetenoberfläche, obwohl einige trotzdem auf einem Versuch bestehen, was zu tödlichen Zusammenstößen mit der felsigen Planetenkruste führt.

PLANETENKERN-FORSCHUNGSSTATION

Die unterschiedlichen Phänomene, welche die anomale Gravitation von Silselrik erzeugen, ziehen Wissenschaftler vieler Fachrichtungen an: Astrophysiker, Geologen, selbst Ebenentheoretiker. Diese letzte Gruppe vertritt die Behauptung, dass die Gaseinschlüsse im Planetenkern nur aufgrund von Durchbrüchen zur Ebene der Luft möglich seien. Die Forscher sind sich vollauf darüber im Klaren, dass es für die Bewohner der Welt desaströs wäre, die ohnehin schon komplexen Mechanismen des Planeten zu stören, aber einige wenige verschieben die Sicherheitsgrenzen in ihren Experimenten und Beobachtungen immer weiter.

SELAMIDISCHE KULTUR

Fast die gesamte selamidische Spezies lebt in den Megadplexen, welche die gravitativ stabileren Regionen Silselriks durchstreifen, und nur einige nonkonformistische Gruppen erkämpfen sich ihr Leben als wandernde Stämme. Der Rest der Spezies hat sich von diesen nomadischen Wurzeln fortentwickelt, indem sie Städte bauten und immer stabilere Gesellschaften errichteten.

Diese fortgeschrittenen selamidischen Siedlungen behalten ein zentrales, auf die Gemeinschaft ausgerichtetes Element, das sich aus der fundamentalen Notwendigkeit herleitet, mit ihrem Megadolorid-Symbionten in Harmonie zu leben. Jeder Megadplex bildet eine engmaschige Gemeinschaft mit einer starken Beziehung zu ihrem Wirt, weshalb Selamiden selten in andere Megadplexe umziehen. Das Wohlbefinden dieser Giganten ist die Hauptsorge der Selamiden, sodass sich jede Facette der Gesellschaft um die Bedürfnisse des Megadoloriden dreht. Um ihrem Wirt eine konstante Menge an kinetischer Energie zukommen zu lassen, ist die selamidische Gesellschaft rund um die Uhr tätig, was im Ergebnis zu einer hochgradig produktiven, aber oftmals wenig technisierten Wirtschaft führt.

Konstruktion und Reparatur städtischer Gebäude ist eine allgemeine Gruppenaktivität; die meisten Selamiden sondern einen sich verfestigenden Schleim ab, der zu einem irisierenden, durchscheinenden Material aushärtet, mit dem an Nautilusmuscheln erinnernde Gebäude errichtet werden. Das Material ist allerdings recht zerbrechlich, sodass sich in jedem

Megadplex ein ständiger Kreislauf des Bauens und des Wiederaufbaus beobachten lässt, sehr zur Freude des Megadoloriden. Mit dem gewachsenen Interesse von außerhalb an den reichen Diamantenvorkommen Silselriks ist in den meisten Siedlungen auch eine blühende Industrie zur Verarbeitung der Diamanten entstanden. Zerkleinern, schleifen und andere durch diese Industrie auftretende physische Kräfte füttern den Megadoloriden noch mehr und bieten gleichzeitig eine wertvolle Handelsware.

Die Notwendigkeit, den Megadoloriden mit ständiger Bewegung zu versorgen, animierte die Selamiden dazu, Wert auf sportliche Betätigung zu legen, welche die meisten Außen-seiter überrascht. In den Sporthallen finden zu jeder Zeit Aktivitäten statt, und die meisten Selamiden haben aktive Freizeitbeschäftigungen. Die Anatomie dieser Schlicke ermöglicht Sportarten, welche Mitglieder anderer Spezies als bizarr empfinden und an denen sie wohl niemals werden teilnehmen können, zum Beispiel Kompressionslabyrinth, Wettkämpfe, in denen ein Team der Schlicke gemeinsam versucht, die Mitglieder eines anderen Teams vollständig zu umhüllen, und ein besonderes Würfspiel mit dem Namen Boschisch, bei dem die Selamiden Gegenstände so weit wie möglich werfen, indem sie sie mit roher Kraft aus ihrem Protoplasma herausschleudern.

Für den größeren Teil der intergalaktischen Gemeinschaft sind die Selamiden noch Neulinge, da sie von einem Team Sternenkundschafter „entdeckt“ wurden. Obwohl Außenweltler auf ihrem Planeten noch selten sind, haben die Schlicke die Möglichkeit im Großen und Ganzen begrüßt, mit anderen Spezies zu handeln und von ihnen zu lernen. Einige Siedlungen stehen Besuchern offener gegenüber als andere, aber nur Midios, als erster Raumhafen,

DAS DREIZEHNTETOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

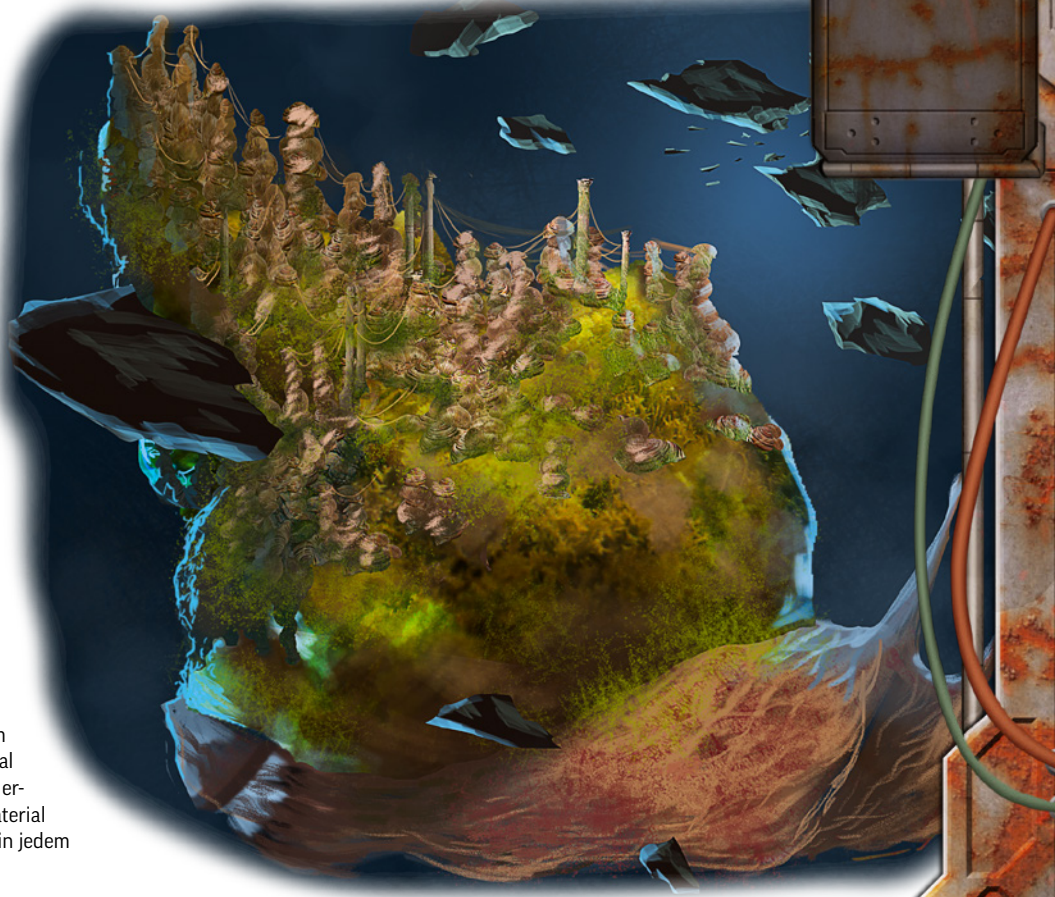
TEIL 3: LETZTES
AUFBAUEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN





ALIEN-ARCHIV

ALS WIR AUS DER FÄHRE STIEGEN, WAR DIE FEUCHTIGKEIT DAS ERSTE, WAS UNS AUFFIEL. SIE UMGAB UNS WIE EINE UNSICHTBARE BETTDECKE, UND ICH KONNTE SOFORT SPÜREN, WIE MIR EIN SCHWEISSTROPFEN DEN RÜCKEN HERUNTERLIEF. ABER ALL DAS WAR BEIM ANBLICK DES GIGANTISCHEN, METALLENEN BERGES, DER ÜBER DER STADT AUFRAGTE, SOFORT VERGESSEN. EINE WELTSCHERBE, WIE ES UNSERE SICH SCHLÄNGELNDE BOTSCHAFTERIN NANNT. IHRE VIELEN SCHLANGENARTIGEN KÖPFE SPRACHEN ALLE GLEICHZEITIG UND ZOGEN JEDE SILBE IN DIE LÄNGE, WÄHREND SIE UNS ERKLÄRTE, DASS IM ORBIT IHRES HEIMATPLANETEN EINST EINE IMMENSE RAUMSTATION EXISTIERTE, DIESE ABER WEGEN EINES UNBEKANNTEN UNGLÜCKS VOM HIMMEL GESTÜRZT WAR. UNGLÜCKLICHERWEISE SIND ALLE AUFZEICHNUNGEN DARÜBER IN DEN NEBELN DER ZEIT VERSCHWUNDEN, ABER DESHALB SIND WIR JA HIER.

—AUS DEM ERFAHRUNGSBERICHT
DER STERNENKUNDSCHAFTERIN MANULA PEMM

ENTROPIESCHATTEN

HG
8

EP
4.800



NB Mittelgroßer Untoter (körperlos)
INI +5; **Sinne** Blindsight (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG TP 115

ERK 20; **KRK** 21
REF +7; **WIL** +13; **ZÄH** +7
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (ÜF, perfekt)
Nahkampf Körperlose Berührung +17 (1W12+8 Sre; Krit
Korroderend 1W6)
Angriffsfähigkeiten Brut erzeugen (SG 18)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +21, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +21

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend, Leerensprung

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger oder Kabale (1–2 mit 4–20 Entropieschattenbruten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Wird eine lebende humanoide Kreatur durch die Körperlose Berührung eines Entropieschattens getötet, muss sie in dem Moment, bevor sie getötet wird, einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen. Misslingt dieser, wird sie innerhalb von 1W4 Runden zu einer Entropieschattenbrut unter der Kontrolle des ursprünglichen Entropieschattens. Der HG einer Entropieschattenbrut ist üblicherweise um 3 niedriger als der des ursprünglichen Entropieschattens.

Leerensprung (ÜF) Ein Entropieschatten kann sich körperlos durch die Mitte eines festen Objekts bewegen, das größer ist als er selbst. Er kann sich aber nicht durch ein Objekt bewegen, das mehr Raum einnimmt, als die Distanz, die sich der Entropieschatten mit einer Bewegungsaktion bewegen kann (bei den meisten Entropieschatten 12 m).

Ein Entropieschatten, der zu den körperlosen Untoten gehört, entsteht, wenn ein böses Wesen in der Agonie äußersten Nihilismus stirbt. Mit dieser Negativität, die in seinem Inneren brennt, erhebt sich diese arme Seele erneut als Entropieschatten.

Entropieschatten sind beseelte Auswüchse der Entropie selbst, dazu fähig, Materie mit einer Berührung aufzulösen. Obwohl ihre Körper sich quasi in Nichts auflösen, erleben die Opfer, die von einem Entropieschatten getötet werden, dass ihre Seelen pervertiert und zu Entropieschattenbruten unter der Herrschaft des ursprünglichen Untoten werden.

Die meisten Entropieschatten geben sich der Verehrung des Verschlingers hin. Einige fungieren als Soldaten für die Kulte des Sternenfressers, während andere als verehrte Aspiranten und Weise der getreuesten Chöre dienen. Einige schaffen ihre eigenen Sekten, indem sie Unschuldige abschlachten, um ihre Brut zu erzeugen. Diese „unsichtbaren Chöre“ werden selbst von den Kultanhängern des Verschlingers mit Ehrfurcht und auch Angst betrachtet.

SCHABLONE FÜR ENTROPIESCHATTEN (HG 3+)

Entropieschatten sind körperlose Untote, die als Flackern am Rand des Lichts erscheinen. Diese Schablone kann auch benutzt werden, um Entropieschattenbruten zu erstellen, indem du einfach die Fähigkeit Brut erzeugen weglässt.

Erforderliche Kreaturenart: Untot

Erforderliche Unterart: Körperlos

Eigenschaften: Blindsight (Leben) 18 m; Brut erzeugen (siehe oben); ST-Modifikator wird zu –; Leerensprung (siehe oben)

Empfohlene Attributmodifikatoren: GE, IN

DAS
DREIZEHNT
TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



GHIBRANI

HG
3

EP
800



Membran-Ghibrani-Aspirant
N Mittelgroßer Humanoider (Ghibrani)
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

TP 32

ERK 13; KRK 14

REF +2; WIL +6; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Kampfstab +5 (1W4+3 W; Krit Niederwerfend)

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

Angriffsfähigkeiten Ablenkendes Summen (SG 15)

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 3)

1. Grad (3/Tag) – Gedanken wahrnehmen (SG 16), Gedankenstoß (SG 16)

0 (beliebig oft) – Benommenheit (SG 15), Telepathische Botschaft

Ausrichtung Empath

SPIELWERTE

ST +0; +2; KO +0;

IN +0; WE +4;

CH +1

Fertigkeiten

Diplomatie +13,

Kultur +8, Motiv

erkennen +13, Mystik +13

Sprachen

Ghibranisch

Sonstige Fähigkeiten Empathie, Mächtige Gedankenverbindung

Ausrüstung Freizeitkleidung, Kampfstab, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung jede (Elytrio)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Clique (3–6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkendes Summen (AF) Ein Ghibrani kann als Standard-Aktion schnell genug mit den Flügeln schlagen, um ein kaum wahrzunehmendes Summen zu erzeugen. Jede Kreatur im Umkreis von 4,50 m um den Ghibrani, die das Summen hören kann, muss einen Willenswurf ablegen (SG = 10 + halbe Charakterstufe des Ghibrani oder HG + WE-Modifikator) oder sie erhält für 1 Runde den Zustand Abgelenkt. Dies ist eine geistesbeeinflussende sinnesabhängige Fähigkeit. Es ist einem Membran-Ghibrani nicht möglich, in derselben Runde mittels seiner Flügel zu fliegen und diese Fähigkeit einzusetzen.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: Siehe „Subspezies“ unten.

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Ghibrani sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Ghibrani.

Freundlich: Ghibrani erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie.

Ghibrani-Bewegung: Alle Ghibrani haben am Boden eine Bewegungsrate von 9 m. Panzer-Ghibrani verfügen über eine Bewegungsrate von 12 m für Klettern, während Membranen die außergewöhnliche Bewegungsrate von 6 m für Fliegen mit normaler Manövrierfähigkeit haben.

Ablenkendes Summen: Siehe Spielwerte.

Dämmerlicht: Ghibrani können in Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Standhaft: Panzer-Ghibrani erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre KRK gegen Ansturm bzw. Versetzen.

Subspezies: Ghibrani gehören einer von zwei Unterarten an, Panzer oder Membranen. Alle Ghibrani erhalten bei der Charaktererschaffung +2 auf Weisheit. Panzer-Ghibrani sind widerstandsfähiger (+2 Konstitution), haben aber eine geringere Vorstellungskraft (–2 Intelligenz). Membran-Ghibrani sind zwar geschickter (+2 Geschicklichkeit), dafür aber schwächer (–2 Stärke).



Ghibrani sind käferartige Humanoide, die vom Planeten Elytrio stammen (siehe S. 46). Nachdem die Ghibrani ihre Welt in einem Atomkrieg verwüstet hatten, bestritten die einen ihren Lebensunterhalt in den Ödlanden, während der Rest bequem in einer Stadt lebte, die von einem kuppelförmigen Kraftfeld geschützt wurde. Die verbliebene Reststrahlung (auch in der Stadt) bewirkte einen rapiden Wandel in ihrer Biologie, was zu zwei Unterarten führte: Panzer, welche ihre Flugfähigkeit verloren haben, und Membranen, die durch ihren Luxus träge geworden sind.

ILTHISARIER

HG
4

EP
1.200



LN Großer Monströser Humanoide (Ilthisarier)
INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG TP 45

ERK 16; KRK 17
REF +5; WIL +7; ZÄH +5
Immunitäten Gift; Verteidigungsfähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden, Redundante Organe

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +11 (1W6+7 S)
Fernkampf Statische Ionenpistole +9 (1W6+4 Elk; Krit Überspringend 2)
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST +5; GE +0; KO +1; IN +3; WE +0; CH +0
Fertigkeiten Athletik +15 (Schwimmen +23), Einschüchtern +10,



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 IN, -2 CH
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Ilthisarier sind Große Monströse Humanoide mit der Unterart Ilthisarier und einer Angriffsfläche und Reichweite von je 3 Metern.

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

Giftabhärtung: Ilthisarier erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gifteffekte.

Natürliche Waffen: Ilthisarier gelten immer als bewaffnet. Mit Waffenlosen Schlägen verursachen sie 1W3 Stichschaden, und diese Angriffe gelten nicht als Archaisch. Mit der 3. Stufe erhalten Ilthisarier auf ihre Natürlichen Waffen eine Waffenspezialisierung, was ihnen erlaubt, $1\frac{1}{2} \times$ ihrer Charakterstufe zu den Schadenswürfen ihrer Natürlichen Waffen hinzuzufügen (anstatt nur die Charakterstufe).

Redundante Organe: Siehe Spielwerte.

Schwimmen: Ilthisarier haben eine Bewegungsrate von 6 m für Schwimmen.

Naturwissenschaften +10, Technik +15,
Überlebenskunst +15

Sprachen Ilthisarisch

Ausrüstung Freizeitkleidung, Statische Ionenpistole mit Batterie (20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung jeder Sumpf (Archalin)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3–8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Redundante Organe (AF) Ilthisarier erhalten einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die bestimmte Organe zum Ziel haben, wie zum Beispiel die Kritischen Effekte Verwundend und Schwere Wunde.

Tödliche Umklammerung (AF) Gelingt einem Ilthisarier ein Kampfmanöver, um einen Ringkampf aufrechtzuerhalten, kann er mit seinem Biss einen Nahkampfangriff als Bewegungsaktion durchführen.

Ilthisarier sind vielköpfige, schlangenartige Humanoide mit gegabelten Schwänzen anstelle von Beinen. Obwohl sie sich in den Sümpfen von Archalin (siehe S. 44) am wohlsten fühlen, bleiben sie in einer großen Bandbreite von Klimaten noch aktiv.

DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:
RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:
COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

JUBSNUTH

HG
9

EP
6.400



CN Riesiges Tier

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP 145

ERK 20; KRK 22

REF +13; WIL +8; ZÄH +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +21 (2W10 S plus Verschlingen)

Angriffsfähigkeiten Doppelbiss, Trampeln (2W10+15 W, SG 16), Verschlingen (2W10+15 Sre, ERK 22 KRK 20, 36 TP)

SPIELWERTE

ST +6; GE +3; KO +4; IN -5; WE +3; CH +0

Fertigkeiten Akrobatik +17, Athletik +22, Überlebenskunst +17

LEBENSWEISE

Umgebung jede gemäßigte (ehemalige Kischali-Welten)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Doppelbiss (AF) Verfehlt ein Jubsnuth bei einem Bissangriff, kann es mit seinem zweiten Maul einen weiteren Bissangriff als Bewegungsaktion durchführen, erhält aber einen Malus von -4 auf den Angriffswurf.

Auf der Höhe ihrer Macht kolonisierten die Kischalis viele Welten und brachten dabei ein vielseitiges Nutztier mit: das zahme Jubsnuth. Als die Kischali-Zivilisation unterging, waren diese einst domestizierten Tiere auf einer Vielzahl Welten mit unterschiedlichen Umweltbedingungen auf sich allein gestellt. Für viele Herden war dies gleichbedeutend mit einem Todesurteil, aber andere überlebten lange genug, um sich zu einem schrecklichen Raubtier zu entwickeln. Obwohl es auf verschiedenen Welten in der Weite viele weiterentwickelte Varianten gibt, haben sie überraschend ähnliche Eigenschaften. Jubsnuths sind extrem brutal, karnivor, tumb und territorial.

Ein Jubsnuth ist eine große unförmige Kreatur mit zwei Mäulern, einer am oberen Ende des Körpers und einer im unteren Bereich. Es bewegt sich auf zwei muskulösen Beinen, und ein kräftiger Schwanz dient als Gegengewicht. Es benutzt eine Anzahl mit Gelenken versehener Gliedmaßen entlang seines Bauches um Nahrung aufzunehmen. Die Farbe eines Jubsnuth hängt von der Welt ab, auf dem

es sich weiterentwickelt hat. Viele sind in einem Grünton gefärbt, um auf Planeten mit dichtem Blattwerk einer solchen Farbe eine Tarnung zu bewirken, obwohl die Größe der Kreaturen bereits den Versuch einer solchen Tarnung im Normalfall nutzlos macht.

JUBSNUTH-VARIANTEN

Dank der Vielfalt an Welten auf denen die Kischalis siedelten und den Launen der Evolution, gibt es viele Jubsnuth-Varianten, die noch von Forschern der Paktwelten entdeckt werden müssen. Abgesehen von den hier aufgelisteten Veränderungen, benutzen diese Varianten, die oben genannten Spielwerte, sie können aber auch benutzt werden um ein Jubsnuth jeglichen HGs zu erschaffen. Auf unerforschten Planeten können auch weitere Varianten existieren.

Aquatischer Jubsnuth: Die Beine dieser Kreaturen sind länger und enden in großen Flossen. Sie haben die besonderen Fähigkeiten Amphibie und Wasser atmen, ihre Bewegungsrate am Boden fällt auf 3 m, dafür erhalten sie eine Bewegungsrate für Schwimmen von 12 m.

Fliegender Jubsnuth: Diese Großen Jubsnuths haben ledrige Schwingen anstelle von Beinen, die ihnen eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit verleihen, ihre Bewegungsrate am Boden aber auf 3 m reduziert.

Lauernder Jubsnuth: Diese Großen Jubsnuths verfügen nicht über die Fähigkeiten Trampeln und Verschlingen, erhalten dafür aber die Besonderen Fähigkeiten Im Dunkeln sehen und Spuren lesen und haben Heimlichkeit als gemeisterte Fertigkeit.



SCYPHOZOE

HG
3

EP
800



Scyphozoen-Mechaniker
N Mittelgroße Aberration

INI +2; Sinne Blindgespür (Vibrationen) 9 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

TP 42

ERK 14; KRK 15

REF +5; WIL +5; ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Tentakel +7 (1W4+3 Sre & W)

Fernkampf Taktischer Ionenemitter +9 (1W4+3 E)

Angriffsfähigkeiten Überlasten, Zielverfolgung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Biowissenschaften +8, Computer +13, Medizin +13,
Naturwissenschaften +8, Technik +13

Sprachen Gemeinsprache, Scyphozoisch

Sonstige Fähigkeiten Amphibie, Individualisiertes Hand-
werkzeug, Künstliche Intelligenz (Exokortex),
Mechanikertricks [Energieschild [7 TP,
3 Minuten]]

Ausrüstung Scyphozoisches Biogewebe
(funktioniert wie Grafit-Karbon-
haut), Taktischer Ionenemitter
mit 1 Batterie (20 Ladungen)

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 IN, -2 CH
Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Scyphozoen sind Mittelgroße Aberra-
tionen.

Säuretentakel: Siehe Spielwerte.

Amphibie: Scyphozoen sind dazu in der Lage, sowohl im
Wasser als auch an der Luft normal zu atmen. Durch-
scheinend: Scyphozoen erhalten einen Volksbonus von
+2 auf alle Fertigkeitwürfe auf Heimlichkeit.

Durchscheinend: Scyphozoen erhalten einen Volksbonus
von +2 auf alle Fertigkeitwürfe auf Heimlichkeit.

Kind der Meere: Ein Scyphozoe verfügt über eine
Bewegungsrate am Boden von 9 m und ebenfalls eine
Bewegungsrate von 9 m für Schwimmen.

Scyphozoische Sinne: Scyphozoen verfügen über Blind-
gespür (Vibrationen) mit einer Reichweite
von 9 m.

Ein Scyphozoe kann den Effekt mit
einer schnellen Aktion deaktivieren.

Scyphozoen entwickelten sich aus
einer Spezies großer, amphibischer
Meeresquallen, welche zu Land und zu
Wasser entlang der Küstenlinien in den
gemäßigten Zonen Primorias jagten (siehe
S. 48). Scyphozoen haben einen weichen,
durchscheinenden Körper mit mehreren
Bewegungstentakeln und zwei Greiftentakeln. Im
Wasser bewegen sich Scyphozoen, indem sie ihren Schirm
ausdehnen und wieder zusammenziehen, was sie durch Rückstoß vorantreibt.
Schirm und Tentakeln sind Vibrationen in Luft oder Wasser gegenüber empfindlich, so dass sie Kreaturen auch dann spüren, wenn sie sie nicht sehen können. Ein Scyphozoe ist ca. 2,10 m groß und wiegt bis zu 200 Pfund. Andere Spezies haben Schwierigkeiten, männliche und weibliche Scyphozoen zu unterscheiden, da beide Geschlechter nur wenige unterscheidende Merkmale aufweisen.

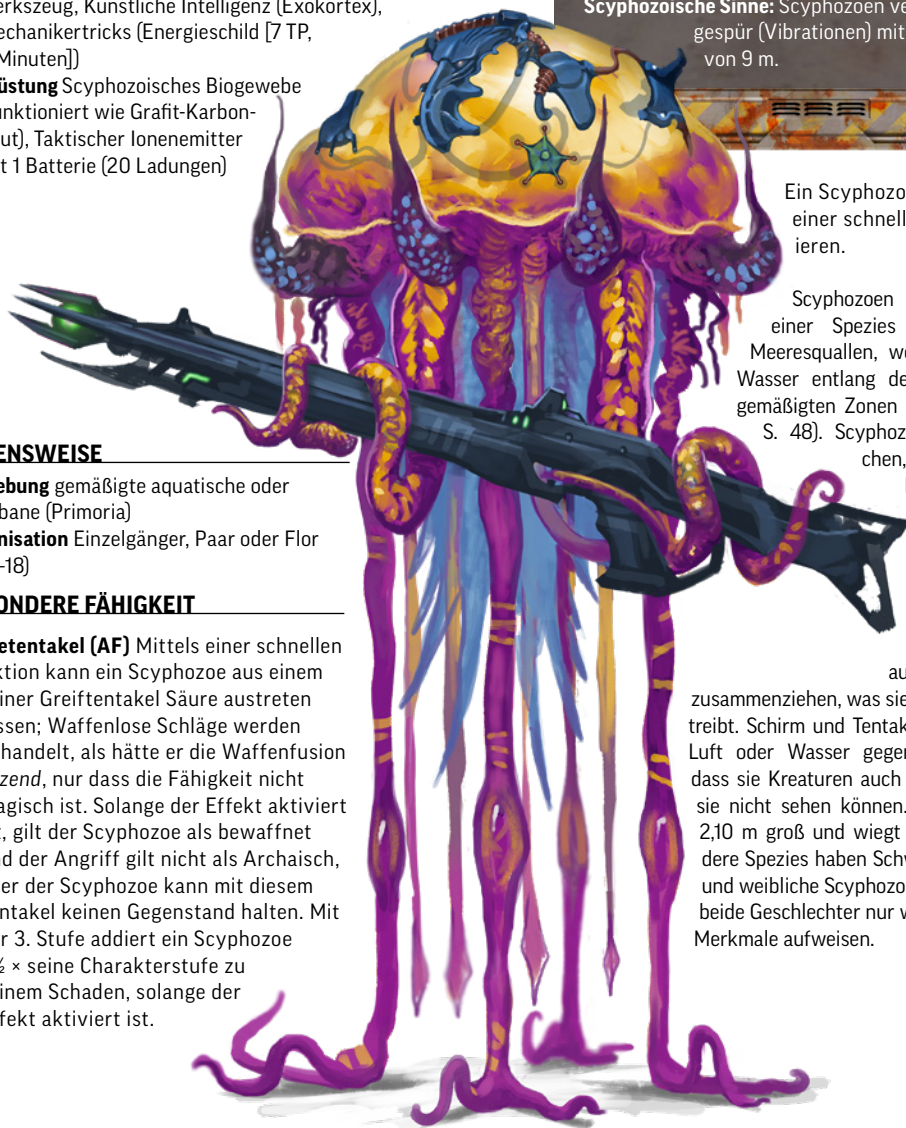
LEBENSWEISE

Umgebung gemäßigte aquatische oder
urbane (Primoria)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Flor
(3-18)

BESONDERE FÄHIGKEIT

Säuretentakel (AF) Mittels einer schnellen
Aktion kann ein Scyphozoe aus einem
seiner Greiftentakel Säure austreten
lassen; Waffenlose Schläge werden
behandelt, als hätte er die Waffenfusion
Ätzend, nur dass die Fähigkeit nicht
magisch ist. Solange der Effekt aktiviert
ist, gilt der Scyphozoe als bewaffnet
und der Angriff gilt nicht als Archaisch,
aber der Scyphozoe kann mit diesem
Tentakel keinen Gegenstand halten. Mit
der 3. Stufe addiert ein Scyphozoe
1 ½ × seine Charakterstufe zu
seinem Schaden, solange der
Effekt aktiviert ist.



DAS DREIZEHNTTE TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

SELAMIDE

HG
6

EP
2.400



NG Mittelgroßer Schlick (Selamida)

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

VERTEIDIGUNG

TP 80

ERK 18; KRK 19

REF +3; WIL +7; ZÄH +7; +2 gegen Gravitations-Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Formlos, Gravitationsanpassung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Scheingliedmaße +12 (1W6+8 W plus Ergreifen)

Fernkampf Verbesserte Halbautomatische Pistole +14 (2W6+6 S)

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

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +18, Kultur +18, Motiv erkennen +13, Überlebenskunst +13

Sprachen Gemeinsprache, Selamidisch

Sonstige Fähigkeiten Verbesserte Schlickbiologie, Verdichten, Verformbar

Ausrüstung Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 12 Patronen

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 KO, -2 CH
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Selamiden sind Mittelgroße Schlicke mit der Unterart Selamida, aber sie erhalten nicht die üblichen Immunitäten der Schlicke.

Augenlos: Ein Selamida kann nicht sehen und ist niemals Effekten unterworfen, die erfordern, ein Ziel oder einen Effekt zu sehen.

Blindsight: Selamiden verfügen über Blindsight (Vibrationen) mit einer Reichweite von 18 m.

Flexibel: Siehe Spielwerte.

Gravitationsanpassung: Siehe Spielwerte.

Verbesserte Schlickbiologie: Siehe Spielwerte.

LEBENSWEISE

Umgebung jede (Silselrik)

Organisation Einzelgänger, Paar, Arbeitsgruppe (3-12) oder Gemeinschaft (50+ plus 50% Nichtkämpfer)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flexibel (AF) Ein Selamida kann wie eine Kreatur mit zwei Armen Ausrüstung handhaben und tragen, außerdem müssen weder Ausrüstung noch Rüstung der richtigen Größe jemals angepasst werden, damit der Selamida sie benutzen kann. Er bekommt einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik um zu entkommen.

Gravitationsanpassung (AF) Selamiden können in Schwerelosigkeit auf Fertigkeitwürfe auf Athletik immer 10 nehmen.

Verbesserte Schlickbiologie (AF) Selamiden sind nicht immun gegen Kritische Treffer, nicht Geistlos und können Fertigkeiten auf normale Weise erlangen und benutzen. Bei Effekten, die auf die Kreaturenart abzielen, zählen Selamiden sowohl als Humanoide als auch als Schlicke (sie sind von Fähigkeiten betroffen, die eine der beiden Arten betreffen, und im Zweifel greift der für sie schlechtere Effekt, der beide Arten betrifft).

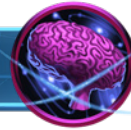
Selamiden sind Kreaturen aus komplexem, flexiblem Protoplasma, angepasst um in fluktuierender Gravitation zu überleben. Obwohl Selamiden jedwede organische Materie essen können, besteht ihre Ernährung normalerweise aus Materialien, die sie aus anderen Schlickten ihrer Heimatwelt lösen (siehe S. 52). Am Ende ihrer vierzigjährigen Lebensspanne teilt sich ein Selamida, um neue Selamiden zu „gebären“.



SEPREVIDE

HG
3

EP
800



RN Mittelgroßer Monströser Humanoider (Seprevide)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG TP.35

ERK 14; **KRK** 15

REF +4; **WIL** +6; **ZÄH** +4; +2 gegen Strahlung, -2 gegen Krankheit

Verteidigungsfähigkeiten Mehrbeinig, Orbitalanpassung
Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +9 (1W6+4 H)

Fernkampf Automatikgewehr +11 (1W6+3 S)

Angriffsfähigkeiten Analoge Einstimmung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +13, Diplomatie +8, Kultur +8, Motiv erkennen +13

Sprachen Seprevidisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Analoge Einstimmung (AF) Durch die Jahrhunderte der Rationierung, die den Zugang und dadurch auch die Gewöhnung an energiebetriebene oder andere fortgeschrittene Technologie beschränkte, erhält ein Seprevide, der eine Waffe mit der Eigenschaft Analog oder Archaisch benutzt, einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe.

Mehrbeinig (AF) Sepreviden haben vier Beine, was sie in Gebieten normaler oder hoher Schwerkraft besonders standfest macht. Ein Seprevide erhält einen Bonus von +2 auf die KRK gegen Kampfmanöver, die ihn zu Fall bringen oder von seiner Position bewegen sollen.

Orbitalanpassung (AF) Die meisten Sepreviden verbringen ihr ganzes Leben in der Schwerelosigkeit der Raumfahrzeuge im Orbit ihrer Heimatwelt. Während ein Seprevide alle erforderlichen Fertigkeitwürfe ablegen muss, um sich in Schwerelosigkeit zu bewegen, erhält er bei einem Fehlschlag aber niemals den Zustand Haltlos. Zusätzlich haben Sepreviden eine natürliche Resistenz gegen Strahlung. Ein Seprevide erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe um Strahlung und Strahlenkrankheit zu widerstehen (*Starfinder Grundregelwerk* S. 403). Schließlich haben Sepreviden geschwächte Immunsysteme, weshalb sie einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten erhalten (mit Ausnahme der Strahlenkrankheit).

Sepreviden entwickelten sich aus den affenartigen Kreaturen ihrer Heimatwelt (siehe S. 50). Sie sind mit feinem, kurzen Haar bedeckt, dessen Farbe von einem dunklen Braun zu einem hellen Blond reicht, bis auf die schwarze Haut ihrer Gesichter und Hände. An jeder Hand haben Sepreviden verlängerte Finger, von denen jeder, verglichen mit einer menschlichen Hand, über ein weiteres Gelenk verfügt. Jeder der vier Füße verfügt über je drei Zehen ohne Gelenke.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 CH, -2 IN
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Sepreviden sind Mittelgroße Monströse Humanoiden mit der Unterart Seprevide.

Analoge Einstimmung: Siehe Spielwerte.

Schnell: Sepreviden haben am Boden eine Bewegungsrate von 12 m.

Mehrbeinig: Siehe Spielwerte.

Orbitalanpassung: Siehe Spielwerte.



DAS DREIZEHNTÉ TOR

TEIL 1:

RUHENDE
SONNEN,
TICKENDE
PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN
ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES
AUFBÄUMEN

RELIKTE DER
KISCHALIS

FREMDE
WELTEN UND
KULTUREN

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KODEX DER WELTEN

URRAKAR

Kalte Welt der Schatten und Schwarzen Smaragde

Durchmesser: $\times 2/3$; **Masse:** $\times 1/2$

Schwerkraft: $\times 1$

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Dicht

Tag: 12 Stunden; **Jahr:** 412 Tage

Urrakar ist der einzige Planet des Urran-Systems, welches hauptsächlich aus Asteroidengürteln und dichten Wolkenringen besteht. Die Position des Urran-Systems erschien nahezu gleichzeitig in zahlreichen planetaren Infosphären der Paktwelten und des Veskariums, kurz nachdem Anhänger Triunes es besucht hatten, während sie Driftsignalgeber überall in der Galaxis verteilten. Niemand hat sich bislang gemeldet, um die Verantwortung für die Verbreitung dieser Information zu beanspruchen, und auch die Priester, die das Gebiet zuerst entdeckten, behaupten, nicht an diesen merkwürdigen Vorkommnissen beteiligt gewesen zu sein. Trotz des Geheimnisses um Urrakar haben viele Gruppierungen der Paktwelten damit begonnen, die Oberfläche des Planeten zu erkunden und seine natürlichen Ressourcen auszubeuten.

Urrakar ist noch weiter von seinem Zentralgestirn entfernt als Aucturn von der Sonne der Paktwelten, sodass er sich deutlich außerhalb dessen befindet, was im Normalfall als habitable Zone gilt (wo Wasser in flüssiger Form auf der Oberfläche eines Planeten existieren kann). Allerdings trägt die extrem dichte Zusammensetzung des Planeten dazu bei, dass Urrakars Kern im geschmolzenen Zustand bleibt. In Kombination mit einer durch Gezeitenkräfte hervorgerufenen Erwärmung und dem radioaktiven Zerfall der schwersten Elemente bewirkt dies, dass Urrakars Oberflächentemperatur gerade so über dem Gefrierpunkt von Wasser liegt. Der Planet verfügt darüber hinaus über ein starkes Magnetfeld, welches ihn der großen Entfernung zu den Sonnenwinden des Zentralsterns zum Trotz vor kosmischer Strahlung beschützt.

Dadurch, dass die geschmolzenen Metalle im Kern Urrakars ununterbrochen aufgewühlt werden, ist der Planet vulkanisch sehr aktiv, wobei fortwährend Gase von heißen Quellen, Schlackenkegeln und Schloten ausgespien werden. Aus diesem Grund ist die Atmosphäre des Planeten sehr dicht mit einem stark metallischen Aroma. Manchmal ist die Luft dicht mit Asche durchsetzt, und obwohl die Konzentrationen der Mikroschadstoffe, die in der Atmosphäre nachgewiesen werden, nicht hoch genug sind, um als toxisch eingestuft zu werden, ist es wahrscheinlich, dass die Lungen zugewandter Luft atmender Kreaturen durch langfristige Exposition geschädigt werden.

Urrakar ist eine dunkle, kalte Welt. Selbst mittags ist die Sonne nicht mehr als ein Punkt

am Himmel, dunkler als ein Vollmond, und es ist ungefährlich, sie mit bloßem Auge zu betrachten. Er ist vom Glühen der Lava am Fuß der durch starke tektonische Aktivität aufgeworfenen Berge erhellt, ansonsten ist er in riesige dunkle Schatten eingehüllt. Die dunkelsten dieser Bereiche haben schwache Verbindungen zur Schattenebene, die manchmal von Kreaturen dieser Ebene durchschritten werden können. Urrakar hat keine einheimische Fauna, aber schattenhafte Versionen vieler Kreaturen aus der ganzen Galaxis finden sich überall auf dem Planeten, die oftmals kleinere Schattenkreaturen jagen, wie auch alles andere, was sie verfolgen und eventuell verzehren können.

Die Kombination aus Energie der Schattenebene und Schwermetallen sorgt dafür, dass Urrakar die einzige bekannte Quelle für schwarze Smaragde ist – Edelsteine, die von einem natürlichen magischen Potenzial erfüllt sind. Schwarze Smaragde sind wertvolle Ressourcen, um Zauberkristalle herzustellen, die nekromantische Magie enthalten, oder einige Formen der Solarier-Waffenkristalle. Verschiedene Firmen, vor allem die Arabani-Rüstungswerke GmbH und Ulrikka-Clanbesitzungen, haben kleine Bergbaubetriebe auf dem Planeten, die sich darauf konzentrieren, schwarze Smaragde zu schürfen. Diese Abbauanlagen sind für gewöhnlich Hunderte Kilometer voneinander entfernt, mit nichts als leerem Flachland dazwischen, und bestehen normalerweise nur aus einem einzelnen vorfabrizierten, geheizten und mit normaler Atmosphäre versehenen Gebäude. Da die Ausbeutung der Edelsteinvorkommen gerade erst begonnen hat, ist eine direkte Konkurrenz zwischen den Unternehmen zurzeit selten. Allerdings haben einige Konglomerate (z. B. Astralbergbau) angefangen, sich auf hinterhältige Taktiken und Firmensabotage einzulassen, um die Oberhand zu gewinnen.



IM NÄCHSTEN BAND

REICH DER KNOCHEN

Von Owen K. C. Stephens

Die untote Leichenflotte hat das seltsame Sternensystem, welches als das Tor der Zwölf Sonnen bekannt ist, erreicht, und plant, die uralte, fremde Superwaffe, die man den Stellardegenerator nennt, an sich zu reißen. Die Helden sind waffentechnisch hoffnungslos unterlegen, und ihre einzige Chance liegt darin, das Flaggschiff der Flotte zu infiltrieren und die Kontrolle über die Brücke zu ergreifen. Nur dann können sie den Selbstzerstörungsmechanismus des Schiffes aktivieren und es auf Kollisionskurs mit der Superwaffe schicken. Wenn ihnen dies gelingt, können sie den Stellardegenerator vernichten und der Galaxis wieder Sicherheit bringen, aber sie müssen dieser Zerstörung erst entkommen, um davon erzählen zu können!

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

Von John Compton

Die Helden haben den Stellardegenerator zerstört, aber ihre Abenteuer müssen dort nicht enden! Von einer Begegnung mit einer mächtigen extraplanaren Wesenheit, die durch das

Öffnen der Halbebene der Superwaffe herbeigerufen wurde, bis zu weiteren Kämpfen gegen die Diener der Verschlingers – dieser Artikel ist randvoll mit Spielideen um die Kampagne der Toten Sonnen fortzusetzen.

SCHIFFE VON AUSSERGEWÖHNLICHER GRÖSSE

Von Owen K. C. Stephens

Manchmal sind auch Kriegsschiffe und Schlachtschiffe nicht groß genug! Dieser Artikel präsentiert neue Regeln für Raumschiffe in superkolossaler Größe, die als mobile Basis für eine gesamte Flotte dienen können.

SCHIFFE DER LEICHENFLOTTE

Von Jason Keeley

Die ausgestoßene untote Flotte, die als die Leichenflotte bekannt ist, zeigt keine Absicht, ihre Aktivitäten einzustellen. Entdecke neue Möglichkeiten für Erweiterungsbuchten und Waffen für Raumschiffe, und werde Zeuge der Macht verschiedener neuer Schiffe der Leichenflotte unterschiedlicher Grade!

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

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

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

Starfinder Adventure Path #5: The Thirteenth Gate © 2018, Paizo Inc.; Authors: Stephen Radney-MacFarland, with Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens.

Deutsche Ausgabe **Starfinder Abenteuerpfad #5: Das Dreizehnte Tor** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

DAS DREIZEHNT TOR

TEIL 1:

RUHENDE SONNEN, TICKENDE PLANETEN

TEIL 2:

COUNTDOWN ZUR VERNICHTUNG

TEIL 3: LETZTES AUFBÄUMEN

RELIKTE DER KISCHALIS

FREMDE WELTEN UND KULTUREN

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN



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, Vercas, 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.

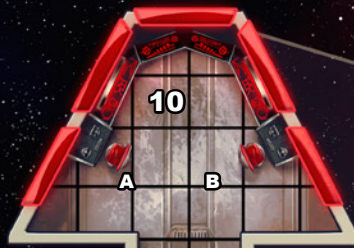
ulisses-spiele.de

LEGENDE

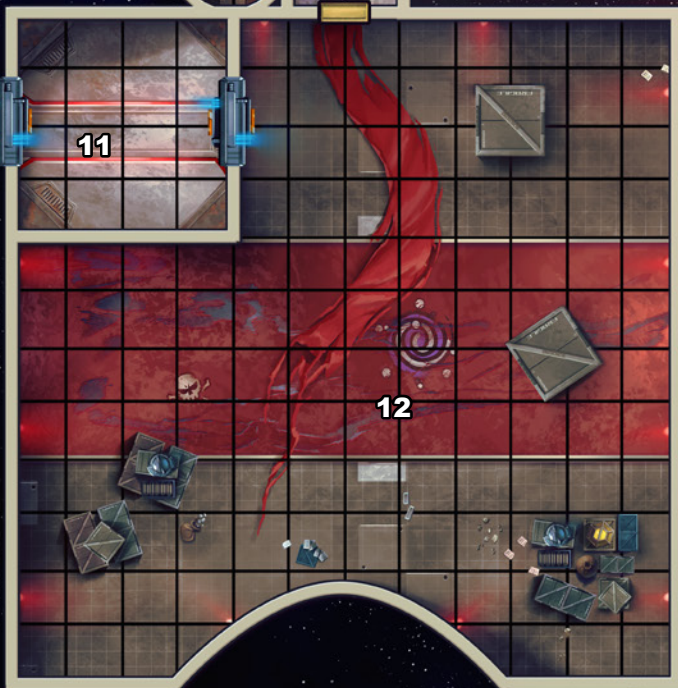
1. Hauptbrücke
 - a. Kapitänssitz
 - b. Pilotenkonsole
 - c. Ingenieursstation
2. Schwebelift
3. Nasszellen
4. Mannschaftsluftschleuse
5. Kombüse
6. Mannschaftsquartiere
7. Planungsraum
8. Kapitänsquartier
9. Energiekern
10. Untere Brücke
 - a. Schützenstation
 - b. Wissenschaftsstation
11. Frachtluftschleuse
12. Frachtraum
13. Geschützturm

MODIFIZIERTER ATECH WELLENBRECHER

HAUPTDECK



FRACHTDECK



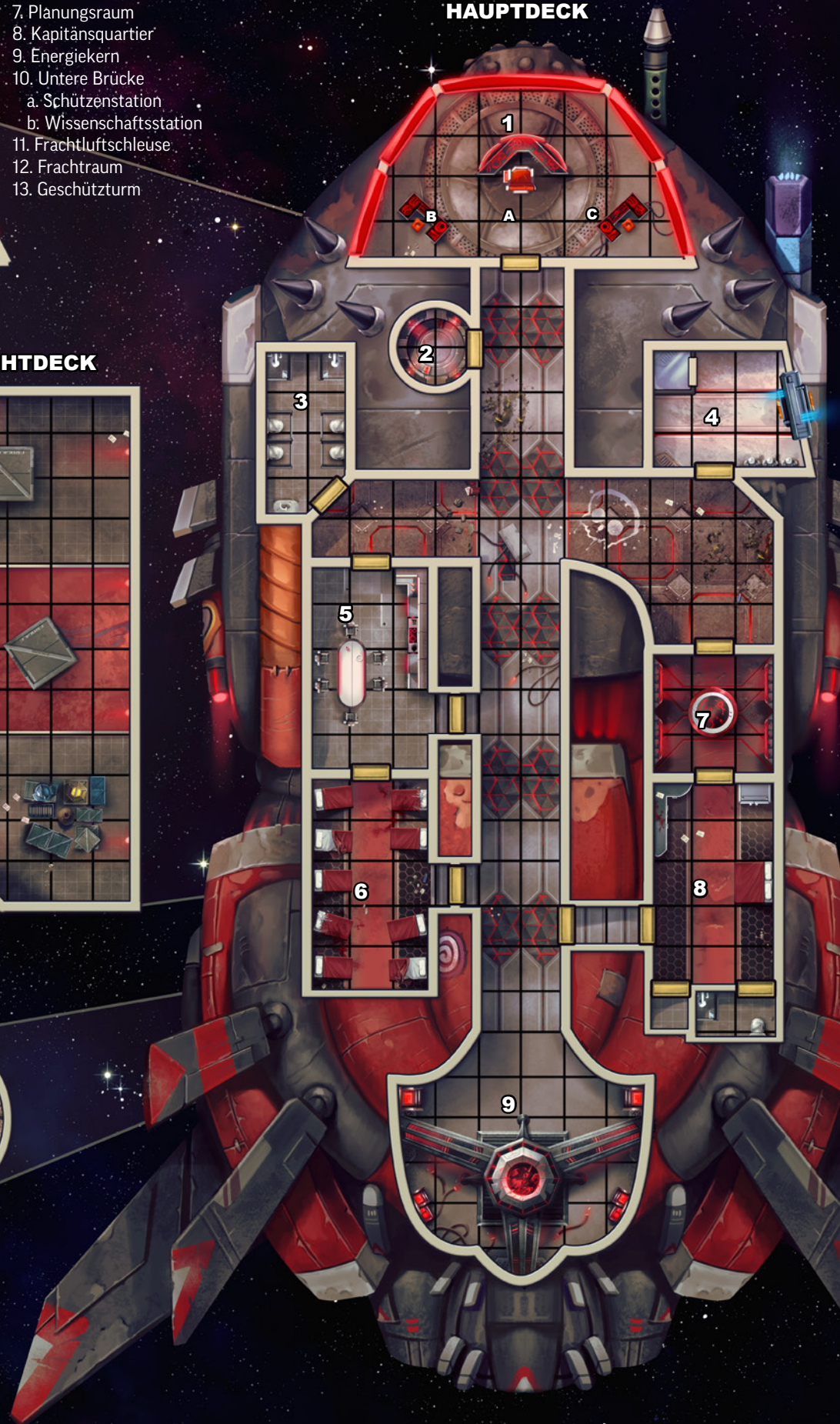
GESCHÜTZDECK



BUGWÄRTS



1 Feld = 3m



EIN PLATZ AN DEN SONNEN

Die Helden reisen tiefer in die Weite hinein, um das Tor der Zwölf Sonnen zu finden: eine fremdartige Megastruktur aus zwölf Sternen, angeordnet in einem perfekten Kreis. Doch der Kult des Verschlingers ist ihnen voraus und die Helden müssen mit den Kultanhängern um die Kontrolle der außergalaktischen Technologie kämpfen, die sie auf den einzelnen Planeten im Orbit um die Sonnen finden. Nur indem sie diese verderbten Verbrecher besiegen, können die Helden verhindern, dass die hier versteckte Superwaffe in die falschen Hände gerät. Doch die zerstörerischen Fanatiker sind bei weitem nicht die einzige Bedrohung in diesem System.

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

- „Das Dreizehnte Tor“, ein Starfinder-Abenteuer für Charaktere der 9. Stufe von Stephen Radney-MacFarland.
- Eine Sammlung technologischer Relikte der Kischalis, einer alten, fortschrittlichen fremden Zivilisation, welche diese über die Galaxis verteilt zurückerließen, von Stephen Radney-MacFarland.
- Detaillierte Beschreibungen der Welten und Kulturen fünf fremder, vollkommen neuer Spezies von Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen und Mark Moreland.
- Ein Archiv neuer Kreaturen, von den wichtigsten Bewohnern der fünf neuen außergalaktischen Welten bis zu einer untoten Manifestation der Entropie von Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Mark Moreland und Stephen Radney-MacFarland.
- Spielwerte und Deckpläne für ein stark modifiziertes Raumschiff mit einer Besatzung aus Anhängern des Verschlingerkultes von Stephen Radney-MacFarland, sowie ein Ausblick auf einen unwirtlichen, in Schatten gehüllten Planeten im Kodex der Welten von Owen K. C. Stephens.



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

© 2018, Paizo Inc.



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