

STARFINDER®



TOTE SONNEN
ABENTEUERPFAD

SPLITTERWELTEN
AMANDA HAMON KUNZ



NEBULOR-AUSSTATTER- STERNENHÜPFER

GRAD 4

Mittelgroßes Erkundungsschiff

Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 1

RK 15; **ZE** 15

RP 65; **SS** –; **KS** 13

Schilde Leicht 60 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 15)

Angriff (Bug) Leichte Partikelstrahlkanone (3W6)

Angriff (Backbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Steuerbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Geschützturm) Schnellfeuerkanone (6W4)

Energiekern Puls Grün (150 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Günstige Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (Gewöhnlich), Mk 1 Dualknoten-Computer, Mk4 Panzerung, Mk. 4 Verteidigungen;

Erweiterungsbuchten Bio-/Chemielabor, Frachträume, Krankenstation, Schmugglerversteck

Modifikatoren +1 auf 2 beliebige Würfe pro Runde, +1 Steuerung; **Mannschaft** 4 (mindestens 1, maximal 6)

BESATZUNG

Kapitän Computer +10 (4 Ränge), Einschüchtern +15 (4 Ränge), Schützenwurf +10, Steuerung +10 (4 Ränge)

Ingenieur Technik +10 (1 Rang)

Bordschütze Schützenwurf +10

Pilot Steuerung +11 (1 Rang)

Der klassische und an vielen Orten produzierte Sternenhüpfer von Nebulor-Ausstatter ist ein leichtes und zusammengestückeltes, Standard-Raumschiffsmodell mit all den Kampfeigenschaften und vielen der Bequemlichkeiten eines größeren Schiffes. Der Sternenhüpfer ist praktisch seit dem Beginn des Driftreisens im Dienst und damit ein erprobtes Raumschiff, das weiterhin überall in den Paktwelten geflogen wird. Hier dient es vor allem als Pendlerschiff, Schlepper, Langstreckentransporter, Paketschmuggler und sogar Piratenschiff. Der Sternenhüpfer ist in beengten Systemen wie der Diaspora und kleineren Asteroidengürteln besonders zuverlässig. Er ist ebenso dazu in der Lage, Weltraumtrümmern auszuweichen, wie sich gegen unerwünschte Verfolger zur Wehr zu setzen.

Der robuste Erkunderrumpf des Sternenhüpfers umfasst widerstandsfähige Panzerung, hochmoderne Defensivmaßnahmen, leichte Schilde und ein extrem vielseitiges Innenleben. Das Modell nach Werksnorm verfügt über die vollständige Ausstattung aus Energiekern Puls Grün und einem einfachen Driftantrieb und bietet vier Waffenmontageplätze für vielseitige Bewaffnungen. Geräumige und bequeme Mannschaftsquartiere fassen bis zu sechs Besatzungsmitglieder, das Schiff kann allerdings problemlos von nur einem Piloten gesteuert werden. Vier weiträumige und flexibel nutzbare Erweiterungsbuchten runden die Auswahlmöglichkeiten des Sternenhüpfers ab.

Viele Besitzer und Kapitäne von Sternenhüpfern personalisieren ihr Schiff mit erweiterten Eigenschaften, wie etwa aufgewertete Langstreckensensoren zum Erkennen sich nähernder Schiffe oder einem Dualknoten-Computer, um Engpässe in der Crew auszugleichen. Sternenhüpfer eignen sich mit ihrem Raum für vier Frachträume gut für den Warentransport, aber auch Krankenstationen und Bio-/Chemielabors sind beliebte Optionen für weitere Erweiterungsbuchten. Auf der anderen Seite fügen viele Freibeuter und Schmugglerkapitäne Schmugglerverstecke hinzu, um illegales oder gestohlenen Plündergut zu verbergen.

STARFINDER

Development Lead • Robert G. McCreary

Authors • Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Jason Keeley und Owen K.C. Stephens

Cover Artist • David Alvarez

Interior Artists • Leonardo Borazio, Víctor Manuel Leza Moreno, David Melvin, Mirco Paganessi und Pixeloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, and Ferenc Nothof)

Cartographer • Damien Mammoliti

Creative Directors • James Jacobs, Sarah E. Robinson und James L. Sutter

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developer • Adam Daigle

Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz

Organized Play Lead Developer • John Compton

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

Starfinder Creative Lead • Robert G. McCreary

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner und Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Lyz Liddell, Adrian Ng und Lacy Pellazar

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Director • Jenny Bendel

Outreach Coordinator • Dan Tharp

Director of Licensing • Michael Kenway

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Dean Ludwig

Senior Software Developer • Gary Teter

Community & Digital Content Director • Chris Lambert

Webstore Coordinator • Rick Kunz

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

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

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

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele

Übersetzung • Kai Großkordt

Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher

Layout • Matthias Lück

Originaltitel • *Starfinder Adventure Path #3: Splintered Worlds*

AUF DEM COVER



Eox mag zwar ein toter Planet sein, aber auf seiner Oberfläche lauern noch immer Gefahren für die Lebenden und die Untoten, wie etwa die Jiang-Schi-Vampirkapitänin Zira Vesch, hier gemalt von Künstler David Alvarez.



TEIL 3 VON 6

SPLITTERWELTEN

SPLITTERWELTEN

von Amanda Hamon Kunz

2

EOX

von Owen K.C. Stephens

36

DIE LEICHENFLOTTE

von Thurston Hillman

44

ALIEN-ARCHIV

von Amanda Hamon Kunz und Owen K.C. Stephens

52

KODEX DER WELTEN: GRABHÜGEL

von Jason Keeley

61

RAUMSCHIFF, NEBULOR-AUSSTATTER- STERNENHÜPFER

von Amanda Hamon Kunz

UMSCHLAGINNENSEITEN

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.

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

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

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

Starfinder Adventure Path #3: Splintered Worlds © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society 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 Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, 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. : US56012PDF



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



SPLITTERWELTEN

TEIL 1: DAS FELD DER VERLORENEN 3

Da nun der Kult des Verschlingers aktiv nach der fremden Superwaffe namens Stellardegenerator sucht, müssen die Helden zu einer tückischen Gegend der Diaspora eilen, um die geheime Basis des Kultes auf einem abgelegenen und gefährlichen Asteroiden zu finden.

TEIL 2: DER VERSCHWUNDENE KULT 11

Die Helden dringen in die versteckte Basis des Verschlingerkultes ein, nur um sie verlassen vorzufinden, denn ihre Feinde sind ihnen einen Schritt voraus. Bei ihrer Suche nach Informationen über den Verbleib des Kultes entdecken sie Beweise dafür, dass eine finstere dritte Partei die Basis vor ihnen besucht hat.

TEIL 3: PLANET DER TOTEN 19

Nachdem sie Anzeichen für die Einmischung der Leichenflotte gefunden haben, reisen die Helden nach Eox, wo das Leben dahinsiecht und der Tod über alles herrscht! Die Gruppe muss die trügerischen Gewässer der Politik durchschiffen und sich den Gefahren des Planeten der Toten stellen, um die Agenten der verstoßenen Raumflotte zu finden und zu erfahren, wohin der Verschlingerkult gegangen ist.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Splitterwelten“ ist für vier Charaktere ausgelegt.

5 Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 5. Stufe.

6 Die SC sollten die 6. Stufe erreichen, ehe sie in Teil 3 nach Eox aufbrechen.

7 Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 7. Stufe erlangt haben.

ABENTEUER- HINTERGRUND

Vor Jahrhunderten führte eine böse und heimtückische Elfenaspirantin mit Namen Nyara ein verkommenes Dasein auf Castrovel. Damals war der Kult des Verschlingers kaum mehr als der Schatten einer Bedrohung für die zivilisierten Spezies der Galaxis, doch Nyara entdeckte im Dogma des Sternenfressers das nihilistische Streben, für welches sie später bekannt wurde. Nyara ernährte sich vom Schmerz und dem Leid von jenen, die schwächer waren als sie, sie schlachtete Hunderte hin und stieg rasch in den Reihen von Castrovels Sternenfresserkult auf. Als die Menge an Gräueltaten, die sie im Namen des Verschlingers verübte, immer weiter zunahm, gelangte Nyara zu der Überzeugung, dass ihr gleichgültiger Patron ihrer Seele ein schreckliches Schicksal zuteilwerden lassen würde, wenn sie nicht versuchte, die totale Auslöschung der gesamten Existenz zu beschleunigen, die der Verschlinger so begehrte.

Nyara verscrieb sich voll und ganz der entropischen Sache des Verschlingers und begann sich mit finsterner Wahrsagerei zu befassen. Ihre Morde wurden ritualistisch statt einfach nur wahllos und sie las Prophezeiungen aus dem Blut ihrer Opfer. Nyara verbrachte ihr langes Elfenleben damit, die furchtbaren Geheimnisse des Gewebes der Schöpfung an sich zu reißen und zahllose Weltuntergangszukünfte zu extrapolieren. Vor ihrem Tod schrieb Nyara ihre ruchlosesten Vorhersagen in ihrem Magnum Opus nieder, einem Folianten namens *Die Entropie der Existenz und der Glorreiche Aufstieg des Nichts*. Dieses Werk, in der Galaxis weitgehend unbekannt, gilt unter vielen Verschlingerkulten als ein unerlässlicher unheiliger Text. Seine dunklen Prophezeiungen umfassen zahllose Realitäten, darunter auch Dutzende von Arten, wie das Multiversum und alle seine Existenzebenen eines Tages einmal enden könnten. Nyara fasste ihre Vorhersagen allerdings in einer vagen und geheimnisvollen Sprache, wie es Propheten nun einmal tun, und die verstreuten Verschlingerkulte hatten kaum Erfolg, die Worte der Elfenaspirantin zu entschlüsseln und ihre Prophezeiungen wahr werden zu lassen.

Zumindest bis ein Verschlingerkult zuletzt eine archäologische Stätte auf Castrovel ausraubte, die der Tempel der Zwölf genannt wird. Im Innern dieses antiken Observatoriums und Tempels entdeckte der Kult Dokumente, die einen Himmelskörper namens Tor der Zwölf Sonnen beschreiben, sowie seine mögliche Verbindung zu einer fremden Superwaffe namens Stellardegenerator. Der castrovelische Kult übermittelte diese Funde an einen übergeordneten Kult mit Sitz auf einer geheimen Asteroidenbasis namens Rückgrat des Sternenfressers, gelegen in einem tückischen Sektor der Diaspora, bekannt als das Feld der Verlorenen.

Als er die Informationen aus dem Tempel der Zwölf empfing, hatte der Kult der Diaspora eine Offenbarung: Eine der kryptischen Vorhersagen in *Die Entropie der Existenz und der Glorreiche Aufstieg des Nichts* beschrieb das Erscheinen einer enorm mächtigen Waffe von jenseits von Zeit und Raum, die zuerst zur Zerstörung mehrerer Sternensysteme und dann zur Destabilisierung der Existenz selbst führen würde. Nachdem er diese beiden Quellen zusammenbrachte, ist der Verschlingerkult nun der Ansicht, dass Nyaras Prophezeiung sich auf den Stellardegenerator bezieht und vermutet, dass das Tor der Zwölf Sonnen der Schlüssel ist, um die Halbebene zu finden,

in welcher sich die fremdartige Waffe verbirgt. Der Kult kennt noch immer nicht den genauen Standort des Tors der Zwölf Sonnen, aber Nyaras orakelartige Schriften enthielten einen weiteren Hinweis: eine obskure Referenz auf ein weit entferntes Sonnensystem namens Nejeor. Davon überzeugt, dass die Werkzeuge, mit denen sich das Tor der Zwölf Sonnen finden lässt, im Nejeor-System liegen müssen, löschten die Anhänger des Verschlingerkultes rasch die von Castrovel erhaltenen Daten, gaben ihre Asteroidenbasis in der Diaspora auf und machten sich auf den Weg nach Nejeor.

In der Zwischenzeit hat die verstoßene Leichenflotte von Eox die Aktivitäten einer Gruppe von Sternenkundschaftern der Absalom-Station überwacht, die sowohl das havarierte Schiff *Acreon* (das einen Offizier der Leichenflotte als „Fracht“ mit sich führte) als auch den Asteroiden untersucht hatten, den man den Driftfelsen nennt (und von dem der Kult des Verschlingers glaubt, er sei ein Bruchstück des Stellardegenerators). Als die Sternenkundschafter mit dem Kult des Verschlingers am Tempel der Zwölf auf Castrovel zusammentrafen, konnte die Leichenflotte den castrovelischen Kult zu seinem Mutterkult in der Diaspora zurückverfolgen. Neugierig darauf, was die Kultanhänger an den Sternenkundschaftern und ihren Entdeckungen interessieren mochte, entsandte die Leichenflotte ein Schiff in die Diaspora. Dieses erreichte das Rückgrat des Sternenfressers nur Tage nachdem die Kultanhänger die Asteroidenbasis in Richtung Nejeor verlassen hatten. Innerhalb kürzester Zeit stellten die gerissenen untoten Hacker der Leichenflotte die gelöschten Daten des Kultes wieder her und erfuhren von der Existenz des Stellardegenerators sowie dem Zielort des Kultes im Nejeor-System. Besessen von der Vorstellung, selbst in den Besitz einer fremden Superwaffe zu gelangen, löschte die Leichenflotte die Dateien des Kultes abermals und nahm die Verfolgung auf.

Der Wettlauf, das Tor der Zwölf Sonnen zu finden und die Kontrolle über den Stellardegenerator zu erlangen, hat begonnen, und sowohl der Kult des Verschlingers als auch die Leichenflotte sind der Gesellschaft der Sternenkundschafter bereits mehrere Schritte voraus. Die Zeiger der Weltuntergangsuhr rücken immer näher auf Mitternacht zu, und wenn keine Helden vortreten, um den Kult und die untote Flotte aufzuhalten, könnte das Ende früher bevorstehen, als sogar die boshafte Prophetin Nyara gehofft hätte.

TEIL 1: DAS FELD DER VERLORENEN

Als das Abenteuer beginnt, sollten sich die SC darüber bewusst sein, dass der Kult des Verschlingers aktiv nach dem Tor der Zwölf Sonnen und dem Stellardegenerator sucht – einer uralten, fremden Superwaffe, welche die gesamten Paktwelten (und zahllose andere Sonnensysteme) verwüsten könnte, sollte sie dem Kult in die Hände fallen. Auch wenn die SC vermutlich Tahomen und seine castrovelische Kultzelle am Ende von „Der Tempel der Zwölf“ besiegt haben, so haben sie ebenfalls erfahren, dass der Kultanführer seine Entdeckung an einen weiteren Verschlingerkult in der Diaspora weitergeleitet hat. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC darauf

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

aus sind, den Kult des Verschlingers davon abzuhalten, den Stellardegenerator zu finden. Tatsächlich könnten die SC bereits planen, zur Diaspora zu reisen, um nach der Basis des Verschlingerkultes zu suchen und herauszufinden, was diese gefährlichen Kultanhänger mit den Informationen vorhaben, die sie erhalten haben. In Anbetracht seiner Fähigkeiten werden sie vermutlich auch herausfinden wollen, was die Kultanhänger über den Stellardegenerator wissen. Die SC können auf dem Weg auf der Absalom-Station Halt machen, um Vorräte aufzunehmen und ihre Ausrüstung aufzubessern, vorausgesetzt sie halten sich nicht zu lange auf der Station auf.

Wenn die SC nicht von sich aus Kontakt zu ihrer Verbindungsperson bei den Sternenkundschaftern, **Chiskisk** (N Schirron), aufnehmen, kontaktiert das Schirron sie, um sich nach den Ergebnissen ihrer Expedition nach Castrovel zu erkundigen. Sind die SC nicht daran interessiert, der Spur von Castrovel in die Diaspora zu folgen, oder wenn sie sich der Dringlichkeit dieser Mission nicht bewusst sind, versucht Chiskisk ihnen den Ernst der Lage zu vermitteln. Chiskisks bereits bekannter Enthusiasmus verwandelt sich in Besorgnis und fast sogar Panik hinsichtlich der Vorstellung, dass der Kult des Verschlingers eine Waffe wie den Stellardegenerator erlangen könnte. Voller Sorge ermuntert das Schirron die SC dazu, die Basis des Kultes in der Diaspora ausfindig zu machen, damit die Gesellschaft der Sternenkundschafter ermitteln kann, wie viele Informationen der Kult hat und wie seine Anhänger damit verfahren wollen. Eine letzte Möglichkeit wäre es, dass Chiskisk die SC darauf hinweist, dass wenn sie das Tor der Zwölf Sonnen zuerst finden, dies eine Leistung von historischer Bedeutung wäre, sowohl für die SC als auch die Gesellschaft der Sternenkundschafter. In jedem Fall bittet es die SC, es regelmäßig über ihre Fortschritte auf dem Laufenden zu halten.

Zuletzt bietet Chiskisk den SC eine Belohnung für ihre Mühen an, erst recht in Anbetracht der Gefährlichkeit der Aufgabe. Wenn die SC den Kult des Verschlingers in der Diaspora ausfindig machen können, verspricht das Schirron ihnen eine Zahlung von 2.000 Crediteinheiten pro SC – und möglicherweise sogar mehr, sollte die Gesellschaft der Sternenkundschafter die Unterstützung weiterer Parteien sichern können, die sich um die Bedrohung durch den Kult sorgen.

Ungeachtet dessen, ob die SC diese Mission allein oder auf Chiskisks Auftrag hin übernehmen, werden sie alle Hände voll zu tun haben. Auf Castrovel konnten die SC nur den ungefähren Standort der Basis des Verschlingerkultes in der Diaspora ermitteln: irgendwo in einem tückischen Gebiet von mehreren hundert Asteroiden, bekannt als das Feld der Verlorenen. Glücklicherweise treibt ein zuverlässiger Driftsignalgeber knapp außerhalb dieses Bereichs des Asteroidengürtels, aber ohne einen exakten Bestimmungsort müssen die SC das Feld der Verlorenen nach Hinweisen absuchen, um die dortige Basis des Verschlingerkultes zu finden.

EREIGNIS 1: EIN UNHÖFLICHER EMPFANG

Die Reise zur Diaspora wird in diesem Abenteuer nicht näher beschrieben und sollte auch weitgehend ereignislos verlaufen. Bei ihrer Ankunft am Feld der Verlorenen erwartet die SC ein trostloser Anblick auf dem Sichtschirm ihres Raumschiffs: unregelmäßige Brocken aus Stein und Eis und gelegentliche, unheilverheißende grüne und blaue Felder treiben vor dem weiten Sternenmeer durch die Leere.

Gib den SC ein paar Augenblicke, um sich zu orientieren, und bitte dann den SC, der als Wissenschaftsoffizier des Schiffes dient (oder den Kapitän, falls niemand den Posten des Wissen-

schaftsoffiziers innehat), einen Wurf auf Computer gegen SG 16 abzulegen. Bei einem Erfolg bemerkt der SC einige merkwürdige Radarzeichen auf den Instrumentenkonsolen des Schiffes, die auf unregelmäßige Bewegungen in der Nähe der SC hindeuten – ein anderes Schiff lauert nahebei! Die SC können die Kampfstationen bemannten, um einen Raumkampf zu beginnen. Gelingt es den SC nicht, das andere Schiff zu bemerken, erfahren sie, dass sie angegriffen werden, als das feindliche Schiff das Feuer eröffnet.

Raumschiffskampf: Die Weltraumpiraten, welche die Freien Kapitäne genannt werden, operieren überall in der Diaspora, und obwohl ihre Basis, der Asteroid Gebrochener Fels, tausende von Kilometern entfernt liegt, haben die Piraten dennoch erkannt, dass das abgelegene und relativ unwirtliche Feld der Verlorenen eine ungeschützte Hintertür in ihr Territorium darstellt. Daher haben die Freien Kapitäne dafür gesorgt, dass immer mindestens einer von ihnen im Feld der Verlorenen patrouilliert, um nach Piratenjägern oder anderen Eindringlingen Ausschau zu halten, die versuchen, einen Brückenkopf in der Diaspora zu errichten, der den Gebrochenen Felsen bedrohen könnte.

Aktuell liegt diese Aufgabe bei Alera Okwana, der ehrgeizigen menschlichen Kapitänin des Piratenschiffs *Rostiges Rohr*, welche die Anwesenheit der SC in diesem Gebiet bemerkt hat und nun einen verstoßenen Angriff auf sie beginnt. Kapitänin Okwana will sich einen Namen machen, indem sie Nichtpiraten davon abhält, in diesem trügerischen Teil des Raums herumzulungern. Die *Rostiges Rohr* dreht seit mehreren Wochen ihre Runden im Feld der Verlorenen. Alles war weitgehend ruhig, außer der kürzlichen Ankunft – und folgenden raschen Abreise – eines Schiffes der Leichenflotte. Kapitänin Okwana hat das Schiff nicht angegriffen, weil sie der Ansicht war, dass es die *Rostiges Rohr* mit Leichtigkeit überwindet hätte, also blieb sie stattdessen in der Nähe und beobachtete, wohin es flog. Ihre Chancen gegen das Schiff der SC hingegen schätzt sie als deutlich besser ein.

Diese Begegnung verwendet die Raumschiffskampfgeregeln ab Seite 316 im *Starfinder-Grundregelwerk*. Wenn die SC die Anwesenheit der *Rostiges Rohr* nicht bemerkt haben, bekommt das Piratenschiff eine freie Schützenphase, in der es handeln darf (was heißt, dass die Piraten auf die SC schießen dürfen, die SC aber nicht zurückfeuern können, ganz ähnlich einer Überraschungsrunde im Taktischen Kampf). Andernfalls kommt es zu einem normalen Raumschiffskampf.

Die *Rostiges Rohr* ist ein Nebulor-Ausstatter-Sternenhüpfer. Die Spielwerte dieses Schiffes finden sich auf der vorderen Umschlaginnenseite dieses Buchs. Ein SC kann Hersteller und Modell der *Rostiges Rohr* mit einem erfolgreichen Wurf auf Technik gegen SG 11 zum Identifizieren von Technologie erfahren. Ein SC, dem ein Wurf auf Kultur gegen SG 15 gelingt, kann das Schiff den Freien Kapitänen der Diaspora zuordnen (siehe Seite 476 des *Starfinder-Grundregelwerkes*, um mehr Informationen zu dieser Organisation zu erhalten).

Wenn die SC dem Kampf aus dem Weg gehen wollen, können sie versuchen, das andere Schiff zu rufen und seine Kapitänin vom Angreifen abzuhalten, entweder indem sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Diplomatie gegen SG 16 ihre Haltung ändern oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Einschüchtern gegen SG 25, um sie zu schikanieren. In diesem Fall lädt Kapitänin Okwana die SC zu einer Unterredung auf ihr Schiff ein, wie in „Die Rostiges Rohr“ auf Seite 5 beschrieben. Misslingt den SC einer der beiden Würfe, greift die *Rostiges Rohr* an.

ROSTIGES ROHR

GRAD 4

Nebular-Ausstatter-Sternenhüpfer (siehe vordere Umschlaginnenseite)

RP 65

Entwicklung: Die *Rostiges Rohr* beginnt diesen Raumschiffskampf zwar aggressiv, aber Alera Okwana ist ehrgeiziger, als sie blutrünstig ist. Wenn die SC die *Rostiges Rohr* auf weniger als die Hälfte ihrer Rumpfpunkte reduzieren, ruft Kapitänin Okwana die SC über die Kommunikationsanlage ihres Schiffes. Antworten die SC, so bietet Okwana ihre Kapitulation und ein Gespräch mit den SC an. Antworten die SC nicht und weigern sich, Okwanas Aufgabe zu akzeptieren, kämpft die *Rostiges Rohr*, bis sie außer Gefecht gesetzt wird (0 RP), woraufhin Okwana ein weiteres Mal ihre Kapitulation übermittelt. Siehe „Die Rostiges Rohr“ unten, um mehr über die Interaktion der SC mit der Piratencrew zu erfahren.

Belohnung: Belohne die SC mit 2.400 EP, wenn die SC die *Rostiges Rohr* im Raumschiffskampf bezwingen.

DIE ROSTIGES ROHR (HG 6)

Sobald die SC gezeigt haben, dass sie keine leichte Beute für die *Rostiges Rohr* sind, ob nun durch Diplomatie, Einschüchterung oder kämpferisches Können, erkennt die schlaue Kapitänin Okwana, dass sie bezwungen wurde. Sie fährt ihre Waffensysteme herunter und ruft die SC und verspricht, dass ihre Besatzung keinen Widerstand leisten wird, wenn die SC auf ihr Schiff kommen, um die Bedingungen auszuhandeln.

Falls nötig, findet sich eine Karte der *Rostiges Rohr* auf der hinteren Umschlaginnenseite dieses Bandes.

Kreaturen: Die Besatzung der *Rostiges Rohr* besteht aus Kapitänin Alera Okwana, Ingenieur **Q4** (NB Androide), Bord-schützin **Korrina „Stahlzahn“ Noh** (N Korascha-Laschunta) und Pilot **Zekonya Dornenmalmer** (CN Vesk). Sowie die SC an Bord des Piratenschiffes kommen, befolgt die Besatzung die Befehle ihres Kapitäns und nimmt unbedrohliche Haltung an.

Diese Begegnung hat kein festgelegtes Ende und ihr Ausgang hängt von den Entscheidungen der SC beim Rollenspiel ab, aber sie ist nicht als Kampfbegegnung geplant. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC die Piraten im Raumschiffskampf besiegt haben, es gibt also keinen Grund dafür, sie ein weiteres Mal im Kampf Mann gegen Mann zu bezwingen. Sollte es aber zwischen den SC und den Piraten zum Kampf kommen, siehe „Entwicklung“ auf Seite 6.

Kapitänin Alera Okwana ist überraschend gut gelaunt und vorlaut für eine besiegte Piratin, aber ihr flinker Verstand und ihre Scherze verbergen einen kalten, berechnenden Geist, der ständig nach der besten Möglichkeit für sich und ihre Mannschaft sucht, diese Begegnung zu überleben. Kapitänin Okwana ist mutig und ehrgeizig, aber sie ist auch eine gerissene Überlebenskünstlerin. Ihre Besatzung ist ihr wichtig, aber sie hat kein sonderliches persönliches Interesse an ihrer Mission oder ihrem Schiff, abseits davon, dass sie ihr beim Erreichen ihrer Ziele helfen könnten – sich einen Namen als Freie Kapitänin zu machen und ein ausreichendes Vermögen zusammenzutragen, um sich einen friedlicheren Flecken in der Galaxis zu suchen.

Sobald offensichtlich wird, dass die SC zu Gesprächen bereit sind, gibt die stets praktisch veranlagte Okwana zu, dass sie den Freien Kapitänen angehört, erklärt ihren Auftrag, das Feld der Verlorenen zu patrouillieren und es gegen Be-

drohungen für die Freien Kapitäne zu verteidigen, und macht deutlich, dass – solange die SC nicht hinter dem Gebrochenen Felsen her sind – sie mit ihnen persönlich keine Meinungsverschiedenheit hat. Der Angriff auf das Schiff der SC war nur ein Missverständnis, sagt Okwana mit einem breiten Grinsen. Die Piratenkapitänin verbringt so viel Zeit mit Gesprächen mit den SC, wie sie wünschen. Ihre Antworten auf einige der wahrscheinlichsten Fragen von Seiten der SC sind folgende.

Warum habt ihr uns angegriffen?/Was wollt ihr? „Wir sind Piraten! Ist das nicht offensichtlich? Aber, um die Wahrheit zu sagen, ich gehöre zu den Freien Kapitänen. Immer noch grün, aber es zu leugnen bringt mich auch nicht weiter, nicht wahr? Die älteren Kapitäne sagen, die beste Möglichkeit, mich zu beweisen, ist, wenn ich ein bisschen in diesem Loch herumgucke, ein paar Piratenjäger vertreibe und für den Heimatfelsen ein bisschen Plündergut heranschaffe. Aber ihr seid nicht hier, um



ALERA OKWANA

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

euch mit den Freien Kapitänen anzulegen, oder? Also haken wir das hier ab und jeder von uns geht wieder nett seiner Wege, in Ordnung?

Sind euch hier draußen irgendwelche anderen Raumschiffe begegnet? „Nicht viele, um ehrlich zu sein. Keine Antipiratenflotten der Wächter, keine fetten Handelsfrachter. Nur ein paar Sarkesianer hier und da. Und ein paar übel aussehende Knochenschiffe. Dicke Dinger, und offen gestanden ein bisschen über meiner Gehaltsklasse, wisst ihr? Haben sich aber nicht sonderlich um uns olle kleine Piraten gekümmert, also haben wir sie nur ein bisschen rumgeführt. Die haben erledigt, was sie hier erledigen wollten, und sind dann wieder abgezogen.“

(Wenn die SC diesbezüglich bei Okwana nachhaken oder fragen, ob die Schiffe von Eox stammten, schmunzelt sie nur und zuckt die Schultern. Sie weiß nicht viel über Eox oder die Leichenflotte oder warum diese sich für das Feld der Verlorenen interessieren könnten. Allerdings erkennt ein SC, dem ein Wurf auf Kultur gegen SG 20 gelingt, dass Okwanas Beschreibung der „Knochenschiffe“ mit denen übereinstimmt, die allgemein sowohl mit Eox als auch der Leichenflotte in Verbindung gebracht werden.)

Was wollten die Knochenschiffe hier? „Woher soll ich das wissen? Sie flogen herum, landeten auf ein paar Felsen, dann sind sie abgedampft. Nicht mehr mein Problem.“

Weißt du irgendwas über den Kult des Verschlingers oder irgendeine Art von Kultbasis in der Nähe? „Ja, es gibt Kultanhänger hier draußen. Irre Mistkerle – ich würde euch raten, einen großen Bogen um die zu machen, sollten sie euch über den Weg laufen. Sie haben ein Loch auf einem Brocken in der Nähe, wo sie sich immer treffen und tun, was Kultanhänger eben so tun. Sie nennen es das „Rückgrat des Sternenfressers“ oder was ähnlich Bescheuertes. Jetzt wo ich darüber nachdenke, die Knochenschiffe sind in die Richtung unterwegs gewesen.“

Wo ist das Rückgrat des Sternenfressers? „Wir denken, dass sie sich auf dem Felsen treffen, den wir K9204 nennen. Bin dort nie gewesen, also weiß ich nicht, ob es da eine Basis gibt oder nicht, aber ich kann euch zeigen, wo er liegt.“ Kapitänin Okwana gibt einige Befehle in den Computer der *Rostiges Rohr* ein und ruft eine Navigationskarte der Region auf, die sie für einen der SC auf einen Datenstick kopiert. Die Karte zeigt die Route zu Asteroid K9204 (Bereich **A**).

Und wie geht es jetzt weiter? „So wie ich das sehe, habt ihr uns geschlagen und uns auf frischer Tat ertappt. Das geb' ich zu. Aber es gibt keinen Grund, warum wir keine Freunde sein sollten. Ich gebe euch jeweils 1.000 Crediteinheiten, wenn ihr uns und die *Rohr* gehen lasst. Ihr macht mit eurem Ding weiter, wir mit unserem. Alle sind glücklich und niemand geht drauf, alles klar?“

Sollten sich die SC darauf versteifen, sorgt ein erfolgreicher Wurf auf Diplomatie gegen SG 16, um ihre Haltung zu ändern, oder ein erfolgreicher Wurf auf Einschüchtern gegen SG 25 dafür, dass Okwana ihr Angebot auf 1.200 Crediteinheiten pro Kopf erhöht (Androhungen von Gewalt könnten die Piraten dazu bringen, anzugreifen; siehe „Entwicklung“ weiter unten).

ALERA OKWANA

EP 1.200

Menschliche Soldatin

N Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +9; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

ERK 16; KRK 18

REF +4; WIL +5; ZÄH +6

HG 4

TP 47

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf Karbonstahl-Krummschwert +9 (1W10+5 H; Kritisch Blutung 1W6)

Fernkampf Donnerschlag-Schallgewehr +12 (1W10+4 Sch;

Kritisch Taub machend [SG 15]) oder

Schockgranate II +9 (Explosion [4,50 m, 2W6 S, SG 13])

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Guerilla)

TAKTIK

Im Kampf Auch wenn sie sich ergeben hat, ist Kapitänin

Okwana eine einfallsreiche Überlebenskünstlerin, die schmutzig kämpft, wenn sie dadurch überleben kann.

Sollte es zum Kampf kommen, bleibt sie in Bewegung und versucht, ihre Fernkampfangriffe auf so viele Gegner wie möglich anzuwenden. Sollten die Gegner zu weit voneinander entfernt stehen, geht Kapitänin Okwana mit ihrem Krummschwert in den Nahkampf mit solchen über, die sie zuvor schon aus der Ferne verwundet hat.

Moral Ist die Kapitänin der einzige überlebende Pirat, versucht sie abermals, sich zu ergeben. Wird ihr Ersuchen abgelehnt, kämpft sie verbissen bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

Talent Eröffnungssalve

Fertigkeiten Computer +10, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +10, Steuerung +10

Sprachen Gemeinsprache, Sarkesianisch

Ausrüstung Zeremonielle Plattenrüstung (Offizier), Karbonstahl-Krummschwert, Donnerschlag-Schallgewehr mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Splittergranate II (2)

BESATZUNGSMITGLIEDER DER ROSTIGES ROHR (3)

HG 1

EP je 400

Weltraumpirat (*Starfinder: Erster Kontakt*, S. 17)

TP je 20

Entwicklung: Wenn die SC offene körperliche Drohungen gegen Kapitänin Okwana oder ihre Besatzung aussprechen, besteht die Möglichkeit, dass die Piraten ihre Aufgabe überdenken und sich zu einem Angriff auf die SC entscheiden. Immer wenn ein SC eine solche Drohung ausspricht, besteht eine Chance von 20%, dass die Piraten der Ansicht sind, sie müssten sich mit Gewalt verteidigen. Letztendlich liegt es beim SL, was er für eine körperliche Drohung hält, aber Dinge wie das Ziehen einer Waffe oder das Äußern von gewalttätigen Absichten sind gute Beispiele. Sollte ein SC einen Piraten angreifen, beginnt der Kampf sofort. Wenn die SC den Piraten befohlen haben, ihre Waffen zu übergeben, holt Okwana eine Splittergranate aus einem verborgenen Fach in der Nähe und wirft sie den SC entgegen, um sie abzulenken, während ihre Mannschaft 1 Runde damit verbringt, Waffen aus getarnten Verstecken hervorzuholen, um sich wiederzubewaffnen und die SC anzugreifen.

Töten die SC Kapitänin Okwana und ihre Besatzung, ohne von Asteroid K9204 und seinem Standort zu erfahren, können sie diese Information im Computer der *Rostiges Rohr* finden. Ein erfolgreicher Wurf auf Computer gegen SG 21, um das System zu hacken, erlaubt es den SC, auf den Stufe-2-Computer zuzugreifen. Dort finden sie die Navigationskarte, welche Asteroid K9204 als eine Basis für den Kult des Verschlingers identifiziert, die Rückgrat des Sternenfressers genannt wird (Bereich **B**). Die Daten der Piraten sind allerdings unvollständig, da die Freien Kapitäne nicht

wissen, dass das Rückgrat des Sternenfressers in Wahrheit eine unterirdische Basis im Innern von Asteroid K9204 ist (Bereich A).

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn die SC mit Kapitänin Okwana sprechen und von ihr von Asteroid K9204 und der Basis des Verschlingerkultes erfahren. Wenn die SC die Piraten im Taktischen Kampf bekämpfen und besiegen, erhalten sie normal EP, aber sie erhalten keine zusätzliche Belohnung dafür, von der Kultbasis erfahren zu haben.

A. ASTEROID K9204

Die Informationen von der *Rostiges Rohr* weisen den SC den Weg zu einem kleinen Asteroiden, nicht weit vom Schauplatz ihres Kampfes mit den Weltraumpiraten entfernt. Die SC benötigen 1W4 Stunden, um mit ihrem Schiff durch das Feld der Verlorenen zu dem Planetoiden zu navigieren. Der Asteroid mit der offiziellen Bezeichnung K9204 hat einen Durchmesser von weniger als anderthalb Kilometern und besteht aus tückischem felsigen und von Erz durchsetztem Gelände. Gezackte Klippen bedecken seine Oberfläche. Tatsächlich gibt es auf dem gesamten Asteroiden nur ein einziges relativ offenes Gebiet von nennenswerter Größe. Der Asteroid ist dicht genug, um Niedrige Gravitation zu besitzen (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 400) und ist von einer Dünnen Atmosphäre umgeben (*Grundregelwerk*, S. 396).

Sofern nicht anders vermerkt, besitzen die großen Felsbereiche, die auf der Karte auf Seite 8 beschrieben werden, die Form steiler Klippen, die sich ungefähr 12 Meter hoch erheben und flache Oberflächen stützen. In den Spalten am Fuße dieser Klippen – sowie am Grund der kleineren Felsformationen – liegen Wehen einer seltenen Art von Weltraumasche, die aus Metallflocken, Steinstaub und Weltraumstaub besteht. Diese Asche ist das Produkt eines verheerenden, jahrzehntealten Bergbauvorhabens, das den Fels und das Erz des Asteroiden zu Staub zermahlen hat.

Es gibt nur einen einzigen offenen Bereich auf dem Asteroiden, der groß genug ist, um einem Raumschiff Platz zu bieten, unmittelbar östlich von dem auf der Karte gezeigten Gebiet. Tiefe Furchen und Brandspuren im felsigen Boden zeigen, dass Raumschiffe mehrfach in diesem Bereich gelandet und gestartet sind, auch wenn aktuell keine Schiffe zu sehen sind. Sobald die SC gelandet sind, können sie entweder nach Bereich A1 oder A5 gehen. Die Basis des Verschlingerkultes ist nirgendwo zu sehen; die SC müssen die einzige begehbbare Gegend des Asteroiden erforschen, um die Geheimtür zu finden, welche in den unterirdischen Stützpunkt der Kultanhänger führt (siehe Bereich A3).

A1. SCHARFSCHÜTZENBUCHT

Dieser enge Pass wird im Norden von einer steil abfallenden Felswand und im Süden von einer sanfteren – wenngleich ebenso hohen – Felsformation flankiert. Ein großer Haufen sibriger Asche liegt zwischen der Klippe und einem gestuften Vorsprung. Abgesehen davon ist der holprige Untergrund pockennarbig, aber flach.

Dieser Bereich bietet den einfachsten Zugang zum oberen Teil der Klippen des Asteroiden, 12 Meter weiter oben. Am nord-östlichsten Ausläufer dieses Gebiets wurde der ansteigende Fels zu Stufen geformt, die zur Spitze der Formation führen. Ähnliche

natürliche Stufen gibt es entlang des Vorsprungs in der nord-westlichen Ecke des Bereichs. Die steinigen Treppen die Klippe hinauf sind jeweils etwa 1 Meter hoch (und können teilweise Deckung bieten) und gelten als Schwieriges Gelände. Auch ist die Klippe unregelmäßig genug, dass eine Kreatur, die auf ihr steht, Deckung gegenüber Angriffen von ihrem Fuß besitzt. Vom oberen Rand der Klippe können Kreaturen den Großteil der Oberfläche des Asteroiden überblicken, die von trügerischen Felswänden und -formationen bedeckt ist. Es ist offensichtlich, dass dieser Bereich der einzige ist, der als Zugang zur felsigen Oberfläche des Asteroiden bieten kann. Seine übrigen Bereiche sind nicht überquerbar.



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

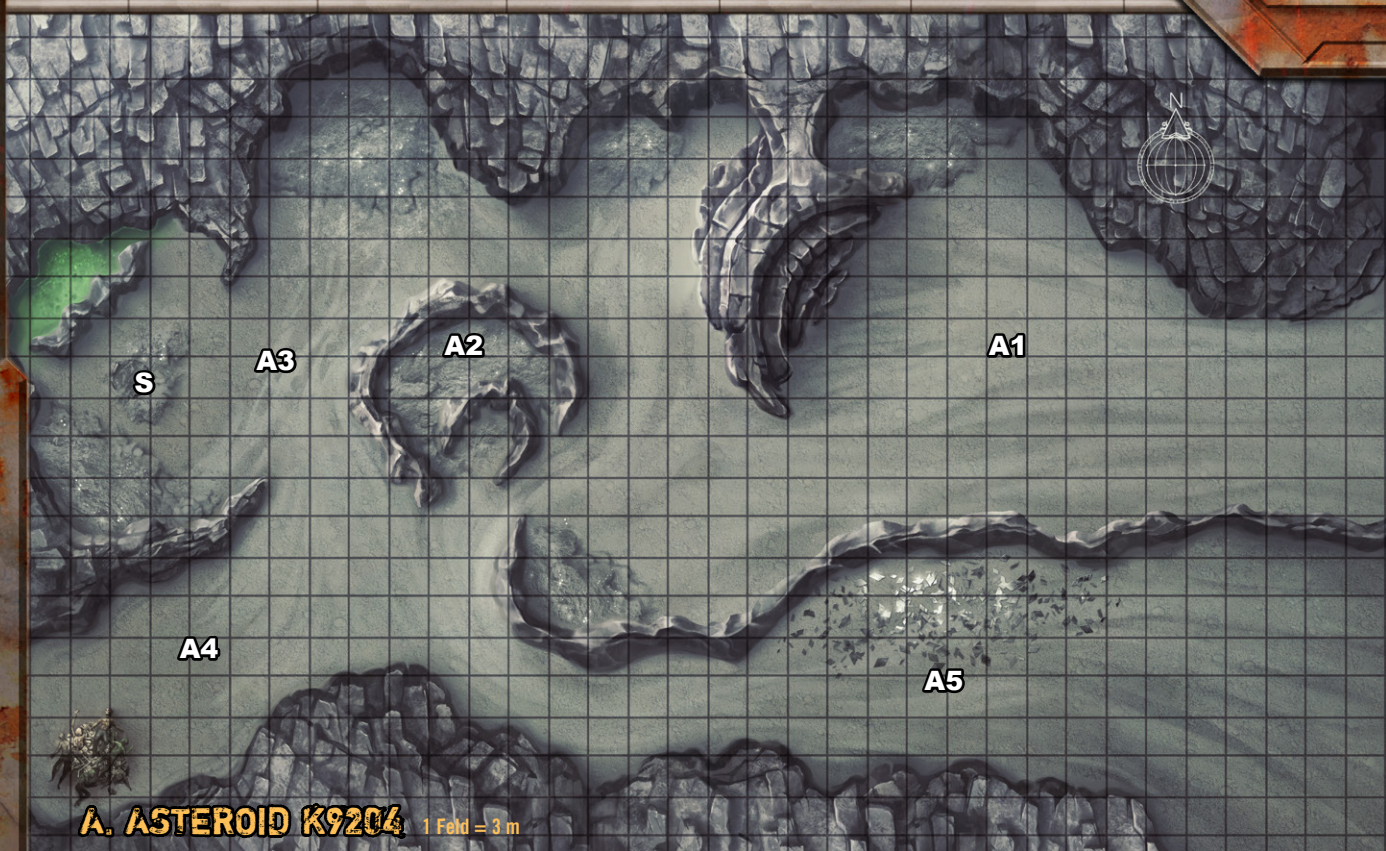
TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

D.

LIEN-
ARCHIV

INDEX DER
WELTEN



Kreatur: Am Rand der Klippe im Norden lauert ein sarkesianischer Scharfschütze namens Yex. Vor einigen Wochen fand Yex seinen Weg zu diesem Asteroiden, um der überheblichen Politik seiner Heimat zu entgehen, einem viel größeren Planetoiden in der Nähe. Er brachte eine Monatsration mit und dachte sich, dass dieses Asteroidental die perfekte Zuflucht sei. Allerdings geriet er schon bald unter den mentalen Einfluss des Skreebrüters aus Bereich **A3**. Nun befindet sich Yex fest unter dem Befehl des Skreebrüters und wurde davon überzeugt, diesen Bereich mit seinem Leben gegen Eindringlinge zu verteidigen.

Yex bemerkt die SC sofort, wenn sie den Bereich betreten, und bringt sich am Rand der Klippe in Position. Er nutzt Heimlichkeit, um sich hinter Deckung zu verbergen. Nach einige Runden, in denen er nur beobachtet, führt er mit seinem Scharfschützengewehr einen Fernkampfangriff gegen einen zufälligen SC, den er sehen kann, durch. Danach sucht er sich wieder Deckung, um später weitere Scharfschützenangriffe auszuführen.

YEX

EP 1.600

Sarkesianischer Scharfschütze (*Starfinder-Alien-Archiv*, S. 102)

TP 64; RP 4

TAKTIK

Im Kampf Yex nutzt Heimlichkeit, um vom Rand der Felswand aus Scharfschützenangriffe auszuführen und zugleich seine Position verborgen zu halten. Sollten Gegner die Klippe hinaufklettern, um ihn zu stellen, rennt Yex die nächstgelegene Treppe hinunter, um seinen Angreifern zu entgehen und von unten auf sie zu feuern.

Moral Yex ist vollkommen davon überzeugt, dass er alle Kreaturen töten muss, die diesen Teil des Asteroiden stören. Unter dem Einfluss des Skreebrüters kämpft der Sarkesianer bis zum Tod.

HG 5

Schatz: Wird der 1,50 m tiefe, silbrige Haufen aus Asche zwischen Felsvorsprung und der Klippe durchsucht, kommt ein monatealter humanoider Leichnam zutage, gekleidet in zerfetzte schwarze und rote Lumpen. Ein erfolgreicher Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 10 offenbart, dass der Körper einmal ein Mensch war, und ein erfolgreicher Wurf auf Mystik gegen SG 15 identifiziert die Abzeichen an der Kleidung der Leiche als Symbole des Verschlingers. Es gibt nur Weniges von Wert an der Leiche, das noch nicht verrottet ist, aber an einem seiner knöchernen Finger befindet sich ein schmutziger *Versorgungsring*.

Darüber hinaus findet ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 gelingt, während er sich oben auf der Klippe befindet, ein kleines, mit Stoff umwickeltes Bündel, versteckt in einem Riss im Fels. Im Bündel findet sich ein Mobiles Hotelzimmer mit leerer Batterie, sechs VFs, ein Credstick mit 2.800 Crediteinheiten und ein kleines, in Leder gebundenes Tagebuch.

Das Tagebuch gehört Yex. Bei genauer Untersuchung findet man darin die Einträge mehrerer Monate in handgeschriebenem Sarkesianisch (Charaktere, die kein Sarkesianisch sprechen, können das Tagebuch mit einem erfolgreichen Wurf auf Kultur gegen SG 25 zum Entziffern von Schrift entschlüsseln). Die Einträge beschreiben die Meinungsverschiedenheiten und Konflikte des dickköpfigen Sarkesianers mit anderen seiner Art in seiner nahen Heimat, und sie erklären seine Entscheidung, fortzugehen und einen Monat auf diesem Asteroiden zu verbringen, um sich abzukühlen. Von da an werden die Tagebucheinträge immer zusammenhangsloser. Verweise auf eine „Fleischbestie“ wiederholen sich mehrmals, bis Yex diese Kreatur schließlich als „Meister“ bezeichnet. Rührselige Lobpreisungen der Kreatur als eine höhere Macht weichen dann plötzlich einem Kauderwelsch, das keiner bekannten Sprache mehr entspricht. Der letzte Eintrag des Tagebuchs besagt lediglich: „Yex hält Kratzer fern,

damit Meister Yex endlich zu Skree macht JA“. Dieser Satz mag vielleicht sinnlos erscheinen, aber ein SC, dem ein Wurf auf Biowissenschaften gegen SG 20 gelingt, erkennt ihn als einen möglichen Verweis auf einen Skreebrüter, eine Kreatur, die bekannt dafür ist, den Verstand ihrer Feinde zu kontrollieren (und die in Bereich **A3** angetroffen werden kann).

A2. SKREELING-STOCK (HG 6)

Hier winden sich dünne Felsformationen fast elegant zu Gebilden zusammen, die Höhlen und Tunneln ähneln. Haufen aus silbriger Asche schmiegen sich an sie wie Schneewehen.

Die Aschehaufen an den Felsflanken sind hier viel ungleichmäßiger als anderswo auf dem Asteroiden, von nur etwa 30 cm Tiefe bis hin zu 1,20 und 1,50 m Tiefe. Alle Felder mit Asche gelten als Schwieriges Gelände.

Kreaturen: Dieser höhlenartige Bereich ist die Heimat eines lauernden Trios von Skreelingen, die sich von der silbrigen Asche ernähren. Sie haben lange genug gelebt und genügend Asche gefressen, damit sie schließlich zu Skreebrütern (siehe Bereich **A3**) heranwachsen können. Die Skreelinge hausen im Innern der vom Felsen umschlossenen Kammer in der Nähe der Mitte dieses Bereichs. Dort haben sie sich versammelt und Wehen aus Asche gelagert. Sobald sie sich nähernde Eindringlinge ausmachen (wie etwa die SC), nutzen die Skreelinge Heimlichkeit, um sich hinter Felsformationen zu verbergen (zwar können sie fliegen, aber die oberen Enden der Formationen sind zu schmal, als dass sie darauf Halt finden könnten, daher verstecken sie sich am Boden). Wenn ein SC sich benachbart zu einem versteckten Skreeling befindet, brechen die Kreaturen aus ihren Verstecken hervor und greifen die SC in einer Überraschungsrunde an.

SKREELINGE (3)

HG 3

EP je 800

TP je 35 (siehe Seite 57)

TAKTIK

Im Kampf Die Skreelinge versuchen, Gegner so häufig wie möglich in die Zange zu nehmen. Sie greifen mit ihren Klauen an und nutzen die Vorteile ihrer Fähigkeit Um-schwärmen.

Moral Die SC sind ins Territorium der Skreelinge eingedrungen und haben sie beim Fressen gestört, daher sind sie eine Bedrohung, welche die Skreelinge nicht ignorieren können. Die Skreelinge kämpfen bis zum Tod bei dem Versuch, die Eindringlinge zu vertreiben.

Schatz: Auch wenn Yex (der sarkesianische Scharfschütze aus Bereich **A1**) es nicht wusste, sind einige Sarkesianer von seinem Heimatplanetoiden vor kurzem hierher gereist, um nach ihm zu sehen. Die Sarkesianer wussten davon, dass Yex eine Vorliebe dafür hat, sich an abgelegenen, beengten Orten zu verkriechen, also betraten sie diesen Höhlenkomplex, um ihren Freund zu suchen. Dabei stießen sie mit den Skreelingen zusammen. Die unersättlichen Kreaturen machten mit ihren Opfern kurzen Prozess und die sarkesianischen Leichen liegen nun in den Aschehaufen am Hang der südlichsten Felsformation. Die toten Sarkesianer haben noch immer einen Teil ihrer Ausrüstung bei sich, und abgesehen von ihren zerfetzten und nutzlosen Rüstungen können zwei Verbesserte Diasporagewehre (Star-

finder-Alien-Archiv, S. 103), zwei Taktische Duellschwerter und zwei Credsticks mit je 1.500 Crediteinheiten geborgen werden.

Die Asche, welche die beiden nördlichen Alkoven in diesem Bereich verstopft, bedeckt weitgehend nur alte Gebeine. Wenn die SC allerdings 10 Minuten damit verbringen, sich durch die Asche in der nordwestlichen Ecke zu graben, finden sie ein teilweise intaktes Skelett in sitzender Haltung. Seine Rüstung und das Fleisch sind schon vor langer Zeit verrottet, aber auf seinem Schoß liegt ein dünnes, gezacktes und rostiges Stück Metall. In castrovelischen Lettern prangt darauf der kaum noch lesbare Schriftzug „Imura-Ausgrabungen“. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 gelingt, bemerkt vier Barren aus purem Silbererz hinter dem Rücken des Skeletts, mit einem Gesamtwert von 4.800 Crediteinheiten. Das Skelett und das Silber sind die Überreste der vor Jahrzehnten gescheiterten Bergbauexpedition zu diesem Asteroiden, die desaströs makaber endete. Sie ist nicht direkt Teil des Verlaufs dieses Abenteuers.

A3. LAGER DES SKREEBRÜTERS (HG 7)

Diese isolierte Grotte ist bedeckt von mehreren Haufen silberner Asche. Im Nordwesten hält eine niedrige Felsbank einen Teich aus zäher, grünlicher Flüssigkeit zurück. Ein humanoider Körper in zerrissenen Roben mit einem abgenagten Arm lehnt unheilvoll am Vorsprung.

Dieser Bereich verbirgt den Eingang zum geheimen Stützpunkt des Verschlingerkultes, das Rückgrat des Sternenfressers. Felder mit Asche sind Schwieriges Gelände. Die Felsbank im Nordwesten ist etwa 1 m hoch und bietet als niedriges Hindernis Deckung. Der 1,50 m tiefe Tümpel dahinter ist eine Mischung aus Asche, Wasser und toxischen Chemikalien, und er ist höchst ätzend. Jeder, der den Tümpel berührt, erleidet jede Runde, die er in Kontakt damit ist, 2W6 Punkte Säureschaden. Wer in dem Tümpel schwimmt (oder auf sonstige Weise vollständig darin versenkt wird), erleidet 10W6 Punkte Säureschaden pro Runde.

Ein SC, dem ein Wahrnehmungswurf gegen SG 20 gelingt, findet eine Falltür im Boden, verborgen unter den silbrigen Aschehaufen in der Mitte der Kammer. Die Falltür führt zu einem unterirdischen Tunnel, der sich bis zum Rückgrat des Sternenfressers erstreckt (Bereich **B**).

Kreatur: Ein Skreebrüter haust hier und lauert im Säure-tümpel. Der Kult benutzte die Kreatur als Wächter zum Schutz des Eingangs zu ihrem Stützpunkt (siehe Bereich **A4**), und nun beherrscht sie diesen Teil des Asteroiden. Sobald er Eindringlinge bemerkt, unternimmt der Skreebrüter alles, um diese zu zerstören. Sobald die SC diesen Bereich betreten, wählt der Skreebrüter einen zufälligen SC mit seiner Fähigkeit Versklaven als Ziel und zwingt ihn, näher zum Tümpel zu kommen, um nachzusehen, was für Schätze möglicherweise darin liegen. Misslingt dem SC sein Rettungswurf und tritt er näher an den Tümpel heran, versucht der Skreebrüter ihn mit seinen Tentakeln zu packen und mit dem Kampfmanöver Versetzen in die Säure zu bewegen. Gelingt dem SC sein Rettungswurf und die Gruppe hat den Skreebrüter noch nicht attackiert, versucht dieser, einen zweiten SC auf diese Weise zu beeinflussen.

Gibt es überlebende Skreelinge aus Bereich **A2**, könnte sich einer oder mehrere von ihnen dem Kampf anschließen, wenn sie in der Lage sind, etwas davon mitzubekommen.

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

SKREEBRÜTER

EP 3.200

TP 100 (siehe Seite 56)

TAKTIK

Im Kampf Der Skreebrüter schwingt sich auf die Felsbank und greift mit seinen Tentakeln an. Wenn er erfolgreich eine Kreatur packt, versucht er, das Kampfmanöver Versetzen zu nutzen, um die jeweilige Kreatur in den Säuretümpel zu werfen.

Moral Der Skreebrüter hat große Zuversicht in seine Kampffähigkeiten und ist bereits sehr verärgert darüber, dass die regelmäßigen Opfergaben der Kultanhänger ausbleiben. Er kämpft bis zum Tod.

Schatz: Die an den Felsen neben dem Säuretümpel gelehnte Leiche trägt ein unheiliges Symbol um seinen Hals. Es zeigt ein Schwarzes Loch mit einem roten Mittelpunkt (ein erfolgreicher Wurf auf Mystik gegen SG 15 identifiziert es als das Symbol des Verschlingers). Ein SC, dem ein Wurf auf Medizin gegen SG 15 gelingt, kann ermitteln, dass die Leiche sehr frisch ist, wahrscheinlich nur wenige Tage alt. Die Leiche war einer der letzten Kultanhänger des Verschlingers, die aus der Geheimbasis flohen.

Als so viele Kultanhänger aus dem Stützpunkt strömten und mit ihren Raumschiffen davonflogen, erkannte der Skreebrüter, dass der Kult seine unterirdische Behausung verlässt. Zornig darüber, dass der Kult seine Vereinbarung brach, ohne Entschädigung oder Ausgleich, begann der Skreebrüter, die Kultanhänger anzugreifen, als sie aus der Falltür kamen. Dieser unglückselige Anhänger war nicht schnell genug, um dem Zorn des Skreebrüters zu entgehen. Er trägt einen Ranzen bei sich, in dem sich eine stolze Sammlung verschiedener seltener Münzen im Wert von 1.200 Crediteinheiten befindet.

A4. DAS ENDE DER KULTANHÄNGER

In diesem ausladenden Alkoven gibt es keinerlei Asche, die sonst überall auf dem Asteroiden vorkommt, aber sie erweckt den Eindruck eines grausigen Friedhofs. Mehrere weggeworfene Leichen liegen hier herum – einige von ihnen sehen nur ein paar Tage alt aus, andere tragen die Anzeichen von Wochen, wenn nicht sogar Monaten des Verfalls.

Diese schreckliche Szenerie ist der Beweis für den finsternen Pakt, den der Verschlingerkult mit dem Skreebrüter in Bereich **A3** einging. Bei all seiner Brutalität ist die gedankenmanipulierende Bestie auch schlau, und die Kultanhänger konnten ihr ein verlockendes Geschäft schmackhaft machen, als sie ihre Untergrundbasis auf diesem Asteroiden einrichteten: Der Skreebrüter erklärte sich bereit, die Kultanhänger ihre Basis betreten und verlassen zu lassen, wie es ihnen beliebte, und im Gegenzug versprachen die Kultanhänger, ihm alle paar Monate einen der Ihren zu opfern. Der Skreebrüter legte seine fleischigen Eiersäcke in den

HG 7



Leichen dieser Opfer, aus denen dann Skreelinge schlüpfen (das jüngste Gelege bewohnt aktuell Bereich **A2**).

Untersuchen die SC die Leichen und legen einen erfolgreichen Wurf auf Medizin gegen SG 15 ab, entdecken sie, dass die Kultanhänger auf methodische, rituelle Weise getötet wurden, bevor man sie nach ihrem Tod häutete und etwas in sie implantierte. Haben die SC den Skreebrüter in Bereich **A3** bereits ausgemacht, können sie erkennen, dass dieser für die postmortalen Wunden verantwortlich ist.

Schatz: Die Leichen zu durchsuchen ist grausige Arbeit, aber sie haben noch ein paar Gegenstände von Wert bei sich. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, findet an einem der Körper ein Beinkettchen aus Onyx und Rubin im Wert von 1.150 Crediteinheiten. Ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, entdeckt eine kleine Tasche mit Wertgegenständen, eingenäht in eine Robe, die einer der Leichname trägt. Sie enthält einen Aufbewahrungshandschuh und mehrere Credsticks mit einem Guthaben von insgesamt 800 Crediteinheiten.

A5. SCHERBENÜBERSÄTER ABHANG

Zwischen der steilen Klippe und einer kleinen, schmalen Felsformation fällt der Untergrund hier in seltsamen Winkeln ab. Im Norden befindet sich ein kleines Feld, übersät von Metallscherben, deren scharfe Kanten schimmernd aus dem Boden ragen. Im Westen führt ein steiler Hang hinauf zu einer höhlenartigen Struktur.

Beide Hänge hier (nach Osten und unten zum Landebereich, nach Westen und aufwärts zu Bereich **A4**) gelten als Schwieriges Gelände. Die Metallstücke sind die Überreste der gescheiterten Bergbauoperation auf diesem Asteroiden vor mehreren Jahrzehnten. Die Kanten der Scherben sind sehr scharf und fügen jedem, der eine davon berührt, 1W4 Punkte Hiebsschaden zu.

Schatz: Ein SC, der sich die metallischen Scherben genauer ansieht und einen erfolgreichen Wurf auf Naturwissenschaften gegen SG 15 ablegt, kann erkennen, dass sie aus Kaltem Eisen (*Grundregelwerk*, S. 191) bestehen. Werden die Scherben aus dem Boden gelöst, können sie als improvisierte Waffen aus Kaltem Eisen eingesetzt werden (*Grundregelwerk*, S. 168), die Hiebsschaden verursachen – nützlich beim Überwinden der Schadensreduzierung der Skreelings in Bereich **A2** und des Skreebrüters in Bereich **A3**. Abgesehen von ihrem potentiellen Nutzen als Waffen können die Kalteisenschерben auch eingesammelt und wegen ihres enthaltenen wertvollen Erzes verkauft werden. Insgesamt können 10 Last an Kaltem Eisenerz mit einem Wert von 1.125 Crediteinheiten gesammelt werden.

Darüber hinaus bemerkt ein SC, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 gelingt, ein silbriges Blitzen auf dem Boden zwischen den Metallscherben. Dies stellt sich als verbeultes Silberamulett mit einem ovalen Anhänger mit rotem Stein im Zentrum heraus. Dieser Anhänger ist nur ungefähr 25 Crediteinheiten wert, aber ein erfolgreicher Wurf auf Mystik gegen SG 15 offenbart, dass dies ein unheiliges Symbol des Verschlingers ist – ein Hinweis auf die Anwesenheit von Kultanhängern, die seitdem vom Asteroiden geflohen sind.



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

TEIL 2: DER VERSCHWUNDENE KULT

Haben die SC einmal die verborgene Falltür in Bereich **A3** entdeckt, können sie die unterirdische Basis des Verschlingerkultes erkunden, welche den Namen Rückgrat des Sternenfressers trägt. Die SC erwarten wahrscheinlich, dort ganze Horden von Kultanhängern vorzufinden, aber schon bald bemerken sie, dass der ganze Stützpunkt gespenstisch verlassen wirkt. Warum und wohin der Kult geflüchtet ist, sind Fragen, auf welche die SC die Antworten finden müssen, und auch, ob noch andere finstere Parteien interessiert sind und warum.

B. DAS RÜCKGRAT DES STERNENFRESSERS

Dieser unterirdische Bunker war einst das Heim eines mächtigen Verschlingerkultes, der seine Finger in vielen finsternen Ränken hatte, darunter auch der obsessiven Suche nach Informationen über eine unheilige Prophezeiung, die den Kultanhängern heilig ist. Nun ist sie vollkommen verlassen. Als die Kultanhänger das Tor der Zwölf Sonnen und den Stellardegenerator mit Nejeor in Verbindung brachten, flohen sie aus der Diaspora in Richtung dieses entlegenen Sternensystems – nicht aber ohne einige Sicherheitsvorkehrungen zu hinterlassen.

Die gesamte Basis wurde im Innern eines alten unterirdischen Minentunnels errichtet. Die Kultanhänger stützten die unbewohnten Steinwände des Tunnels mit Beton, verstärkt mit

Stahlstreben. Die Decken sind 4,50 m hoch und die Türen sind unverschlossen, sofern nicht anders angemerkt. Im Gegensatz zu der dünnen Atmosphäre auf dem Asteroiden besitzt diejenige im Innern der Basis normalen Druck und eine Zusammensetzung, die für die meisten Sauerstoff atmenden Lebensformen ausreicht. So konnten die Kultanhänger die Basis bewohnen, ohne auf Raumanzüge angewiesen zu sein. Allerdings verfügt dieses Gebiet weiterhin nur über Niedrige Gravitation.

Der Notfallgenerator, welcher die Lebenserhaltungs- und Verteidigungssysteme der Basis mit Energie versorgt, läuft noch immer, aber da der Kult nicht vorhat, in nächster Zeit zurückzukehren, ist die ganze Basis dunkel, sofern nicht anders beschrieben (die Lichter können aber mithilfe der Konsole in Bereich **B2** wieder eingeschaltet werden).

Die SC sind allerdings nicht die ersten Besucher, die in letzter Zeit die Basis besucht haben und keine Kultanhänger sind. Diese Ehre gebührt den Mitgliedern der Leichenflotte, denen es gelungen ist, dem Skreebrüter und den Skreelings in Bereich **A** geschickt aus dem Weg zu gehen. Es gibt einige Hinweise, dass die Leichenflotte die Basis als erste erreicht hat (in den Bereichen **B3** und **B10**, um genau zu sein), aber den SC sollte klar werden, dass sie nicht die Einzigen sind, die sich für die Kultbasis interessieren, wenn sie den Computer in Bereich **B11** benutzen und auch später, als sie beim Verlassen des Rückgrats des Sternenfressers von Schiffen der Leichenflotte belästigt werden (siehe **Ereignis 2**).

B1. VORRAUM DES NICHTS (HG 7)

Der dunkle und bedrückende Tunnel unter der Asteroidenoberfläche weicht einer strengen Kammer aus Metall und Beton. In der gegenüberliegenden Wand des Raums befindet sich eine

breite Schiebetür, ihre Ränder besprenkelt mit Rost, der wie verschimmelte Spitze wirkt. Über dem Durchgang flackert schwach ein einzelnes Licht.

Der unterirdische Tunnel aus Bereich **A3** endet an dieser großen Luftschleuse, dem Eingang zum Rückgrat des Sternenfressers. Die äußeren Türen der Luftschleuse stehen offen, die innere Tür ist verschlossen und mit einer Falle versehen (siehe „Falle“, unten). Nachdem sich die SC um die Falle gekümmert und die äußere Tür geschlossen haben, können sie die Luftschleuse aktivieren und versuchen, die innere Tür entweder mit einem Wurf für Technik gegen SG 25 zum Ausschalten eines Mechanismus zu öffnen oder die verbeulte Tür mit einem Wurf für Stärke gegen SG 28 zum Zerschmettern des Schlosses aufzubrechen. Das einzige Licht in der Luftschleuse sorgt nur für Dämmerlicht.

Falle: Bevor die Kultanhänger das Rückgrat des Sternenfressers aufgaben, verschlossen sie die innere Luftschleusentür und richteten eine Falle ein, um ungebetene Besucher von ihrer Basis fernzuhalten. Da die Entropie des Geistes die Spezialität der Kultanhänger ist, stellten sie ein Gebräu her, das intelligente Kreaturen in den Wahnsinn treibt, und bauten dann eine Vorrichtung, welche die Mixtur durch ein Lüftungsloch über der Tür freisetzen soll, sobald Sensoren die Körperwärme lebender Kreaturen innerhalb von 3 m um die Tür registrieren. Schutz vor Umwelteinflüssen durch die Rüstung einer Kreatur halten die Effekte dieser Falle nicht auf, da sie speziell entworfen wurde, um Atemgeräte zu durchdringen (die untoten Agenten der Leichenflotte waren immun gegen die Sporen und ignorierten die Falle daher).

GEDANKENSPORENFALLE

HG 7

EP 3.200

Typ hybrid; **Wahrnehmung** SG 30; **Entschärfen** Computer (SG 27, nur vom Computer in Bereich **B2** aus), Technik (SG 25, um die Lüftungsöffnung zu verschließen) oder Mystik (SG 25, um die Sporen zu neutralisieren)

Auslöser Annäherung (Wärme, 3 m); **Rücksetzer** 1 Stunde oder manuell (Computer in Bereich **B2**)

Effekt Gedankensporen (für 1W4 Stunden Malus von -4 auf Attributswürfe, Fertigkeitwürfe und Rettungswürfe, die auf Intelligenz, Weisheit und Charisma basieren; dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt); Willen (SG 17) keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem 9 m großen Kegel)

B2. OPERATIONSKONSOLE

Vernietete Wände aus Stahl erstrecken sich von der Luke aus bis in das Zwielicht einer Höhle. Im Zentrum der Kammer steht eine breite Computerkonsole, die praktisch bis zur Decke hinaufreicht. Reihen schmieriger Knöpfe umringen ihren leeren Bildschirm, von dem nur ein sehr schwaches Leuchten ausgeht.

Diese Computerkonsole kontrolliert den elektrischen Zentralrechner, die Lebenserhaltungssysteme und Hauptverteidigungsmechanismen des Rückgrats des Sternenfressers. Dies ist ein Computer des 3. Grades, der mittels eines Wurfs auf Computer gegen SG 25 gehackt werden kann (falls die SC die Sicherheitsschlüsselkarte in Bereich **B6c** gefunden haben, erhalten sie einen Bonus von +5 auf diesen Wurf). Sobald die SC Zugriff auf den

Computer haben, können sie problemlos das Licht in der Basis wieder einschalten. Allerdings ist das Beleuchtungssystem in einem schlechten Reparaturzustand, und das Einschalten des Lichts erhöht die Beleuchtungsstufe im gesamten Komplex lediglich auf Dämmerlicht.

Darüber hinaus hat der Computer Kontrollmodule für zwei merkwürdige Systeme: Das eine wird als „Zugangsabschreckung“ bezeichnet, das andere als „Kammer des Verschlingens“. Das erstere kontrolliert die Gedankensporenfalle in Bereich **B1**, letzteres die Laserwandfalle in Bereich **B3**. Beide Kontrollmodule befinden sich hinter Firewall-Gegenmaßnahmen. Man kann nur mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Computer gegen SG 27 darauf zugreifen (die Sicherheitsschlüsselkarte aus Bereich **B6c** verleiht einen Bonus von +5 auf diese Würfe). SC, die Zugang zu den Modulen erhalten, können die entsprechenden Fallen zurücksetzen oder permanent deaktivieren.

Abgesehen von diesen Funktionen ist klar, dass diese Konsole lediglich die Betriebssysteme der Basis kontrolliert und keine Logbücher oder sensitive Daten zu Operationen des Kultes enthält. Es gibt im Code indirekte Verweise auf ein größeres und umfassenderes Computernetzwerk irgendwo tiefer in der Basis, welches diese Informationen sowie die Kommunikationsaufzeichnungen des Kultes enthält. Wenn den SC dies nicht von selbst klar wird, offenbart ein erfolgreicher Wurf für Intelligenz gegen SG 10, dass alle Informationen darüber, wohin die Kultanhänger gegangen sind und was genau sie auf Castrol erfahren haben, sich in diesem größeren Computersystem befinden sollte.

Belohnung: Belohne die SC normal für das Deaktivieren der Fallen über die Kontrollmodule des Computers. Sie können die EP für jede Falle aber nur einmal erhalten. Haben die SC eine oder beide Fallen bereits ausgelöst oder ausgeschaltet, erhalten sie keine zusätzlichen EP für das nochmalige Aktivieren oder Ausschalten.

B3. KAMMER DES VERSCHLINGENS (HG 7)

Ein halbes Dutzend gestufter Säulen stehen über diesen breiten Flur verstreut, der vor einer konkaven Wand aus plattiertem Stahl endet. Ein seltsamer Haufen aus Körperteilen und Eingeweiden liegt neben der östlichsten Säule. Ein schwacher Geruch nach Ozon hängt in der Luft.

In dieser Kammer praktizierten die Kultanhänger lästerliche Rituale im Namen des Verschlingers und bestraften diejenigen, die sich ihnen entgegenstellten. Sie hatten eine besondere Vorliebe dafür, ihre Feinde an das westliche Ende dieses Raumes zu bringen, bevor sie die tödlichste Einrichtung der gesamten Basis aktivierten: die Laserwandfalle, welche sich über die komplette Länge des Raumes erstreckt (siehe „Falle“, unten).

Die gestuften Säulen sind 9 m hoch und bestehen aus einer behandelten Adamantlegierung. Wenn die SC die blutigen Überreste neben der östlichen Säule untersuchen, können sie diese mit einem erfolgreichen Wurf für Mystik gegen SG 15 als den Rest eines untoten Humanoiden identifizieren. Es ist allerdings schwer, die genauen Merkmale des Wesens zu bestimmen, da die Leiche in kleine Stücke geschnitten wurde (eine Folge der Laserwandfalle in diesem Raum).

Falle: Die Falle in diesem Raum besteht aus einer Gitterwand aus Laserstrahlen, die vom Boden bis zur Decke und von einer Wand zur anderen reichen. Sie wird ausgelöst, sobald eine Kreatur die östlichste Säule passiert. Eine Runde später,



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

B. RÜCKGRAT DES STERNENFRESSERS

1 Feld = 1,50 m

im Initiativeschritt der Falle, wird die Laserwand aktiviert. Sie beginnt am östlichen Ende des Raumes (auf der Karte ist diese Stelle mit einer weißen gestrichelten Linie markiert) und bewegt sich dann schnell nach Westen, bevor sie an der Westwand des Raums zum Stillstand kommt. In der folgenden Runde bewegt sich die Laserwand wieder nach Osten und hält dort an, wo sie begann, knapp hinter der östlichsten Säule. Der Vorgang wiederholt sich jede Runde, bis die Falle über die Computerkonsole in Bereich **B2** ausgeschaltet wird.

Die Säulen in diesem Raum sind mit einem Anstrich behandelt, der die Laserstrahlen der Falle reflektiert. Es ist möglich, sich durch den Raum zu bewegen, während die Falle aktiviert ist, es erfordert aber im Initiativeschritt der Falle einen erfolgreichen Reflexwurf, um sich vor den sich vorbei bewegenden Laserstrahlen hinter einer der Säulen zu verstecken. Dieser Reflexwurf muss jede Runde durchgeführt werden, die sich eine Kreatur in der Kammer des Verschlingens befindet.

Auf Schwerfälligkeit beim Versuch, der Laserwand zu entgehen, steht ein hoher Preis. Würfelt eine Kreatur bei einem Reflexwurf gegen die Falle eine natürliche 1, muss sie einen zweiten Reflexwurf gegen SG 15 ablegen. Gelingt ihr dieser Wurf, so nimmt sie den normalen Schaden durch die Falle. Sollte der zweite Reflexwurf aber misslingen, verursachen die Laser 20W6 Punkte Feuerschaden, während sie durch die Kreatur schneiden, und zerlegen sie wahrscheinlich in kleine, blutige Bröckchen.

LASERWANDFALLE

HG 7

EP 3.200

Typ technologisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Entschärfen**

Computer (SG 27, nur vom Computer in Bereich **B2** aus)

Auslöser Ort; **Initiative** +12; **Wirkungsdauer** Anhaltend (bis sie ausgeschaltet wird); **Rücksetzer** Manuell (Computer in Bereich **B2**)

Erster Effekt Wand aus Laserstrahlen (5W10 Feu); Reflex (SG 17) keine Wirkung (siehe oben, falls natürliche 1 gewürfelt

wird); Verzögerung beim Auslösen (1 Runde); mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich **B3**)

Entwicklung: Durchsuchen die SC den Haufen aus Leichenteilen in der Nähe der Säule, können sie ein weitgehend intaktes Abzeichen vom Schutzanzug der Kreatur finden. Ein SC, dem ein Wurf für Kultur gegen SG 20 gelingt, erkennt, dass das Abzeichen die Kreatur als Mitglied der Leichenflotte ausweist, des verstoßenen Rests der Eoxischen Marine (siehe Seitenbalken zur Leichenflotte auf Seite 14, der mehr Informationen enthält, welche die SC über die Leichenflotte haben könnten). Dies ist ein Hinweis darauf, dass die Leichenflotte bereits vor den SC in Sternenfressers Rückgrat eingedrungen ist.

B4. ZUGANGSKORRIDORE

Eine unangenehme Düsternis erfüllt diesen langgezogenen, klaustrophobischen Flur. Ein rotes Licht an der westlichen Wand blinkt schwach und verleiht der Szenerie eine unheimliche Atmosphäre.

Diese Korridore bieten Zugang zu den Kantinen und Küchen der Basis (Bereiche **B5** und **B8**) sowie den Wohnquartieren für die Kultanhänger (Bereiche **B6** und **B9**).

B5. NÖRDLICHE KANTINE

Dieser Bereich ist in zwei Flügel unterteilt. Die westliche Kammer umfasst mehrere Vorratsregale sowie vier flache, zweckmäßige Herdeinheiten mit angeschlossenen Wasserpumpen. Die Ostseite ist angefüllt mit runden Metalltischen und -stühlen.

DIE LEICHENFLOTTE

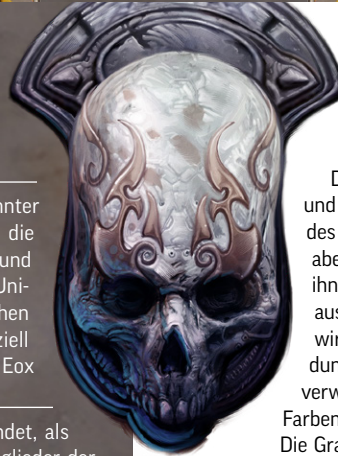
Wenn die SC das erste Mal über Beweise für die Beteiligung der Leichenflotte an dieser Angelegenheit stolpern, dann gestatte ihnen, Würfe für Kultur abzulegen, um Wissen abzurufen. Die SC erfahren alle folgenden Informationen mit einem SG unterhalb oder gleich des Ergebnisses ihres Wurfs. SC, die von Eox stammen oder die eine entsprechende Zeit auf dem Untotenplaneten verbracht haben, erhalten einen Situationsbonus von +10 auf diesen Wurf.

Ergebnis d.

Kulturwurfs Abgerufenes Wissen

- | | |
|-----|--|
| 20+ | Die Leichenflotte ist ein verbannter Zweig der Eoxischen Marine, die aus mächtigen Admirälen und Kapitänen besteht, welche das Universum in Schiffen aus Knochen und Stahl durchstreifen. Offiziell verurteilt die Regierung von Eox diese abtrünnige Organisation. |
| 24+ | Die Leichenflotte wurde gegründet, als mächtige und unzufriedene Mitglieder der Eoxischen Marine den Beitritt ihrer Heimatwelt zum Absalom-Pakt nicht länger ertragen konnten. Diese Flottenoffiziere glaubten fest an dieselbe Art der eoxischen Vorherrschaft, für die der Planet einst ganze Zivilisationen vernichtete, die sich weigerten, sich der Macht von Eox zu unterwerfen – einschließlich der Welten, die als die Zwillinge bekannt sind, deren zerschmetterten Überreste nun die Diaspora bilden. |
| 28+ | Auch wenn die Regierung und Botschafter von Eox eine große Inszenierung daraus machen, wie sie die Leichenflotte verurteilen, gibt es doch Gerüchte, nach denen einige der mächtigen eoxischen Herrschern, der Knochengelehrten, weiterhin insgeheim mit den Exilanten in Verbindung stehen, ihnen vielleicht sogar bei ihren Bemühungen helfen, die eoxische Vorherrschaft voranzutreiben. Die allgemeine Bevölkerung von Eox scheint der verstoßenen Flotte gegenüber – vielleicht verdächtigerweise – weitgehend zwiespältig gegenüberzustehen. |

ABZEICHEN DER LEICHENFLOTTE



seltsam; extrem scharfe Geschmacksrichtung sind vermischt mit bizarren Sorten an Frucht- und Gemüsekonserven. Allerdings sind sie schmackhaft genug, damit SC 1W4 Stunden damit verbringen können, die vorhandenen Nahrungsmittel zu einer guten Mahlzeit zuzubereiten, die bis zu acht Personen ernähren kann. Alternativ können die SC stattdessen 30 Minuten damit zubringen, die Vorräte zu acht VF-Nahrungspaketen zuzubereiten, die bei Bedarf verzehrt werden können.

B6. WOHNQUARTIERE

Minimalistische Schlafpritschen liegen hier auf dem harten Metallboden dieses Raumes. Einfache Regale und Schränke dienen als Möbel.

Diese Kammern waren die persönlichen Wohn- und Gebetsräume der Kultanhänger des Rückgrats des Sternenfressers. Sie sind weitgehend identisch, aber hier und da ist seltsame Ikonografie zwischen ihnen verstreut, von gotteslästerlichen Altären aus Schädeln bis hin zu Metallskulpturen, die wirbelnde Formen darstellen, bedeckt mit einer dunklen, übelriechenden Substanz. Merkwürdige verwirrte Phrasen wurden in einer Vielzahl bunter Farben auf mehrere Wände geschmiert.

Die Graffiti an den Wänden sind in Abyssisch niedergeschrieben. Wenn niemand die Sprache sprechen kann, können die SC sie mit einem erfolgreichen Wurf für Kultur gegen SG 20 zum Entziffern von Schrift entschlüsseln. Die Graffiti sind zwar in verschiedenen Handschriften hingekritzelt worden und liegen manchmal nicht in der richtigen Reihenfolge vor, aber im Grunde wiederholen die Schriftzeichen immer wieder den Satz „Die Entropie der Existenz wurde offenbart“. Sobald dieser Satz übersetzt wurde, erkennt ein SC, dem ein Wurf für Mystik gegen SG 25 gelingt, dass dies wahrscheinlich ein Verweis auf einen obskuren heiligen Text des Kultes des Verschlingers ist, der als *Die Entropie der Existenz und der Glorreiche Aufstieg des Nichts* bekannt ist. Er wurde vor Jahrhunderten von einer bösen elfischen Wahrsagerin namens Nyara verfasst und enthält unheilvolle Prophezeiungen.

Schatz: Drei der Wohnquartiere enthalten Gegenstände, die für die SC von Interesse sein könnten.

Der Schrank in der nordwestlichen Ecke von Bereich **B6b** ist abgeschlossen (Härte 8, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18, Technik SG 20, um ihn zu knacken). Darin befindet sich ein Paar Injektionshandschuhe und 2 Dosen waffenfähigen Wahnsinnsnebels, welche mit Waffen mit der besonderen Waffeneigenschaft Injektion verwendet werden können.

Ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 16 gelingt, während er Bereich **B6c** durchsucht, entdeckt eine dünne weiße Plastikkarte, die in einem Haufen geworfener Kleidung auf dem Boden steckt. Dies ist eine Sicherheitsschlüsselkarte für den Computer in Bereich **B2**.

Ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 16 gelingt, während er Bereich **B6d** durchsucht, bemerkt eine kleine Beule unter einer der Pritschen. Diese stellt sich als Datenpad und ein Credstick mit 1.400 Crediteinheiten heraus. Das Datenpad ist ein Computer mit Grad 1 und erfordert einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 17 zum Hacken des Systems, um darauf zuzugreifen. Unter den alltäglichen Dateien, elektronischen Nachrichten, Spielapplikationen und sonstigen Dateien befindet sich ein einzelnes Video mit dem Verweis „Nicht löschen“, das die SC

Dies ist eine der beiden Hauptküchen und Speisebereiche für die Kultanhänger des Rückgrats des Sternenfressers, zusätzlich zu der südlichen Kantine (Bereich **B8**). Die Vorratseinheiten beinhalten vorwiegend trockene und haltbare Nahrungsmittel, da die Kultanhänger nicht viel Zeit auf ihre Vorräte verwendet haben, als sie nach Nejeor aufgebrochen sind. Die Vorräte sind

mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 10 bemerken können, sobald sie Zugriff erlangt haben. In dem Video sitzen ein Verthani und ein Gnom im Schneidersitz in einem der Wohnquartiere auf dem Boden. Beide sind in Roben gekleidet und tragen unheilige Symbole des Verschlingers. Der Verthani lehrt den Gnom, eine Lobeshymne auf den Verschlinger zu singen. Während des gesamten Liedes wiederholen die beiden Kultanhänger immer wieder die Phrase „Nyara weiß!“ Ein SC, dem ein Wurf für Mystik gegen SG 25 zum Abrufen von Wissen gelingt, erkennt Nyara als den Namen einer antiken elfischen Wahrsagerin, die berühmte Verfasserin eines heiligen Textes des Verschlingerkults namens *Die Entropie der Existenz und der Glorreiche Aufstieg des Nichts*. Dies ist allerdings alles andere als ein einfaches Lehrvideo, auch wenn den SC seine Bedeutung zu diesem Zeitpunkt kaum bewusst sein kann. Tatsächlich ist der sich wiederholende Satz „Nyara weiß!“ ein Passwort, um auf den Datenkern der Basis zuzugreifen (siehe Bereich **B11**, um mehr zu erfahren).

B7. RÜSTKAMMER (HG 6)

Drei weitgehend leere Regale stehen am nordöstlichen Ende dieses breiten Raums. Hier und da hängen einzelne Rüstungen über die Bretter und deuten darauf hin, dass der Raum einmal ein Lager für eher kriegerisches Material war.

Dieser Raum enthielt einmal den Vorrat des Kultes an Körperrüstungen, aber seine Mitglieder haben die meisten davon mitgenommen, als sie aus der Basis flohen. Drei Türen im Süden gewähren Zugang zu einer engen Toilette.

Kreaturen: Die Kultanhänger haben zwei Patrouillenklasse-Sicherheitsroboter hiergelassen, um all jene aufzuhalten, die in ihr Hauptquartier eindringen. Die Roboter aktivieren sich, sobald eine Kreatur den Raum betritt. Sie verfolgen Eindringlinge durch die gesamte Basis und kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

PATROUILLENKLASSE-SICHERHEITS-ROBOTER (2)

HG 4

EP je 1.200

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

Schatz: Die Regale enthalten zwei Estex-Anzüge II, zwei Anzüge aus Kasatha-Mikrokord II, zwei L-Anzüge I und einen Ysoki-Spiegelanzug. All diese Panzeranzüge sind beschädigt (*Grundregelwerk*, S. 273) und geschmacklos mit Schädeln, Zähnen und anderen merkwürdigen Verschlingersymbolen verziert. Allerdings können sie repariert und der finstere Zierrat ohne nennenswerte Schwierigkeiten entfernt werden.

Ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, entdeckt eine versteckte Platte in der nordöstlichen Wand. Die Platte ist verschlossen (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28, Technik SG 20, um sie zu knacken), aber wird sie geöffnet, befindet sich dahinter eine Golempanzerung III mit installierten Sprungdüsen.

B8. SÜDLICHE KANTINE

Diese Küche mit Essbereich wirkt, als sei sie mitten in der Zubereitung einer Mahlzeit verlassen worden. Töpfe mit Fleischbrei und schimmelnder Molke stehen auf dem Herd im Westen, und Metalltassen voll mit einem matschigen, vor

langer Zeit umgeschlagenen Getränk stehen auf den Tischen im Osten. Überall summen winzige Fliegen umher, die in dem vergammelten Sammelsurium ständig von hier nach da schwirren.

Die Kultanhänger waren gerade dabei, ihr Abendessen zuzubereiten, als sie Tahomens Nachricht von Castrovel erhielten. Als sie spürten, dass eine der wichtigsten Prophezeiungen ihrer lästerlichen Religion bevorstand, warfen sie rasch einige vorbereitete Vorräte in Warmhalteeinheiten, überließen andere halb zubereitete Mahlzeiten dem Verfall und flohen mit dem, was sie sich auf ihrem Weg aus der Basis noch greifen konnten. Die nördliche Kantine (Bereich **B5**) war an jenem Abend noch nicht in Benutzung, als die Kultanhänger sich auf den Weg machten,



SICHERHEITS-ROBOTER

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

daher sind die Vorräte dort auch noch genießbar. Allerdings hat der gammelige Zustand der halb zubereiteten Nahrungsmittel in diesem Bereich alles in den Speisekammern, auf den Herden und den Esstischen ungenießbar gemacht.

Gefahr: Sobald die SC diesen Bereich betreten, müssen sie einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen oder erleiden aufgrund des fürchterlichen Gestanks von verrottendem Essen für 10 Minuten den Zustand Kränkelnd. Betroffene SC können während dieser Zeit nicht rasten, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten.

B9. FALLENGESPICKTE QUARTIERE (HG 5)

Dieser Raum gleicht den anderen Wohnquartieren der Basis (Bereich B6).

Falle: Die Kultanhänger, die hier lebten, waren Ingenieure, die bei dem Entwurf der aufwendigen Laserwandfalle in Bereich B3 geholfen haben. Sie haben auch die Kommode in der nordwestlichen Ecke dieses Raumes mit einer kleineren Laserfalle versehen, die einen Fächer aus Laserstrahlen verschießt, sobald eine der Schubladen geöffnet wird.

LASERBOGENFALLE

HG 5

EP 3.200

Typ technologisch; **Wahrnehmung** SG 27; **Entschärfen** Technik (SG 22)

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell (Computer in Bereich B2)

Effekt Laserbogen (4W10+5 Feu); Reflex (SG 15) halbiert

Schatz: Den Kultanhängern fiel es schwer, ihre eigene Falle zu umgehen, also waren sie dazu gezwungen, ihre Habe zurückzulassen, als der Kult die Basis aufgab. Die Kommode enthält die Sammlung an Rüstungsverbesserungen und Waffenfusionssiegel der Kultanhänger: ein braunes Kraftfeld, ein Mk. I Elektrostatikfeld, ein Blutung-Fusionssiegel (Stufe 6) und ein Rückschlag-Fusionssiegel (Stufe 5; Starfinder-Abenteuerpfad #2, S. 53).

B10. ARSENAL

Drei Reihen weitgehend leerer Regale stehen am südöstlichen Ende dieses breiten Raumes. Hier und da liegt eine schäbige Pistole oder Langwaffe auf einem verstaubten Regal. Drei humanoide Roboter stehen in der Nähe der Nordwand. Alle sind in sich zusammengesunken und von Brandspuren übersät. Ab und an stoßen sie kränklich grauen Rauch aus.

In diesem Raum wurde einst die Sammlung des Kultes an gestohlenen und geplünderten Waffen gelagert, aber seine Mitglieder nahmen den Großteil der Feuerkraft mit, als sie die Basis verließen. Drei Türen im Norden führen zu kleinen Toiletten.

Die drei Roboter sind eindeutig kampfunfähig. Untersuchen die SC sie und legen einen erfolgreichen Wurf für Technik gegen SG 16 ab, können sie die Konstrukte als Sicherheitsroboter identifizieren und ermitteln, dass Waffenfeuer – wahrscheinlich Laser – ihnen irgendwann während der vergangenen Woche ein gewaltsames Ende bereitet hat. Sind die SC den aktiven Sicherheitsrobotern in Bereich B7 bereits begegnet, erkennen sie, dass diese Roboter derselben Baureihe angehören und wahrscheinlich darauf programmiert wurden,

das Arsenal auch während der Abwesenheit der Kultanhänger zu bewachen.

Darüber hinaus findet ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 18 gelingt, während er diesen Ort untersucht, ein kleines, seltsames technologisches Gerät, bedeckt mit ledrigem Körpergewebe. Mit einem erfolgreichen Wurf für Mystik oder Technik gegen SG 24 können die SC den Gegenstand als ein Nekrotransplantat identifizieren – eine Aufwertung, welche untote Organe und nekromantische Rituale anstelle von Kybernetik oder Biotechnologie verwendet –, welche einer untoten Kreatur eingebaut war (siehe Seite 42, um mehr zu erfahren). Ein SC, dem ein Wurf für Kultur gegen SG 20 gelingt, weiß, dass Nekrotechnologie landläufig auf Eox erhältlich und unter Mitgliedern der Leichenflotte weitverbreitet ist – auch wenn nichts die hier gefundene Aufwertung eindeutig mit der verstoßenen Raumflotte in Verbindung bringt.

Schatz: Die Regale enthalten die folgenden ramponierten Waffen: eine Donnerschlag-Schallpistole, eine Elektroschockpistole, eine Mehrzweck-Schrotflinte, ein Rotstern-Plasmagewehr und ein Taktisches Säurepfeilgewehr. All diese Waffen sind entladen und Beschädigt (Grundregelwerk, S. 273), können aber repariert werden.

B11. DATENKERN (HG 6)

Im Westen dieses sterilen Raums ragen Computerkonsolen vom Boden bis zur Decke empor. Sie bedecken die gesamte Wand mit einer schwindelerregenden Ansammlung aus dunklen Sichtschirmen, versenkten Knöpfen, Hebeln und Schaltern. Eine gedrungene, knochige Reptilienkreatur liegt vor den Konsolen zusammengesunken in einer geronnenen Pfütze aus Blut.

Dieser Raum beherbergt den Datenkern des Rückgrats des Sternenfressers, das primären Computernetzwerk der hiesigen Anhänger des Verschlingerkultes, sowie einen überlebenden Wachposten, den der Kult zurückgelassen hat (siehe „Kreatur“ auf Seite 18). Ein SC kann das tote Wesen in der Mitte des Raums mit einem erfolgreichen Wurf für Mystik gegen SG 19 als einen Veolischen identifizieren.

Der Datenkern ist ein Grad-3-Computer mit zahlreichen Datensicherungsmodulen und einem Kontrollmodul für die systemweite Kommunikationseinheit der Basis. Um auf den Datenkern zuzugreifen, ist ein erfolgreicher Wurf für Computer gegen SG 25 erforderlich, um das System zu hacken. Jeder, der versucht, den Computer zu hacken, erkennt, dass das System ein Stimmuster-Passwort benötigt. Dies bedeutet, dass ein autorisierter Benutzer ein Passwort aussprechen muss, um Zugang zu erhalten. Haben die SC die Videodatei „Nicht löschen“ auf dem Datenpad in Bereich B6d gefunden, können sie das Video abspielen, um das Passwort des Computers („Nyara weiß!“) mittels des Stimmusters von einem der Kultanhänger einzugeben. Dadurch erhalten sie einen Bonus von +5 auf Würfe für Computer, um das System (und damit auch die unten beschriebenen Datensicherungsmodule) zu hacken.

Aktivitätendatenmodul: Auf dieses Modul kann ohne zusätzliche Würfe auf Computer zugegriffen werden. Es beschreibt die Mission dieser Sekte des Verschlingerkultes in recht eindeutigen Worten. Die Bewohner des Rückgrats des Sternenfressers waren ständig damit beschäftigt, über den Prophezeiungen eines heiligen aber kryptischen Buches

namens *Die Entropie der Existenz und der Glorreiche Aufstieg des Nichts* zu brüten. Die Daten enthalten die Analysen des Kultes einiger dieser Weissagungen, einschließlich einer Prophezeiung, die mit höchster Priorität versehen wurde. Diese vordringliche Prophezeiung ist nicht in diesem Datenmodul hinterlegt, aber eine Verknüpfung verweist auf einen Ort in einem anderen Datensicherungsmodul mit dem Titel „Heilige Kunde“ (siehe unten). Die Kultanhänger konzentrierten sich besonders auf diese eine Prophezeiung, weil sie der Ansicht waren, dass sie diese am wahrscheinlichsten in die Tat würden umsetzen können. Aus den Daten lässt sich schließen, dass die Kultanhänger die Prophezeiung so deuten, dass sie sich auf eine Art von Waffe bezieht – mächtig genug, um als „Schlüssel“ zu ungeahnter Zerstörung zu dienen – aber abgesehen davon konnten sie kaum etwas entschlüsseln. Neben der besessenen Arbeit der Kultanhänger, mehr von den latenten Anweisungen dieser Prophezeiung zu verstehen, beschreibt dieses Modul auch die grauenhaften, ritualistischen Foltermethoden (wie die Laserwand in Bereich **B3**), die der Kult einsetzte, um den Zeilen noch mehr Bedeutung abzuringen.

Aufklärungsdatenmodul: Wegen der sensiblen Informationen, die es enthält, ist dieses Datensicherungsmodul von einer Firewall geschützt und mit einer Rückschlag-Gegenmaßnahme versehen. Das Aufklärungsdatenmodul zu hacken, erfordert einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 27. Misslingt einem SC dieser Wurf um 5 oder mehr, wird jedes bei diesem Hackversuch verwendete Gerät mit einem Virus infiziert. Dieser belastet alle Fertigkeitswürfe, die mithilfe der infizierten Ausrüstung abgelegt werden, mit einem Malus von -5. Das Deaktivieren der Rückschlag-Gegenmaßnahme oder die Entfernung des Virus aus einem befallenen Gerät erfordert einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 25.

Das Aufklärungsdatenmodul enthält Aufzeichnungen der gesamten Kommunikation zwischen dem Rückgrat des Sternenfressers und dem Verschlingerkult auf Castrovell (siehe *Starfinder-Abenteurerpfad #2: Der Tempel der Zwölf*). Auch wenn es so scheint, als hätten die Kultanhänger versucht, diese Daten zu löschen, bevor sie die Basis verließen, stellen die SC mit einem erfolgreichen Hackversuch auch die meisten Kommunikationsprotokolle der Kommunikationseinheit der Basis wieder her. Diese gespeicherten Aufzeichnungen dokumentieren, wie sich Tahomen, der Anführer des castrovellischen Verschlingerkultes, mit den Aktivitäten seines Kultes am Tempel der Zwölf brüstet, einschließlich einer voreiligen (und letztlich unwahren) Behauptung, dass der Kult die SC auf erniedrigende Weise geschlagen hat. Das letzte Protokoll aber nimmt einen besonders triumphierend vergnügten Ton an. Darin berichtet Tahomen, dass Informationen aus dem inneren Heiligtum des Tempels den Standort des „Schlüssels“ offenbart haben, der in Nyaras Prophezeiung betont wird. Mit dem letzten Satz des Mitschnitts erklärt Tahomen jubelnd: „Unsere Zukunft erwartet uns, weit jenseits der Grenzen des Rückgrats des Sternenfressers! Ihr müsst fliegen, meine Brüder und Schwestern! Fliegt nach (verstümmeltes statisches Rauschen), wo der Schlüssel wartet ...“ Damit endet die Aufzeichnung.

Ein erfolgreicher Hack des Datenmoduls zeigt, dass der Name des Ortes, an den sich die Kultanhänger begeben haben, ganz bewusst gelöscht und dann fein säuberlich aus dem System getilgt wurde. Die elektronische Signatur des Hackers, der diese ge-

tan hat, ist anders als die digitalen Spuren, die sich in diesem Datenkern oder der Computerkonsole in Bereich **B2** finden. Allerdings gibt es eindeutige Anzeichen, dass diese Daten erst vor wenigen Tagen gelöscht wurden – irgendwann nachdem die Kultanhänger das Rückgrat des Sternenfressers aufgegeben hatten, wenn man von den physischen Hinweisen ausgeht, die sich in der Basis finden, wie etwa der Zustand der Messehalle in Bereich **B8**.

Heilige-Kunde-Datenmodul: Dieses Modul ist von einer Firewall gesichert und erfordert einen Wurf für Computer gegen SG 27, um erfolgreich gehackt zu werden. Es enthält seitenweise Informationen über den lästerlichen Glauben des Kultes an den Verschlinger, die sichere Entropie des Universums und die unheiligen Rollen, welche die Kultanhänger bei der Herbeiführung des Endes aller Existenz zum Ruhme ihrer finsternen Religion spielen. Neben allgemeinen religiösen Dogmen und



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

fast irrsinnigem Gefasel beschreibt das Datenmodul auch die Faszination des Kultes vom Rückgrat des Sternenfressers für eine uralte Elfenwahrsagerin namens Nyara. Die ersten beiden Absätze unter „Abenteuerhintergrund“ auf Seite 3 dieses Buches beschreiben ihren Werdegang, wie er in den Daten hinterlegt ist. Es ist sogar ein computergeneriertes Hologramm von Nyara enthalten, wie sie einige ihrer geheimnisvollsten Vorhersagen nacherzählt, niedergeschrieben in ihrem berühmtesten Werk *Die Entropie der Existenz und der Glorreiche Aufstieg des Nichts*, das von den Kultanhänger als Evangelium angesehen wird. Eine dieser Vorhersagen ist mit einer hohen Priorität markiert. Wird sie aufgerufen, rezitiert Nyara: „Im Schlund der Zwölf liegt der Schlüssel. Fürwahr, soll alles vergehen. Wenn das Knie die Kehle trifft, so weit. Der wachsende Wirbel implodiert – prachtvoll.“ Eine in der Datei hinterlegte Notiz verweist auf die Studien des Kultes hinsichtlich dieser Prophezeiung, die im Aktivitätsdatenmodul des Datenkerns abgelegt ist (siehe Seite 16).

Kreatur: Die Kultanhänger des Verschlingers hielten zwei reptilienartige Bestien, Veoliken genannt, in diesem Raum. Der Kult sah sie als heilige Tiere an; sie verteidigten die Basis und spielten entscheidende Rollen in einigen abstoßenden Ritualen, aber aufgrund der gefährlichen Unberechenbarkeit der Veoliken wagten die Kultanhänger es nicht, ihre Haustiere mitzunehmen, als sie fortzogen. Als Agenten der Leichenflotte vor kurzem das Rückgrat des Sternenfressers erkundeten, erlegten sie einen der Veoliken und ließen seinen Partner hier seinem engstirnigen Zorn zurück, in dessen Zuge er seinen zerstörerischen Blick der Leere gegen alles und jeden richtet. Die SC bieten der Kreatur die perfekte Gelegenheit, Leid und Schmerz zu verursachen, und sie greift sie sofort an sobald sie sie erblickt.

VEOLISK EP 2.400

HG 6

TP 90 (siehe Seite 60)

Entwicklung: Tatsächlich war es die Leute der Leichenflotte, welche die Daten im Aufklärungsdatenmodul löschten, die Auskunft darüber geben, dass der Kult des Verschlingers das Rückgrat des Sternenfressers verließ, um auf der Suche nach dem Tor der Zwölf Sonnen nach Nejeor zu reisen. Aufgrund dieser Unkenntlichmachung haben die SC keinerlei Möglichkeit herauszufinden, wohin die Kultanhänger geflohen sind oder wer genau den Namen ihres Bestimmungsorts gelöscht hat. Allerdings haben sie zu Letzterem möglicherweise einen starken Verdacht. In diesem Fall haben die SC vermutlich guten Grund zu der Annahme, dass die Spur zum Tor der Zwölf Sonnen und dem Stellardegenerator nach Eox führt. Zumindest werden sie nach ihrer bevorstehenden Begegnung mit der Leichenflotte (siehe Ereignis 2) genügend Gründe dafür haben, sich dorthin aufzumachen.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie erfolgreich das Aufklärungsdatenmodul gehackt und erfahren haben, dass noch jemand auf das Computersystem des Rückgrats des Sternenfressers zugegriffen hat, nachdem der Kult die Basis aufgegeben hatte.

EREIGNIS 2: HINTERHALT DER LEICHENFLOTTE (HG 4)

Die SC können das Rückgrat des Sternenfressers jederzeit verlassen und auf ihr Schiff zurückkehren. Der Rückweg durch Bereich **A** verläuft ereignislos, sofern sie auf ihrem

Hinweg keine Gefahren übriggelassen haben. Die SC könnten entscheiden, Chiskisk über ihre Erkenntnisse über die Anhänger des Verschlingerkultes und die Hinweise auf Eox zu informieren, die sie im Rückgrat des Sternenfressers gefunden haben. Du solltest die SC dazu ermutigen, ihre eigenen Pläne zu schmieden, wie sie die Kultanhänger verfolgen wollen. Bevor sie die Diaspora allerdings verlassen, entdecken die SC, dass noch immer Elemente der Leichenflotte in der Nähe sind.

Raumschiffskampf: Die Leichenflotte hat zwei winzige Schiffe zurückgelassen. Sie haben Befehl, alle Eindringlinge davon abzuhalten, ihren Agenten aus der Diaspora zu folgen. Die beiden Abfangjäger sind nicht zu Driftreisen fähig, aber den Piloten wurde zugesagt, dass in einigen Wochen ein größeres Trägerschiff geschickt wird, um sie aufzunehmen und zur Flotte zurückzubringen. Als Folge wollen die elebrischen Knochensoldaten sich ihren Vorgesetzten gegenüber zu beweisen und sind so wild entschlossen, alle Eindringlinge auszuschöden, die vorhaben, der Leichenflotte zu folgen.

Von versteckten Positionen hinter benachbarten Asteroiden aus haben die Eoxier die SC auf Asteroid K9204 landen und dann ins Rückgrat des Sternenfressers hinuntersteigen sehen. Die Untoten haben die folgende Zeit damit verbracht zu planen, wie sie den SC und ihrem Schiff am besten auflauern können, denn sie sind der Ansicht, dass dies der beste Weg ist, die Leichenflotte von den lästigen Verfolgern zu befreien. Sobald die SC ihr Schiff hochfahren und die Oberfläche des Asteroiden verlassen, kommen die Abfangjäger aus ihrem Versteck und eröffnen das Feuer.

Diese Begegnung verwendet die Raumschiffskampfregeln ab Seite 316 im *Starfinder-Grundregelwerk*. Die beiden Leichenflottenschiffe sind Totenkopf-Nekrogleiter. Ein SC kann Hersteller und Modell der beiden Abfangjäger mit einem erfolgreichen Wurf für Technik gegen SG 11 zum Identifizieren von Technologie erfahren. Ein SC, dem ein Wurf für Kultur gegen SG 15 gelingt, erkennt sie als Schiffe der Leichenflotte.

TOTENKOPF-NEKROGLEITER (2)

GRAD 1/2

Starfinder-Grundregelwerk, S. 306

RP je 30

Entwicklung: Besiegen die SC beide Leichenflottenschiffe, können sie die Piloten gefangen nehmen und verhören. Die beiden Knochensoldatenpiloten leugnen ihre Zugehörigkeit zur Leichenflotte, auch wenn ihre Uniformen und Abzeichen ihre Behauptungen Lügen strafte. Unter Zwang können die Piloten bestätigen, dass die Leichenflotte tatsächlich das Rückgrat des Sternenfressers besucht hat und dass sie damit beauftragt wurden, jeden zu attackieren, der die Basis verlässt – Informationen, die sicher implizieren, dass die Leichenflotte die Partei hinter den gelöschten Daten im Datenkern der Basis sein muss (siehe Bereich **B11**). Leider weiß keiner der beiden Piloten, was die Leichenflotte mit ihrem Besuch in der Basis bezweckt hat, und genauso wenig kennen sie das letztendliche Ziel der Flotte oder des Verschlingerkultes. Falls nötig, findest du die Spielwerte für Knochensoldaten auf Seite 58 im *Starfinder-Abenteuerpfad* #1. Haben die SC noch nicht die Informationen abgerufen, die sie über die Leichenflotte haben könnten, gestatte ihnen nun die entsprechenden Würfe für Kultur zum Abrufen von Wissen, wie im Seitenbalken „Die Leichenflotte“ auf Seite 14 beschrieben.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn die SC die Nekrogleiter der Leichenflotte besiegen oder ihnen entkommen.



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

TEIL 3: PLANET DER TOTEN

Nun da der Kult des Verschlingers zu einem unbekannten Ziel aufgebrochen ist, ist die Leichenflotte wahrscheinlich die einzige übrige Spur der SC, so dürftig sie auch sein mag. Zum Glück sollten die SC bereits planen, nach Eox zu gehen, wo sie der Spur nachgehen können. Sollten sich die SC nicht sofort zu einer Reise nach Eox entschließen, um zu versuchen herauszufinden, was die Leichenflotte weiß (und wo ihre Agenten und der Kult des Verschlingers hingegangen sein könnten), kontaktiert Chiskisk sie und weist sie eindringlich an, dass sie dies tun (siehe unten).

ÜBERTRAGUNG VON CHISKISK

Kurz nach der Begegnung der SC mit den Schiffen der Leichenflotte im Zuge von **Ereignis 2** und bevor sie Eox erreichen, erhalten sie eine Übertragung von Chiskisk, ihrer Kontaktperson der Gesellschaft der Sternenkundschafter auf der Absalom-Station. Aufgrund der Zeitverzögerung, zu der es bei interplanetarischer Kommunikation kommt (*Grundregelwerk*, S. 430), ist die Nachricht aufgezeichnet, sodass die SC nicht in Echtzeit antworten können. Der folgende Austausch geht davon aus, dass die SC Chiskisk bereits über ihr Intermezzo mit der Leichenflotte informiert haben. Ist das nicht der Fall, wirst du den folgenden Text anpassen müssen. Lies oder beschreibe Folgendes, sobald die SC Chiskisks Nachricht abspielen.

„Seid begrüßt, meine Freunde. Es ist tatsächlich besorgniserregend, dass die Leichenflotte so entschlossen zu sein scheint, euch von der Verfolgung des Kultes des Verschlingers abzuhalten und sogar so weit geht, zu versuchen euch zu eliminieren“, beginnt Chiskisk, die Antennen nachdenklich eingefaltet. „Ich nehme an, dass dies bedeutet, dass sie ebenfalls nach dem Stellardegenerator suchen. Mit der Leichenflotte ist nicht zu spaßen, und ihre Ränke sind ein Quell ständiger Frustration für die Eoxier hier auf der Absalom-Station. Die eoxische Delegation berichtet eifrig von den Bestrebungen ihres Planeten, die Aktivitäten der Leichenflotte zu zügeln, aber sie scheinen ihren Worten kaum Folge zu leisten.“

In Anbetracht eures jüngsten Zusammenstoßes mit der Leichenflotte habe ich meine Antennen ausgestreckt. Meine Kontakte in der Eoxischen Botschaft hier auf der Station haben mit einem Bürokraten und Historiker mit dem Eoxischen Ministerium für Ewige Wachsamkeit namens Waneda Trux zusammengearbeitet. Sie ist in der Stadt Orphys stationiert und behandelt Berichte über Leichenflottenaktivitäten auf Eox. Laut meinen Kontakten hat Frau Trux vor Kurzem einige Hinweise darauf erhalten, dass die Agenten der Flotte etwas vorhaben – möglicherweise rekrutieren sie für eine große Mission oder ziehen Ressourcen zusammen, die Sache ist nicht ganz klar. Aber einigen der Spuren zu folgen, die Frau Trux zusammengetragen hat, könnte die Pläne der Leichenflotte für den Stellardegenerator enthüllen und, wenn wir Glück haben, vielleicht sogar die Koordinaten, zu denen die Kultanhänger vom Rückgrat des Sternenfressers geflohen sind.

Das Büro von Waneda Trux liegt in einem Stadtteil von Orphys namens Spleiß. Ich habe sie darüber informiert, dass ihr bald bei ihr eintreffen werdet. Ich werde euch Eox nicht schönreden – es ist eine tote Welt und sie wird nicht behaglich sein, nicht einmal für Vertreter der Gesellschaft der Sternenkundschafter mit offiziellem Anliegen. Aber Eox ist ein Mit-

glied der Paktwelten, also kann man ein gewisses Maß an Zivilisation erwarten.“

Chiskisk räuspert sich mit einem metallischen Kratzen und fährt fort: „Ich bin mir sicher, dass ich euch nicht daran erinnern muss, aber diese Mission ist von allerhöchster Priorität. Ihr müsst euch mit Waneda Trux treffen und den Standort des Stellardegenerators finden. Ihr müsst ihn von der Leichenflotte und dem Kult des Verschlingers fernhalten. Es könnte alles auf dem Spiel stehen.“

Ende der Übertragung.“

Vermutlich werden die SC an diesem Punkt einige Fragen an Chiskisk haben. Die Übertragungszeit von 1W6-1 Stunden für jede Nachricht macht dies mehr zu einer Art Briefwechsel als einer Unterhaltung. Glücklicherweise dauert die Reise nach Eox mindestens 1W6 Tage, also sollten die SC genügend Zeit haben, alle Antworten einzuholen, die sie brauchen, bevor sie dort eintreffen. Unten finden sich Chiskisks Antworten auf einige der wahrscheinlichsten Fragen seitens der SC. Fragen die SC das Schirron nach weiteren Informationen zur Leichenflotte, kann es ihnen jede der Informationen aus dem Seitenbalken über die Leichenflotte auf Seite 14 geben, welche die SC noch nicht selbst abgerufen haben.

Wer ist Waneda Trux?

„Waneda ist ein Ghul“, sagt Chiskisk, „aber sie war einst ein Mensch und eine Bewohnerin der Absalom-Station. Ihr relativ frischer Übergang ins Unleben macht sie der Gesellschaft der Sternenkundschafter gegenüber etwas offener als die meisten anderen Eoxier. Scheinbar war sie zu Lebzeiten besessen von eoxischer Geschichte und dem Kataklysmus, der die Bevölkerung des Planeten dazu brachte, sich dem Untod zuzuwenden. Waneda konzentrierte sich ganz darauf, mit Hilfe der Eoxier Unsterblichkeit zu erlangen. Sie hatte Erfolg, aber sie verwendete ihren gesamten Reichtum auf die nötigen Prozesse und Behandlungen, um sich in einen Ghul zu verwandeln. Angesichts ihres Wissens über eoxische Kultur und Geschichte bewarb sie sich um Arbeit in der Regierung des Planeten. Botschafter Gevalarsk Nor selbst bot Waneda eine Stelle im Ministerium für Ewige Wachsamkeit an.“

Was ist das Ministerium für Ewige Wachsamkeit? „Das Ministerium für Ewige Wachsamkeit ist ein bürokratischer Zweig der eoxischen Regierung – wenn auch nur ein sehr kleiner Zweig, um ehrlich zu sein. Das eoxische Gesetz fordert von seiner Bevölkerung, alle Aktivitäten der Leichenflotte zu melden, derer sie Zeuge werden oder die sie vermuten. Das Ministerium sammelt solche Berichte und stellt interessierten Parteien bei Bedarf Kopien zur Verfügung – Gesetzesvollzugsbehörden, der eoxischen Botschaft auf der Absalom-Station oder den Wächtern. Tatsächlich machen die Botschafter und Regierungsbeamten von Eox eine pflichtbewusste Darbietung daraus, alle Berichte des Ministeriums an die Wächter zu übergeben. Es ist sehr wichtig, dass die Paktwelten wissen,

dass die Eoxier alles nur Erdenkliche tun, um die Leichenflotte zu verurteilen und zu eliminieren. Es ist ein sehr gründliches System, um die Befürchtungen anderer Mitglieder der Paktwelten zu besänftigen und die Schuld für die Aktivitäten der Leichenflotte von Eox fernzuhalten.“

Natürlich läuft das System in der Praxis nicht so reibungslos. Die Eoxier reichen nur sehr spärlich Berichte zur Leichenflotte ein, gemessen an der Bevölkerungszahl des Planeten. Manche sagen, dass es unter den Bewohnern von Eox' Nekropolen eine beträchtliche Menge an Sympathisanten der Leichenflotte gibt, und auch unter den Knochengelehrten, die über den Planeten herrschen.“

Was genau ist Wanedas Aufgabe? „Waneda Trux ist die Direktorin – und einzige Vollzeitangestellte – des Ministeriums für Ewige Wachsamkeit. Alle Berichte über Leichenflottenaktivitäten auf Eox gehen über ihren Schreibtisch, und ihr Büro archiviert jeden gemeldeten Zwischenfall. Bedauerlicherweise gibt es auch Berichte, dass eoxische Bürger, die reale Informationen zur Leichenflotte einreichen, von Sympathisanten eingeschüchtert oder sogar angegriffen werden. Sie sind der Meinung, dass Elebrier nicht ihre eigene Art verraten sollten. Dies macht Wanedas Arbeit sicher nicht einfacher.“

In Anbetracht der vermuteten Zwiespältigkeit vieler Eoxier hinsichtlich der Leichenflotte ist es vielleicht keine Überraschung, dass Botschafter Nor jemanden auf diesen Posten gesetzt hat, der kein Elebrier ist. Ein menschlicher Ghul ist wahrscheinlich weniger einschüchternd als ein mächtiger Nekrovit und erhält daher vielleicht häufiger Berichte. Darüber hinaus hat ein ehemaliger Mensch keine Sympathie für die Leichenflotte, wie es bei einem Elebrier oder anderen Eoxier der Fall sein könnte. Botschafter Nor will ganz sicher nicht den Eindruck vermitteln, dass Eox die Bedrohung durch die Leichenflotte nicht ernst nimmt.“

Wird Waneda uns dabei helfen, die Leichenflotte zu finden? „Nein, ich glaube nicht. Ihre Aufgabe ist es, strikt die Berichte von eoxischen Einwohnern zur Leichenflotte entgegenzunehmen. Sie ist keine Vollzugsbeamtin und ihre Vorgesetzten wollen nicht, dass ihre Person oder ihr Ministerium persönlich in solche Situationen verwickelt wird. Allerdings sollte sie euch die aktuellsten Hinweise über die Aktivitäten der Leichenflotte auf Eox geben können.“

Ist es auf Eox sicher für uns? „Natürlich – ziemlich sicher! Ganz Orphys liegt unter einer Atmosphärenkuppel, damit auch lebende Wesen sich dort ohne Umweltschutzausrüstung bewegen können. Waneda Trux hat eingewilligt, euch ein leeres Büro im Hauptquartier des Ministeriums für Ewige Wachsamkeit zur Verfügung zu stellen.“

Die örtlichen Behörden wissen, dass ihr kommt und dass ihr Sternenkundschafter mit einem offiziellen Auftrag seid, daher sollte sich niemand Offizielles einmischen. Auf der anderen Seite habe ich gehört, dass viele der untoten Einwohner von Eox den Lebenden gegenüber ausgesprochen unhöflich sein können, also wäre es eine gute Idee, auf alles vorbereitet zu sein. Aber ansonsten ist Eox sehr sicher, das versichere ich euch!“

Schatz: Die SC haben zwar den Verschlingerkult in der Diaspora nicht direkt gefunden, aber sie haben definitiv den geheimen Stützpunkt der Kultanhänger entdeckt und erkundet,



und Chiskisk informiert die SC, dass die Gesellschaft der Sternenkundschafter die versprochene Bezahlung aufgebracht hat. Allerdings erwartet die Gesellschaft auch, dass die SC ihre Suche nach dem Kult fortsetzen. Für ihre Bemühungen im Rückgrat des Sternenfressers erhalten die SC jeweils 2.500 Crediteinheiten, die auf ihre Bankkonten überwiesen werden. Darüber hinaus verspricht Chiskisk eine ähnliche Belohnung, sofern die Mission der SC auf Eox erfolgreich verläuft (siehe „Abenteuerabschluss“ auf S. 35, um mehr zu erfahren).

DIE MACHENSCHAFTEN DER LEICHENFLOTTE

Auch wenn die SC es nicht wissen, ist die Leichenflotte ihnen bei der Verfolgung des Verschlingerkultes und der Suche nach dem Stellardegenerators bereits mehr als einen Schritt voraus. Tatsächlich ist sich die Leichenflotte absolut bewusst, dass die SC ihr auf der Spur sind, und hat Maßnahmen ergriffen, um sie aufzuhalten, sogar noch bevor die SC auf Eox landen. Nach der Entdeckung Kommandantin Hebiza Eskolars durch die SC an Bord des unter Quarantäne gestellten Bergbauschiiffs *Acreon* (siehe *Starfinder-Abenteuerpfad #1*) dachten die Anführer der Leichenflotte, dass die SC nur eine Nebensächlichkeit wären. Ihre Aktionen seitdem haben die Leichenflotte nun aber davon überzeugt, die SC ein für alle Mal zu eliminieren.

An dieser Stelle weiß die Leichenflotte, dass die SC ihrem Hinterhalt in der Diaspora entgangen sind, aber ebenso, dass die SC ihnen nicht sofort nach Nejeor folgen werden können, da dieser Datenschnipsel vom Datenkern des Verschlingerkultes getilgt wurde. Die Leichenflotte nimmt nun an, dass die SC nach Eox gehen, um nach weiteren Hinweisen zu suchen, vor allem, weil ihre Spione auf der Absalom-Station bestätigt haben, dass Chiskisk von den Sternenkundschaftern sich vor kurzem mehrfach mit Botschafter Gevalarsk Nor getroffen hat, um die Angelegenheit zu bereden.

Aus diesem Grund hat die Leichenflotte die Gelegenheit genutzt und einem ihrer Agenten auf Eox Anweisungen zugesendet, um den SC eine geschickte Falle zu stellen. Zira Vesch ist eine Jiang-Schi-Vampirin und eine frischgebackene Kapitänin der Leichenflotte. Sie arbeitet insgeheim auf Eox, um die politische Situation auf der elebrischen Heimatwelt zu beobachten, falsche Fährten zu legen, um örtliche und planetenübergreifende Behörden abzuschütteln und ganz allgemein die Agenda der Leichenflotte voranzutreiben. Kapitänin Vesch will sich in den Augen des Oberkommandos der Leichenflotte als unersetzlich erweisen und eine bessere Stellung abseits von Eox erhalten. Ihr wurde genau dies versprochen, aber nur wenn sie einen Weg findet, die SC auf Eox loszuwerden, ohne beim Ministerium für Ewige Wachsamkeit, der eoxischen Delegation auf der Absalom-Station oder den Wächtern die Alarmglocken läuten zu lassen.

Um das zu erreichen, hat Kapitänin Vesch sich die Hilfe von Xerantha Mortrant gesichert, einer einsiedlerischen untoten als Knochenmarkschänder bekannten Kreatur, die eine glühende Unterstützerin der Leichenflotte ist. Vesch hatte bereits zuvor daran gearbeitet, eine desillusionierte Knochensoldatin namens Harvinne Nessex für die Leichenflotte zu rekrutieren, und hat nun auch Harvinne in ihren Plan miteinbezogen. Nun da ihre Handlanger bereit sind, hat Vesch die letzten paar Tage damit verbracht, kleinere Ereignisse vorzubereiten, die den Eindruck erwecken, dass die Leichenflotte in Orphys aktiv ist, und dafür gesorgt, dass diese Zwischenfälle dem Ministerium für Ewige Wachsamkeit gemeldet werden. Dies soll die SC zu Xerantha führen, sobald sie den Bericht untersuchen. Kapitänin Vesch hat auch synthetisches Fleisch aus den Becken der Firma Fleisch-

werk-Fabrikation entwendet, ein offensichtliches Abzeichen der Leichenflotte am Tatort hinterlassen und als Dreingabe ein wenig von Xeranthas abgestoßenen Osteodermen in dem leeren Becken platziert. Vesch hofft, dass diese fingierten Hinweise die SC zu der Annahme verleiten, dass die Agenten der Leichenflotte mit den Informationen, die sie brauchen, sich nur ein Stück außerhalb der Stadt verbergen. Sobald die SC die Sicherheit der Nekropole verlassen und die unwirtliche Wildnis von Eox' Oberfläche betreten, soll Xerantha sie eliminieren. Sollte dies nicht funktionieren, stellt Kapitänin Vesch sich den SC selbst gegenüber und vernichtet sie endgültig.

ANKUNFT AUF EOX

Die Reise von der Diaspora nach Eox dauert 1W6 Tage durch den Drift oder 1W6+2 Tage mittels konventioneller Schubtriebwerke. Eox ist eine tote Welt ohne Meere oder Ozeane, und die Reste seiner dünnen Atmosphäre sind toxisch, radioaktiv, beides oder Schlimmeres. Als sich die SC dem Planeten nähern, werden sie von eoxischen Raumverteidigungsbeamten von der uralten orbitalen Verteidigungsstation namens Schildwacht kontaktiert und aufgefordert, sich zu identifizieren und ihren Zielort anzugeben. Ein Großteil des interplanetaren Verkehrs von und nach Eox verläuft über den überkuppelten Raumhafen, der Pakthafen genannt wird, allerdings haben die SC Geschäfte in der Nekropolenstadt Orphys zu erledigen. Zum Glück hat Orphys seinen eigenen Raumhafen, also werden die SC dorthin verwiesen. Haben sie den Zoll und die Einreisebehörde unter den wachsamen Augenhöhlen untoter Beamter durchlaufen, können die SC die Stadt betreten. Die Kontaktperson der SC, Waneda Trux, ist am Ministerium für Ewige Wachsamkeit anzutreffen, in einem Sektor von Orphys namens der Spleiß.

DER SPLEISS

Orphys ist eine der großen Nekropolen von Eox, aber der Spleiß ist einer der unattraktivsten Bezirke der Stadt. Er ist weitgehend industriell und auf praktischen Nutzen ausgelegt, Standort mehrerer Nekrotransplantatfabriken, welche die unerfreuliche Realität der Herstellung dieser Technologie offenlegen. Diese Fabriken sind groß, schmutzig und hässlich. Ein Großteil der Verschmelzungen aus untotem Fleisch und Technologie, die für die Herstellung von Nekrotransplantaten erforderlich sind, werden in den Fabriken vorgenommen, aber auf den Außenplätzen dieser Anlagen finden auch andere morbide Prozesse statt. Diese umfassen die Kultivierung enormer Mengen von künstlich gezüchtetem, genetisch synthetisiertem lebenden Fleisch sowie den Transport dieser unerfreulichen Ernte mittels Fleischauflügen hinauf in die Fabriken.

Abgesehen von den Nekrotransplantatfabriken ist der Spleiß die Heimat zahlreicher Reihen aus elenden Behausungen, in denen einige der ärmsten und politisch missbilligten Bürger leben. Darunter sind auch die wenigen lebenden Spezies, die sich bereiterklärt haben, für die Eoxier zu arbeiten – oftmals in den nahen Nekrotransplantatfabriken – als Gegenleistung für das Geschenk des Untodes, nachdem ihre sterblichen Körper verfallen sind. Wo es eine Population gibt, dort gibt es auch Geschäfte zu Diensten dieser Bewohner, und im Spleiß ist das nicht anders. Allerdings kümmert sich der örtliche Gesetzesvollzug nur selten um diesen ärmlichen Bezirk, daher sind viele Geschäftsinhaber im Spleiß sogar nach eoxischen Maßstäben zwielichtig. Besucher sind im Spleiß selten, und Bequemlichkeiten für die Lebenden rar bis so gut wie nicht vorhanden.

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

In diesem Teil des Abenteuers sind die Aktivitäten der SC weitgehend auf den Spleiß beschränkt – insbesondere auf den Teil, der auf der Karte auf Seite 26 abgebildet ist. Wenn die SC Ausrüstung aufbessern oder kaufen oder auch etwas von den grausigen eoxischen Nekrotransplantaten erstehen wollen, gibt es Geschäfte in der Nähe des Ministeriums für Ewige Wachsamkeit, die sie aufsuchen können (siehe Bereiche **D** und **E**). Wenn du Orphys oder andere Regionen auf Eox weiter ausgestalten möchtest (verwende am besten das Ortslexikon auf den Seiten 36-41 als Grundlage), kannst du den SC auch gestatten, sich in einem größeren Umfeld umzuschauen, wenngleich solche Unternehmungen über dieses Abenteuer hinausgehen. Wenn die SC zu viel Zeit mit Dingen verbringen, die nichts mit der Aufgabe zu tun haben, könnte Chiskisk sie natürlich kontaktieren und sie daran erinnern, dass die Uhr tickt, da ihnen sowohl der Kult des Verschlingers als auch die Leichenflotte voraus sind.

Während die SC auf Eox Abenteuer erleben, ist es wichtig, einige der Schwierigkeiten mit der Umwelt zu bedenken. Dazu gehört etwa der „Ortstag“ auf Eox, der 30 Paktstandardtage dauert (oder 720 Paktstandardstunden). Wie der Rest der Paktwelten auch richtet sich Eox nach dem 24-stündigen Paktstandardtag, wodurch Zeitmessungen einfach und universell gehandhabt werden können. Während der wahrscheinlichen Aufenthaltsdauer der SC wird Eox sich in seiner 15-tägigen Nachtphase befinden, und das sorgt für Dunkelheit oder Dämmerlicht an allen Orten, die nicht künstlich beleuchtet werden.

Darüber hinaus ist Orphys eine der größten Nekropolen des Planeten, und es ist ein Zentrum für lebende Besucher auf Eox – auch wenn es in Anbetracht der Umstände nur wenige davon gibt. Daher ist die gesamte Stadt von einer sorgfältig abgestimmten Schutzkuppel umgeben, die eine atembare Atmosphäre für lebende Kreaturen enthält. Die SC können sich daher in Orphys bewegen, ohne sich um die Umweltschutzvorrichtungen ihrer Rüstungen zu sorgen. Allerdings erstreckt sich der Schutz durch die Kuppel nicht auf die Gebiete außerhalb der Stadtgrenzen. Die Atmosphäre an jenen Orten (einschließlich der Bereiche **H** und **I**, an welche die SC letztlich reisen müssen) ist dünn und toxisch (Starfinder-Grundregelwerk, S. 396).

C. DAS MINISTERIUM FÜR EWIGE WACHSAMKEIT

Ein ausladendes, zweistöckiges Gebäude in Schwarz und rostbesprenkeltem Grau sticht unter den anderen heruntergekommenen Bauten dieses dicht bebauten Straßenblocks heraus. Ein holografisches Banner über der Doppelschiebetür zeigt die Worte „Ministerium für Ewige Wachsamkeit“ in Gemeinschaft und auf Eoxisch. Ein kleineres Schild an den Vordertüren besagt, dass das Büro jeden Paktstandardtag mindestens 12 Stunden lang geöffnet hat, auch wenn der Gestank der nahen Nekrotransplantatfabrik und der Mangel an Fenstern und architektonischer Ausstattung alles andere als einladend sind.

Das Ministerium für Ewige Wachsamkeit liegt in der Handwurzeldornstraße, eingezwängt zwischen Nekrotransplantatfabriken und Ladengeschäften. Verglichen mit anderen Regierungsgebäuden in Orphys ist das Ministerium abgelegen, heruntergekommen und weitgehend politisch

unwichtig. Im Innern ist das Büro recht trostlos und steril. Das Gebäude des Ministeriums hat zwei Stockwerke, die im Folgenden grob beschrieben werden.

C1. Eingangshalle: Das Erdgeschoss des Ministeriums umfasst einen großen Warteraum mit Reihen aus rostigen und in manchen Fällen schiefen Schwebestühlen. Eine hohe kastenartige Maschine in einer Ecke gibt nummerierte Marken aus. Neben der Maschine, als Hologramm an die Wand projiziert, sind Anweisungen zu lesen, wie dem Ministerium Aktivitäten der Leichenflotte gemeldet werden können. Hinter der Rezeption führt eine Treppe in den zweiten Stock. Diese ist allerdings abgesperrt mit einem Silberband von industrieller Qualität mit der Aufschrift „Kein öffentlicher Zugang“.

C2. Wohnquartiere: Das obere Stockwerk beherbergt die persönlichen Wohnräume der Direktorin des Ministeriums, Waneda Trux – die Regierungsunterkunft ist Teil ihrer Bezahlung für ihre Arbeit – und mehrere Versorgungs- und Lagerräume. Einer dieser Versorgungsräume wurde freigeräumt, um für die SC Platz zu machen. Schmierige Abdrücke im Boden zeugen davon, wo einst Aktenschränke und Büromöbel gestanden haben. Jetzt enthält der Raum einige dünne Schlafmatratzen (genügend für die SC). Diese und ein kleiner angeschlossener Waschraum mit einem tiefen Waschbecken stellen die Annehmlichkeiten dar, die Waneda sich ihren Besuchern zuzugestehen verpflichtet fühlte.

Kreaturen: Das erste Mal, wenn die SC das Ministerium besuchen (vorausgesetzt dies geschieht während der Öffnungszeiten), sind nur zwei Leute anwesend: ein lumpiger menschlicher Mann, der in der Eingangshalle sitzt, und eine Ghulin hinter der Rezeption, die geistesabwesend Informationen von einem großen Stapel Papiere in eine Computerkonsole auf dem Tisch eingibt. Der Mensch ist **Schan Golding** (N Mensch), ein Arbeiter aus einer nahen Nekrotransplantatfabrik. Die Ghulbürokratin ist Waneda Trux (RN menschliche Ghulin), Direktorin des Ministeriums für Ewige Wachsamkeit und dessen einzige Vollzeitangestellte.

Laut den holografischen Anweisungen im Eingangsbereich sollen sich Besucher an der Maschine in der Ecke eine nummerierte Marke ziehen und Platz nehmen. Sobald ihre Zahl aufgerufen wird, sollen sie sich an der Rezeption melden, wo ein Ministeriumsbeamter ihnen behilflich sein wird. Die SC können wie beschrieben eine Nummer ziehen und in der Halle warten, bis sie aufgerufen werden. Wenn sie mit Schan Golding interagieren möchten, siehe „Der Warteraum“ unten.

Alternativ können die SC auch gleich zur Rezeption gehen und versuchen, Waneda Trux direkt anzusprechen. Wie Regierungsbeamte überall in den Paktwelten ignoriert Waneda jeden, der sich nicht an die angeschlagenen Vorgaben halten will. Sobald sich die SC aber als Sternenkundschaffter vorstellen, oder sagen, dass Chiskisk sie geschickt hat oder dass sie die Leichenflotte untersuchen, nimmt Waneda ihre Anwesenheit endlich wahr. Siehe „Treffen mit der Direktorin“ auf der nächsten Seite, um mehr über die Interaktionen der SC mit Waneda zu erfahren.

DER WARTERAUM

Der Mensch Schan Golding wartet im Eingangsbereich darauf, einen Bericht über Aktivitäten der Leichenflotte einzureichen. Schan ist zwar kein wichtiger Bestandteil des Verlaufs des Abenteuers, aber SC, die sich mit ihm unterhalten, können dennoch einen kleinen Vorteil erhalten, der ihnen bei einem späteren Besuch von Bereich **G** behilflich sein kann.

Schan arbeitet in einer nahen Nekrotransplantatfabrik der Firma Fleischwerk-Fabrikation (Bereich G) als Fließbandprüfer. Er inspiziert die verschiedenen künstlich gezüchteten Fleischstücke und stellt sicher, dass sie die erforderliche Größe und Form zur Herstellung von Nekrotransplantaten für Augen haben. Er wurde von einem Knochengelehrten angeworben, einem Teilhaber der Fabrik. Sobald Schan 3 weitere eoxische Jahre (15 Paktstandardjahre) absolviert hat, so hat ihm der Knochengelehrte versprochen, würde er die Unsterblichkeit als untoter Ghul erhalten.

Schan hat eine erbitterte Fehde mit einem halbfelischen Fließbandprüfer namens Frenzel, und er plant, seinen Rivalen als geheimen Agenten der Leichenflotte zu melden. Schans Geschichte ist eine Lüge und kann mit einem erfolgreichen Wurf für Motiv erkennen zum Entdecken von Täuschungen gegen SG 19 als solche entlarvt werden. Wenn die SC aber Mitgefühl mit Schan zeigen und einen erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 18 ablegen, um Schans Einstellung zu Freundlich zu ändern (seine Ausgangseinstellung ist Gleichgültig), verrät er, dass ein Fleischbrauer in der Fabrik, ein Angehöriger des Leichenvolks – ein untoter Zombie, der seine Intelligenz und Persönlichkeit behält – namens Voxel, Frenzel ebenfalls hasst. Schan erklärt darüber hinaus, dass, wenn die SC jemals irgendetwas aus der Fabrik benötigen sollten, sie mit Voxel reden und ihm sagen sollen, dass Schan sie geschickt hat. Wenn sie Schans Namen erwähnen, erhalten die SC einen Situationsbonus von +4 auf alle Würfe für Diplomatie, die sie bei Fleischwerk-Fabrikation (Bereich G) im Zuge von Interaktionen mit Voxel durchführen.

Lass die SC solange mit Schan interagieren, wie sie möchten, bevor Waneda seine Nummer aufruft. Schan geht zum Rezeptionstisch, wo sich Waneda seine Geschichte anhört, sich einige Notizen macht und ihn dann entlässt. Sie hält die Geschichte des Menschen für im besten Falle fadenscheinig, im schlimmsten Falle für ein Lügenmärchen, und Waneda braucht keine längere oder detailliertere Unterhaltung mit ihm, um einen offiziellen Bericht aufzugeben. Seltsamerweise gibt es keine Strafe für das Einreichen eines gefälschten Berichts. Die Direktorin legt solche Fälle einfach unter „Unbegründet“ ab.

Sobald sie mit Schan fertig ist, verbringt Waneda einige Minuten mit geschäftiger Arbeit und ignoriert die SC demonstrativ. Nach mehreren langen Minuten ruft sie die Nummer der SC endlich auf; siehe „Treffen mit der Direktorin“ unten.

TREFFEN MIT DER DIREKTORIN

Haben die SC Waneda Trux' Aufmerksamkeit, begrüßt die Ghulin sie.

„Ah. Die Sternenkundschafter. Der Käfer hat Sie also geschickt, ja? Sie wissen, dass das Zeug, welches die Leute bei mir einreichen, größtenteils nur Humbug ist, oder? Kleinliche, dumme Beschwerden über die Nachbarn oder ganz

dreiste Lügen über Rivalen und Feinde, und nichts davon hat irgendetwas mit der Leichenflotte zu tun.

Aber ungefähr einmal alle tausend Monde bekommen wir ein oder zwei echte Hinweise. Wenn das passiert, leite ich die Berichte an die Regierung weiter, die sie wiederum an die Behörden und den Paktweltnrat weiterreichen, zumindest wird mir das gesagt. Diesmal gebe ich sie auch Ihnen. Wenn Sie sie nutzen wollen, um sich mit der Leichenflotte anzulegen, tun Sie sich keinen Zwang an. Ich wurde angewiesen, Ihnen oben einen Raum zur Verfügung zu stellen. Sie können ihn nutzen, solange Sie hier sind, sowohl als Büro als auch als Schlafmöglichkeit, weil Sie weiterhin Schlaf brauchen, nehme ich an. Aber hetzen Sie sich meinerwegen nicht. Ich liebe es einfach wenn Fremde in meinem Büro wohnen – besonders lebendige, die ich nicht essen kann – erst recht wenn mein Boss mich gewissermaßen dazu zwingt, die Gastgeberin zu spielen.“ Waneda lächelt unangenehm und zeigt dabei scharfe, raue Zähne und eine lange, gewundene Zunge.

Generell ist Waneda eine reizbare Ghulin und eine mürrische und desillusionierte Bürokratin. Schon zu Lebzeiten war sie keine Frohnatur, und ihre Verwandlung in eine Untote hat ihr verdrießliches Gemüt nicht verändert. Wie hilfreich sie sich den SC gegenüber zeigt, hängt davon ab, wie kooperativ die SC mit Botschafter Gevalarsk Nor – Wanedas Vorgesetztem – auf der Absalom-Station waren.

Im *Starfinder-Abenteuerpfad* #1 bat Botschafter Nor die SC darum, ein „Paket“ aus dem unter Quarantäne stehenden Schiff *Acreon* zu beschaffen – ein Paket, das sich als Offizier der Leichenflotte namens Hebiza Eskolar herausstellte. Wenn die SC Kommandantin Eskolar an Nor übergeben haben (oder sie das Paket übergeben haben, ohne Eskolar in seinem Innern entdeckt zu haben) und sich im Guten von Botschafter Nor getrennt haben, hat Nor Waneda angewiesen, die SC auf jede Weise zu unterstützen, welche die SC brauchen, zumindest innerhalb der Grenzen als Angestellte der eoxischen Regierung. Darüber hinaus hat er ihr einige Dateien übermittelt, die sie an die SC weitergeben soll (siehe nächste Seite).

Wenn aber das Verhältnis zwischen den SC und Botschafter Nor nicht gut ausgegangen ist (etwa, weil sie Kommandantin Eskolar an die Wächter oder die Stationsicherheit übergeben haben), hat Nor Waneda einfach nur darüber informiert, dass Sternenkundschafter auf einen Besuch zu ihr kommen werden und dass es ihre Sache sei, wie sie mit ihnen umgeht (mit dem deutlichen Unterton, dass er ihnen ablehnend gegenübersteht). In diesem Fall lässt Waneda ihrer Übellaunigkeit freien Lauf und die SC müssen sie davon überzeugen, ihnen behilflich zu sein. Wanedas Ausgangseinstellung ist Unfreundlich und die SC müssen einen erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 21 ablegen, um sie wenigstens Gleichgültig zu stimmen, bevor sie sich bereiterklärt, ihnen zu helfen. Alternativ können die SC einen Wurf für Einschüchtern gegen SG 16 ablegen, um Waneda zu schikanieren und so dazu zu bringen, ihnen zu helfen. Dies würde aber kaum dazu beitragen, dass sich die Ghulin für sie erwärmt.

SPLITTERWELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

In der Annahme, dass die SC ein relativ gutes Verhältnis zu Waneda haben (oder sie zumindest zu einem Mindestmaß an Unterstützung überzeugt haben) kann sie ihnen die folgenden Informationen zu jüngsten Aktivitäten der Leichenflotte geben.

„Ich habe zwei Berichte, die im Laufe der letzten Woche reingekommen sind“, erklärt Waneda. „Um ganz offen zu sein, sind dies die einzigen, die irgendeinen Gehalt haben. Die Behörden kümmern sich vermutlich demnächst um sie, aber ich nehme an, dass Ihr Anliegen dringender ist als das.“

Waneda zeigt den SC die beiden Fallberichte auf ihrem Computerschirm (siehe **Spielerunterlage #1** und **Spielerunterlage #2** auf Seite 25). Auch kann sie Kopien der Dateien auf die Computer der SC schicken, wenn erwünscht.

„Sie sollten sich diese beiden so schnell wie möglich ansehen. Der Fleischbrauer arbeitet bei Fleischwerk-Fabrikation. Er sagte, man solle an den hinteren Toren der Fabrik nach ihm fragen. Diese liegen genau gegenüber dem Ministerium auf der anderen Straßenseite. Dieser entzückende Gestank stammt von den Fleischbecken im Fabrikhof. Ich nehme an, Sie mögen ihn nicht besonders, aber mich macht er hungrig. Die Soldatin im Ruhestand wohnt die Straße hinunter. Sie ist in Rente, also solltet ihr sie jederzeit antreffen können – was soll sie auch schon großartig tun? Sollte es noch etwas geben, können Sie mich fragen, wenn es sein muss.“

Wenn die SC sich gut mit Gevalarsk Nor verstehen, informiert Waneda sie, dass der Botschafter eine Akte mit bekannten Agenten der Leichenflotte zusammengestellt hat, die aktuell auf Eox aktiv sind. „Ich weiß nicht, wie dieses Hintergrundmaterial Ihnen helfen soll, aber Botschafter Nor hat darauf bestanden, dass ich es Ihnen gebe“, sagt Waneda und reicht sie den SC. Die Informationen in der Akte sind ohne Kontext nur schwer zu interpretieren, aber sie enthält die Namen der folgenden Leichenflottenagenten: Rialphus Evanko, Zira Vesch und Woan Watten. Zwei dieser Namen sind falsche Fährten. Der dritte (Zira Vesch) ist der Namen der Leichenflottenagentin, die sich den SC am Ende des Abenteuers entgegenstellen wird. Zu diesem Zeitpunkt können die SC nicht allzu viel mit dieser Information anfangen, aber wenn sich die SC die Akte durchlesen, können sie einige entscheidende Informationen für ihren Endkampf erhalten (siehe Bereich I, um mehr zu erfahren).

Die SC haben vielleicht noch einige Fragen an Waneda zu Themen abseits der kürzlichen Aktivitäten der Leichenflotte. Es folgen ihre Antworten auf einige wahrscheinliche Fragen der SC.

Wie sind Sie in den Dienst des Ministeriums für Ewige Wachsamkeit gekommen? „Gevalarsk Nor hat mir vor einem Jahr den Posten angeboten, und ich brauchte ihn. Arbeitsverpflichtung für Untod ist Betrug. Ich wollte mich nicht für irgendeinen Knochengelehrten zuschanden arbeiten, bis ich alt bin und mein Körper auseinanderfällt, also verwendete ich all meine Ersparnisse drauf, um nach Eox zu kommen und mir die wissenschaftlichen Maßnahmen zu verschaffen, mit denen ich sofort zum Ghul werden konnte. Und ist das Ergebnis nicht umwerfend?“ Waneda nimmt sarkastisch eine Pose ein.

Jedenfalls war ich nach der Verwandlung vollkommen abgebrannt, also brauchte ich etwas, das Geld abwirft. Botschafter Nor war mit meiner Forschung und Schriften zu eoxischer Geschichte vertraut und dachte, ich wäre gut für diesen ‚glamourösen‘ Posten geeignet. Meinte, ich würde eine kostenlose Bleibe und so viel Freizeit bekommen, wie ich wollte, um meine Forschung weiterzutreiben. Nun, die Hälfte

davon ist wahr geworden. Ich habe einen Platz zum Wohnen – oben, was heißt, dass ich fast nie aus dem Büro herauskomme – aber ich habe keine Zeit für irgendetwas abseits der Arbeit. Die Leute kommen mit jeder Beschwerde her, die man sich nur vorstellen kann: ‚Meine Nachbarin hat meine Haustierschädelkrabbe getreten, ich glaube, sie ist eine Leichenflottensympathisantin‘ und ‚Die Leichenflotte hat meinen nagelneuen Knochenspringbrunnen aus meinem Vorgarten gestohlen‘. Es hört nie auf. Ein Haufen Stuss.“

Worum geht es bei ihrer Arbeit? „Ein Bürger kommt her und zieht eine Nummer. Wenn ich die Nummer aufrufe, kommt er oder sie an diese Rezeption. Ich gebe ein kurzes Formular aus und stelle ein paar einleitende Fragen. Wenn ich den Eindruck habe, dass irgendetwas an der Geschichte dran ist, lade ich die Person zu einer gründlicheren Befragung noch einmal ein und schreibe einen detaillierten, umfassenderen Bericht. Solche Berichte schicke ich die Behördenkette hinauf. So geht das jeden Tag. Immer und immer wieder. Bis in alle Ewigkeit. Aufregend, nicht?“

Helfen Sie uns dabei, die Leichenflotte oder ihre Agenten aufzuspüren? „Nö. Nicht mein Job. Ich nehme nur die Berichte auf, archiviere sie und schicke sie weiter. Wenn Sie sich allein mit der Leichenflotte anlegen wollen, dann rechnen Sie nicht mit mir. Ich bin nur eine Regierungsangestellte und das ist jenseits meiner Gehaltsstufe.“

Haben Sie irgendwelche der Beweisstücke, die in den Berichten erwähnt werden? „Nein. Darum kümmern sich die Behörden. Ich bin kein Bulle und gehe auch nicht gegen die Leichenflotte vor Gericht. Soweit ich weiß, sollten die Bürger, die die Meldungen gemacht haben, die erwähnten Beweise noch bei sich haben.“

Wissen Sie, warum eine Offizierin der Leichenflotte an Botschafter Nor überstellt wurde? „Sehe ich für Sie aus wie jemand vom Auswärtigen Dienst? Schauen Sie sich um – wenn Orphys eine lebende Stadt wäre, würden wir jetzt in ihren Eingeweiden sitzen. Nor hat mich angeheuert, aber ich habe nichts mit Botschaftern und Diplomaten zu tun, und ich bin nicht mehr auf der Absalom-Station gewesen, seit ich noch lebendig war. Wenn Sie sich wirklich Sorgen machen, können Sie beim Ministerium für Ewige Wachsamkeit gerne einen Bericht über den Zwischenfall einreichen. Ich bin mir sicher, der Botschafter wird Ihren Bericht mit derselben Aufmerksamkeit überschütten wie all die anderen Berichte auf. Ha!“

Waneda kann nicht nur diese Fragen beantworten, sie kann auch Informationen über ihre Arbeit und ihren Hintergrund erzählen, welche die SC nicht von Chiskisk erhalten haben, gemäß der Beschreibung im Seitenkasten „Übertragung von Chiskisk“ auf den Seiten 19-20. Gleiches gilt auch für Informationen aus dem Seitenbalken zur Leichenflotte auf Seite 14 sowie die Informationen zur Leichenflotte auf Seite 472 des *Starfinder-Grundregelwerkes*. Darüber hinaus kann Waneda als Historikerin Einzelheiten zu Eox und seiner Geschichte weitergeben, wie auf den Seiten 450-451 des *Grundregelwerkes* beschrieben. Wenn die SC Waneda zur lokalen Umgebung befragen, kann sie ihnen die Informationen aus dem Abschnitt „Der Spieß“ von Seite 21 geben.

Schatz: wenn sich die SC gut mit Botschafter Nor verstehen, sagt Waneda, dass dieser sie angewiesen hat, den SC jeweils 1.000 Crediteinheiten zu geben, als Spesen für Vorräte für ihre Mission, um die Agenten der Leichenflotte auf Eox ausfindig zu machen. Waneda kann die SC an Geschäfte in der Nähe verweisen (Bereiche **D** und **E**), sofern sie Interesse haben.

MINISTERIUM FÜR EWIGE WACHSAMKEIT

Bericht zu Aktivitäten der Leichenflotte

Aufgegeben von Voxel Dunkelsend**Nekrotyp/Spezies** Leichenvolk (Elebrier)**Adresse** Sethfaul-Gemeingut 43, Obervamsbank, Orphys**Beruf** Fleischbrauer**Arbeitgeber** Fleischwerk-Fabrikation**Verfügbarkeit für Folgegespräch?** Ja (nur auf der Arbeit)**Einreichungsdatum** 4. Kuthona 317 NI**Aufgenommen von** Waneda Trux, Direktorin

Vorfallbericht über vermutete Aktivitäten der Leichenflotte „Irgendwann gestern (3. Kuthona) zwischen 11:30 und 13:00 Uhr verschwand ein komplettes Becken voll Fleisch vom Fleischhof der FWF. Nachdem ich das Fehlen des Fleisches bemerkt hatte, fand ich ein Abzeichen der Leichenflotte neben dem leeren Becken. Ich habe ein digitales Foto vom Fundort des Abzeichens aufgenommen. Ich halte es für ziemlich offensichtlich, dass die Leichenflotte das Fleisch für einen unbekannten Zweck gestohlen hat.“

MINISTERIUM FÜR EWIGE WACHSAMKEIT

Bericht zu Aktivitäten der Leichenflotte

Aufgegeben von Greta Rapinder**Nekrotyp/Spezies** Knochensoldatin (Elebrier)**Adresse** Bloßknöchelweg 5236, Spleiß, Orphys**Beruf** Marinesoldatin (im Ruhestand)**Arbeitgeber** 5. Schwadron, Eoxische Marine**Verfügbarkeit für Folgegespräch?** Ja**Einreichungsdatum** 6. Kuthona 317 NI**Aufgenommen von** Waneda Trux, Direktorin

Vorfallbericht über vermutete Aktivitäten der Leichenflotte „Gegen 0:00 Uhr am 4. Kuthona verließ meine Mitbewohnerin, Harvinne Nessex (ebenfalls Veteranin der 5. Schwadron) unsere Unterkunft. Sie sagte, sie müsse noch neue Oberbekleidung kaufen gehen – was zu so später Stunde seltsam ist. Jedenfalls kehrte sie nicht mehr in die Wohnung zurück. An diesem Morgen (dem 6. Kuthona), betrat ich ihre Räume und bemerkte, dass die meisten ihrer Sachen fort waren, aber ich fand ein Stück Papier auf dem Boden, das aussah, als wäre es aus ihrem Tagebuch gefallen (Harvinne führt ein Tagebuch aus echtem Papier, in dem sie tatsächlich mit einem Stift Eintragungen macht). Auf diesem Zettel hatte Harvinne ihre Ernüchterung über die aktuelle eoxische Politik geschrieben und ihre Absicht, sich einem Kontingent der Leichenflotte anzuschließen, das gerade in Orphys agiert. Ich glaube, dass Harvinne den Spleiß verlassen hat, um sich der Leichenflotte anzuschließen.“



Entwicklung: Wie bereits in der Beschreibung von Bereich C erwähnt, hat Waneda einen Raum im zweiten Stockwerk des Ministeriums vorbereitet, in dem die SC unterkommen können, solange sie auf Eox sind. Sie sind aber nicht gezwungen, dieses Quartier auch zu nutzen und können sich eine andere Unterbringungsmöglichkeit in Orphys suchen. Der Preis entspricht dem Doppelten bis Dreifachen der Angaben auf Seite 235 im *Grundregelwerk* (die meisten Eoxier sind untot, daher sind vollständige Annehmlichkeiten für lebende Kreaturen Luxus).

Unabhängig davon, wo die SC letztendlich wohnen, sollte es ihre nächste Aufgabe sein, den Spuren nachzugehen, die sie von Waneda erhalten haben. Diese liegen an verschiedenen Orten im Spleiß: die pensionierte Knochensoldatin Greta Rapinder kann in Bereich F angetroffen werden, der Fleischbrauer Voxel Dunkelsend arbeitet in Bereich G. Neben diesen beiden Begegnungsorten werden unten noch zwei weitere Orte beschrieben (Bereiche D und E). Sie haben zwar nicht direkt etwas mit dem Verlauf des Abenteuers zu tun, aber sie arbeiten die Umgebung ein wenig aus und bieten den SC Gelegenheit, zusätzliche Ausrüstung zu erstehen. Die SC können diese Orte in beliebiger Reihenfolge aufsuchen. Zu guter Letzt werden die SC eine weitere Begegnung auslösen, die nicht an einen bestimmten Ort gebunden ist: siehe **Ereignis 3**, um mehr darüber zu erfahren, wann es zu dieser Begegnung kommt.

D. SANFTMÜTIGE NEKROTRANSPLANTATE & ALLERLEI

Hell leuchtende Neonröhren in Pink, Grün und Blau bilden eine Reklame an der Außenwand dieses angerosteten Geschäfts. „Sanftmütige Nekrotransplantate & Allerlei“ steht dort in geschwungener Schreifschrift. Fluoreszierende Farbe komplettiert die Fassade mit dem Bild eines vermodernden un-

toten Humanoiden in einem tief ausgeschnittenen Chiffonhemd, das einen rudimentären untoten Kopf offenbart, der aus einer Schulter ragt. Beide Köpfe tragen Zylinder und Monokel.

Es ist offensichtlich, dass der Besitzer dieses Geschäfts großen Aufwand betrieben hat, um eine Marke aufzubauen, die raffiniert ist und den Anspruch von Luxus hat, obwohl er sich in einem zwielichtigen Teil der Stadt befindet. Der Bestand des Geschäfts, der hauptsächlich aus Nekrotransplantaten besteht, aber auch ein paar biotechnologische Gegenstände umfasst, wird auf weichen Kissen und in Schaukästen mit Vorhängen ausgestellt.

Kreatur: Der Inhaber des Ladens steht drinnen hinter einem billig vergoldeten Tresen. **Janswert Lengfoll** (N Leichenvolkangehöriger) – der sich selbst der Sanftmütige nennt – ist ein Leichenvolkangehöriger, ein zerfallender Zombie, der sich seine Intelligenz und Persönlichkeit erhalten hat. Der Sanftmütige ist in eine zusammengewürfelte Art archaischen Putz gekleidet, mit einem Flickermantel mit Rockschoßen, einem schäbigen Zylinder, einem verbeulten Monokel und einem goldfarbenen Gehstock, bedeckt von grünllicher Patina. Ein kleiner, rudimentärer Kopf auf der Schulter des Sanftmütigen ragt aus seinem Rüschchenhemd hervor, genau wie auf dem Schild an der Fassade. Janswert hält sich selbst für äußerst vornehm und will bei seinen Kunden einen entsprechenden Eindruck hinterlassen. Er denkt, auf die meisten würde dies beeindruckend wirken, aber seine Affektiertheit ist vor allem etwas, mit dem er sich anderen Kreaturen im Spleiß gegenüber überlegen fühlt.

Janswert ist bereits seit fast einem Jahrhundert ein Leichenvolkangehöriger und hat allgemein eine Abneigung gegen lebende Kreaturen, und so ist auch seine Ausgangseinstellung den SC gegenüber Unfreundlich. Wenn er die SC sieht, bäugt der Sanftmütige sie misstrauisch, begrüßt sie aber trotzdem auf eine Weise, die er selbst für kultiviert hält. „Ah, Kunden, welche den

Funken des Lebens tragen“, sagt er. „Sie sind äußerst willkommen bei Sanftmütige Nekrotransplantate & Allerlei, aber beachten Sie, dass ich es nicht dulde, wenn meine Waren angeatmet werden. Es überträgt den Gestank des Lebens, wie Sie vielleicht wissen, und das verschreckt meine übliche Klientel. Das werden Sie doch sicher verstehen.“

Trotz seiner Einstellung wird der Sanftmütige den SC jedes Nekrotransplantat (siehe Seite 42) mit einer Gegenstandsstufe von 8 oder niedriger verkaufen. Darüber hinaus besteht eine Chance von 50%, dass der Sanftmütige einen beliebigen biotechnologischen Gegenstand (*Grundregelwerk*, Seiten 211-212) mit einer Gegenstandsstufe von 8 oder niedriger vorrätig und zu verkaufen hat. Sollten die SC sich danach erkundigen, der Zusatzkopf des Sanftmütigen (den er als „meinen persönlichen Assistenten“ bezeichnet) ist ein maßgeschneidertes Nekrotransplantat, das eigens für ihn angefertigt wurde, und steht nicht zum Verkauf.

Entwicklung: Wenn die SC die Einstellung des Sanftmütigen mit einem erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 29 auf Freundlich oder höher verbessern, warnt er sie vor herumstreunenden Straßenbanden aus Ghulen, die seit kurzem durch den Spleiß ziehen und nach jenen suchen, die sie als „Verräter“ bezeichnen. Janswert vermutet, dass damit jeder gemeint ist, der Aktivitäten der Leichenflotte melden könnte, aber wahrscheinlich umfasst dies auch die Lebenden – demnach auch die SC. Dies deutet auf die Begegnung voraus, welche die SC in Bereich **F** erwartet.

E. KNOCHENSCHMIED-BOUTIQUE

Mit mehligem Brettern vernagelte Fenster und eine schiefe automatische Tür zieren die Fassade dieses schmutzigen einstöckigen Gebäudes. Über dem Eingang ist ein Hologramm zu sehen. Es zeigt einen bizarren, prahlerischen Hut, der vollständig aus winzigen Knochen und den Lettern „Knochenschmied-Boutique: Handelsware, der Sie vertrauen können!“ besteht.

Dieses ziemlich verrufene Geschäft verkauft ein buntes Sammelsurium aus Waffen, Rüstungen und allen möglichen sonstigen Versorgungsgütern.

Kreatur: Die Boutique ist nach ihrer Besitzerin und einzigen Angestellten benannt, **Knochenschmiedin Jaklyn** (CN Knochensoldatin). Sollten die SC hineingehen, steht Jaklyn hinter der Theke. Sie trägt aufwendige, piratenartige Kleidung und eben den merkwürdigen Hut, wie er auf dem Schild draußen sichtbar ist. Sobald die Knochensoldatin die SC bemerkt, reißt sie ihren Mund weit auf (das skelettierte Gegenstück zu einem Lächeln) und offenbart dabei mehrere Goldzähne. „Ah, Atmer!“ ruft Jaklyn, wobei sie einen üblichen eoxischen Begriff für lebende Personen verwendet. „Willkommen in der Knochenschmied-Boutique! Wir haben alles, was Ihr kleines schlagendes Herz begehrt – und sicher noch einiges mehr!“

Es besteht eine Chance von 80%, dass die Knochenschmied-Boutique jede beliebige Waffe mit einer Gegenstandsstufe von 8 oder niedriger vorrätig hat, sowie dieselbe Chance für beliebige Drogen, Heilmittel, Gifte oder magische Seren mit einer Gegenstandsstufe von 8 oder niedriger. Trotz ihrer überschwänglichen Begrüßung ist Knochenschmiedin Jaklyn aber eine Schwindlerin und ein Rüpel, und vor allem lebenden Kunden berechnet sie für ihre Waren gern zu viel. Sollten die SC keine Anstalten machen, sich mit Jaklyn zu unterhalten, nimmt sie

DAS GESCHÄFT MIT NEKROTRANSPLANTATEN

Eox ist in den Paktwelten nicht nur berüchtigt für seine fast vollkommen untote Bevölkerung, sondern ebenfalls für seine Pionierarbeit auf dem Gebiet der Nekrotransplantate. Nekrotransplantate sind weder kybernetisch noch biotechnologisch. Sie sind Aufwertungen, die aus untotem Gewebe hergestellt werden. Sie können in den Körper eines Individuums eingepflanzt werden, um ihn auf verschiedene Arten zu verbessern. Somit können durch Krankheit oder Verwundungen verlorene Eigenschaften wiederhergestellt, natürliche Systeme erweitert oder die Fähigkeiten des Anwenders magisch verstärkt werden. Der Verkauf und die Einpflanzung von Nekrotransplantaten macht einen großen Anteil der Wirtschaft von Orphys aus, und die meisten lebenden Wesen besuchen den untoten Planeten nur deswegen, weil sie auf der Suche nach einem solchen sind. Das Geschäft mit Nekrotransplantaten auf Eox und insbesondere in Orphys brummt. Hier stellen enorme Fabriken Nekrotransplantate praktisch Tag und Nacht und nicht nur im übertragenen Sinne am Fließband her. Mehr Informationen zu bestimmten Nekrotransplantaten, die Spieler möglicherweise erstehen möchten, findest du auf Seite 42.

20% über dem normalen Preis für die Gegenstände, die sie auf Lager hat. Wenn die SC aber mit ihr schwatzen oder wenn sie auf irgendeine Weise Komplimente zu ihrem Hut, ihrer Kluft, ihren Zähnen oder Ähnliches machen, verkauft sie ihre Waren zum normalen Preis an die SC. Wenn die SC mit ihren Komplimenten wirklich dick auftragen und einer von ihnen einen erfolgreichen Wurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 18 besteht, bietet Knochenschmiedin Jaklyn ihnen einen Rabatt von 10% auf ihr komplettes Sortiment. Wenn darüber hinaus Jaklyns Einstellung ihnen gegenüber Freundlich oder besser ist und die SC später vor den Gardesoldaten in Bereich **F** (oder sonstigen Feinden, die sie sich in dieser Gegend eventuell machen) fliehen, bietet die Knochensoldatin ihnen gerne ein Versteck im hinteren Teil ihres Ladens.

F. VETERANENWOHNUNG (HG 7)

Die schmale Schiebetür zu diesem Wohngebäude trägt die angelaufenen Metallzahlen „5236“, wobei das letzte Zeichen zur Seite hängt. Die Tür ist leicht verbeult und hängt ein Stück weit offen.

Dies ist das Zuhause von Greta Rapinder und Harvinne Nessex, zwei pensionierten Knochensoldatinnen, die einst in der 5. Schwadron der Eoxischen Marine gedient haben. Die Tür zur Wohnung ist tatsächlich aufgebrochen worden, wie ein erfolgreicher Wurf für Technik gegen SG 10 zum Einschätzen von Stabilität zeigt. Heisere Stimmen, die wütende Beleidigungen rufen, sind eindeutig von innerhalb des Eingangs zu vernehmen.

Kreaturen: Harvinne ist nach wie vor verschwunden (siehe Bereich **I**), aber **Greta Rapinder** (RN Knochensoldatin) ist zuhause. Unglücklicherweise hat sich herumgesprochen, dass Greta

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

VERFOLGUNG DES KNOCHENMARKSCHÄNDERS

Wenn die SC die Berichte in den Bereichen **F** und **G** untersuchen, finden sie nicht nur Beweise dafür, dass die Leichenflotte in Orphys aktuell etwas im Schilde führt, sondern auch Zeichen, die auf die Beteiligung eines Knochenmarkschänders hindeuten. Legt ein SC im Zuge der Befragung von Anwohnern des Spleiß zu Knochenmarkschändern, die mit der Leichenflotte in Verbindung stehen, einen erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 22 zum Sammeln von Informationen ab, kann er von einer Knochenmarkschänderin namens Xerantha Mortrant erfahren. Sie ist eine Einsiedlerin, die knapp zehn Kilometer außerhalb der Stadt lebt (Bereich **H**). Wenn die SC aber Orphys verlassen und allein aufgrund der Gerüchte nach der Behausung der Knochenmarkschänderin suchen, brauchen sie ohne konkrete Ortsangaben doppelt so lange, um dorthin zu gelangen (siehe Bereich **H**, um mehr zu erfahren).

Alternativ können die SC die Informationen, die sie erfahren haben, auch Waneda Trux im Ministerium für Ewige Wachsamkeit vorlegen. Waneda hat sofort die Vermutung, dass die beteiligte Knochenmarkschänderin höchstwahrscheinlich Xerantha Mortrant ist, eine bekannte Leichenflottensympathisantin. Die Behörden haben sie nur deshalb noch nicht eingesperrt, weil sie in der Wildnis lebt und weitgehend für sich bleibt. Xerantha ist auch bekannt für ihre Vorliebe für rohes Fleisch, und das gestohlene Fleisch aus der Fabrik, in Zusammenhang mit den restlichen Beweisen, weisen ebenfalls auf eine Beteiligung Xeranthas hin. Waneda kann den SC den genauen Standort der Behausung der Eremitin nennen.

Harvinne beim Ministerium für Ewige Wachsamkeit gemeldet hat, weil sie ihr möglicherweise Verbindungen zur Leichenflotte unterstellt. Dies ist bis zur 5. Schwadron vorgedrungen, und einige ihrer aktuellen Mitglieder, die zutiefst von der eoxischen Vorrherrschaft überzeugt sind, haben sich von der Marine beurlauben lassen, um diejenigen aufzumischen, die sie für „Verräter an Eox“ halten. Drei Ghulsoldaten – Danine, Larex und Welles – fühlen sich von Gretals Ausübung ihrer gesetzlich vorgeschriebenen Meldepflichten beleidigt. Sie sind zu ihrer Wohnung gekommen, um der pensionierten Knochensoldatin „angemessenen Respekt“ vor ihrer Heimatwelt einzublauen.

Als die SC eintreffen, wenden sich die drei Ghule den Eindringlingen zu. Diese untoten Nationalisten lassen ihren Ärger und Frust nur allzu gerne an den Lebenden aus. Während des Kampfes versucht Gretal außen vor zu bleiben. Falls nötig, kannst du für sie die Spielwerte für Knochensoldaten von Seite 58 in *Starfinder-Abenteuerpfad* #1 verwenden, aber es ist eigentlich nicht geplant, dass sie sich in dieser Begegnung aktiv am Kampf beteiligt.

DANINE, LAREX UND WELLES

(3) HG 4

EP je 1.200

Elebrische Ghulsoldaten (siehe Seite 54)
CB Mittelgroße Untote

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

TP JE 60

ERK 16; KRK 18

REF +4; WIL +7; ZÄH +6

Immunitäten Immunitäten von Untoten

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf Taktischer Langhammer +12 (1W10+9 W; Kritisch Niederwerfend) oder

Biss +12 (1W6+9 S plus Ghulfieber [SG 15] und Lähmung [SG 15]) oder

Klaue +12 (1W6+9 S plus Lähmung [SG 15])

Fernkampf Erfrierungs-Kältengewehr +9 (1W8+4 KIt; Kritisch Wankend [SG 13]) oder

Splittergranate II +9 (Explosiv [4,50 m, 2W6 S, SG 13])

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

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Sturmwind)

TAKTIK

Im Kampf Die Ghule bevorzugen den Nahkampf, und gegen lebende Gegner genießen sie es, ihre natürlichen Biss- und Klauenangriffe einzusetzen. Die Ghule nutzen ihre Langhammer gegen besonders gefährliche Widersacher oder wechseln auf ihre Kältengewehre, um Feinde auf Entfernung zu bekämpfen.

Moral Die Ghule kämpfen, bis einer weniger als 10 Trefferpunkte übrig hat. In diesem Fall versuchen alle drei zu fliehen oder, falls ihnen dies nicht gelingt, sich zu ergeben (die Ghule wollten diejenigen, die sie als „Staatsfeinde“ erachten, lediglich einschüchtern und hatten nicht vor, einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten).

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +15, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +10

Sprachen Eoxisch, Gemeinsprache

Ausrüstung Zeremonielle Plattenrüstung (Offizier), Erfrierungs-Kältengewehr mit Batterie mit hoher Kapazität (40 Ladungen), Taktischer Langhammer, Splittergranate II (2)

Entwicklung: Wenn die SC die Ghule besiegen oder sie vertreiben, drückt Gretal ihnen ihren Dank für ihre Hilfe aus. Die Knochensoldatin ist besorgt über die zunehmende Aktivität der Leichenflotte in der Gegend. Auch ist sie etwas erschüttert darüber, dass ihr Besuch beim Ministerium für Ewige Wachsamkeit allgemein bekannt geworden ist und dass Soldaten ihrer ehemaligen Schwadron derart viel Anstoß an ihrer Meldung genommen haben. Als treue Bürgerin will Gretal sich einfach nur ihrer legitimen Regierung und dem Militär gegenüber anständig verhalten, daher hat sie die Pflicht, ihren Verdacht hinsichtlich Harvinne zu melden.

Auch wenn Gretals Erscheinung ziemlich verstörend ist, ist sie den SC gegenüber relativ freundlich. Ohne größere Überzeugungsarbeit schließt sie das Schlafzimmer ihrer Mitbewohnerin auf (sie hat den Zugangscode schon lange herausbekommen) und übergibt den SC die Tagebuchseite, die sie in ihrem Bericht an das Ministeriums erwähnt hat. Das Schlafzimmer birgt keine zusätzlichen Hinweise, aber bei der Untersuchung des Tagebuchs erfahren die SC, dass Harvinne vorhatte, sich mit etwas zu treffen, das sie „den Knochenmarkschänder“ nennt, bevor sie sich der Leichenflotte anschließt. Die SC können sich mit einem erfolgreichen Wurf für Mystik gegen SG 20 daran erinnern, dass ein Knochenmarkschänder eine mächtige untote Kreatur ist. Gretal hat allerdings von keinem bekannten Knochenmarkschänder gehört, der in dieser Gegend mit der Leichenflotte in

Verbindung stünde (siehe Seitenbalken „Verfolgung des Knochenmarkschänders“ auf Seite 28, um mehr zu erfahren).

Als Dank für ihre Hilfe und auch, um den SC bei ihren zukünftigen Vorhaben zu unterstützen, überlässt Greta den SC eine *Hast-Schaltkreis*-Rüstungsverbesserung aus ihrer Zeit bei der 5. Schwadron. „Ich habe dies als Erinnerungsstück an meine Dienstzeit behalten“, sagt Greta. Aber, ehrlich gesagt, habe ich keine Verwendung mehr dafür, und euch wird es sicher mehr nützen als mir. Seht dies als eine Mahnung: Wir Untoten sind nicht alle schlecht!“

Sollten die SC nicht einschreiten, flüchtet Greta vor den Ghulen über die Hintertür. Die verärgerten Soldaten zertrümmern einige Gegenstände in der Wohnung und verlassen die Gegend dann. Wenn die SC Greta's Wohnung durchsuchen, nachdem die Ghule gegangen sind, finden sie die Tür zu Harvins Schlafzimmer verschlossen vor (Härte 8, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 24, Technik SG 25, um sie auszuschalten). Sobald sie sich innerhalb des Raumes befinden, können die SC leicht die herausgerissene Seite aus Harvins Tagebuch finden, die in Greta's Fallbericht erwähnt wird.

G. FLEISCHWERK-FABRIKATION

Hohe Metallmauern hinter einem Maschendrahtzaun und breiten, dräuenden Sicherheitstoren weisen diesen Ort als eine Art Industrieanlage aus. Im Innern der Tore befindet sich eine massige Plattform aus Metall und Beton, die am Boden eines gewaltigen Aufzugsschachts liegt. Die Ränder von runden Becken oder Bottichen, die eine Art seltsame wallende Flüssigkeit enthalten und im Boden versenkt sind, sind hinter dem Zaun gerade so erkennen. Ein Schild mit der Aufschrift „Achtung, Besucher: Rufen Sie einen Mitarbeiter“ hängt über einer Gegensprechanlage neben einem der Tore.

Fleischwerk-Fabrikation stellt Nekrotransplantate für verschiedene Körpersysteme her und exportiert sie in die gesamten Paktwelten. Dies ist der Eingang zu den Fleischhöfen der Fabrik, wo das für die Herstellung erforderliche synthetische Fleisch geschaffen wird. Im Wesentlichen werden grundlegende biologische Materialien in den großen Becken im Hof kombiniert und regelmäßig angeregt, was letztendlich zur Entstehung einer synthetischen Substanz führt, die in Aussehen und Funktion mit natürlichem Gewebe fast identisch ist. Die Fleischbrauer der Fabrik kümmern sich um die Becken, während darin Bündel aus Fleisch keimen. Sobald ein Bündel ausreichend herangereift ist, verwenden die Fleischbrauer Ausrüstung aus zwei großen Schuppen, um das Fleisch aus den Becken herauszuholen, es zum riesigen Industriefleischaufzug zu transportieren und zu den Trockenöfen in den oberen Etagen der Fabrik zu befördern. Dort trocknen weitere Arbeiter das Fleisch, bis es die Eigenschaften und die Struktur untoten Gewebes annimmt. Das getrocknete Fleisch wird dann zu den Fertigungsanlagen der Fabrik weitergereicht, wo es zu untoten Organen geformt wird, als Vorbereitung für die abschließenden nekromantischen Rituale, die das inaktive Gewebe in fertige Nekrotransplantate verwandeln. Ein SC kann sich mit einem erfolgreichen Wurf für Mystik gegen SG 15 an diese Informationen erinnern. Mehr zu Nekro-

transplantaten findest du im Seitenbalken auf Seite 27 und auf Seite 42 bei der Beschreibung von Eox.

Die hinteren Tore der Fabrik sind verschlossen (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28, Technik SG 30, um sie auszuschalten) und werden für die SC wahrscheinlich nur schwer zu überwinden sein. Allerdings können sie die Gegensprechanlage neben den Toren verwenden, um Arbeiter drinnen auf ihre Anwesenheit aufmerksam zu machen. Es ist natürlich möglich, über die Tore zu klettern oder zu fliegen, aber Bewegungssensoren lösen überall in der Fabrik Alarm aus, falls jemand versucht, die Tore auf diese Weise zu überwinden.

Kreatur: Vorausgesetzt die SC besuchen die Fabrik während der normalen Geschäftszeiten (täglich zwischen 06:00 und 18:00 Uhr), beantwortet eine dröhnende Stimme ihren Anruf über die Gegensprechanlage. (Es antwortet niemand, wenn sie die Gegensprechanlage außerhalb der Geschäftszeiten betätigen.) Dies ist **Voxel Dunkelsend** (N Leichenvolkangehöriger), der Fleischbrauer, der dem Ministerium für Ewige Wachsamkeit das abhandengekommene Fleisch gemeldet hat. Wenn sich die SC zu erkennen



GHUL-SOLDAT

SPLITTERWELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

geben, kommt Voxel herangeeilt, um ihnen die Tore zu öffnen, und sagt: „Endlich! Wird aber auch Zeit, dass das Ministerium jemanden schickt! Sie haben keine Ahnung, wie dringend ich Sie brauche, um meinen Chefs begreiflich zu machen, dass ich das fehlende Fleisch nicht gestohlen oder verloren habe. Also? Worauf warten Sie noch? Rein hier!“

Voxel ist recht grob und schroff, aber er ist nicht von Natur aus grausam, und tatsächlich will er nur, dass die SC beweisen, dass das fehlende Fleisch gestohlen wurde. Voxel kümmert sich nicht sonderlich um Bürokratie oder die politischen Absprachen zwischen Eox und den Paktwelten hinsichtlich der Leichenflotte. Er nimmt an, dass die SC von den Behörden geschickt wurden und besteht darauf, sie „Bullen“ oder „Agenten“ zu nennen, selbst wenn die SC versuchen, seine Annahmen zu korrigieren.

Sobald die SC in den Fleischhof eintreten, besteht Voxel darauf, ihnen das fragliche Becken zu zeigen, das nach dem Diebstahl noch immer leer ist. Auch zeigt er den SC auf seinem Datenpad ein Foto des Abzeichens, das er neben dem Becken gefunden hat, unmittelbar nachdem der Raub bemerkt wurde, und legt ihnen das Abzeichen auch selbst vor. Die SC können mit einem erfolgreichen Wurf für Kultur gegen SG 20 bestätigen, dass das Abzeichen die Insignien der Leichenflotte zeigt.

Voxel scheint tatsächlich die Wahrheit über seinen Bericht zu sagen und zeigt sich besorgt über die Machenschaften der Leichenflotte, aber wenn die SC den Tatort des Diebstahls genauer untersuchen wollen, hält Voxel sie davon ab und verweist auf Sicherheitsbestimmungen und despotische Aufseher. Gelingt den SC ein Wurf für Diplomatie gegen SG 16, um Voxels Einstellung von Gleichgültig zu Freundlich oder besser zu verändern (sie erhalten einen Situationsbonus von +4 auf diesen Wurf, wenn sie Schan aus der Wartehalle des Ministeriums aus Bereich C erwähnen), erzählt Voxel den SC, dass er sie schon in das Becken klettern lassen würde. Allerdings hat der Computer, der die Mechanismen des Beckens kontrolliert, seit ein paar Wochen eine Fehlfunktion, wodurch das Becken unsicher ist. Die SC müssen entweder einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 25 ablegen, um das Kontrollmodul des Computers zu reparieren, oder einen erfolgreichen Wurf für Technik gegen SG 20 zum Reparieren eines Gegenstands, um den Mechanismus wieder in Ordnung zu bringen. Mit einem erfolgreichen Wurf reparieren die SC die Steuerung des Beckens. Dies ermöglicht es ihnen, problemlos zum Grund des Beckens hinunterzuklettern. Ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, während er den Grund absucht, findet einige seltsame knochen-spornartige Splitter inmitten der Reste synthetischen Fleisches, die sich noch im Becken befinden. Ein erfolgreicher Wurf für Mystik gegen SG 20 offenbart, dass diese knöchigen Sporne abgeworfene Teile der Osteodermen eines Knochenmarkschänders sind, einer bestimmten Art von Untoten.

Schatz: Wenn die SC versprechen, Voxel eine eidesstattliche Erklärung auszustellen, die er seinen Vorgesetzten vorlegen kann und die besagt, dass sie bestätigen konnten, dass die Leichenflotte für den Diebstahl des fehlenden Fleisches verantwortlich ist, gibt der Leichenvolkangehörige ihnen drei Splittergranaten III aus seinem persönlichen Vorrat. Normalerweise verwendet er diese, um Stücke aus den Becken herauszulösen (auch wenn dies strikt gegen die Firmenvorschriften ist).

Entwicklung: Voxel weiß nicht viel über Knochenmarkschänder, und ebenso wenig, warum jemand am Fleisch der Fabrik interessiert sein könnte. Gelingt es den SC nicht, die Osteodermen zu identifizieren, und zeigen sie Waneda, erkennt die Ministeriumsdirektorin sie sofort (siehe Seitenbalken „Verfolgung des Knochenmarkschänders“ auf Seite 28, um mehr zu erfahren).

Belohnung: Belohne die SC mit 2.400 EP, wenn sie die Osteodermen der Knochenmarkschänderin im leeren Becken finden.

EREIGNIS 3: KLÄRUNG UNGELÖSTER PROBLEME

Diese Begegnung ereignet sich, während sich die SC im Spleiß aufhalten und die Berichte über Leichenflottenaktivität aus dem Ministerium für Ewige Wachsamkeit untersuchen. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt der Fall sein, am besten aber nachdem die SC einen Ort mit einer Begegnung (wie etwa das Ministerium oder Fleischwerk-Fabrikation) verlassen haben oder von einem Ort zum nächsten reisen. Der genaue Zeitpunkt erfordert allerdings ein wenig Planung, da die SC unter Umständen zuvor eine Warnung erhalten könnten (siehe unten).

Während die SC die Tätigkeiten der Leichenflotte im Spleiß untersuchen, entscheidet eine Fraktion innerhalb der eoxischen Regierung mit engen Verbindungen zu der verbannten Raumflotte, dass die SC ein zu großes Risiko geworden sind, als dass sie noch länger toleriert werden könnten. Statt es den Agenten der Leichenflotte zu überlassen, sich um das Problem zu kümmern, das die SC darstellen, hetzt diese Partei ihnen stattdessen ihre eigenen Meuchler auf den Hals.

Zurück auf der Absalom-Station erfährt Botschafter Gevalarsk Nor über seine zahlreichen eoxischen Kontakteleute von diesem Plan, aber was er mit dieser Information tut, hängt davon ab, wie sein Verhältnis zu den SC aussah, als sie sich von ihm trennten. Wenn die SC im *Starfinder-Abenteuerpfad* #1 Nors Wunsch nachgekommen und im Guten mit ihm auseinandergegangen sind, weist der Botschafter Waneda Trux an, die SC vor den Assassinen zu warnen. In diesem Fall ruft Waneda die SC einige Minuten vor dieser Begegnung an und warnt sie vor dem bevorstehenden Übergriff. Diese Warnung verleiht den SC einen Situationsbonus von +4 auf Würfe für Wahrnehmung, um die versteckten Meuchler zu bemerken, bevor sie angreifen. Wenn die SC andererseits im Schlechten mit Botschafter Nor auseinandergegangen sind, erhalten sie keine Warnung (und somit keine Boni auf Fertigkeitwürfe).

Kreaturen: Da sie wissen, dass die SC lebende Kreaturen sind, haben die Regierungsverschwörer zwei Nihili ausgesandt, um die SC anzugreifen. Nihili sind wiederbelebte Tote, die durch das luftleere Vakuum des Alls umgekommen sind, und lassen die Lebenden inbrünstig. Sie können die Lungen lebender Wesen mit ihrer Fähigkeit Dekompressionsblick kollabieren lassen sowie örtlich die Schwerkraft manipulieren. Die Nihili verbergen sich in der Nähe einer Route, welche die SC am wahrscheinlichsten nehmen werden. Jeder SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 21 misslingt, um die Nihili zu bemerken, kann in der folgenden Überraschungsrunde nicht handeln. Die Untoten kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

NIHILI (2)

EP je 1.600

TP je 72 (*Starfinder-Alien-Archiv*, S. 86)

HG 5

Schatz: Die Nihili haben nichts bei sich, das sie oder ihre Auftraggeber identifizieren könnte, aber jeder von ihnen hat einen Credstick mit 2.500 Crediteinheiten – ihre Auftragsbezahlung.

H. BEHAUSUNG DER KNOCHENMARKSCHÄNDERIN

Wenn die SC einige Zeit mit der Untersuchung der Ministeriumsberichte verbracht haben, sollten sie zu dem Schluss kommen, dass eine Knochenmarkschänderin namens Xerantha Mortrant irgendwie mit den aktuellen Ränken der Leichenflotte zu tun hat. Auch sollten sie zumindest ungefähr wissen, wo Xerantha lebt (siehe Seitenbalken „Verfolgung des Knochenmarkschänders“ auf Seite 28, um mehr zu erfahren). Waneda Trux sollte die SC anregen, die Knochenmarkschänderin aufzusuchen, wenn sie nicht selbst zu diesem Schluss kommen.

Der Weg zu Xeranthas Zuhause ist allerdings aufwendiger als ein einfacher Spaziergang zu Fuß. Die einsiedlerische Knochenmarkschänderin lebt in der Wildnis ein gutes Stück außerhalb der Atmosphärenkuppel von Orphys. Daher sind die SC für den Rest des Abenteuers (vorausgesetzt sie kehren nicht wieder nach Orphys zurück) der dünnen und toxischen Atmosphäre (*Grundregelwerk*, S. 396) von Eox ausgesetzt und müssen den Schutz vor Umwelteinflüssen ihrer Rüstungen nutzen, um negative Effekte zu vermeiden.

Darüber hinaus ist der Geländeabschnitt zwischen Orphys und Xeranthas Behausung befremdlich und schwer begehbar. Merkwürdige Felsformationen, tiefe gewundene Rinnen und unüberschaubare Felder aus ausgebleichten Knochen sind allgegenwärtig. Xeranthas Behausung liegt knapp 10 Kilometer außerhalb von Orphys. Wenn die SC den genauen Standort von Waneda erfahren haben, benötigen sie vom Spleiß aus einen zweistündigen Fußmarsch dorthin. Suchen die SC Wanedas Behausung, ohne seinen genauen Standort zu kennen, brauchen sie stattdessen 4 Stunden.

Sei ruhig kreativ bei der Beschreibung der seltsamen Dinge, welche die SC während ihrer Zeit auf Eox verheerter Oberfläche sehen. Du könntest etwa die Schädeldeckenschlucht (Bereich I) beschreiben, wenn die SC sie durchqueren, um den Entscheidungskampf mit Zira Vesch im Voraus anzudeuten. Du kannst die Beschaffenheit des Gebiets aber auch als Überraschung geheim halten und erst offenbaren, wenn die Agentin der Leichenflotte ihren Hinterhalt zuschnappen lässt. Wenn die SC mehr Erfahrungspunkte brauchen, ist diese Reise auch eine gute Gelegenheit für eine passende Zufallsbegegnung.

Verwende die kleine eingefügte Karte auf Seite 26 für die folgenden Begegnungen.

H1. VERDORRTER GARTEN (HG 9)

Die öde Landschaft eines vollständig verheerten und untoten Planeten weicht diesem sorgsam kultivierten Bereich um eine baufällige Hütte. Die Arrangements sind in ihrer präzisen Anordnung fast gartenähnlich – dünne, biegsame Knochen wurden zu kunstvollen Mustern verwoben,

die andernorts lebende Büsche wären, und Flöten aus Haut und Knorpel könnten mit Blumen verwechselt werden, wären da nicht diese verstörenden Formen und die Abwesenheit bunter Farben.

Dieser absonderliche Garten liegt außerhalb der Behausung der Knochenmarkschänderin Xerantha Mortrant.

Kreatur: Xerantha versteckt sich in ihrem Schuppen (Bereich H2), aber ihr abgerichteter Ellikoth Trampelarm betrachtet den Garten als sein persönliches Revier und attackiert jedweden Eindringling. Trampelarm versucht, die SC zu überraschen, indem er die Hütte umrundet und von der Seite her angreift, aber sein vorrangiges Ziel ist es, jeden vom Betreten von Bereich H2 abzuhalten.

TRAMPELARM

HG 9

EP 6.400

Ellikoth (*Starfinder-Alien-Archiv*, S. 48)

TP 145



XERANTHA MORTRANT

SPLITTERWELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

TAKTIK

Im Kampf Trampelarm setzt seinen natürlichen Hauerangriff gegen seine Feinde ein, bis er auf unter 100 Trefferpunkte fällt. Ab dann wechselt der Ellikoth seine Hauer mit seinem Seelenentzug-Angriff ab, um Trefferpunkte zurückzuhalten und erlittenen Schaden wieder auszugleichen.

Moral Trampelarm ist eine ziemlich dumme, halsstarrige Bestie und kämpft bis zu seiner Vernichtung.

Gefahr: Der staubige Untergrund ist weitgehend flach, aber diejenigen Felder auf der Karte, die Knochenbüsche beinhalten, sind Schwieriges Gelände. Die Knochenbüsche sind gut 1,35 m hoch und bieten Deckung wie niedrige Hindernisse (*Grundregelwerk*, S. 253). Zusätzlich muss jede Kreatur, die ein Knochenbusch-Feld betritt, einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen oder sie erleidet den Zustand Verstrickt. Verstrickte Kreaturen können sich aus der Umklammerung von Knochenbüschen befreien, wenn ihnen im Zuge einer Vollen Aktion ein Stärkewurf gegen SG 20 oder ein Wurf für Akrobatik gegen SG 24 auf Entfesselungskunst gelingt.

H2. HAUTSCHUPPEN (HG 7)

Diese bizarre, kreisrunde Bude scheint aus gespannter, getrockneter Haut zu bestehen, die um einen Rahmen aus riesigen Knochen gelegt wurde. Die Vordertür aus bearbeitetem, kränklichem Holz steht einen winzigen Spalt offen.

Kreatur: Diese armselige Hütte ist das Zuhause von Xerantha Mortrant, einer einsiedlerischen Knochenmarkschänderin und gewalttätigen Menschenfeindin, die lebende Kreaturen mehr als alles andere verabscheut. Xerantha ist eine Sympathisantin der Leichenflotte und eine Mitverschwörerin der Jiang-Schi-Vampirin Zira Vesch. Bevor die SC auf Eox eintrafen, erbat Kapitänin Vesch Xeranthas Hilfe beim Ausschalten der SC. Alles, was sie tun müsse, sei zu warten, bis die SC zu ihrer Behausung kommen und die Eindringlinge zu töten – Hilfe, welche die böse Knochenmarkschänderin nur all zu gerne leistet.

Xerantha versteckt sich im hinteren Teil ihrer Hütte und wartet auf den richtigen Moment, um sich aus dem Hinterhalt auf die SC zu stürzen, sobald sie durch die Vordertür herein kommen. Die Knochenmarkschänderin hat versucht, alles so aussehen zu lassen, als wäre sie nicht zuhause, aber ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 24 gelingt, kann ein leises, unregelmäßiges Scharren vernehmen, während Xerantha sich leicht in ihrem beengten Versteck bewegt. Sobald zwei oder mehr SC die Hütte betreten haben, verlässt Xerantha ihr Versteck im Hinterzimmer und stürzt sich auf den am nächsten stehenden SC.

XERANTHA MORTRANT

HG 7

EP 3.200

Knochenmarkschänderin (siehe Seite 55)

TP 105

Fernkampf Donnerschlag-Straßenfeger +12 (1W10+7 Sch; Kritisch Niederschmetternd)

TAKTIK

Im Kampf Xerantha nutzt die Möbel in ihrer Behausung als Teilweise Deckung und springt direkt neben Gegner, um sie mit ihren Klauen und Spornen zu attackieren und sie mit der Roten Qual zu infizieren. Wird der Kampf inner-

halb der Hütte zu beengt, versucht Xerantha sich nach draußen in ihren Garten zu bewegen (Bereich H1) Wenn sie niemanden im Nahkampf festnageln kann oder wenn sie sich im Freien befindet, feuert Xerantha mit ihrem Straßenfeger aus der Entfernung auf Gegner.

Moral Xerantha ist der Leichenflotte absolut treu ergeben und enorm stolz auf ihren untoten Zustand und den Hass auf alles Lebende. Je mehr ihre Feinde sie verwunden, desto zorniger wird sie. Xerantha versucht nur dann, sich zu ergeben, wenn sie während einer einzelnen Runde die Hälfte ihrer Trefferpunkte verliert (siehe „Entwicklung“ unten). Andernfalls kämpft die Knochenmarkschänderin bis zur Vernichtung.

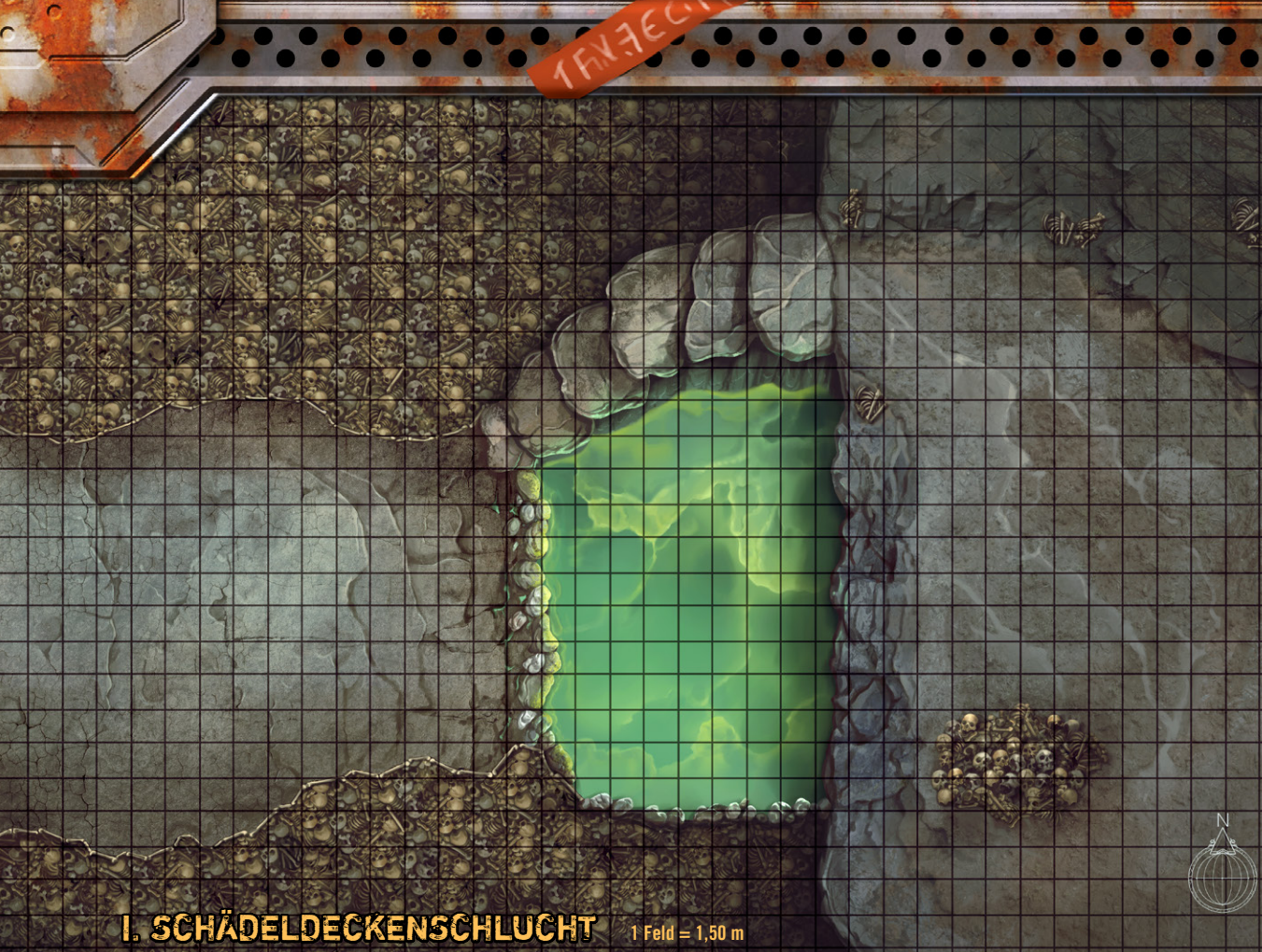
SPIELWERTE

Ausrüstung Donnerschlag-Straßenfeger mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen)

Schatz: Xeranthas Hütte ist ziemlich fadenscheinig und birgt keinerlei Gegenstände von offensichtlichem Wert. Tatsächlich besteht dieser komplette Bereich aus einer Ansammlung von Gerümpel, das sowohl die Möbel aus konservierten organischen Körperteilen umfasst, als auch die größtenteils wertlosen Trophäen von Eindringlingen, welche die Knochenmarkschänderin in den vergangenen Jahren erlegt hat. Wenn die SC aber 10 Minuten damit verbringen, den Bereich zu durchsuchen und einen erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 18 ablegen, finden sie einen Sack aus dem getrockneten Organ einer unbekannten Kreatur, versteckt hinter einem der tragenden Knochen im Skelett des Gebäudes. In diesem Sack befindet sich eine bunt zusammengewürfelte Mischung aus über einem Dutzend Credsticks, einige davon verbogen oder blutbesudelt, die Xerantha ihren erschlagenen Gegnern abgenommen hat. Insgesamt enthalten die Credsticks 7.080 Crediteinheiten. Darüber hinaus können die SC ohne Schwierigkeiten ein Datenpad mit gesprungenem Bildschirm ausmachen, das auf der Spitze eines Haufens aus den persönlichen Besitztümern der Knochenmarkschänderin liegt (siehe „Entwicklung“, unten).

Entwicklung: Xeranthas gesprungenes Datenpad ist ein einfacher Grad-1-Computer und es ist ein Leichter, sein Passwort zu knacken, was einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 17, um das System zu hacken, oder einen erfolgreichen Wurf für Technik, um das Passwort über die Hardware des Datenpads physisch zu umgehen. So kann sein Inhalt auf ein Gerät der SC heruntergeladen werden. Das Datenpad offenbart, dass Xerantha tatsächlich mit der Leichenflotte kollaboriert hat, und es enthält detaillierte Aufzeichnungen über das Treffen mit Kapitänin Zira Vesch. Dadurch können die SC Veschs Namen erfahren, von ihrer Verschwörung mit Xerantha und Harvinne Nessex, sowie von den Hinweisen, die sie für die SC gelegt hat, wie im Abschnitt „Die Machenschaften der Leichenflotte“ auf Seite 21. Das Datenpad gibt aber keine Auskunft darüber, dass Kapitänin Vesch plant, die SC persönlich zu überrumpeln – die SC werden diese Tatsache bei der nächsten Begegnung selbst herausfinden, wenn sie sich auf dem Rückweg nach Orphys der Jiang-Schi in der Schädeldeckenschlucht stellen.

Sollte sich Xerantha den SC ergeben und wird sich selbst überlassen, folgt die Knochenmarkschänderin ihnen heimlich zur Schädeldeckenschlucht (Bereich I) und schließt sich Kapitänin Vesch beim finalen Versuch der Leichenflotte, die SC zu eliminieren, an.



I. SCHÄDELDECKENSCHLUCHT

1 Feld = 1,50 m

I. DIE SCHÄDELDECKENSCHLUCHT

Diese Begegnung ereignet sich, wenn die SC eine Gegend durchqueren, welche die Schädeldeckenschlucht genannt wird, auf ihrem Rückweg von der Behausung der Knochenmarkschänderin Xerantha Mortrant nach Orphys. Lies oder beschreibe Folgendes, sobald sie die Schlucht betreten.

Das trostlose Gelände von Eox nimmt in dieser Gegend makabre Züge an. Das Land fällt in eine gähnende Schlucht ab, die sich über Dutzende von Metern erstreckt. Aber anstelle von steilen Felsklippen werden die Wände der Schlucht von hoch aufragenden Haufen aus Knochen und Schädeln in allen Größen und Formen gebildet. Am östlichen Ende der Klamm grenzt ein Tümpel aus blubbernder, grüner Flüssigkeit an eine senkrechte Felswand. Mehrere flache, gestufte Felsen neben dem Tümpel bilden eine Treppe, die zur Spitze der Klippe hinaufführt.

Dies ist vielleicht der verstörendste Anblick zwischen Orphys und den wilden Wüsteneien jenseits der Stadt. Die Schädeldeckenschlucht war einstmal ein kleines elebrisches Dorf, das auf der Stelle zum Friedhof wurde, als die Katastrophe Eox vor vielen Jahrtausenden erfasste. Als die untoten Überlebenden anschließend versuchten, ihren Planeten wiederaufzubauen, schichteten sie alle Knochen des Dorfes zu zwei großen Haufen auf. Allerdings sorgte die schiere makabre Menge der Überreste – in Verbindung mit der unwirtlichen Landschaft und den Säureteichen, die an verschiedenen Stellen spontan aus dem Untergrund quollen – dafür, dass die Elebrier dieses Vorhaben schließlich aufgaben. Der Ort wurde im Volksmund bald, aus offensichtlichen Gründen, als die Schädeldeckenschlucht bekannt und entwickelte sich zu einem

Rückzugsort für Kriminelle und Gesetzlose, darunter gelegentlich auch Mitglieder der Leichenflotte.

Die SC betreten die Schädeldeckenschlucht von Westen her. Die enormen Wände aus Knochen im Norden und Süden sind zwischen 15 und 18 m hoch und es erfordert einen erfolgreichen Wurf für Athletik gegen SG 20, um sie zu erklimmen. Eine Reihe aus Steinen trennt den Grund der Schlucht von dem Säuretümpel. Die Steine sind Schwieriges Gelände, aber sie sind nicht hoch genug, um nennenswerte Deckung zu bieten. Der Säuretümpel ist zwischen 30 cm am Westende bis hin zu 1,80 m Tiefe am Ostende. Jede Kreatur, welche den Tümpel berührt, erleidet jede Runde, die sie in Kontakt damit ist, 3W6 Punkte Säureschaden. Kreaturen, welche in dem Tümpel schwimmen (oder auf sonstige Weise vollständig darin versenkt werden), erleiden 20W6 Punkte Säureschaden pro Runde.

Die gestuften Felsen, welche zum Rand der Klippe hinaufführen, sind zwischen 60 und 90 cm hoch und besitzen unebene Oberflächen und gelten als Schwieriges Gelände. Die Klippenrand liegt gut 6 m über dem Grund der Schlucht.

Kreaturen: Leichenflottenkapitänin Zira Vesch hat sich große Mühe gegeben, den SC zu folgen, seit sie auf Eox eingetroffen sind und begonnen haben, 'Waneda Trux' Berichte über die Leichenflotte zu untersuchen. Zu diesem Zeitpunkt weiß sie, dass Xerantha Mortrant versagt hat, die Helden zu töten, also hat sie einen Notfallplan ausgearbeitet – sie wird die SC persönlich ausschalten, wenn sie auf ihrem Rückweg nach Orphys die Schädeldeckenschlucht durchqueren. Als Unterstützung bei ihrer Aufgabe hat Kapitänin Vesch fünf Knochensoldaten der Leichenflotte mitgebracht (eine davon ist Harvinne Nessex, die Mitbewohnerin von Gretal Rapinder aus Bereich F).

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Kapitänin Vesch kauert auf der Felsentreppe am Ostende der Schlucht. Sobald die SC die Schlucht betreten haben, gehen die Knochensoldaten hinter ihnen im Westen in Stellung. Vesch gibt sich zu erkennen, sobald die SC sich auf halbem Weg zwischen dem Säuretümpel und dem Westrand der Karte befinden, und ruft ihnen zu:

„Belanglose, närrische, lästige Sternenkundschafter! All die Mühen, die ich auf mich genommen habe, um diese tödliche Falle vorzubereiten, und wofür? Dass ihr hindurch stolpert, unverletzt und trotzdem unwissend? Erlaubt mir, euch zu erleuchten. Ich bin Kapitänin Zira Vesch, geschätzte Offizierin der mächtigen Leichenflotte – der tapferen Marine des wahren Eox – und ihr werdet keinen Schritt weitergehen. Ihr habt uns genug in unsere Pläne hineingefuscht. Nun werde ich erfolgreich sein, wo meine Lakaïen versagt haben. Zum Ruhme der Leichenflotte werde ich euch ein für alle Mal vernichten!“

Kapitänin Vesch hat sich in Rage aufgepeitscht und attackiert die SC ohne weiteres Zögern. Wenn die SC von Waneda Trux Botschafter Nors Akte über die aktiven Agenten der Leichenflotte auf Eox erhalten haben (siehe „Treffen mit der Direktorin“ auf Seite 23), gestatte ihnen bis zu drei nützliche Informationsschnipsel über die Jiang-Schi, so als wäre ihnen ein Wurf für Mystik gegen SG 29 gelungen, um eine Kreatur zu identifizieren.

KNOCHENSOLDATEN (5)

HG 3

EP je 800

Starfinder-Abenteurpfad #1, S. 58

TP je 34

TAKTIK

Im Kampf Die Knochensoldaten positionieren sich so, dass sie Gegner zwischen sich und Kapitänin Vesch festsetzen können. Die Soldaten wirken *Waffe überladen* auf ihre Pistolen, bevor sie angreifen, und sie schleudern *Magische Geschosse* auf Gegner mit Tarnung oder in Deckung.

Moral Fanatisch und der Leichenflotte treu ergeben, wie sie sind, kämpfen die Knochensoldaten bis zur ihrer Zerstörung.

ZIRA VESCH

HG 6

EP 2.400

Elebrische Jiang-Schi-Agentin (siehe Seite 58)

TP 80

TAKTIK

Im Kampf Kapitänin Vesch nimmt Feinde mit ihrem Schirraugengewehr ins Visier und nutzt ihren Agenten-trick Tückischer Scharfschütze, um ihnen die Zustände Auf dem falschen Fuß oder Abgelenkt aufzuerlegen, je nach Situation. Veschs Fähigkeit Springender Gang erlaubt ihr, die Felsentreppe mit voller Bewegungsrate zu besteigen, also versucht sie, so viele Gegner wie nur möglich auf die Treppe zu locken, um ihre eingeschränkte Bewegung auszunutzen. Vesch versucht stets, sich gerade außer Nahkampfreichweite zu halten, und bewegt sich langsam in Richtung der Spitze der Treppe, wann immer es nötig ist. Sobald sie die Spitze der Klippe erreicht, attackiert Vesch mit ihren Klauen und versucht, Gegner in einen Ringkampf zu verwickeln und ihnen ihr Chi zu entziehen oder sie im Zuge eines Ansturms von der Klippe und in den Säuretümpel darunter zu stoßen.

Moral Kapitänin Vesch kämpft bis zur ihrer Vernichtung.

SPIELWERTE

Ausrüstung Freibeuterrüstung II (Elektrostatikfeld Mk 1),

Fortschrittliches Schirraugengewehr mit 25 Scharfschützenpatronen, Korona-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Datensicherungsmodul (siehe „Entwicklung“, unten), Credstick (4.000 Crediteinheiten)

Entwicklung: Wenn es den SC gelingt, Kapitänin Vesch zu überwäligen, ohne sie zu vernichten, weigert sie sich, ihnen irgendetwas für die Pläne der Leichenflotte, ihre jüngsten Aktivitäten in der Diaspora, ihren aktuellen Standort oder ihre Pläne für den Stellardegenerator zu verraten, egal was die SC tun. Dasselbe gilt auch für die Knochensoldaten, wenngleich die Skelettkrieger einen zu geringen Rang haben, um irgendeine dieser Informationen zu kennen.

Allerdings trägt Kapitänin Vesch ein Datensicherungsmodul bei sich, das die Informationen enthält, nach denen die SC suchen. Um darauf zugreifen zu können, muss das Modul zuerst an einen Computer mit einem Mindestgrad von 3 angeschlossen werden, was einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 25 erfordert, um das Modul auszuschalten oder zu manipulieren. Haben die SC keinen eigenen Computer mit Grad 3 oder höher, werden sie einen erstehen oder sich jemanden suchen müssen, dessen Gerät sie verwenden können. Wird das Datenmodul an einen Computer niedrigeren Grades angeschlossen, hat es keinen Effekt – der Computer ist außerstande, auf die auf dem Modul gespeicherten Daten zuzugreifen.

Das Datenmodul ist mit eigenen Gegenmaßnahmen ausgestattet, einschließlich einer Firewall- und einer Löschen-Gegenmaßnahme. Einmal korrekt installiert, kann mit einem erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 27 zum Hacken des Systems auf das Datenmodul zugegriffen werden (vorausgesetzt, das Modul wurde an einem Grad-3-Computer installiert; wird es an einem Computer höheren Grades installiert, musst du den SG zum Hacken des Moduls entsprechend anpassen). Misslingen den SC zwei Versuche, die Firewall des Moduls zu hacken, wird die Löschen-Gegenmaßnahme aktiviert, welche alle Daten auf dem Modul vernichtet. Zu diesem Zeitpunkt haben die SC eine letzte Chance, die gelöschten Daten mit einem erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 30 wiederherzustellen.

Hacken die SC erfolgreich Kapitänin Veschs Datensicherungsmodul, finden sie heraus, dass es die Daten enthält, welche vom Datenkern im Rückgrat des Sternenfressers entfernt wurden. Diese Daten zeigen, dass der Kult des Verschlingers seinen Stützpunkt in der Diaspora verlassen hat, um in einem entfernten Sternensystem namens Nejeor nach dem Tor der Zwölf Sonnen zu suchen, basierend auf den Interpretationen von Nyaras Prophezeiungen durch die Kultanhänger. Die Koordinaten von Nejeor verorten das System irgendwo in der Weite. Die elektronische Signatur dieser Daten stimmt mit der des Hackers überein, der die Daten vom Computersystem des Kultes entfernt hat. Dies bestätigt, dass die Leichenflotte das Rückgrat des Sternenfressers besucht hat, in den Datenkern eingedrungen ist und erfahren hat, dass der Kult im Nejeor-System nach dem „Schlüssel“ zu einer fremden Superwaffe sucht.

Wenn die SC nicht die erforderlichen Hackerfertigkeiten besitzen, um das Datensicherungsmodul zu knacken, können sie das Modul nach Orphys zurückbringen, wo Waneda Trux ihnen dabei helfen kann, die Dienste eines ausreichend fähigen Hackers in Anspruch zu nehmen, der die SC mit den Informationen versorgen kann, die sie brauchen.

Belohnung: Belohne die SC mit 3.200 EP, wenn sie die Koordinaten des Nejeor-Systems erfahren haben und dass diese das Ziel der Leichenflotte sowie des Kultes des Verschlingers ist.



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ABENTEUER- ABSCHLUSS

Nach ihrem Sieg über Zira Vesch und ihre Knochensoldaten können die SC ohne weitere Schwierigkeiten nach Orphys zurückkehren. Erlaube ihnen, alle noch ausstehenden Geschäfte zu erledigen, die sie in der Nekropole haben, aber sie sollten daran denken, dass der Kult des Verschlingers und die Leichenflotte einen Vorsprung haben. Ergreifen die SC die Initiative nicht von sich aus, kontaktiert Chiskisk sie innerhalb von 1W4 Tagen, um sich nach dem aktuellen Stand der Mission zu erkundigen und die SC daran zu erinnern, dass sie ihre Widersacher so schnell wie möglich verfolgen sollten. Die Zeit drängt und die Tatsache, dass die Leichenflotte und der Kult des Verschlingers bereits einen Schritt näher daran sind, eine weltenvernichtende Superwaffe zu finden, ist ein äußerst beunruhigender Gedanke.

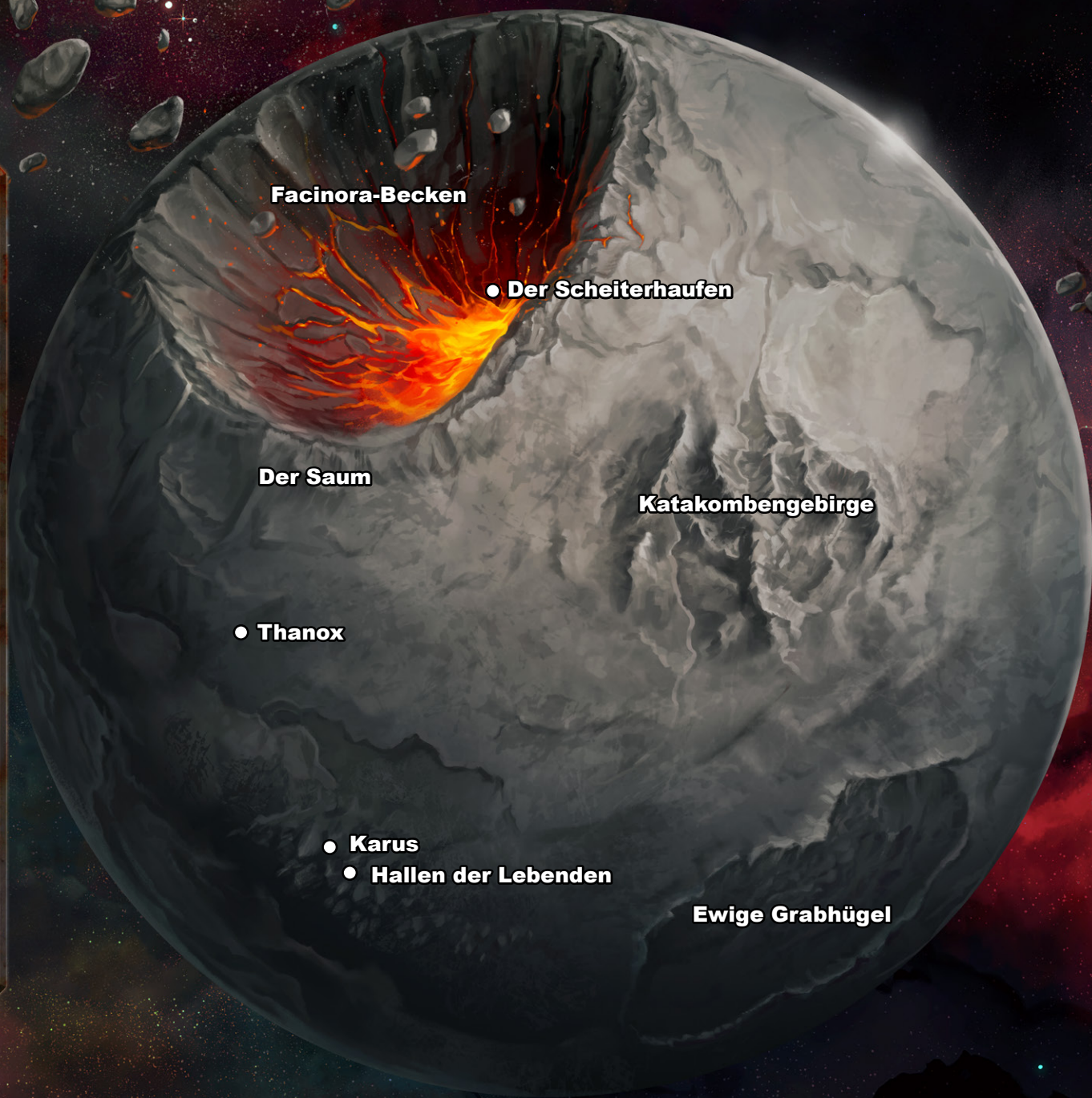
Wenn die SC versuchen, mehr über Nejeor herauszufinden, können sie keinerlei Informationen zu diesem System finden, weder auf dem Computer ihres Schiffes noch der Infosphäre von Eox (und auch nicht in den Infosphären irgendeiner anderen Paktwelt). Es scheint, als sei Nejeor ein unerforschtes System. Um mehr zu erfahren, müssen die SC also persönlich dorthin reisen.

Sogar in Anbetracht der Niederlage ihrer wichtigsten Agentin auf Eox hat die Leichenflotte sich auf jede Eventualität vorbereitet – einschließlich der Möglichkeit, dass Kapitänin Vesch versagen könnte und die SC sich weiterhin in ihre Pläne einmischen. Aus diesem Grund haben Agenten der Leichenflotte heimlich einen Peilsender am Schiff der SC befestigt, während es sich auf Eox befindet. Das Gerät ist aktuell inaktiv und die SC sollten keine Möglichkeit haben, es zum aktuellen Zeitpunkt an ihrem Schiff zu bemerken. Die Leichenflotte aber weiß, dass der Peilsender vorhanden ist und wird ihn im späteren Verlauf der Kampagne nutzen, um ihre Ziele auf Kosten der SC zu erreichen.

Für den Moment lässt sich die Wichtigkeit der Mission der SC, die Leichenflotte und den Kult des Verschlingers zu verfolgen, nicht herunterspielen. Im nächsten Teil des Abenteuerpfads Tote Sonnen, „Wolkenruinen“, wird die Suche nach dem Tor der Zwölf Sonnen und dem Stellardegenerator die Helden in die Ruinen einer fremden Stadt auf einer fernen Welt führen.

Schatz: Egal ob Chiskisk die SC in Richtung Nejeor weisen muss oder nicht, kontaktiert das Schirron sie kurz nachdem sie ihre Mission auf Eox erfüllt haben. Es informiert sie darüber, dass 2.500 Crediteinheiten pro Kopf auf ihre Konten überwiesen wurden, als Belohnung dafür, dass sie die Leichenflotte ausfindig gemacht und den Taten von mindestens einem ihrer Agenten auf Eox ein Ende bereitet haben.

EOX



EOX IST EINE DER GEHEIMNISVOLLSTEN PAKTWELTEN, UND WAHRSCHEINLICH IST ES DIEJENIGE MITGLIEDSWELT, DIE VON DEN BÜRGERN DES SYSTEMS AM MEISTEN GEFÜRCHTET WIRD. ES IST EINE TOTE WELT, GETÖTET LANGE VOR DEM INTERVALL. ES WIRD VERMUTET, DASS DIES IN DEN NACHWEHEN EINES INTERPLANETARISCHEN KRIEGES GESCHAH, DER AUSGETRAGEN WURDE, ALS FÜR DIE MEISTEN PAKTWELTEN FORTSCHRITTLICHE TECHNOLOGIE NOCH AUS METALLURGIE UND DRUCKPRESSEN BESTAND. DIE MEISTEN BEWOHNER VON

TECHNICAL

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX
DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



• Orphys
• Kirche der Stille
• Pakthafen
• Urabron
• Die Nekroschmiede
Die Lebenslinie
Schwarzmond
Gedenkfels

EOX SIND UNTOT, UND DIE MÄCHTIGSTEN VON IHNEN – DIE KNOCHENGELEHRTEN – DIENEN ALS REGIONALE HERRSCHER MIT NAHEZU ABSOLUTER ÖRTLICHER BEFEHLSGEWALT. DIESE JAHRHUNDERTALTE MEISTER DER MAGIE UND TECHNOLOGIE DULDEN KEINERLEI EINMISCHUNG IN IHRE PLÄNE. SIE BESCHRÄNKEN IHRE LANGFRISTIGEN RÄNKE AUF DAS, WAS DER ABSALOM-PAKT SEINEN MITGLIEDERN INNERHALB IHRER EIGENEN TERRITORIEN ZU TUN GESTATTET... UND KEIN FREMDER HAT JE ERFOLGREICH DAS GEGENTEIL BEWEISEN KÖNNEN.

Mehr als einmal während der letzten Jahrhunderte haben Streiter des Lichts und der Tugend darauf hingewiesen, dass Eox und seine untote Bevölkerung eine offensichtliche und akute Gefahr für das gesamte Leben im System der Paktwelten darstellen. Immerhin ernähren sich viele Untote von den Lebenden, und Eox ist eine der wenigen Welten im System, von der bekannt ist, dass sie planetare Angriffe gegen ihre Nachbarn unternommen hat, wenngleich dies auch lange zurückliegt. Die Vorstellung, eine Welt voller untoter Tyrannen als Verbündete zu akzeptieren, behagt vielen Bürgen der Paktwelten nicht.

Doch solange die Knochengelehrten immer wieder gerne andere Planetenregierungen daran erinnern, dass Eox die allererste Welt war, welche den Absalom-Pakt unterzeichnet hat, und trotz des Misstrauens der vielen Bürger der Paktwelten gegenüber der langfristigen Pläne der Einwohner von Eox, besteht kein Zweifel daran, dass ihre Stärke entscheidend war für die Verteidigung

des Systems. Dies zeigte sich zuerst während der Konflikte mit dem Veskarium und später gegen die Angriffe des Schwarms. Die Knochengelehrten und ihre wiederbelebten Leichendiener sind in den Augen vieler in den Paktwelten geschmacklos, aber sie sind sehr sorgfältig darauf bedacht, diplomatische Verbindungen im gesamten System zu unterhalten.

Natürlich meiden nicht alle Mitglieder der Paktwelten den Umgang mit Eox. Zahlreiche Gruppen arbeiten mit eoxischen Bürgern zusammen, um die Leichenflotte ausfindig zu machen und zu stellen, die untote Weltraummarine, die von abtrünnigen Soldaten gegründet wurde, als die Knochengelehrten den Absalom-Pakt unterzeichneten. Söldner und Händler erfreuen sich der Gelegenheiten, welche die Kadavermärkte bieten, auf denen Leichen gekauft und verkauft werden, der Vorzüge von Nekrotransplantaten und schrecklichen Technologien, die man auf anderen Welten meidet, sowie der Akademien, die Ingenieure und Zauberkundige mit ihrem immensen Wissensschatz locken. Die wenigen Städte der Welt – sonderbare, wuchernde Mischungen aus uralten Gräbern, hochtechnologischen Mausoleen und leblosen Bürogebäuden und Fabriken, die in ihrer Gesamtheit als Nekropolen bezeichnet werden – werden von den wagemutigsten Firmen und Händlern anderer Paktwelten als risikoreiche, aber lohnende Gelegenheiten angesehen.

Die folgenden Abschnitte stellen Eox' zwei Hemisphären vor, inklusive interessanter Örtlichkeiten und einem Satz Siedlungsspielwerte für die größte und bedeutendste Stadt auf der Welt.

ÖSTLICHE HEMISPHERE

Da keine Meere und nur wenig von der Geschichte des Planeten bis in die Moderne überlebt hat, dient der als Gedenkfelsen bekannte, riesige Tafelberg als ein Monument dessen, was Eox verloren hat, und ist somit auch das Kernstück der östlichen Hemisphäre des Planeten. Dass es auf Eox diese Orte mit Unterbringungsmöglichkeiten für lebende Besucher gibt, bedeutet, dass die östliche Hemisphäre allgemein als die sicherere der beiden Hälften des Planeten gilt. Dies sollte aber nicht als Beweis dafür erachtet werden, dass irgendein Teil von Eox wirklich sicher ist.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Die östliche Hemisphäre beinhaltet die folgenden interessanten Orte.

Gedenkfelsen: Der Gedenkfelsen ist ein enormer Tafelberg, entstanden durch die Energien des Kataklysmus. Er ist ein gigantisches Hochplateau voller Monumente und Gräfte für all das, was verloren ging, als Eox getötet wurde. Die meisten Gräber und Schreine stehen schon lange leer, aber einige wenige, die tief im Innern liegen, werden noch immer von aktiven Wächtern gehütet.

Kirche der Stille: Die Kirche der Stille ist ein antikes Monument an die Perfektion des Untodes. Seit Äonen dient es den Knochengelehrten als neutraler Boden und ist das, was für die Untoten auf Eox einer heiligen Stätte am nächsten kommt. Sie wird vom Konklave des Flüsterns beaufsichtigt, einer angesehenen Versammlung der ältesten Knochengelehrten, die behaupten, weltliche Belange abgelegt zu haben, um sich ganz der Erforschung des Untodes zu widmen. Das Konklave des Flüsterns umfasst ganz ausdrücklich keine Mitglieder der Ewigen Synode. So ist gewährleistet, dass jede der beiden Gruppierungen auf ihre eigenen Ziele hinarbeitet, statt miteinander zu konspirieren. Innerhalb der Wortlosen Hallen, den ältesten Teilen der Kirche der Stille, trachtet das



PAKTHAFEN-SOLDAT

Konklave danach, in der Zeit verlorene Geheimnisse zu entschlüsseln und alles Wissen um Tod und Untod zusammenzutragen, das in der Galaxis verfügbar ist. Die Wortlosen Hallen sind zwar für die meisten lebenden Kreaturen nicht zugänglich, die Knochengelehrten gewähren aber jedem Androiden, Untoten oder Roboter mit eigenem Willen freien Zugang, der Einblick in die uralten Bibliotheken wünscht und schwört, die Regeln der Hallen zu befolgen. Die äußeren Bereiche der Kirche der Stille bergen deutlich weniger Wissen und Material, aber die Knochengelehrten gestatten lebenden Totenbeschwörern das Ersuchen um Eintritt, um bestimmte Themengebiete zu erforschen, insbesondere wenn man als Gegenleistung für den Zugang ein zuvor unbekanntes Stück untoten Wissens mitbringt.

Die Lebenslinie: Die Lebenslinie ist wortwörtlich eine Linie, welche die Sicherheitszone um die Nekroschmiede, den Pakthafen und Urabron markiert. Eine riesige Mauer – über 60 Meter hoch, 15 Meter dick und mit Stacheln und defensiven Plasmageschütztürmen gekrönt – kennzeichnet den Standort der Lebenslinie. Dies sind jedoch nur die physischen Anteile der Barriere. An gleicher Stelle existiert auch ein magischer Schild, der von Dutzenden von zusammenwirkenden Knochengelehrten geschaffen wurde, unabhängig von der Mauer. Er verhindert, dass Strahlungswolken, wilde magische Zonen und Felder nekromantischer Energie, die den Rest von Eox heimsuchen, in die Sicherheitszone eindringen. Die Mauer wird ständig von Skelettwarden und Ghulaufsehern bewacht, welche der Ewigen Synode unterstehen. Sie halten die zahlreichen untoten (und einige wenige lebende) Bedrohungen fern, die ungehindert durch die gesetzlosen Teile von Eox streifen. Die Atmosphäre innerhalb der Sicherheitszone ist trotz allem dünn und giftig, aber die Lebenslinie hält viele der eoxischen Gefahren in Schach. So können Besucher sich frei und sicher zwischen den drei Siedlungen der Region bewegen.

Die Nekroschmiede: Die Nekroschmiede ist weniger eine Stadt als vielmehr ein ausgedehnter Industriekomplex zur Herstellung und Erforschung von Untoten, Nekrotransplantaten und nekromantischer Magie. Neben Orphys ist sie eine der wichtigsten Anlaufstellen für lebende Wesen, die sich mit nekromantischen Implantaten aufwerten lassen möchten, und Nekromanten, die danach trachten, zu Untoten zu werden (oft als Gegenleistung für ein Jahrhundert Arbeitsdienst im Unleben, sobald ihre Verwandlung abgeschlossen ist). Auch Leichenhändler, die Körper nach Eox bringen, die wiederum in neue untote Bürger oder in Komponente für Nekrotransplantate und andere Experimente verwandelt werden, besuchen diesen Ort. Obwohl nur sehr wenige lebende Kreaturen dauerhaft in der Nekroschmiede wohnen, verfügt diese über ausgedehnte Anlagen, in denen ihre Kunden, Gäste, Handelspartner und Besucher sich aufhalten und unterhalten werden können. Die Nekroschmiede wird beherrscht von der Bemalten Herrin, einer Knochengelehrten, die ein nahezu lebendiges Aussehen trägt und ihren gesamten Körper mit Dutzenden von grausigen Tätowierungen geschmückt hat.

Orphys: Orphys ist die größte und wohlhabendste von Eox' wenigen Städten und die Heimat der Ewigen Synode, dem Rat aus Knochengelehrten, die anderen Paktwelten eoxische Botschafter zuweisen und Vertreter für den Rat des Paktes auf der Absalom-Station ernennen. Die Ewige Synode herrscht auch direkt über Orphys, was sie zur einzigen großen Nekropole macht, die nicht nur von einem einzigen Knochengelehrten regiert wird.

Ganz Orphys ist von einer Blase atembarer Atmosphäre umschlossen, was sie zu einem der häufigsten Reiseziele für

lebende Besucher außerhalb der Lebenslinie macht. Da Orphys einer planetaren Hauptstadt so nahekommt, wie es auf Eox nur möglich ist, glauben die meisten Bürger der Paktwelten, dass die Nekroviten, welche über die Stadt herrschen, die Atmosphäre aufrechterhalten, um lebenden Tourismus zu fördern und es Würdenträgern der Paktwelten leichter zu machen, mit ihren eoxischen Kollegen in Kontakt zu treten. In Wahrheit interessiert sich die Ewige Synode kaum dafür, wie sich die Atmosphäre auf den Alltag der lebenden Besucher auswirkt. Die Blase wurde vor Jahrhunderten eingerichtet, als Teil eines Experiments, um herauszufinden, wie sich verschiedene Bedingungen auf die langfristige Stabilität und den möglichen Verfall untoter Körper auswirken, und dieses Experiment wird seit Hunderten von Jahren ununterbrochen fortgeführt.

Anders als die Städte innerhalb der Lebenslinie ist Orphys' Infrastruktur kaum für lebende Besucher ausgelegt, wenn man von der günstigen Atmosphäre absieht. Nahrungslieferanten sind selten und führen fast ausschließlich konservierte Nahrungsmittel. Trotzdem ist es hier viel einfacher, lebenswerte Bedingungen zu schaffen, als in praktisch jeder anderen Nekropole, und Orphys hat mehrere Geschäfte rund um die potentiellen Gelegenheiten aufgebaut, welche lebende Kreaturen bieten. Orphys und die Nekroschmiede sind die beiden Hauptzentren für den Handel mit Nekrotransplantaten, und Orphys umfasst administrative und Geschäftszentren, über die Firmen und Organisationen der Paktwelten mit der Ewigen Synode interagieren können.

Pakthafen: Pakthafen ist die einzige Stadt auf Eox, die nicht Teil einer Nekropole ist. Sie wurde vornehmlich als Landeplatz für Handelsschiffe der Paktwelten entworfen sowie als Lagerplatz für eoxische Exportwaren. Pakthafen ist eine kleine Stadt unter einer Kuppel mit 100.000 Einwohnern. Die Hälfte von ihnen sind Lebende und sie wird von dem Ghul Sadrat Phain im Namen des Konklaves des Flüsterns verwaltet. Innerhalb der Kuppel wird Luft generiert, die so viele Lebensformen der Paktwelten versorgen kann wie nur möglich. Sadrat steht den meisten Angelegenheiten tolerant gegenüber. Abgesehen von den Gesetzen, die durch den Absalom-Pakt vorgegeben sind, gibt es lediglich ein striktes Verbot, ohne die Zustimmung der Synode Relikte aus der Zeit des antiken Eox von der Welt zu entfernen.

Schwarzmond: Der Kataklysmus, welcher Eox vernichtete, erschuf ebenso die Tausend Monde, ein Rind aus Asteroiden um den Planeten. In den Jahren vor dem Intervall bereiteten Sarksianer bei ihrem Versuch, die Knochengelehrten zu vernichten, ein Netz aus magischen Energien, um es zu ermöglichen, dass die Monde auf jede der größten Nekropolen und Außenposten des Planeten fallen konnten. Aus unbekanntem Grund wurde die planetenzerstörende Falle jedoch nie ausgelöst – bis ein paar Jahre nach dem Intervall. Im Jahr 7 NI starteten die Knochengelehrten den Magiefuehrangriff in dem Versuch, die Kontrolle über die Absalom-Station zu übernehmen. Keine Nation war koordiniert genug, um eine effektive Verteidigung aufbauen zu können, aber eine unbekannte Partei – oder Parteien – nutzte eine antike Kriegslist. Die Knochengelehrten brachen ihren Angriff ab und flohen zurück nach Eox, um die Verwüstung aufzuhalten, waren aber nur teilweise erfolgreich. Die meisten der Tausend Monde wurden zwar im Orbit gehalten, aber eines der größten Stücke in der Umlaufbahn fiel herab (wenn auch mit stark verringerter Geschwindigkeit) und zermalmt die mächtige Nekropole von Murthal, inklusive allem, was sich innerhalb von 1.500 Kilometern Umkreis. Der massive Felsbrocken, der übrigblieb, erhielt den Namen Schwarzmond und ist heute einer der höchsten Berge der Paktwelten.

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Der Schwarzmond ist ein nahezu halbkugelförmiger Steinbrocken, durchzogen von Höhlen und Tunneln, die bis auf das Eox vor dem Kataklysmus zurückgehen. Unter dem Felsen existieren noch kleine Teile Murthals, von der Außenwelt abgeschnitten. Gerüchte besagen, dass es heute noch sarkesianische Renegaten im Schwarzmond gibt, die ein wachsames Auge auf die Knochengelehrten haben und sich auf den Tag vorbereiten, da die Untoten den Absalom-Pakt verraten.

Urabron: Dies ist eine kleine Siedlung, die weiter zurückreicht als der Bau der Lebenslinie. Sie wird von dem Knochengelehrten Quatherat Hafet regiert, einem Untoten, der mehr Maschine denn Leichnam ist. Hafet behauptet, schon seit Äonen vor dem Intervall zu existieren, und Fragen nach den fehlenden Jahrhunderten in seinem Gedächtnis wischt er beiseite. Urabron ist klein genug, dass es von einer einzigen großen Kuppel eingefasst werden kann, welche eine Hitze und Atmosphäre ähnlich der von Castrovel hält, und sie birgt ein paar tausend Gelehrte und Zauberkundige, die mit den Hafet hörigen Knochensoldaten zusammen studieren. Warum er derartige Studien zulässt oder Urabron innerhalb des Bereichs der Lebenslinie duldet, ist nicht bekannt.

ORPHYS

NB Nekropole

Bevölkerung 1.450.000 (88% Untote, 7% Androiden, 5% sonstige)

Regierungsform Oligarchie

Eigenschaften Akademisch, Technologisch fortschrittlich, Verschmutzt

Maximale Gegenstandsstufe 18

WESTLICHE HEMISPHERE

Die westliche Hemisphäre von Eox ist heißer und toxischer als die östliche. Dies liegt größtenteils an dem noch immer brodelnden Lavameer des Facinora-Beckens, aber auch an den Lavaschlotten, die zwischen der Gebirgskette des Saums und den Ewigen Grabhügeln häufiger vorkommen als irgendwo sonst auf dem Planeten. Wolken aus giftigen und radioaktiven Gasen sind auf dieser Hemisphäre ebenfalls allgegenwärtig, was das Reisen für die Lebenden äußerst gefährlich macht.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden Orte auf der westlichen Hemisphäre sind die interessantesten, umgeben von einer verheerten Landschaft.

Ewige Grabhügel: Als Eox den Paktwelten beitrug, stimmten nicht alle Knochengelehrten dieser Entscheidung zu. Obwohl die Ewige Synode und das Konklave des Flüsterns beide die Idee unterstützten, hatten viele Knochengelehrte das Gefühl, dadurch in eine geschwächte Position gezwungen zu werden. Die Einzelheiten des kurzen, heftigen Konflikts, der folgte, wurden vor den Lebenden geheim gehalten, aber es ist bekannt, dass zahllose Untote der Verliererseite in dem riesigen Feld aus Straßengräbern eingekerkert wurden, das heute als die Ewigen Grabhügel bekannt ist. Die stärksten untoten Gefangenen, darunter Geister, Nekroviten, Nachtschatten und Vampire, wurden in Stasisgrüften eingeschlossen, damit sie das Verstreichen der Zeit nicht wahrnehmen würden. Die Knochengelehrten umgaben emporgekommene Untotenherrscher mit ausgedehnten Gewölben. Jedes dieser Gewölbe enthielt niedere untote Kreaturen, die dem Herrscher in ihrer Mitte nicht untertan waren, was die Gefahr der Zusammenarbeit ausschloss.

Die herrschenden Knochengelehrten von Eox stellen sicher, dass die tiefsten der Ewigen Grabhügel nicht angetastet werden, und sie scheinen sich nicht sonderlich darum zu sorgen, wie viele Jahrhunderte vergehen, bevor die Untoten, die sich ihnen widersetzen, wieder freigelassen werden. Viele geben zu, dass die Vernichtung ihrer politischen Gegner den Verlust des unermesslichen Wissens nicht wert wäre, über das jene Untoten verfügen. Einige deuten sogar an, dass die Mächtigsten unter den Gefangenen durch keine Art der Gewalt vernichtet werden können. Aber ohne Furcht vor dem Zahn der Zeit sind die Herrscher von Eox damit zufrieden, ihre Gegner weggesperrt zu wissen, bis sich die Situation verändert, vielleicht auch erst Jahrhunderte oder Äonen in der Zukunft.



SCHEITERHAUFEN

Hallen der Lebenden: Die Hallen der Lebenden sind ein Fremdkörper auf Eox – eine unterirdische Stadt, die allein zum Nutzen ihrer lebenden Bewohner entworfen wurde. Allerdings ist sie nicht unbedingt eine Stadt, in der die meisten Leute wirklich leben wollen würden, da sie als Schauplatz für grausame Spiele und aufdringliche Reality-Shows dient, der Hauptunterhaltung auf Eox, welche in den gesamten Paktwelten ausgestrahlt werden. Viele der Übertragungen sind auf anderen Planeten geächtet, aber die Ausstrahlung kann kaum verhindert werden. Sogar die abscheulichsten Aufnahmen können leicht in Archiven in illegalen Teilen der Inosphären der meisten Paktweltstädte gefunden werden.

Auch wenn zahlreiche Gruppen gegen die Hallen der Lebenden protestieren, sind sie keine Verletzung des Absalom-Paktes, da sie ein rein lokales Phänomen sind. Darüber hinaus ist jeder Bürger – zumindest offiziell – ein freiwilliger Teilnehmer. Kinder, die innerhalb der Hallen der Lebenden geboren werden, werden in staatlich finanzierte Quartiere in Urabron gebracht. Sie dürfen nicht zurückkehren, bevor sie das Erwachsenenalter erreicht haben. Jeder kann jederzeit frei entscheiden zu gehen und erhält als Dreingabe eine einfache Fahrkarte zur Absalom-Station... wenn auch nicht viel mehr als das. Trotzdem haben der mögliche Ruhm und das Vermögen, das Teilnehmer nur in ein paar Spieljahren und Programmen erlangen können, eine lange Liste an Antragstellern hervorgebracht, die alle darauf warten, sich den Hallen anzuschließen. Diejenigen Bürger, die es schaffen, sich eine Fanbasis aus Zuschauern und Mäzenen aufzubauen, können die tödlicheren Shows häufig überspringen und stattdessen an den Live-Übertragungen ihrer täglichen Aktivitäten oder Unterhaltungswettstreiten teilnehmen, in denen sie ihr Können zeigen.

Die große Mehrzahl der Teilnehmer sind Menschen und Vesken (welche die Herausforderungen zu genießen scheinen), aber eine beachtliche Anzahl an Zwergen, Verlassenen-Elfen, Laschuntas und Ysoki beteiligt sich ebenfalls. Untote sind nicht zugelassen (allerdings arbeiten untote Kameracrews, Wachen, Serienmacher und Administratoren für bestimmte Übertragungen in der Stadt) und Androiden und Kasatha sind nur selten. Einige wenige lebende Elebrier – das vorherrschende Volk auf Eox, bevor die Katastrophe die Welt umbrachte – nehmen ebenfalls bereits seit Jahrhunderten teil. Allerdings munkelt man, dass keiner der Elebrier in den Hallen der Lebenden wirklich Überlebende jenes Volkes sind und dass alle, die das behaupten, entweder getarnte Untote oder chirurgisch veränderte Menschen sind.

Karus: Karus wurde ursprünglich über den Hallen der Lebenden errichtet und existierte jahrhundertlang als ein Ort, an dem sich die Untoten von Eox versammeln und die Ereignisse beobachten können, welche die Bewohner der Hallen zu ihrer Unterhaltung durchleben. Da dies einer der wenigen Orte war, an dem sich die Knochengelehrten in Frieden trafen, wurde es über die Jahrhunderte auch zu einem neutralen Territorium, am dem sie sich die Räte bilden und Verträge schließen konnten. Als Folge war Karus das Zentrum, an dem sich die Schlaflose Wache gründete, um die Kontrolle über Schildwacht zu beaufsichtigen, die mondgroße Verteidigungsplattform, die sogar schon uralt war, bevor der Kataklysmus Eox Jahrhunderte vor dem Intervall heimsuchte. Die Siedlung dehnte sich weit über die Hallen der Lebenden hin aus und wurde schon bald zu einem gänzlich eigenen Komplex.

Als Eox den Absalom-Pakt unterzeichnete, war einer der mächtigsten Knochengelehrten, der seine Stimme dagegen erhob, die Festrog-Königin. Sie war der Ansicht, dass die Zustimmung zu einem Abkommen mit jedweden lebenden Wesen ein Affront wider ihre untote Perfektion darstellte. Statt sich ihr zu stellen und zu versuchen, sie in die Ewigen Grabhügel zu verbannen, bot ihr die neu gegründete Ewige Synode an, ihre Würde zu retten, indem sie die Kontrolle über Karus erhielt und somit den größten Einfluss

über die Kontrolle von Schildwacht. Ob sie ihren Widerstand gegen die Synode als zum Scheitern verurteilt ansah oder ob sie wirklich besänftigt wurde, die Festrog-Königin nahm den Tribut an und herrscht nunmehr seit 250 Jahren über Karus. Sowohl wegen ihrer echten Abneigung gegenüber den Lebenden als auch als Sicherheitsmaßnahme hat die Festrog-Königin alle Lebenden innerhalb von Karus verboten und auf die Hallen der Lebenden beschränkt.

Katakombengebirge: Es ist hinreichend belegt, dass das Katakombengebirge vor dem Intervall nicht existierte. Die Gebiete, in denen sich diese eindrucksvollen und eckigen Platten aus Basalt und schwarzem Quarz nun erheben, waren einstmals eine brach liegende Ebene aus radioaktiven Tieflanden und giftigen Wolken. Es gibt keine Aufzeichnungen darüber, warum oder wie sie errichtet wurden – doch sie sind sicher nicht natürlichen Ursprungs. Das Katakombengebirge sind eine künstliche Bergkette aus Fels und seltsamen Erzen, durchdrungen von Hunderten und Tausenden von Gräbern, die meisten hinter fortschrittlichen Sicherheitssystemen und magischen Glyphen versiegelt. Frühe Expeditionen in die äußersten Gräfte ergaben, dass sie mit den Überresten zerstörter Untoter angefüllt waren, oftmals in computergesteuerte Sarkophagen eingeschlossen. Diese waren offenbar dazu entworfen, die Leichen beim ersten Anzeichen von Bewegung mit Säure oder Feuer zu übergießen. Andere Gräber waren leer und versehen mit eoxischen Runen mit der Warnung „Nekrovoren sind entkommen“, und ähnliche vage Botschaften. Eine gemeinsame Übereinkunft zwischen den mächtigsten Knochengelehrten verbietet jegliche weitere Erforschung, aber es wird stark vermutet, dass jedes Jahr zahlreiche geheime Expeditionen durchgeführt werden.

Der Scheiterhaufen: Der Scheiterhaufen ist die einzige Siedlung innerhalb des Facinora-Beckens, einem gewaltigen Meer aus Lava, das auf den Kataklysmus zurückgeht. Er ist ein enormer Turm, der über anderthalb Kilometer aus der Lava in die Höhe ragt. Der Scheiterhaufen ist eine Arkologie – ein selbstversorgendes Gebäude, das eine gesamte Stadt beherbergt. Er ist eine der wichtigsten Energiequellen auf Eox, indem er die Hitze der ewig wirbelnden Lava nutzt, um Abfallmaterialien des gesamten Planeten einzuäschern (Legenden zufolge sind darunter auch die Körper der Untoten, welche die Knochengelehrten nicht wiedersehen möchten). Dies erzeugt einen riesigen Flammentornado, der Hunderte von Turbinen antreibt, bevor er in den eoxischen Himmel ausgestoßen wird wie eine ewige Flammensäule. Der Scheiterhaufen wird von Kalantrodoch dem Unverbrannten beherrscht, einem Nekroviten von weniger als hundert Jahren, der sich fast ausschließlich mit technologischem statt mit magischem Fortschritt beschäftigt. Kalantrodoch empfängt nur selten Besucher oder Touristen innerhalb der Mauern des Scheiterhaufens, außer jene, die seine gemeinhin bekannte Neugierde erregen, was Technologie von vor dem Intervall angeht.

Thanox: Als eine der Dutzenden von mittelgroßen Nekropolen, wie sie sich über Eox verteilen, wird auch Thanox von einem Knochengelehrten beherrscht, der nur als der Seelenlose bezeichnet wird. In den ersten Minuten nach dem Intervall führte der Seelenlose einen entscheidenden Schlag und beanspruchte die Stadt von ihrem vorigen Herrscher für sich. Derartige Konflikte unter Knochengelehrten sind nicht sonderlich bemerkenswert, aber der Seelenlose war der erste Untote, der den Rang des Knochengelehrten annahm, ohne eine Art Leichnam oder Nekrovit zu sein. Stattdessen ist er eine schattenhafte Erscheinung mit hellgrünen Schaltkreismustern, die seine Augen bilden und über seine Schultern und Arme verlaufen. Der Seelenlose spielte seine Feinde mit politischen Manövern erfolgreich gegeneinander aus, bis seine starke Unterstützung für die Unterzeichnung des Absalom-Paktes durch Eox seinen Platz in der herrschenden Klasse zementierte.

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

NEKROTRANSPLANTATE

Nekrotransplantate sind Aufwertungen, die untote Organe und nekromantische Rituale anstelle von Technologie nutzen. Sie wurden auf Eox erfunden und sind am einfachsten in Orphys und an der Nekroschmiede innerhalb der Lebenslinie auf Eox erhältlich. Die meisten Paktwelten ächten die Herstellung und Nutzung von Nekrotransplantaten (wenn auch nicht ihren Besitz), aber sie finden sich trotzdem in einigen weniger seriösen Aufwertungskliniken in Hinterhöfen.

Nekrotransplantate folgen den vorhandenen Regeln für Aufwertungen (siehe *Starfinder-Grundregelwerk*, S. 208), aber sie nutzen andere Komponenten als Biotechnologie und Kybernetik. Jede biotechnologische oder kybernetische Aufwertung kann als Nekrotransplantat hergestellt und installiert werden, und das zu 90% des normalen Preises der Aufwertung. Wird dies jedoch getan, erhält der Empfänger die Unterart Nekrotransplantat (siehe unten). Nekrotransplantate haben dieselben Einschränkungen hinsichtlich Körperbereichen wie alle anderen Aufwertungen auch.

Bei knapper Kasse sind einige Knochengelehrten und Unternehmen auf Eox bereit, die Kosten für Anreise nach Eox und der Aufwertung zu anzuschreiben, sofern der Klient eine Leichenpachterklärung unterzeichnet. Nekrotransplantatversionen von herkömmlichen Gliedmaßenprothesen (siehe *Starfinder-Grundregelwerk*, S. 210) sowie Nekrotransplantate für Augen, Ohren oder Zungen (die dieselben Mechaniken verwenden wie Gliedmaßenprothesen, aber als Sinnesorgane dienen) können ohne Vorkasse implantiert werden. Allerdings besagt die Leichenpachterklärung, dass wenn der Empfänger stirbt, bevor er alle mit der Anreise und der Aufwertung verbundenen Kosten abbezahlt hat, sein Körper in den Besitz der eoxischen Gruppe, die ihn gepachtet hat, übergeht. Diese wiederum verwendet ihn, um daraus untote Diener oder weitere Nekrotransplantate herzustellen. Fortschrittlichere Nekrotransplantate sind normalerweise nicht ohne vollständige Vorkasse erhältlich. Kunden wird allerdings wahrscheinlich trotzdem die Übernahme der Reisekosten innerhalb der Paktwelten angeboten.

UNTERART NEKROTRANSPLANTAT

Der Anschluss auch nur eines einzigen Nekrotransplantat an einen lebenden Körper sorgt dafür, dass eine Kreatur die Unterart Nekrotransplantat erhält. Fähigkeiten, Gegenstände und Zauber, die Untote entdecken oder identifizieren, offenbaren auch Nekrotransplantate (wobei sie nur die Aufwertung als untot identifizieren, nicht die ganze Empfängerkreatur).

Kreaturen mit dieser Unterart erleiden auch Schaden durch Zauber, die Untote verletzen, und können auch anderen für Untote spezifischen Effekte anfällig sein. Für Zauber oder Fähigkeiten, die andere Effekte haben als Schaden anzurichten, und die normalerweise eine solche Kreatur nicht betreffen würden, sich aber sehr wohl auf Untote auswirken, kann die Kreatur als Ziel gewählt werden, erhält aber einen Bonus auf ihre RK und ihren Rettungswurf gegen den Effekt, und zwar in Höhe von 4 – der Anzahl an Nekrotransplantaten, die sie besitzt (bis zu einem Minimum von +0).

EINZIGARTIGE NEKRO-TRANSPLANTAT-AUFWERTUNGEN

Neben den Nekrotransplantatvarianten von typischer Biotechnologie und Kybernetik gibt es viele einzigartige Nekrotransplantate, die nur mittels Nekromantie hergestellt werden können. Solche Nekrotransplantate können fünf möglichen Modellen angehören (Mk. 1 bis Mk. 5) und variieren entsprechend im Preis, wie unten beschrieben.

MODELL	STUFE	PREIS
Mk. 1	1	200
Mk. 2	6	4.000
Mk. 3	12	30.000
Mk. 4	18	350.000
Mk. 5	20	775.000

BESCHREIBUNGEN VON NEKROTRANSPLANTATEN

Die im Folgenden aufgeführten Aufwertungen sind nur in Form von Nekrotransplantaten erhältlich. Falls der Effekt eines Nekrotransplantats einen Rettungswurf erfordert, entspricht der SG 10 + der halben Gegenstandsstufe des Nekrotransplantats + dem Schlüsselattributsmodifikator des Empfängers.

GEISTERFUNKEN

SYSTEM
Augen

Geisterfunken ersetzen die Augen des Empfängers durch glühende Kugeln aus feurig rotem Licht, die glimmen und dünne Spuren aus weißem Rauch verursachen. Geisterfunken erlauben dem Empfänger, all seine natürlichen Sichteigenschaften beizubehalten, aber sie können seine Sicht auch für eine Anzahl Minuten pro Tag in Höhe der Modellnummer des Nekrotransplantats verbessern. Sie können mit einer Schnellen Aktion aktiviert werden oder als Reaktion, wann immer der Empfänger einen Wurf für Wahrnehmung ablegt. Sie können als Schnelle Aktion deaktiviert werden. Die Wirkungsdauer der Geisterfunken muss nicht auf einmal genutzt werden, aber sie muss in Zeitabschnitten von jeweils 1 Minute verwendet werden.

Die durch die Geisterfunken verliehene Sicht variiert je nach Modell, wie im Folgenden erklärt. Höherstufige Modelle können genutzt werden, um die Sichtoptionen niedrigerstufiger Versionen zu verleihen, aber es kann immer nur ein Vorteil gleichzeitig genutzt werden. Mk. 1 Geisterfunken verleihen Dämmerlicht. Mk. 2 Geisterfunken verleihen Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Mk. 3 Geisterfunken die Allgemeine Kreaturenregel Im Dunkeln sehen (die dem Empfänger ermöglicht, in jeder Art von Dunkelheit zu sehen, einschließlich magischer Dunkelheit; siehe Seite 154 des *Starfinder-Alien-Archivs*). Mk. 4 Geisterfunken verleihen die Fähigkeit, unsichtbare Kreaturen und Objekte zu sehen (wie der Zauber *Unsichtbares sehen*). Mk. 5 Geisterfunken erlauben dem Empfänger, sowohl in die Ätherebene als auch die Schattenebene zu sehen.

GHULDRÜSEN

SYSTEM
Haut

Ghuldrüsen sind eine Reihe von hunderten winzigen, toten Schweißdrüsen, die überall in der Haut des Empfängers eingesetzt werden. Die Drüsen ziehen Energie aus Körper und Verstand des Empfängers und nutzen sie, um einen betäubenden oder lähmenden Effekt zu verursachen. Der Empfänger kann eine Anzahl Male pro Tag in Höhe der Modellnummer des Nekrotransplantats als Standard-Aktion die Drüsen aktivieren und versuchen, einen Gegner zu berühren (dies erfordert einen erfolgreichen Angriffswurf gegen die KRK des Ziels). Das Ziel muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen, andernfalls erleidet es für 1W4 Runden den Zustand Wankend (für Ghuldrüsen mit Mk. 1 bis Mk. 3) bzw. Betäubt (für Ghuldrüsen mit Mk. 4 und Mk. 5).

GRABESWIND

SYSTEM
Lungen

MODELL	KRANKHEIT
Mk. 1	Schmutzfieler
Mk. 2	Fieberwahn
Mk. 3	Teufelszuckungen
Mk. 4	Dämonenfieber
Mk. 5	Mumienfäule

Ein Grabeswind-Nekrotransplantat ersetzt die Lungen des Empfängers durch schwarze, untote Lungen, die weiterhin Luft aufnehmen und Blut mit Sauerstoff versorgen, aber ebenso ein krankhaftes Miasma ausatmen können. Eine Anzahl Male pro Tag in Höhe der Modellnummer des Nekrotransplantats, kann der Empfänger als Standard-Aktion eine angrenzende Kreatur einer nekromantischen Krankheit aussetzen. Die verursachte Krankheit hängt vom Modell des Grabeswindes ab, wie in der Tabelle oben angegeben.

Diese nekromantischen Krankheiten verhalten sich wie die normalen Krankheiten desselben Namens (siehe Seite 419 des *Starfinder-Grundregelwerkes*) mit folgenden Ausnahmen. Der Rettungswurf-SG wird gemäß Nekrotransplantat und seinem Empfänger ermittelt. Keine Wunde oder tatsächlicher Lufttransfer ist nötig, damit sich die Krankheit auf das Ziel auswirkt. Sogar jemand in Rüstung mit aktiven Umweltschutzsiegeln kann ihr ausgesetzt sein. Eine Kreatur, die mit einer solchen Krankheit infiziert wird, ist kein Träger und kann sie daher nicht auf weitere Opfer übertragen. Kreaturen, die gegen Todeseffekte immun sind, sind gegen diese Krankheiten immun, und jede Art von Bonus, die den eine Kreatur auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte besitzt, gelten auch für Rettungswürfe gegen diese Krankheiten (allerdings gelten die Krankheiten hinsichtlich anderer Zwecke nicht als Todeseffekte wie etwa bei *Tote erwecken*).

KNOCHENKLINGE

SYSTEM
Arm

SCHADEN			
MODELL	STANDARD	SCHWER	KRITISCH
Mk. 1	1W4 H	2W4 H	Wankend
Mk. 2	1W8 H	2W8 H	Wankend
Mk. 3	2W8 H	4W8 H	Betäubt
Mk. 4	5W8 H	7W8 H	Betäubt
Mk. 5	5W10 H	7W10 H	Betäubt

Knochenklingen sind Waffen, die in untote Arme eingearbeitet und dann an ihrem Empfänger angebracht werden. Die Klinge kann in die Gliedmaße eingezogen (und ist dann ohne sorgfältige Untersuchung, Scannen, Zauber oder ähnliche Fähigkeit unmöglich zu entdecken) oder im Kampf aus dem Handgelenk ausgefahren werden. Eine Knochenklinge aus- oder einzufahren ist eine Schnelle Aktion. Der Empfänger kann die Hand des jeweiligen Arms nicht nutzen, um etwas zu halten oder für feine Tätigkeiten verwenden, solange die Klinge ausgefahren ist. Eine Knochenklinge kann nicht entworfen, wohl aber zerschmettert werden. Wenn der Empfänger einer Knochenklinge TP zurück-erhält (ob durch Erste Hilfe, Magie oder natürliche Heilung), erhält die Klinge dieselbe Menge an Trefferpunkten zurück. Wird sie zerstört, wächst die Knochenklinge binnen 24 Stunden nach.

Standard-Knochenklingen sind einhändige einfache Nahkampfwaffen mit der Besonderen Waffeneigenschaft Agent. Es ist möglich, sich eine komplexere schwere Knochenklinge einsetzen zu lassen, was die Knochenklinge in eine einhändige fortschrittliche Nahkampfwaffe verändert. Solche schweren Knochenklingen sind keine Agentenwaffen, verursachen aber höheren Schaden (siehe Tabelle oben). Es gibt keinen Preisunterschied zwischen Standard- und Schweren Knochenklingen, aber die Entscheidung zwischen ihnen muss getroffen werden, sobald die Knochenklinge eingesetzt wird, und kann dann nicht mehr verändert werden.

SCHATTENNERVEN

SYSTEM
Wirbelsäule

Schattennerven sind lange Stränge aus teilweise körperlosen untoten Nervenfasern, die starke Verbindungen zur Schattenebene besitzen. Schattennerven ermöglichen dem Empfänger auf einem Pfad zu wandeln, der teilweise auf der Materiellen Ebene und teilweise auf der Schattenebene existiert. Eine Anzahl Male pro Tag in Höhe der Modellnummer, kann der Empfänger einen Vorsichtigen Schritt über 3 m statt der üblichen 1,50 m ausführen (siehe Seite 247 des *Starfinder-Grundregelwerkes*), sofern sich der nicht in einem Bereich mit hellem Licht befindet.

SCHWARZES HERZ

SYSTEM
Herz oder Lunge

Trotz ihres Namens kann die Aufwertung Schwarzes Herz jedes größere Kreislauforgan erweitern, das der Lebenserhaltung einer lebenden Kreatur dient, wird aber am häufigsten als Zusatz zu einem Herz verwendet. Ein Schwarzes Herz ist ein Stück nekromantisch angereicherten, untoten Fleisches, das jedes Organ, an das es angeschlossen wird, tiefschwarz verfärbt.

Eine Kreatur mit einem Schwarzen Herz erhält die Vorteile des Schutzes vor Umwelteinflüssen einer Rüstung (siehe Seite 196 des *Starfinder-Grundregelwerkes*), welche einer Anzahl an Tagen in Höhe der doppelten Gegenstandstufe des Nekrotransplantats entspricht. Ein Schwarzes Herz lädt für jede Stunde, die diese Fähigkeit nicht verwendet wird um automatisch 1 Stunde dieser Dauer auf (bis zu ihrem normalen Maximum). Zusätzlich erhält der Empfänger einen Verbesserungsbonus auf Rettungswürfe gegen Betäubungseffekte, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, Krankheiten, Schlafeffekte und Todeseffekte in Höhe der Modellnummer, außer der Effekt besagt ausdrücklich, dass er gegen Untote wirkt.

VAMPIRSTIMME

SYSTEM
Kehle

Ein Vampirstimmen-Nekrotransplantat verbindet sich mit den Stimmbändern des Empfängers und verleiht ihm einen übernatürlich bedrohlichen Klang. Auch wenn die meisten Empfänger von Vampirstimmen davon überzeugt sind, dass ihr Nekrotransplantat von einer Vampirbrut stammt, versprechen die Hersteller dieser untoten Aufwertungen niemals derart erhabene Ursprünge.

Eine Vampirstimme verleiht einen Verbesserungsbonus auf Würfe für Einschüchtern in Höhe der Modellnummer des Nekrotransplantats. Der Empfänger kann Einschüchtern ebenfalls zum Schikanieren eines Gegners nutzen, der nicht dieselbe Sprache spricht. Ist der Versuch erfolgreich, kann zusammen mit der Schikane eine einfache Anweisung vermittelt werden (wie etwa „Geh weg“ oder „Tu ihm nichts“). Besonders spezifische oder komplexe Anweisungen können allerdings nicht gemacht werden, ohne dieselbe Sprache zu sprechen. Sobald die Kreatur einmal zum Ziel eines Schikanieren-Versuchs durch einen Empfänger mit Vampirstimme war, kann sie von demselben Empfänger für 24 Stunde nicht ein weiteres Mal als Ziel dieser Fähigkeit gewählt werden.

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



DIE LEICHENFLOTTE

Die passend benannte Leichenflotte setzt sich aus abtrünnigen Untoten zusammen, die sich von Eox' Marine lossagten, als ihr Heimatplanet den Absalom-Pakt unterzeichnete. Als Widerstand gegen die Zusammenarbeit mit den minderwertigen Planeten flohen die ersten Deserteure bis in die Randgebiete des Sonnensystems. In den Tiefen des Alls formierte sich die neu gegründete Leichenflotte und schwor, sich der Einheit der Paktwelten und ihren ehemaligen Gegnern im Veskarium sowie allen anderen lebenden Bedrohungen entgegenzustellen. Viele Mitglieder der Leichenflotte (außer jenen Untoten, die erst kürzlich als Teil der fortlaufenden Operationen der Flotte belebt wurden) sehen sich selbst als von dem fast spirituell heiligen Boden von Eox verbannt.

GESCHICHTE

Der historische Absalom-Pakt wurde 5 Jahre nach der Schlacht von Aledra unterzeichnet, der ersten bedeutenden Auseinandersetzung zwischen den Streitkräften des Golarion-Systems und dem Veskarium. Nicht alle Bewohner der zeichnenden Welten waren mit der Übereinkunft einver-

standen, allen voran erfahrene Militärkommandeure von Eox' immer weiter ausgebauten Raumflotte. Anders als die Flotten vieler anderer Welten des Golarion-Systems hatte sich die Eoxische Raumflotte gegen das feindselige Veskarium behaupten können. Zu sehen, wie ihre Siege von den „quäkenden Säuglingen“ anderer Welten beschmutzt wurden, empörte viele eoxische Admirale und Kommodoren und führte zu ihrem plötzlichen Treuebruch.

Wie es der Leichenflotte gelang, mobilzumachen und der Aufmerksamkeit der gerade entstehenden Wächter zu entgehen, ist ein Geheimnis, das im Chaos rund um die Unterzeichnung des Absalom-Paktes unterging. Weniger gutgläubige Mitglieder der Paktwelten vermuten, dass die Leichenflotte inoffiziell von mehreren der herrschenden Knochengelehrten von Eox Befugnisse erhielt, insbesondere jenen, die weiterhin skeptisch waren, ob die Paktwelten überhaupt über die Vesken würden triumphieren können. Diese Theorie deutet an, dass die Leichenflotte ausreichend Material und politischen Rückhalt erhielt, um das System zu verlassen und in den tiefen Raum zu reisen. Dort würde sie die Folgen weiterer Feindseligkeiten zwischen den Paktwelten und dem

Veskarium abwarten. Sollten die Bemühungen des Paktes scheitern, dann würden die Eoxier weiterhin eine beträchtliche Reserve an Schiffen hinzuziehen können, um ihre Welt zu verteidigen – und das ohne all ihre Aktivposten bei der Verteidigung anderer Planeten zu riskieren.

Die Knochengelehrten behaupten bis zum heutigen Tage, dass die legale Führungsriege die Leichenflotte nie unterstützt hat. Die ersten Sichtungen der untoten Armada in der Zeit seit dem Absalom-Pakt ereigneten sich während der stürmischen Zeit der Sternentraubseuche. Umfangreich modifizierte Schiffe von eindeutig eoxischer Herkunft überfielen Dutzende seuchengeplagte Trägerschiffe und Großraumtransporter. Die Wächter untersuchten die wenigen zusammenhängenden Berichte über Sichtungen der Leichenflotte, die sie erhielten, aber sie konnten die abtrünnige untote Flotte nie in ein Gefecht verwickeln. In der Zwischenzeit erntete die Leichenflotte Tausende an kranken Personen, denen sie die Rettung durch das Unleben als Gegenleistung für Frondienste anboten. Über 2 Jahrzehnte hinweg schwoll die Zahl der Leichenflotte aufgrund der siechen Lebenden hin, die sich ihre Rettung vor dem Tod herbeisehten.

In den folgenden Jahrhunderten entdeckten Reisende Anlagen der Leichenflotte überall im Nahen Weltall und in der Weite. Diese Entdecker, insbesondere Angehörige der Gesellschaft der Sternenkundschafter, berichteten häufig von verlassenen Bauwerken von eoxischer Bauweise auf Planeten, die von den Paktwelten zuvor noch nicht entdeckt waren. Alle Spuren an nützlichen Informationen hinsichtlich der Leichenflotte waren bereits von diesen entdeckten Gebäuden entfernt worden, als die Flotte lange zuvor von dort weitergezogen war. Die berühmte Sternenkundschafterin Historia-4 trug einen umfangreichen Datensatz für die *Chroniken der Sternenkundschafter* zusammen, in dem sie die Unterschiede zu üblichen eoxischen Baumethoden beschrieb, basierend auf der Datierung der Bauwerke – je älter das Bauwerk, desto ähnlicher war es bekannten eoxischen Standards, während neuere Gebäude zuvor unbekannte Gestaltungsmittel verwendeten.

Ob die Vermutungen hinsichtlich der wahren Loyalität der Leichenflotte den eoxischen Knochengelehrten gegenüber der Wahrheit entsprachen, ist jetzt unwichtig. Das Erscheinen des Schwarms bot der abtrünnigen Flotte eine letzte Gelegenheit zur Verteidigung ihrer ehemaligen Heimatwelt in die Paktwelten zurückzukehren. Stattdessen hält sich die Leichenflotte weiterhin in einem wohlbedachten Abstand zum vorrückenden Schwarm und begnügt sich damit, Streitkräfte der Paktwelten und des Veskariums zu überfallen. Wie genau die Beteiligung der Leichenflotte im weiteren Verlauf des Krieges gegen den Schwarm aussehen wird, ist wie die meisten ihrer Aktionen ein Geheimnis.

AUFBAU UND RÄNGE

Als die ersten Admirale und Kapitäne die Eoxische Marine verließen, um die Leichenflotte zu gründen, nahmen sie ihre militärische Ordnung und Ränge mit. In den folgenden Jahrhunderten stabilisierte sich die Struktur der Leichenflotte und nahm eine eigenständige Militärhierarchie ein – ein Spiegelbild der Marine, aus der sie entstand. An der Spitze dieser Organisation steht der Unsterbliche Admiral, der Aufseher über alle Operationen der Leichenflotte. Zwar wird er ausführlich von verschiedenen unterstützenden Admiralen beraten, aber der Unsterbliche Admiral allein koordiniert die einzelnen Einsatzgruppen der Leichenflotte.

Der Unsterbliche Admiral und seine Befehle werden von den zahlreichen Admiralen der Leichenflotte unterstützt. Jeder Admiral ist für eine Einsatzgruppe aus mehreren Dutzend Raumschiffen verantwortlich. Die Admirale besitzen mit den ihnen zugewiesenen Einsatzgruppen relative Autonomie und jeder befehligt seine jeweiligen Armaden bei der Erfüllung von Zielen, die vom Unsterblichen Admiral vorgegeben werden. Um das langfristige Überleben der Leichenflotte zu gewährleisten, operiert selten mehr als ein Admiral zugleich im selben System, und die Flotten der Einsatzgruppen operieren unabhängig voneinander, damit nicht gegnerische Streitkräfte die gesamte Leichenflotte in einer einzelnen Auseinandersetzung festnageln können. Außenstehende könnten dadurch fälschlicherweise annehmen, dass die Leichenflotte in kleinen Gruppen operiert; in Wahrheit aber ist schon eine einzelne Einsatzgruppe so groß wie ganze Verteidigungsflotten von Paktweltorganisationen.

Konteradmirale und Kommodoren befehligen Flotten aus vier bis acht Schiffen. Diese separaten Armaden werden auf Langzeitmissionen von ihrer ursprünglichen Einsatzgruppe ausgesendet. Der Rang des Konteradmirals wird Mitgliedern der Leichenflotte verliehen, die für lange Zeit von ihrer übergeordneten Einsatzgruppe getrennt sind. Solche kleinen Flotten operieren mitunter jahrzehntelang außerhalb des Rahmens ihrer Mituntoten. Im Gegensatz dazu haben Kommodoren das direkte Kommando über vergleichbar große Teile einer Einsatzgruppe, aber diese Flotten werden für Einsätze verwendet, die nicht länger dauern als 1 oder 2 Monate. Während ihrer Zeit innerhalb der Einsatzgruppe verwalten Kommodoren ansonsten die Befehle, die ihnen in Flottenmanövern zugeteilt werden.

Den Kapitänen fällt es zu, die einzelnen Schiffe der Leichenflotte zu führen. Jedem dieser Kapitäne assistiert ein Kommandant, der sich auf die Motivation der Besatzung des Schiffes konzentriert, entweder durch Furcht oder indem er starke Loyalität fördert. Admirale stellen Paare aus Kapitän und Kommandant aus Personen mit unterschiedlicher Einstellung zusammen, da die Balance in Kampfsituationen oft eine geeignete Mischung aus Vorsicht und Grausamkeit sicherstellt. Unterhalb des Ranges des Kommandanten liegen die Kapitänleutnante, welche einzelne Operationen verwalten. Auf Schlachtschiffen der Leichenflotte füllen Kapitänleutnante üblicherweise alle Besatzungsrollen außer der des Kapitäns aus (also Ingenieur, Bordschütze, Pilot und Wissenschaftsoffizier) und befehligen Schichten aus Matrosen, welche die vielen komplizierten Aufgaben erfüllen, die für den Betrieb solch großer Schiffe nötig sind.

Leutnante und Fähnriche sind die niedrigsten Ränge innerhalb der Leichenflotte. Fähnriche erfüllen eine Vielzahl an Rollen und dienen als Reserve und Lehrlinge unter ihren vorgesetzten Offizieren. Leutnante bekleiden Schlüsselpositionen innerhalb der Marinestreitkräfte der Leichenflotte, dienen aber auch als Bodenspezialisten. Die meisten Offiziere der Leichenflotte, die außerhalb eines Raumschiffes operieren, sind entweder Leutnante oder Konvertierte – die angeworbenen Teile der Leichenflotte. Aspiranten Urgathoas, ausgebildete Meuchelagenten und Soldaten, die reichlich mit Nekrotech Waffen und -rüstungen ausgestattet wurden, sind die zahlreichsten Bodenspezialisten der Leichenflotte. Einige Leutnante entscheiden sich zu einem Dienst außerhalb eines Raumschiffes und konzentrieren ihre Bemühungen stattdessen auf Oberflächenoperationen. Solche Offiziere werden nur sehr selten mit Beförderungen in den Rang eines Kommandanten belohnt und nur wenige Ausgewählte steigen jemals in den Rang eines Kapitäns auf.

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

Die
Leichen-
flotte

Alien-
archiv

Kodex der
Welten

Die Konvertierten sind die geistlosen oder so gut wie geistlosen Untoten, die im Zuge der brutalen nekromantischen Taktiken der Leichenflotte entstehen. Wenn ein Leichenflottenkapitän eine Enteraktion für nötig erachtet, fluten Horden aus Skeletten und Zombies das feindliche Raumschiff. Diese Enterer kämpfen in schrecklichen Nahkämpfen, oft unterstützt von Ghul-Fähnrichen mit nekrotechnologischen Schusswaffen. Manchmal reicht das Gemetzel aus, um die erschlagenen Seelen in Untote zu verwandeln, aber meistens erfordert diese Verwandlung mächtige Aspiranten, welche *Tote beleben* auf die Gefallenen wirken. Die meisten Schiffe führen keine solchen Aspiranten mit sich, daher werden die rentabelsten Toten zu einer Basis oder einem Kommandoschiff zurück verfrachtet, wo derartige Zauberkundige häufiger sind.

ZIELE

Der Unsterbliche Admiral legt die großen Vorhaben der Leichenflotte fest. Jede Einsatzgruppe wird eingesetzt, um ein bestimmtes Projekt zu überwachen. Die erste große Mission war es, überall im Nahen Weltall und in der Weite eine Reihe von versteckten Anlagen und Außenposten zu errichten. Diese geheimen Stellungen bergen Fabriken und Werften der Leichenflotte, von denen jede ein nekrotechnologisches Meisterwerk ist, das jahrzehntelange Bauzeit erfordert hat. Ein Beispiel für eine solche Anlage findet sich im Kodex der Welten auf Seite 61. Für jede fertiggestellte Munitionsfabrik oder Schiffswerft beschmutzen dutzende aufgegebene Leichenflottenstützpunkte die Sterne. Derartige Einrichtungen sind Markierungen der fortschreitenden Entwicklung der Leichenflotte, und jede vergessene Anlage wurde ausgeschlachtet, um neuere und effizientere Produktionsstätten an anderen Orten zu schmieden.

Bis heute trachtet die Leichenflotte danach, einen steten Zustrom an konvertierten Truppen und Raumschiffsoffizieren aufrecht zu erhalten. Die Flotte hätte ihre aktuelle Größe niemals erreichen können, hätte es nicht die reichlichen Humanoidenernten während der Sternentäube gegeben. In den folgenden Jahren entsandten Einsatzgruppen der Leichenflotten Kommodoren als Anführer kleiner Flotten, die Lebewesen von den Paktwelten und der angrenzenden Galaxis ernten sollten. Grund ist, dass der anhaltende Konflikt zwischen der Leichenflotte und den Wächtern und den Rittern Golarions dafür sorgt, dass die Untoten einen ständigen Nachschub an Soldaten brauchen, um ihre Offensivkräfte aufrecht erhalten zu können.

Abgesehen vom Bedarf der Leichenflotte an Produktionsanlagen und ihrer morbiden Rekrutierungsmethoden hat die Flotte ein vorrangiges Ziel: die Einheit der Paktwelten zu erschüttern. Ihre Mitglieder glauben, dass sie, wenn sie den Absalom-Pakt zunichte machen können, ihrer Heimatwelt Eox wieder zu altem Ruhm verhelfen können. Um diese monumentale Aufgabe zu erfüllen, trachtet die Leichenflotte danach, eine Armada von solcher Größe auszuheben, dass sie sich mit allen vereinten Flotten der Paktwelten messen kann. Zwar könnte eine solche Leistung Jahrhunderte des Bauens und Leichenerntens erfordern, aber einige Einsatzflotten erhalten Missionen, um diese Unternehmung zu beschleunigen. Sie operieren unter der Aufsicht von Admiralen, um verborgene Magie oder Technologie zu finden, mit deren Hilfe sie entweder die Streitkräfte der Paktwelten vernichten oder sie der Herrschaft von Eox unterwerfen können.

WICHTIGE MITGLIEDER

Tausende von untoten Agenten dienen in der Leichenflotte als Offiziere oder konvertierte Mitglieder. Im Folgenden werden einige der wichtigsten und einflussreichsten Angehörige beschrieben.

Admiralin Morbari Coranith (NB weibliche elebrische Grulaspirantin): Die Anbetung Urgathoas ist eines der vielen verbindenden Elemente zwischen Offizieren der Leichenflotte und den Bewohnern von Eox. Coranith erhielt den makabren Segen der Fahlen Fürstin in den frühesten Stadien ihres Unlebens. Sie leitet ihre Einsatzgruppe in einer anhaltenden Suche nach Artefakten von religiösem und spirituellem Wert, überzeugt davon, dass sie eine Macht enthalten, welche der Leichenflotte den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen die Paktwelten verleihen könnte. Die Schiffe ihrer Flotte sind voller Anhänger Urgathoas, jeder von ihnen dazu in der Lage, mächtige Zauber zu entfesseln, um Eindringlingen zu schaden und die Untoten zu reparieren. Morbari führt ihre Operationen von der *Dunkles Reliquiar* aus, einem einzigartigen Trägerschiff voller Nekrojäger (siehe Seite 50).

Admiralin Vurannka (NB weibliche elebrische Knochen-soldat-Technomagierin): Auch wenn Vurannka nie die erhabene Position einer Knochengelehrten erreichte, war sie in der elebrischen Politik dennoch sehr einflussreich, bevor sie fortging und sich der Leichenflotte anschloss. Mit sich brachte sie mehrere eoxische Schiffe und Truppen und wurde mit der Stellung eines Admirals belohnt, auch wenn sie nicht allzu viel für den Kampf übrighat. Von der Brücke des Großraumfrachters *Seelenfresser* organisiert Vurannka einen Großteil der Operationen der Leichenflotte. Ihr obliegt die Entscheidung, wann Produktionsanlagen gebaut oder aufgegeben werden und wo die besten Standorte für diese Strukturen liegen, die zugleich das metaphorische Lebensblut der untoten Flotte darstellen.

Kapitänin Inu-Szar (NB weibliche elebrische Knochen-soldat-Gesandte): Als Kapitän der *Knochenzweig*, einem Leichenflottenkreuzer, ist Inu-Szar eine der wenigen Diplomaten in der Flotte. Ihr Schiff kann lebende Kreaturen beherbergen – eine Seltenheit unter den Schiffen der Leichenflotte. Inu-Szar ist eine rücksichtslose Verhandlungspartnerin, die ihre Kräfte auf die Ausdehnung des Einflussbereichs der Leichenflotte bis in die tiefsten Bereiche der Weite konzentriert. Sie ist auf vorübergehende Allianzen mit Spezies spezialisiert, die Aktivposten oder Technologie besitzen, welche für die Leichenflotte von Wert sind. Ihre Verhandlungen haben zu Übereinkünften und Bündnissen mit mehreren Völkern und Imperien geführt, die dem untoten Wesen der Leichenflotte ansonsten zwiespältig gegenüberstehen.

Kapitän Kovlov Amalan (RB männlicher veskischer Leichen-volk-Mechaniker): Kovlov Amalan war ein erfahrener Kämpfer innerhalb der Streitkräfte des Veskariums und berüchtigt dafür, seine Schlachten zu Ende zu schlagen, auch wenn er schwere Verwundungen erlitt. Sein Glück verließ ihn in der Schlacht von Aledra, als sein Trupp sich gegen eine Flut von eoxischen Soldaten stemmte. Als sich Amalan als intelligenter Zombie wieder aus dem Tode erhob, wurde er von Eox rekrutiert, um gegen seine einstmaligen Kameraden zu kämpfen. Nach wie vor kampfeslustig willigte er ein und war einer derer, die desertierten, als der Absalom-Pakt unterzeichnet wurde. Nun dient Amalan auf der *Letzter Atemzug*, einem Leichensammlerschiff. Die *Letzter Atemzug* streunt durch die Galaxis und durchstöbert die Raumwege nach vergessenen Schlachtfeldern, verlorenen Kolonien und havarierten Raumschiffen ab,

um die Überreste der einstmals lebendigen Kreaturen einzusammeln, die andernfalls zu Staub zerfallen würden. Solche Leichen werden entweder von den Nekromanten der Leichenflotte animiert oder dienen als Mahlgut für die eigenen Nekrotransplantatfabriken der untoten Raumflotte.

Kapitän Xorketh (CB androidischer Vampirsoldat): Xorketh war einst ein Mitglied der Androiden-Abolitionistenfront, die außerhalb der Diaspora operierte. Eine zufällige Begegnung mit einem Infiltrator der Leichenflotte beendete sein Leben und führte letztendlich dazu, dass der Androide als Untote mit einem Durst nach Blut wiederbelebt wurde. Da es kaum eine Wahl hatte, suchte Xorketh die Leichenflotte auf und trat ihr als Offizier bei, um seine neue Abhängigkeit zu stillen. Mit Hilfe seiner Sklaventreibertaktiken und -gegentaktiken wurde Xorketh bald zu einem der fähigsten Agenten der Leichenflotte, wenn es um die Ernte neuer Untoter für die Reihen der Konvertierten geht. Seitdem ist es in den Rang eines Kapitäns aufgestiegen und kommandiert das Schlachtschiff *Mühle der Sterblichkeit*, eine groteske Abart des eoxischen Thaumatech-Omenbringer-Chassis (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 307), das auf bösartige Enter- und Leichenerntoperationen überall in der Galaxis spezialisiert ist.

Leutnant Ravitius (NB männlicher Todesalb-Agent): Fast jede Art von Untoten hat einen Platz in der Leichenflotte, auch wenn die wenigen körperlosen Untoten Schwierigkeiten damit haben, bei der physischen Bedienung eines Raumschiffes zu helfen. Ravitius' lebendige Persönlichkeit ist in den Tiefen der Zeit verloren gegangen. Er handelt auf direkten Befehl der Admirale der Leichenflotte und wird von Kommando zu Kommando weitergereicht, je nachdem, wo seine speziellen Fähigkeiten benötigt werden. Ravitius nutzt seine körperlose Gestalt, um feindliche Raumschiffe zu entern, wo er sich auf die Sabotage von Antriebssystemen und Schilden spezialisiert. Gegen größere feindliche Ziele führt er einen Trupp anderer körperloser Agenten der Leichenflotte an, um den Erfolg seiner Störaktionen sicherzustellen. Nur wenige Seelen können Ruhe bewahren, wenn sie sich einer Armada der Leichenflotte und einfallenden geisterhaften Saboteuren gegenübersehen.

Die Immerwährende Masse (NB okkultes Zombie-Omah): Omah (*Starfinder-Alien-Archiv*, S. 88), auch bekannt als Weltraumwale, sind riesenhafte Wesen, die in der unendlichen, tiefschwarzen Weite des Alls leben und umherreisen. Die Leichenflotte hatte das Glück, in den vergangenen Jahren einer solchen Kreatur zu begegnen und die im Zuge eines gewaltigen Raumgefechts zu besiegen. Statt den Leiche des Omah einfach verrotten zu lassen, wandte die Leichenflotte ihre beträchtlichen nekromantischen Fähigkeiten auf die riesige Sternenbestie an. Heute ist die Kreatur als die Immerwährende Masse bekannt, die zombifizierten Überreste eines Omah, der darüber hinaus mit Knochen- und Stahlplatten ausgestattet wurde, wie sie bei der Gestaltung eoxischer Schiffstypen üblich sind. Halb Zombie und halb Raumschiff, dient diese Kreatur nun als untotes Belagerungsfahrzeug und ist eines der größten Schiffe in der gesamten Leichenflotte.

Unsterblicher Admiral Schathrava (RB männlicher elebrischer Nekroviten-Technomagier): Schathrava war einst ein mächtiger Knochengelehrter auf Eox und vor der Unterzeichnung des Absalom-Paktes verantwortlich für ein gewaltiges Territorium. Seine Politik strebte nach Isolationismus

im Angesicht des Angriffs des Veskariums auf das Golarion-System, was letztendlich dazu führte, dass er sich von den anderen Knochengelehrten distanzierte. Als er erkannte, dass die Ereignisse bald schon zu einer Entspannungspolitik mit den minderwertigen Wesen der anderen Welten des Systems führen würden, schmiedete Schathrava eine Vereinigung aus wichtigen Offizieren der Eoxischen Marine, verließ das System und gründete so die Leichenflotte. Bis zum heutigen Tag leitet er die Operationen der Leichenflotte und hält regelmäßigen Kontakt mit seinen Verbündeten und Dienern auf Eox. Sein größtes Bestreben ist es, wieder auf seine Heimatwelt zurückzukehren, doch wird er dies erst tun, wenn er Eox' Vorherrschaft über die revoltierenden lebenden Mitglieder der Paktwelten sicherstellen kann.



UNSTERBLICHER ADMIRAL
SCHATHRAVA

SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

MILITÄR-NEKROTECHNOLOGIE

Die Leichenflotte setzt bei ihren niemals endenden Operationen zahlreiche nekrotechnologische Schöpfungen ein, wobei nekromantische Effekte in reguläre Ausrüstung eingepflanzt wird. Im Folgenden werden mehrere Waffen vorgestellt, die ursprünglich in Anlagen der Leichenflotte hergestellt werden. Diese Gegenstände sind in den Paktwelten allgemein sehr schwer zu finden, mit Ausnahme der wichtigsten Städte auf Eox.

AUSRÜSTUNG DER LEICHENFLOTTE

Die Leichenflotte nutzt bei ihrem Schattenkrieg gegen die Paktwelten ein breites Spektrum an Waffen. Untote Offiziere haben eine Vorliebe für Kryowaffen, die der angeborenen Immunität von Knochensoldaten gegenüber Kälte zu entspringen scheint. Mehrere Admiräle rüsten ihre Soldaten bereits mit einer neuen Art von Kryowaffe aus, die den Fabriken der Leichenflotte eigen ist: die Gebrechlichkeit-Serie. Diese Waffen werden mithilfe abscheulicher Urgathoa-Riten und Lästereien wider Phasma hergestellt, welche ihren eisigen Schüssen die Kälte des Todes verleihen und die Untoten nicht einfach nur immun gegen ihren Schaden macht, sondern ihnen sogar die Fähigkeit verleiht, vorübergehend Vitalität aus ihren Entladungen zu ziehen.

Einige Waffen der Leichenflotte besitzen die besondere Waffeneigenschaft Nekrotisch.

Nekrotisch: Eine nekrotische Waffe verursacht Kälteschaden, durchdrungen von negativer Energie. Kreaturen, die negativer Energie gegenüber immun sind (wie Ziele des Zaubers *Todeschutz*), sind immun gegen den Kälteschaden einer nekrotischen Waffe, und der Kälteschaden nekrotischer Waffen wirkt nur gegen lebende Kreaturen. Untote Kreaturen, die zum Ziel einer Waffe mit dieser Eigenschaft werden, erleiden nicht nur keinen Schaden durch die Kälte, sondern erhalten auch temporäre Trefferpunkte in Höhe der Gegenstandsstufe der Waffe. Diese temporären Trefferpunkte halten 10 Minuten lang vor, bis sie verbraucht werden oder bis der Untote eine höhere Anzahl temporärer Trefferpunkte durch eine nekrotische Waffe erhält. Eine Kreatur kann immer nur von einer Quelle für temporäre Trefferpunkte durch eine nekrotische Waffe zugleich profitieren.

DUELLSCHWERT

Die Duellschwerter der Leichenflotte verdient man sich durch Aufstieg innerhalb der Reihen der Leichenflotte. Die animierten Ränge der Konvertierten erhalten ihre Schwerter über Ranglisten verbuchter Tötungen, während Offizieren ihre Klingen als Teil der Beförderung zum Kommandanten verliehen werden. Die Klingen der Admiräle der Leichenflotte zählen zu den schärfsten Klingen der bekannten Galaxis, auch wenn sie normalerweise vor allem zur Zierde getragen werden.

FOSSILPANZERUNG (I-III)

Fossilpanzerung wurde für Enterangriffe der ersten Welle konzipiert und besteht aus einem Käfig aus alchemistisch behandelten Knochen und Stahl. Diese Rüstung soll die meisten Treffer abschütteln und dem Träger zugleich im Handgemenge eine gewisse Beweglichkeit einräumen.



GEBRECHLICHKEITSGEWehr

Als Standardausrüstung vieler Soldaten der Leichenflotte wurden die Gewehre der Gebrechlichkeit-Serie so entworfen, dass sie sich nur auf lebende Feinde auswirken. Ihre häufigste Anwendung finden dieser Waffen, wenn Agenten der Leichenflotte auf Gegner feuern, die bereits in einen Kampf mit geistlosen Untoten verwickelt sind. Dabei versorgt Eigenbeschuss Verbündete mit Schüben von negativer Energie.

GEBRECHLICHKEITSKANONE

Die Kanonen der Gebrechlichkeit-Serie produzieren einen Strahl aus nekromantisch durchdrungener Kühlflüssigkeit. Diese Waffen sind leichter kontrollierbar als ihre Gegenstücke unter den Kältekanonen, wenn sie eingesetzt werden, um Feinde niederzumachen und zugleich Untote in der Nähe zu stärken.

GEBRECHLICHKEITSPISTOLE

Ein Rippenbogen aus verknöcherten Injektoren bedeckt das Gehäuse dieser Pistolen und korrumpiert die interne Kühlmittelversorgung mit negativer Energie. Diese Pistolen verschießen eisige Stöße aus konzentrierter Entropie auf kurze Reichweite.

GRUFTKLAUE

Offiziere der Leichenflotte, welche Horden aus Konvertierten anführen, wissen diese böartigen Krallen sehr zu schätzen. Es sind Nahkampfwaffen mit eingebauter Energiezelle, die wie Skelettkrallen aus Knochen und Stahl aussehen. Die Klaue sondert in Bereichen mit Atmosphäre Frost ab, und ihre Berührung lässt die Haut jedes lebenden Wesens gefrieren, das von ihr getroffen wird.

JAGDHAUT (I-III)

Diese Rüstung besteht aus den geernteten Häuten von zerstörten Untoten, wodurch sie wie ein makabrer Hautanzug aussieht. Knöcherne Zapfen und Verzierungen verstärken die alchemistisch behandelte Haut, die so gestaltet wurde, dass sie von Leichenagenten mit einer Vorliebe für Schnelligkeit und Heimlichkeit besonders wirkungsvoll eingesetzt werden kann.

NEKROGRANATE (I-IV)

Diese Granaten werden so gestaltet, dass sie grinsenden Miniaturschädeln gleichen. Wenn eine Nekrogranate detoniert, versprüht sie einen Nebel alchemistischer Kühlmittel aus Mund und Augen. Dieses frostige Gas ist mit schwachen Rückständen negativer Energie durchsetzt, welche die Lebenden schwächt und Untote stärkt, die sich in ihrem Wirkungsbereich aufhalten.

TABELLE 1: EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Duellschwert, Konvertierten-	4	2.100	1W8 H	–	L	Analog
Duellschwert, Offiziers-	10	18.795	3W4 H	–	L	Analog
Duellschwert, Admirals-	17	255.150	8W6 H	–	L	Analog

TABELLE 2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
KRYO						
Gruftklaue, Skelett-	2	777	1W4 S & Klt	–	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Nekrotisch
Gruftklaue, Ghul-	7	6.150	2W4 S & Klt	–	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Nekrotisch
Gruftklaue, Vampir-	12	36330	5W4 S & Klt	–	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Nekrotisch
Gruftklaue, Leichnam-	16	170.100	12W4 S & Klt	–	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Nekrotisch

TABELLE 3: HANDFEUERWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH- WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER- BRAUCH	LAST	SPEZIELL
KRYO									
Gebrechlichkeitspistole, Krächzen-Klasse	4	2.420	1W4 Klt	18 m	–	10 Ladungen	1	L	Nekrotisch
Gebrechlichkeitspistole, Klage-Klasse	9	15.400	2W4 Klt	18 m	–	20 Ladungen	2	L	Nekrotisch
Gebrechlichkeitspistole, Schrei-Klasse	14	85.800	4W4 Klt	18 m	–	20 Ladungen	2	L	Nekrotisch
Gebrechlichkeitspistole, Todesruf-Klasse	18	440.000	6W4 Klt	18 m	–	40 Ladungen	4	L	Nekrotisch

TABELLE 4: LANGWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH- WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER- BRAUCH	LAST	SPEZIELL
KRYO									
Gebrechlichkeitsgewehr, Schwund-Klasse	3	1.650	1W6 Klt	18 m	–	20 Ladungen	2	1	Nekrotisch
Gebrechlichkeitsgewehr, Fäulnis-Klasse	7	7.700	2W6 Klt	18 m	–	20 Ladungen	2	2	Nekrotisch
Gebrechlichkeitsgewehr, Verderbnis-Klasse	13	57.200	4W6 Klt	18 m	–	40 Ladungen	4	2	Nekrotisch
Gebrechlichkeitsgewehr, Epidemie-Klasse	17	297.000	7W6 Klt	18 m	–	50 Ladungen	5	2	Nekrotisch

TABELLE 5: SCHWERE WAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH- WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER- BRAUCH	LAST	SPEZIELL
KRYO									
Gebrechlichkeitskanone, Mord-Klasse	10	20.900	3W6 Klt	18 m	–	40 Ladungen	4	2	Linie, Nekrotisch
Gebrechlichkeitskanone, Massaker-Klasse	15	132.000	6W6 Klt	18 m	–	50 Ladungen	5	2	Linie, Nekrotisch
Gebrechlichkeitskanone, Auslöschung-Klasse	19	660.000	9W6 Klt	24 m	–	50 Ladungen	5	2	Linie, Nekrotisch

TABELLE 6: GRANATEN

GRANATEN	STUFE	PREIS	REICHWEITE	MAGAZIN	LAST	SPEZIELL
Nekrogranate I	5	870	6 m	Einzel	L	Explosion (1W8 Klt, Nekrotisch, 3 m)
Nekrogranate II	9	3.900	6 m	Einzel	L	Explosion (2W8 Klt, Nekrotisch, 4,50 m)
Nekrogranate III	13	14.640	6 m	Einzel	L	Explosion (4W8 Klt, Nekrotisch, 6 m)
Nekrogranate IV	17	72.900	6 m	Einzel	L	Explosion (6W8 Klt, Nekrotisch, 6 m)

TABELLE 7: LEICHTE RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK- BONUS	KRK- BONUS	MAX GE- BONUS	RÜSTUNGS- MALUS	BEWEGUNGS- RATE- ANPASSUNG	VER- BESSERUNGS- STECKPLÄTZE	LAST
Jagdhaut I	3	1.200	+2	+3	+5	–	–	0	L
Jagdhaut II	9	12.500	+10	+11	+7	–	–	2	L
Jagdhaut III	16	144.000	+19	+19	+8	–	–	4	L

TABELLE 8: SCHWERE RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK- BONUS	KRK- BONUS	MAX GE- BONUS	RÜSTUNGS- MALUS	BEWEGUNGS- RATE- ANPASSUNG	VER- BESSERUNGS- STECKPLÄTZE	LAST
Fossilpanzerung I	5	3.100	+9	+9	+2	–2	–1,50 m	1	2
Fossilpanzerung II	13	55.000	+19	+19	+4	–2	–1,50 m	5	2
Fossilpanzerung III	19	645.000	+25	+25	+6	–2	–1,50 m	6	2

**SPLITTER-
WELTEN**
**TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN**
**TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT**
**TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN**
EOX
**DIE
LEICHEN-
FLOTTE**
**ALIEN-
ARCHIV**
**KODEX DER
WELTEN**

VORHUT DER LEICHENFLOTTE

Neben den exotischen Schiffstypen auf den Seiten 306-307 des *Starfinder-Grundregelwerkes* setzt die Leichenflotte die folgenden tödlichen Raumfahrzeuge ein.

TODESVORHANG-NEKROJÄGER

Der Todesvorhang-Nekrojäger ist eine Neuheit der geheimen Schiffswerften der Leichenflotte. Dieses schlanke Raumschiff ist ein zweiseitiger Jäger, der oft von einem ausgebildeten Elsbrier mit Unterstützung durch einen Ghul- oder Skelett-Bordschützen gesteuert wird. Ein integrierter taktischer Computer – eine Seltenheit bei Schiffen exotischer Bauart – erlaubt dem Piloten, sich effektiv mit seinem Bordschützen zu koordinieren. Der Rumpf ist eine Abwandlung des Totenkopf-Nekrogleiters (*Grundregelwerk* S. 306), aber er hat keine formellen Verbindungen zu dem exotischen Hersteller.

TODESVORHANG-NEKROJÄGER GRAD 1

Sehr kleiner Raumjäger

Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1)

RK 17; **ZE** 16

RP 35; **SS** –; **KS** 7

Schilde Einfach 30 (Bug 10, Backbord 7, Steuerbord 7, Achtern 6)

Angriff (Bug) Leichte Partikelstrahlkanone (3W6), Leichter Plasmatorpedowerfer (3W8)

Energiekern Mikron (Ultra; 80 EKE); **Driftantrieb** Keiner;

Systeme Einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 1 Dualknoten-Computer, Mk. 4 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen;

Erweiterungsbuchten Keine

Modifikatoren +1 auf zwei beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer; **Mannschaft** 2 (mindestens 1, maximal 2)

BESATZUNG

Bordschütze Schützenwurf +5

Pilot Schützenwurf +5, Steuerung +10 (1 Rang)

SARGFÄHRE

Sargfähren sind das Rückgrat der militärischen Enter- und Landungsoperationen der Leichenflotte. Sie sind fast so gut gepanzert und geschützt wie das Pestwind-Grabmal (*Grundregelwerk* S. 307), aber sie sind schneller und mehr Raum für Elitekommandos und Konvertiertentruppen. So gut wie alle dieser Raumfähren sind mit einer Fremdatmosphärenkammer ausgestattet, in welcher lebende Gefangene untergebracht werden können, denn Leichenflottenschiffe sind standardmäßig luftleer.

SARGFÄHRE GRAD 3

Kleine Raumfähre

Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0);

Drift 1

RK 21; **ZE** 20

RP 35; **SS** –; **KS** 7

Schilde Leicht 60 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 15)

Angriff (Bug) Leichte Plasmakanone (2W12)

Energiekern Puls (Braun; 90 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere

(Gewöhnlich), Mk. 7 Panzerung, Mk. 7 Verteidigungen;

Erweiterungsbuchten Frachtraum, Fremdatmosphärenkammer, Passagierabteil

Modifikatoren +4 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 4 (mindestens 1, maximal 4)

BESATZUNG

Bordschütze Schützenwurf +8

Ingenieur Technik +8 (3 Ränge)

Pilot Steuerung +14 (3 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +12 (3 Ränge)

FAHLSCHLÄCHTER-AUFKLÄRER

Fahlschlächter-Aufklärer sind die einsamen Herolde der Leichenflotte, die auf ausgedehnten Missionen das Nahe Weltall nach potentiellen Stützpunkten für die Aktivitäten der Leichenflotten absuchen. Auch machen sie reiche Ernten an lebenden Wesen ausfindig, die dann in geistlose Untote konvertiert werden können. Die Anwesenheit eines einzelnen Fahlschlächters ist häufig der Vorbote weiterer Schiffe der Leichenflotte.

FAHLSCHLÄCHTER-AUFKLÄRER GRAD 4

Mittelgroßes Erkundungsschiff

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 2

RK 18; **ZE** 17

RP 65; **SS** –; **KS** 13

Schilde Mittel 90 (Bug 25, Backbord 20, Steuerbord 20, Achtern 25)

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8)

Angriff (Backbord) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Steuerbord) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Geschützturm) Sprengraketenwerfer (4W8)

Energiekern Arkus (Schwer; 130 EKE); **Driftantrieb** Verbesselter Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (Gewöhnlich), Mk. 3 Verteidigungen, Mk. 4 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Fremdatmosphärenkammer, Wissenschaftslabor

Modifikatoren +2 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 6 (mindestens 1, maximal 6)

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +10 (4 Ränge), Einschüchtern +10 (4 Ränge), Schützenwurf +10, Steuerung +11 (4 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +10

Ingenieur Technik +15 (4 Ränge)

Pilot Steuerung +11 (4 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +12 (4 Ränge)

KRYPTAWÄCHTER

Unheilvolle Kryptawächter-Zerstörer bilden das Rückgrat jeder Armada der Leichenflotte. Ein Kryptawächter ähnelt zwei miteinander verbundenen Sensenklingen aus Knochen und verfügt über eine einzelne mächtige Kanone, welche entlang seiner Mitte verläuft. Diese Schiffe sind für Frontalangriffe ausgelegt und schüchtern Feinde mit ihrem geschärften Bug ein, schütteln geringere Angriffe mit ihren Schilden ab, während sie das Feuer

KRYPTAWÄCHTER



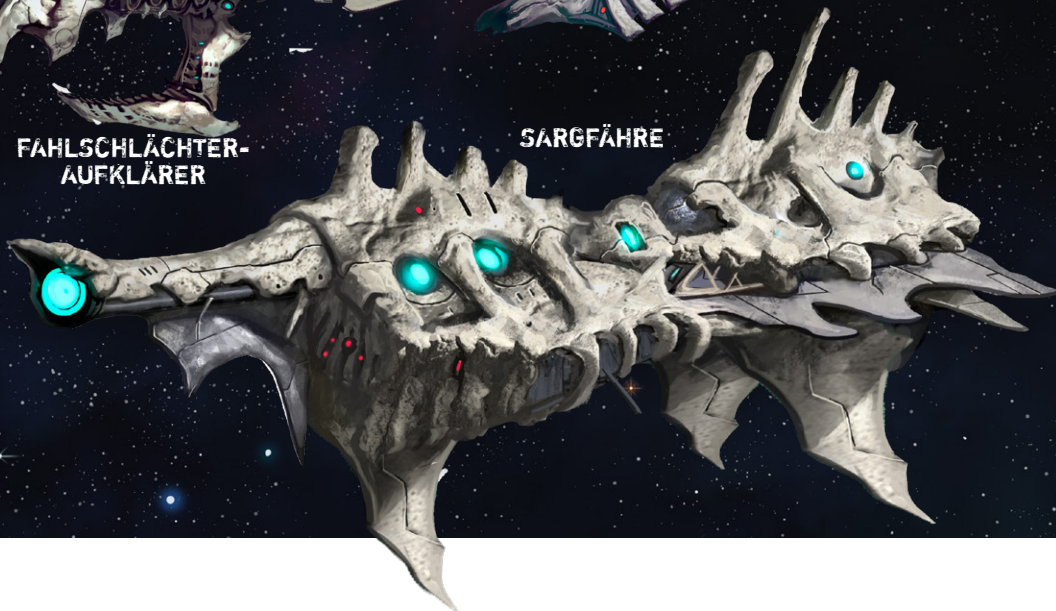
TODESVORHANG-NEKROJÄGER



FAHLSCHLÄCHTER-AUFKLÄRER



SARGFÄHRE



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

mit heftigen Plasmasalven erwidern, sofern ihre EMP-Kanonen ihren Gegner nicht auf der Stelle lahmlegen. Diese Schiffe gehören zu den wenigen eoxischen Baureihen, die als Standardausrüstung eine Krankenstation umfassen – wenngleich die dort verrichteten Dienste auf Untote zugeschnitten sind, mit deren Hilfe die untote Besatzung des Schiffes mittels nekromantischer Anlagen repariert wird.

KRYPTAWÄCHTER

GRAD 7

Großer Zerstörer

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1

RK 21; **ZE** 19

RP 170; **SS** –; **KS** 34

Schilde Mittel 100 (Bug 30, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 20)

Angriff (Bug) Schweres Lasernetz (5W6), Plasmakanone (5W12)

Angriff (Backbord) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Steuerbord) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Geschützturm) Leichte EMP-Kanone (speziell)

Energiekern Arkus (Maximum; 200 EKE); **Drifantrieb**

Einfacher Drifantrieb; **Systeme** Einfache Mittelstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (Gewöhnlich), Mk. 4 Verteidigungen, Mk. 5 Panzerung;

Erweiterungsbuchten Biolabor, Fluchtkapseln, Frachtraum, Krankenstation (modifiziert)

Modifikatoren +2 Computer; **Mannschaft** 20 (mindestens 6, maximal 20)

BESATZUNG

Kapitan Bluffen +19 (7 Ränge), Computer +21 (7 Ränge), Einschüchtern +19 (7 Ränge), **Schützenwurf** +19, Steuerung +19 (7 Ränge)

Bordschütze (1 Offizier, 3 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +14

Ingenieur (1 Offizier, 6 Besatzungsangehörige) Technik +14 (7 Ränge)

Pilot (1 Offizier, 2 Besatzungsangehörige) Steuerung +14 (7 Ränge)

Wissenschaftsoffizier (1 Offizier, 4 Besatzungsangehörige) Computer +16 (7 Ränge)



ALIEN-ARCHIV

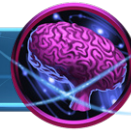
Wir begannen den dritten Tag unserer Erkundung dieses seltsamen neuen Planetoiden mit dem ersten Licht der Morgensonne. Die Matrosen beschwerten sich wieder über die Hitze und die merkwürdige Färbung des Himmels, die ihnen in den Augen schmerzte. Ich ließ Vaellis, der am lautesten murrte, einen Teil der Überwachungsausrüstung tragen. Bis zum Nachmittag war die gesamte Expedition still ... ebenso wie die umliegende Landschaft. Dr. Sixx bemerkte, dass sie die letzten paar Kilometer über keinerlei Laute irgendwelcher Wildtiere gehört hatte. In genau diesem Moment kroch das Echsending aus einer nahen Kluft hervor, und schwarzer Nebel stieg aus seinen Augen auf. Die drei, die ihm am nächsten waren - Dzeski, Hou und Meiruda - zogen ihre Waffen und fingen an zu schießen ... aufeinander, während Dr. Sixx - einer der schlauesten Köpfe der Galaxis - einfach nur da stand und eine Mischung aus Gedicht und mathematischen Formeln rezitierte. Ich rief zum Rückzug, während Vaellis eine Rauchgranate fallen ließ. In dem darauffolgenden Durcheinander verlor ich zwei meiner Soldaten, aber der Rest von uns schaffte es zu unserem vorigen Lager zurück. Ich verstehe jetzt, warum niemand diesen gottverlassenen Felsen bisher kolonisiert hat.

— Aus dem persönlichen Logbuch von Hauptmann Lyoso Bexigen vom Söldnertrupp der Exo-Engel

ELEBRIER

HG
1/3

EP
135



N Mittelgroßer Humanoider (Elebrier)

INI +1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

ERK 11; KRK 12

REF +2; WIL +2; ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +0 (1W4 W)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +2 (1W4 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Schwäche finden

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Biowissenschaften +7, Computer +3, Kultur +3, Mystik +7, Naturwissenschaften +7, Technik +7

Sprachen Akitonisch, Castrovellisch, Gemeinsprache, Eoxisch

Ausrüstung Estex-Anzug I, Azimut-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Schlagstock

Andere Fähigkeiten Intellektuelles Geschick

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Intellektuelles Geschick (AF) Elebrier können mit Leichtigkeit komplexe Probleme verstehen und sich Details einprägen. Ein Elebrier kann ungeachtet des SG einen Fertigkeitswurf zum Abrufen von Wissen ungeübt ablegen, und kann dabei jederzeit 20 nehmen (dies erfordert allerdings 2 Minuten), auch wenn er keinen Zugriff auf Nachforschungsmöglichkeiten hat, wie z.B. den Zugang zu einem Informationsnetzwerk oder einem heruntergeladenen Datensatz.

Schwäche finden (AF) Elebrier können instinktiv die Schwachpunkte anderer Kreaturen ausfindig machen und ausnutzen. Als Volle Aktion kann ein Elebrier einen einzelnen Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführen, und wenn dieser trifft, kann er die Hälfte seiner Stufe auf den verursachten Schaden addieren (mindestens +1 Schaden). Ob erfolgreich oder nicht, sobald ein Elebrier diese Fähigkeit gegen eine Kreatur eingesetzt hat, ist diese Kreatur für 24 Stunde gegen sie immun.

Die Elebrier, das einheimische Volk von Eox, wurden bei der Katastrophe, welche den Planeten verheerte, beinahe ausgelöscht. Nur eine winzige Population lebender Elebrier existiert heute noch.

Elebrier sind sehr menschenähnlich, und es wird vermutet, dass sie und die Menschheit möglicherweise vor langer Zeit einen gemeinsamen Vorfahren hatten. Ein durchschnittlicher Elebrier ist über 1,80 m groß und besitzt eine blasse Haut und große, dunkle Augen. Ihre Schädel sind übergroß mit leicht vorgewölbter Stirn, um ihren großen Gehirnen genügend Platz zu bieten. Die meisten Elebrier sind vollkommen haarlos, nur einige wenige besitzen feines Haar auf dem Kopf und dünne Augenbrauen.

Elebrier haben einen flinken Verstand und ein natürliches Verlangen danach, sowohl Wissen als auch Macht anzuhäufen. Sie werden von Vorhaben angezogen, die sie entweder mit wertvollen Erkenntnissen oder einem großen persönlichen Vorteil versorgen.

VOLKSMERKMALE

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

Trefferpunkte: 2

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

Dämmerlicht: Elebrier können in Dämmerlicht ebenso gut sehen wie in normalem Licht.

Intellektuelles Geschick: Siehe Spielwerte

Schwäche finden: Siehe Spielwerte



SPLITTER- WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

GHUL

HG
1

EP
400



CB Mittelgroßer Untoter

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG

ERK 14; **KRK** 14

REF +3; **WIL** +3; **ZÄH** +3

Immunitäten Immunitäten von Untoten

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

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

Klaue +5 (1W6+3 H plus Lähmung)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +8 (1W4+1 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

TP 18

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Azimut-Laserpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung jede

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

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmung (AF) Wenn ein Ghul einer Kreatur mit seinem Biss- oder Klauenangriff Schaden zufügt, muss das Ziel einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen. Andernfalls erleidet es für 1W4+1 Runden den Zustand Gelähmt. Als Volle Aktion kann das Ziel einen erneuten Rettungswurf ablegen, um den Zustand zu beenden. Elfen sind gegen diese Fähigkeit immun.

GHULFIEBER

Art Krankheit (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 12

Verlauf Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Heilung 1 Rettungswurf

In vergangenen Zeitaltern mieden Ghule die Gesellschaft und suchten Friedhöfe und die Abwasserkanäle von Städten heim. Allerdings leben die Ghule der Paktwelten häufig in Städten, insbesondere Siedlungen, die vornehmlich von Untoten bewohnt sind. Ghule sind einfallsreich und zäh und eignen sich auf vielen Gebieten gut als Arbeiter. Auf dem Untotenplaneten Eox sind die Ghule besonders zahlreich.

Ghule verbreiten über ihren Speichel – manchmal absichtlich – eine virulente Krankheit, die als Ghulfieber bekannt ist. Eine Kreatur, die am Ghulfieber stirbt, erhebt sich innerhalb von 24 Stunden selbst als Ghul. Wird es nicht umgehend eingedämmt, kann Ghulfieber rasch zu einer explodierenden Untotenpopulation führen.

Bestimmte mächtige Ghule, die als Grule bekannt sind, können mit ihrer Lähmung sogar Elfen beeinflussen und verströmen einen durchdringenden Gestank. Solche Untoten besitzen meistens wichtige Positionen innerhalb der Ghulgesellschaft. Ghule, die in Küstengebieten unter Wasser hausen, werden Lacedone genannt.

SCHABLONE: GHUL (HG 1/2 +)

Verwende die folgende Schablone, um einen einzigartigen Ghul mit beliebigem HG zu erstellen. Ein Grul besitzt eine Gestankaura mit einem Radius von 3 m um sich herum und seine Lähmungsfähigkeit wirkt sich auch auf Elfen aus. Ein Ziel muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen, wenn es die Aura eines Gruls betritt, ansonsten erleidet es für 1W6+4 Minuten den Zustand Kränkelnd. Grule sollten HG 3 oder höher besitzen. Ein Lacedon erhält die Unterart Aquatisch und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Rolle: Fertigkeit oder Kampf.

Fähigkeiten: Bissangriff, der Ghulfieber und Lähmung verursacht; Klauenangriff, der Lähmung verursacht.

Empfohlene Attributmodifikatoren: Geschicklichkeit, Stärke.



KNOCHENMARKSCHÄNDER

HG
7

EP
3.200



SPLITTER-
WELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

CB Mittelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

ERK 19; KRK 21

REF +9; WIL +8; ZÄH +9

Immunitäten Immunitäten von Untoten

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Klaue +17 (1W8+12 H) oder

Sporn +17 (1W8+12 S plus Rote Qual)

Mehrfachangriff Klaue +12 (1W8+12 H), Sporn +12 (1W8+12 S plus Rote Qual)

Angriffsfähigkeiten Anspringen

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung Ruinen (Eox)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anspringen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Knochenmarkschänder bis zu 4,50 m weit auf ein leeres Feld springen, wobei er während dieser Bewegung normal Gelegenheitsangriffe provoziert. Jede Kreatur in einem Feld, das am Ende seiner Bewegung an den Knochenmarkschänder angrenzt, muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen oder erleidet für 1 Runde den Zustand Haltlos. Kreaturen, denen dieser Wurf um 10 oder mehr misslingt, erleiden zusätzlich den Zustand Liegend. Der Knochenmarkschänder kann eine Anzahl an Verbündeten in Höhe seines Intelligenzmodifikators (für die meisten Knochenmarkschänder also 2) von diesem Effekt ausnehmen.

Knochenmarkschänder sind muskulöse untote Monstrositäten voller Hass. Normalerweise entstehen sie aus bulligen Humanoiden, die seltsamer Strahlung oder arkaner Energie ausgesetzt waren, welche ihr Fleisch im Augenblick ihres Ablebens schmerzhaft verformt hat. Dadurch entstanden abstoßende Knochensporne, die aus dem Rücken, den Wangen, Kiefern und Schultern der Kreaturen hervorragen. Knochenmarkschänder können diese Sporne als Waffen einsetzen, denn sie sind benetzt mit einer Krankheit, die wie Mark durch die untoten Knochen der Kreatur fließt.

Wissenschaftlich fortschrittliche Planeten, wie etwa Eox in den Paktwelten, haben die biologieverzerrenden Vorgänge, die zur Entstehung von Knochenmarkschändern führen, identifiziert, und einige Elebrier haben sich freiwillig diesem schrecklichen untoten Schicksal hingegeben. Auf Eox gibt es noch immer natürlich vorkommende Knochenmarkschänder, die während des Kataklysmus des Planeten entstanden sind. Diese Kreaturen zählen meist zu den bösesten und hassefülltesten Untoten, die sich aus der Gesellschaft und besonders von lebenden Wesen zurückziehen.

Manchmal allerdings verbünden sich solche Knochenmarkschänder mit Kräften, die es sich zum Ziel gemacht haben, die Überlegenheit untoter Wesen über das Universum und darüber hinaus auszubreiten, darunter die Leichenflotte und jene, die mit ihr sympathisieren.

Knochenmarkschänder sind normalerweise 2,40 m bis 3 m groß – die entsetzlichen Knochensporne eingeschlossen, welche ihnen aus dem Rücken ragen – und wiegen über 300 Pfund.

SCHABLONE: KNOCHENMARKSCHÄNDER (HG 5+)

Verwende die folgende Schablone, um einen einzigartigen Knochenmarkschänder mit beliebigem HG zu erstellen.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Rolle: Kampf.

Fähigkeiten: Spornangriff, der Krankheiten verursacht (Zähigkeitswurf sollte dem HG angemessen sein); Anspringen.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: Stärke, Konstitution.



SKREEBRÜTER

HG
7

EP
3.200



NB Große Aberration

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

ERK 19; KRK 20

TP 100

REF +6; WIL +12; ZÄH +6

SR 5/Kaltes Eisen; Immunitäten Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +15 (1W8+9 S) oder

Tentakel +15 (1W8+9 W plus Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Versklaven

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +14, Athletik +19, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +19 (+24 in felsigem Gelände), Überlebenskunst +19

Sprachen Aklo, Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen); Telepathie (30 m)

Sonstige Fähigkeiten Tarnung

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Hügelgebiet oder Gebirge

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Tarnung (AF) Skreebrüter besitzen eine gescheckte Färbung, die gut mit ihrer bevorzugten Umgebung in felsigem Hügel- und Gebirgsgelände verschimmt. Zusätzlich zum normalen Volksbonus für Heimlichkeit erhält ein Skreeling, der für 1 Runde in felsigem Gelände stationär bleibt, einen Situationsbonus von +10 auf Würfe für Heimlichkeit (dieser Bonus ist nicht mit dem Zauber *Unsichtbarkeit* oder ähnlichen Effekten kumulativ). Führt der Skreebrüter eine Aktion aus, verliert er diesen Bonus, bis er 1 weitere Runde stationär verbringt.

Versklaven (ÜF) Skreebrüter haben einen starken Willen und können ihn einsetzen, um den Verlauf der Gedanken einer Kreatur zu verändern. Dreimal pro Tag kann ein Skreebrüter als Standard-Aktion seinen Willen in den Verstand einer intelligenten Kreatur innerhalb von 12 m projizieren. Das Ziel vernimmt ein starkes telepathisches Kreischen, und wenn ihm ein Willenswurf mit SG 17 misslingt, dann wird es wie von *Einflüsterung* betroffen. Egal ob erfolgreich oder nicht, eine Kreatur kann von dieser Fähigkeit desselben Skreebrüters 24 Stunden lang kein weiteres Mal betroffen werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Skreebrüter sind heimtückische Schrecken, die in den felsigen Gebieten des Universums lauern. Sie sind Omnivoren und fressen alle Arten von Materie, aber sie ziehen dieselbe pflanzliche Nahrung vor, die auch ihre Nachkommen ernährt und stärkt: die gemeinen geflügelten Kreaturen, die als Skreelinge bekannt sind (siehe nächste Seite). Die runden Leiber der Skreebrüter sind muskulös und einschüchternd. Ihre Schwingen sind funktionsuntüchtig und sie nutzen ihre Tentakel, um Beute zu ergreifen. Sie sind bis zu 3 m groß und wiegen an die 500 Pfund.

Anders als ihre Jungen führen Skreebrüter einsiedlerische Leben und sind äußerst territorial, sogar anderen Skreebrütern gegenüber. Sie sehen jede eindringende empfindungsfähige Kreatur als eine Bedrohung an und nutzen daher oft ihre berühmtesten mentalen Fähigkeiten, um solche Eindringlinge in die Flucht zu schlagen. Misslingt dies, werfen sie sich mit Zähnen und Tentakeln auf sie.

Skreebrüter sind Hermaphroditen und können sich selbst befruchten, auch wenn sie dies nur nach besonders ausgiebigen Fress-einlagen tun, da das zusätzliche genetische Material, das sie aus ihrer Nahrung ziehen, dabei hilft, die Auswirkungen von Inzucht zu verringern. Sie neigen dazu, in den Kadavern der Kreaturen abzulaichen, von denen sie sich kürzlich ernährt haben, aber sie nutzen auch weichen Sand oder Knäuel von Pflanzenranken, falls nötig.



SKREELING

HG
3

EP
800



SPLITTER-
WELTEN

TEIL 1:
SIEHELE

DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

EOX

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

NB Kleine Aberration
INI +4; Sinne Dunkelsicht
18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

ERK 14; KRK 15

REF +2; WIL +8; ZÄH +2

SR 5/Kaltes Eisen

TP 35

ANGRIFF

Bewegungsgeschwindigkeit 6 m, Fliegen 12 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Biss +9 (1W4+4 S) oder
Klaue +9 (1W4+4 H)

Angriffsfähigkeiten Umschwärmen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +13, Einschüchtern +8,
Heimlichkeit +13 (+18 in felsigem Gelände), Überlebenskunst
+13

Sprachen Aklo, Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Hügelgebiet oder Gebirge

Organisation Paar, Trio oder Schar (4-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Umschwärmen (AF) Skreelinge entstehen und reifen in kleinen Gruppen, und sie kämpfen bevorzugt an der Seite anderer Skreelinge, einschließlich ihrer Geschwister. Wenn zwei oder mehr Skreelinge eine einzelne Kreatur in die Zange nehmen, erhält jeder Skreeling einen zusätzlichen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Wenn zwei oder mehr Skreelinge eine einzelne Kreatur in die Zange nehmen, verursacht jeder Skreeling zusätzlich zu seinem normalen Schaden bei einem erfolgreichen Treffer 1 Punkt Blutungsschaden. Dieser Blutungsschaden ist mit dem Blutungsschaden anderer Skreelinge kumulativ, nicht aber mit sich selbst (zum Beispiel verursachen zwei Skreelinge, die eine einzelne Kreatur in die Zange nehmen, jede Runde, in der sie erfolgreich angreifen, jeweils 1 Punkt Blutungsschaden, aber jeder einzelne Skreeling kann niemals mehr als 1 Punkt Blutungsschaden pro Runde verursachen).

Skreelinge sind grausam und verschlagen. Sie sind die unreifen Nachkommen von Skreerbrütern (siehe vorige Seite), aber sie haben noch nicht die vollständigen mentalen Fähigkeiten ihrer Erzeuger ausgebildet. Skreeling-Geschwister jagen in Rudeln und kombinieren ihre aufkeimenden Kampffähigkeiten, denn wenn sie zusammenarbeiten, sind sie deutlich stärker. Skreeling-Scharen, wie Xenobiologen diese Rudel nennen, leben oft in felsigen Nischen oder Höhlen, wo sie sich besser vor Gefahren schützen können, bis sie das Erwachsenenalter erreichen. Auch wenn ihnen die telepathischen und körperlichen Fähigkeiten fehlen, die es ihnen erlauben würden zu sprechen, können Skreelinge schrille, charakteristische Kampfschreie ausstoßen, oftmals um Beute abzulenken oder Räuber aus ihren Verstecken zu vertreiben.

Skreelinge kommen besonders häufig auf felsigen Planetoiden mit dünner Atmosphäre vor, und sie hausen fast immer innerhalb von etwa 100 Metern um das Territorium eines Elternskreerbrüters. Skreelinge schlüpfen aus Eiern, die ihr Elter in Leichen, zusammengetragenen Gestrüpp

oder in Sandnestern abgelegt hat. Anschließend arbeiten sie zusammen, um bis zum Erwachsenenalter zu überleben. Skreelinge sind Allesfresser und verdauen sogar Asche, Metallspäne oder Holz, wenn sonstige Nahrung selten ist. Sobald die bösartigen Kreaturen erwachsen sind, kommt es häufig vor, dass ihr vergrößerter Intellekt und ihr wachsender Hunger nach Territorium Geschwister gegeneinander aufbringt. Meist zerstreut sich die Schar dann und die einzelnen Skreelinge suchen sich neue Behausungen.

Skreelinge sind normalerweise ca. 90 cm groß, wiegen um die 30 Pfund und haben eine Spannweite von gut 1 m – allerdings verlieren die Flügel ihre Funktion, wenn die Kreaturen größer werden, ihre Hinterbeine verkümmern und fallen ab und ihre Schwänze entwickeln sich zu multiplen Fortbewegungstentakeln. Dies ist ein sehr gradueller Vorgang, der im Moment ihrer Geburt beginnt.

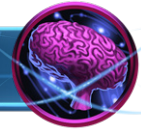
Gelegentlich kommt es bei einzelnen Skreelingen zu Fehlentwicklungen und sie werden zu groß zum Fliegen, haben allerdings auch noch nicht die mentalen Fähigkeiten eines Skreerbrüters. Solche Mutanten – die als „Skreewürmer“ bezeichnet werden – werden meist von ihren Geschwistern getötet, aber manchmal entkommen sie und führen ein elendes, einsames Dasein, in dem sie auf ihren deformierten Tentakeln über die Hügel kriechen und nach jeder potentiellen Beute schnappen.

Es kommt zwar selten vor, aber Skreelingplagen in der Nähe von zivilisierten Siedlungen werden eher wie natürliche Gefahrenquellen behandelt, die es zu meiden gilt, und weniger als Ungeziefer, das ausgeremert werden soll. Einige Einwohner empfinden sogar einen gewissen Stolz ob solcher Ärgernisse und gehen sogar soweit, das Gebiet oder örtliche Firmen nach den Kreaturen zu benennen. Diese Bürger warnen Reisende und Neuankömmlinge vor den Skreelingnestern und sorgen ebenso für die Sicherheit der geflügelten Aberrationen wie für die der Leute, die sie warnen. Allerdings wenden sie sich rasch gegen die Skreelinge, sollten diese zu aggressiv werden, und hegen keine derartige Zuneigung zu ihren erwachsenen Formen.

VAMPIR, JIANG-SCHI

HG
6

EP
2.400



Elebrischer Jiang-Schi-Agent

RB Mittelgroßer Untoter

INI +6; **Sinne** Blindsicht (Atem) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG

ERK 18; **KRK** 20

REF +8; **WIL** +9; **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Gebetsrolle, Schnelle Heilung 5; **SR** 10/Magie; **Immunitäten** Effekte von Zauberkristallen, Immunitäten von Untoten; **Resistenzen** Kälte 10

Schwächen Schwächen von Jiang-Schi

TP 80

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W6+8 S) oder

Klaue +14 (1W6+8 H plus Ergreifen)

Fernkampf Verbessertes Schirraugengewehr +14 (2W10+6 S) oder
Korona-Laserpistole +14 (2W4+6 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Chi-Entzug, Gewandte Klauen, Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +19, Heimlichkeit +14, Technik +14, Verkleiden +19

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

Sonstige Fähigkeiten Agentenspezialisierung (Spion), Agenten-tricks (Meister der Verkleidung [2/Tag, 60 Minuten oder 6 Minuten, SG 16], Tückischer Scharfschütze), Nicht lebend, Springender Gang

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Kabale (2-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blindsicht (AF) Ein Jiang-Schi kann den Atem lebender Kreaturen wahrnehmen. Eine Kreatur, die ihren Atem anhält oder nicht zu atmen braucht, kann mit der Blindsicht eines Jiang-Schi nicht wahrgenommen werden.

Chi-Entzug (ÜF) Wenn einem Jiang-Schi ein Kampfmanöver-wurf für Ringkampf gelingt, kann er „Chi“, oder Lebens-energie, entziehen, indem er den Atem seines Opfers trinkt. Dem Opfer muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen oder es erhält 1 negative Stufe und ist für 1W4 Runden Wankend.

Gebetsrolle (ÜF): Die an der Stirn eines Jiang-Schi befestigte holografische Schriftrolle verleiht ihm Immunität gegen alle Effekte von Zauberkristallen oder anderen Gegenständen, welche Zauber speichern, so als besäße der Jiang-Schi eine unüberwindliche Zauberesistenz. Sie verleiht dem Jiang-Schi darüber hinaus Schnelle Heilung 5 und verhindert, dass er zerstört wird.

Fällt er auf 0 TP, zerfällt ein Jiang-Schi zu Staub, bildet sich 1 Minute später aber wieder mit 1 Trefferpunkt auf dem nächstgelegenen freien Feld. Wird der Staub zerstreut oder Reis mit etwas Essig hineingemischt, bevor sich der Jiang-Schi wieder bildet, wird er permanent zerstört.

Gewandte Klauen (AF) Der Klauenangriff eines Jiang-Schi besitzt die Eigenschaft Ergreifen (Starfinder-Alien-Archiv S. 154) und die besondere Waffeneigenschaft Agent.

Schwächen von Jiang-Schi (AF) Ein Jiang-Schi kann mit gekochtem Reis, Spiegeln oder dem Klingeln eines Handglöckchens auf Abstand gehalten werden. Er muss mindestens einen Abstand von 1,50 m zum Objekt seiner Abscheu halten und kann während dieser Runde keine Nahkampfangriffe gegen eine Kreatur ausführen oder eine Kreatur berühren, die eines dieser Objekte zur Schau stellt. Einen Jiang-Schi derart auf Abstand zu halten, erfordert eine Standard-Aktion. Nach einer Runde kann ein Jiang-Schi



zu Beginn seines Zuges einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um normal handeln zu können.

Springender Gang (AF) Ein Jiang-Schi bewegt sich mit kurzen, hopsenden Sprüngen fort, und seine Bewegungsrate am Boden ist gegenüber der Bewegungsrate der ursprünglichen Kreatur um 3 m reduziert (diese Anpassung wurde in den Spielwerten oben bereits berücksichtigt). Ein Jiang-Schi ignoriert Schwieriges Gelände und kann nicht zu Fall gebracht werden. Andere Bewegungsraten (wie etwa für Fliegen und Schwimmen) sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Jiang-Schis (oft auch „Springende Vampire“ genannt) sind groteske untote Kreaturen, welche den Atem der Lebenden trinken, um sich von ihrer Lebensenergie, ihrem „Chi“ zu ernähren. Eine Kreatur kann zu einem Jiang-Schi werden, wenn ihr Geist im Moment des Todes der Kreatur nicht ins Jenseits übergehen kann und stattdessen in ihrem verrottenden Leichnam verbleibt. Schließlich erhebt sich der verfallende Körper wieder und der frisch auferstandene Jiang-Schi macht sich auf die Suche nach lebenden Kreaturen, an denen er sich laben kann.

Die Erscheinung eines Jiang-Schi hängt von den Umständen des Ablebens der Kreatur sowie dem Zustand ihres Leichnams zum Zeitpunkt ihrer Reanimation ab. Ein Jiang-Schi, der auf einer warmen, feuchten Welt zu Tode gestürzt ist, wird vermutlich verdrehte und zerbrochene Gliedmaßen besitzen und sich in einem Zustand fortgeschrittener Fäulnis befinden, während einer, der durch Laserfeuer auf einem luftleeren Asteroiden in der Leere des Alls umgekommen ist, Laserverbrennungen besitzen aber ansonsten keine Anzeichen des Verfalls zeigen würde. Ungeachtet des Stadiums der Verwesung tragen die meisten Jiang-Schis Kleidung und Ausrüstung, die nicht mehr in Mode, wenn nicht sogar gänzlich altmodisch ist, da es tatsächlich Jahrzehnte – oder sogar Jahrhunderte – dauern kann, bis sich ein Jiang-Schi von den Toten erhebt.

Alle Jiang-Schis verfügen über eine Gebetsrolle über ihren Gesichtern. In der Antike vor dem Intervall wurden diese Gebetsrollen von Hand auf Pergament geschrieben und mit Stichen oder Klammern an der Stirn des Leichnams befestigt, um den Verstorbenen vor dem Wüten ruheloser Geister zu schützen. In der heutigen Zeit haben holografische Gebetsrollen, die vor die Stirn eines Jiang-Schi projiziert werden, die Pergamentrollen abgelöst und schützen den Körper eines Jiang-Schi sowohl vor körperlichem als auch magischem Schaden. Sollte einem Jiang-Schi je die Gebetsrolle gestohlen oder vernichtet werden, verliert er die defensiven Vorteile, welche die Rolle verleiht (siehe oben), aber der Jiang-Schi kann sie durch eine handgeschriebene Rolle ersetzen. Dies erfordert einen Streifen Papier oder Stoff, ein Schreibwerkzeug und 10 Minuten ungestörter Arbeit. Alternativ kann ein Jiang-Schi eine holografische Gebetsrolle gestalten, indem er eine Hybrid-Holohaut (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 220) herstellt, um die Rolle zu projizieren. Dies erfordert mindestens je 2 Ränge in den Fertigkeiten Mystik und Technik sowie UPB im Wert von 500 Crediteinheiten.

Da die meisten Jiang-Schis erst zu Untoten werden, nachdem ihre Leichen ein gewisses Maß an Verfall erreicht haben, zeigen ihre Körper häufig Anzeichen von Leichenstarre. Die Starre des Muskelgewebes eines Jiang-Schis lässt die Bewegungen der Kreatur besonders steif wirken, was ihnen ihren volkstümlichen Beinamen „Springende Vampire“ eingebracht hat. Dennoch können Jiang-Schis in unebenem Ge-

lände erstaunlich wendig sein und die Steifheit ihrer Gelenke behindert sie in der Schwerelosigkeit kaum.

Jiang-Schis graut es vor ihrem eigenen Spiegelbild, und das Klingeln einer Handglocke oder der Ruf eines Hahns erfüllt sie mit Schrecken. Gekochter Reis, der Jiang-Schis daran erinnert, dass sie tot sind und keine normale Nahrung mehr zu sich nehmen können, erfüllt sie mit Scham. Seltsamerweise haben ungekochter Reis und andere Arten von Getreide (egal ob gekocht oder nicht) keinerlei Wirkung auf sie, wenngleich mit Essig vermengter Reis, der in den Staub eines zerstörten Jiang-Schi gemischt wird, verhindert, dass er sich wieder zu neuem Unleben erhebt.

Zwar versuchen sie normalerweise das Tageslicht zu meiden, aber Jiang-Schis erleiden durch Sonnenlicht keinerlei nachteilige Effekte und können sich tagsüber normal umherbewegen. Dennoch sind die meisten Jiang-Schis bevorzugt nachts oder im Dunkeln aktiv, wenn ihre offensichtlicheren körperlichen Merkmale für die Lebenden, unter denen sie sich aufhalten, nicht so auffällig sind. Andererseits lässt sich eine leuchtende holografische Gebetsrolle im Dunkeln nur schwer verbergen.

Jiang-Schis haben einen Hang zur Einsamkeit, aber sie sind nicht abgeneigt, mit anderen untoten Wesen zusammenzuarbeiten, erst recht, wenn jene Untoten sich vom Fleisch der Lebenden ernähren. Dadurch kann sich der Jiang-Schi vom Chi des Opfers ernähren. Allerdings sind Jiang-Schis bekannt für ihre Eifersucht blutsaugenden Vampiren gegenüber, wegen deren Fähigkeit, ihr eigenes untotes Gezucht zu erschaffen. Daher weigern sich die meisten Springenden Vampire mit ihren blutsaugenden Rivalen zusammenzuarbeiten, selbst wenn sie von einer solchen Übereinkunft profitieren könnten.

In den Paktwelten werden Jiang-Schis vor allem mit der toten Welt Eox in Verbindung gebracht, auch wenn die Springenden Vampire überall angetroffen werden können, wo es lebende, atmende Wesen gibt, an denen sie sich laben können. Einige Jiang-Schis dienen auch als Offiziere in der verstoßenen Leichenflotte, wo sie ebenso hart wie ihre anderen untoten Waffenkameraden auf die eoxische Vorrherrschaft und Unabhängigkeit hinarbeiten. Mindestens eine der mächtigen Familien der Goldenen Liga wird angeblich von einer uralten Jiang-Schi-Matriarchin angeführt, die bereits vor dem Fall auf Golarion lebte, und die Bewohner der „Unterseite“ der Absalom-Station schwören, dass sich nach dem Intervall eine Kabale aus sieben Jiang-Schis in einer verlassenen Ebene des Stachels niedergelassen hat. Jedes Mitglied der Kabale ist angeblich darauf spezialisiert, nur den Atem einer bestimmten Spezies zu trinken und weigert sich, sich vom Chi eines anderen Volkes zu ernähren.

SCHABLONE: JIANG-SCHI-VAMPIR (HG 1/2 +)

Wenn eine ruhelose Seele im Moment des Todes ihren Leichnam nicht verlässt und stattdessen in seiner verfallenden sterblichen Hülle gärt und fault, kann sie sich irgendwann als ein untoter Jiang-Schi-Vampir wieder erheben.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Rolle: Beliebig.

Eigenschaften: Blindsight (Atem) 18 m; SR 10/Magie; Kälteresistenz 10; Schwächen von Jiang-Schi

Fähigkeiten: Chi-Entzug, Gebetsrolle, Gewandte Klauen, Springender Gang

Empfohlene Attributmodifikatoren: Geschicklichkeit, Weisheit.

SPLITTERWELTEN

TEIL 1:
DAS FELD
DER VERLORENEN

TEIL 2:
DER
VERSCHWUNDENE
KULT

TEIL 3:
PLANET DER
TOTEN

Eox

DIE
LEICHEN-
FLOTTE

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

VEOLISK

HG
6

EP
2.400



CB Mittelgroße magische Bestie

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

VERTEIDIGUNG

ERK 18; **KRK** 20

TP 90

REF +10; **WIL** +5; **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +17 (1W8+11 S)

Angriffsfähigkeiten Blick der Leere

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +13, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +18

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blick der Leere (AF) Ein Veolisk verkörpert die klostrophobischen, dunklen und oft unerträglichen Aspekte des tiefen Weltalls, und er kann mit seinem bloßen Blick einen winzigen Teil der Leere auf seine Feinde projizieren. Eine Kreatur, der gegen diese Blickfähigkeit ein Willenswurf gegen SG 16 misslingt, ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges Verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Veolisk sind schwerfällige, reptilienartige Vierbeiner mit knöchigen Exoskeletten. Sie werden oft mit der prähistorischen Megafauna eines Planeten verglichen, auch wenn sie deutlich kleiner sind. Veolisk finden sich typischerweise nur auf abgelegenen Planeten und Planetoiden in der Weite, da die meisten Xenobiologen davon ausgehen, dass ihre verstörenden Blicke andere Spezies vertreiben und die Ansiedlung in der Nähe von Veoliskenterritorien schwierig machen. Werden Veolisk nahe vorhandenen Siedlungen entdeckt, werden die Kreaturen meistens rücksichtslos gejagt, bis keine mehr übrig sind.

Der charakteristische Blick der Veolisk hat zu Spekulationen geführt, ob die Kreaturen von Vorfahren mit vergleichbaren Blickattacken abstammen, die eine weit stärkere Wirkung hatten, und sie haben sich den Spitznamen „Leerenbasiliken“ unter jenen verdient, die mit alter golarischer Folklore vertraut sind. Einige Weisen sind der Ansicht, dass zerstörungsliebende Kultanhänger des Verschlingers vor Jahrtausenden die ersten Veolisk züchteten, lange vor dem Intervall. Egal ob dies wahr ist oder nicht, die Bestien haben sich zu beliebten Wachtieren auf abgelegenen Stützpunkten des Verschlingerkultes entwickelt, sowie zu Haustieren von jenen, die sich selbst als im Einklang mit der Entropie des Universums halten. Wenn auch die meisten Kulturen nicht einmal daran denken würden zu versuchen, Veolisk zu domestizieren,

so werden die Wesen seltsamerweise sehr ruhig und weitgehend harmlos, wenn sie Blenden, Schleier oder sonstige Mittel tragen, mit denen ihr Blick eingedämmt wird.

Die schwerfälligen Bestien können mit nur sehr wenig Nahrung auskommen und fressen üblicherweise nur eine einzelne kleine Mahlzeit am Tag – meist Fleisch, Obst, Pilze, pflanzliches Leben oder etwas Sonstiges, das es finden kann. Wissenschaftler sind sich uneins darüber, was genau die Physiologie eines Veolisk erhält. Manche glauben, dass die Kreaturen einfach einen hypereffizienten Metabolismus besitzen, andere wiederum vermuten, dass sie sich von kosmischer Strahlung ernähren wie Bäume mittels Photosynthese. Ein paar Experten stellen die Vermutung auf, dass Veolisk zum Überleben gar keine Nahrung benötigen und sich allein von hintergründigen magischen Energien ernähren, die es überall in der Galaxis gibt. Renommierte Xenobiologen spotten eher über diese Hypothese, aber ihre Gegner weisen nur allzu rasch darauf hin, dass das Universum voller seltsamer und unergründlicher Wunder ist, die sich jeder wissenschaftlichen Erklärung versagen.

Veolisk legen faustgroße Eier, normalerweise sechs bis acht an der Zahl. Diese Eier sind wegen ihrer elfenbeinernen Färbung und ihrem Hang, schwache und geruchlose Rauchfahnen abzugeben, als Veoliskeneier erkennbar. Einmal gelegt brauchen die Eier keinerlei Befruchtung und reifen üblicherweise innerhalb von ein paar Wochen von selbst heran. In den meisten Würfen fressen die ersten Veolisk, die schlüpfen, die noch unfertigen Eier des Geleges bei ihrer ersten Mahlzeit auf. Junge Veolisk sind innerhalb eines knappen Jahres vollständig ausgewachsen. Adulte Veolisk paaren sich in den meisten Fällen, sowie sich die Gelegenheit ergibt, und keiner der Eltern zeigt irgendwelches Interesse an seinen Eiern oder Nachkommen.

Ein typischer Veolisk misst von der Schnauze bis zur Schwanzspitze ungefähr 2,10 m und wiegt annähernd 200 Pfund.



KODEX DER WELTEN

GRABHÜGEL

Raumwerft der Leichenflotte

Durchmesser: ×1; **Masse:** ×1

Schwerkraft: ×1

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Keine

Tag: –; **Jahr:** –

Vor unzähligen Jahrtausenden wurde ein namenloser Planet aus seiner regulären Umlaufbahn gezerrt und in die Weite der Galaxis geschleudert. Wenn jemals irgendwelches Leben auf dieser Welt existiert hat, so ist es vor langer Zeit ausgestorben und der Planet wurde zu einem kargen, luftlosen Felsen, der ziellos durchs All raste. Kurz nach der Entdeckung des Drifttreisens fanden Aufklärer der Eoxischen Marine den herrenlosen Planeten auf einer routinemäßigen Erkundungsmission. Die Knochengelehrten merkten den finsternen Planeten als möglichen Standort einer zukünftigen Kolonie vor, aber diese Pläne waren nur ein paar Jahre später vergessen, als Eox den Absalom-Pakt unterschrieb und die Leichenflotte ihre Heimatwelt verließ.

Vor einigen Jahrzehnten stolperte ein unternehmungslustiger Navigator der Leichenflotte über Aufzeichnungen über den herrenlosen Planeten. Da die Leichenflotte einen Ort brauchte, an dem sie ihre Schiffe instandsetzen und neue bauen konnte, errichtete die Leichenflotte eine Basis auf der vergessenen Welt, die nun den Namen Grabhügel trägt. Da er weder Rotation noch eine Sonne besitzt, um die er kreisen könnte, hat der Grabhügel keine Tages- oder Jahreszyklen, und da der Planet ständig in Bewegung ist, sieht das Oberkommando der Leichenflotte keinen Grund, ihn zu demontieren, wie es mit vielen anderen Produktionsanlagen verfahren ist. Der Grabhügel besitzt eine gewaltige Schiffsproduktionsanlage, die möglicherweise der größte Hersteller von Leichenflottenschiffen ist. In seltenen Fällen, wenn der Grabhügel nahe an einem möglichen Ziel vorbeistreift, nutzt die Leichenflotte den Planeten mit vernichtender Wirkung: Dutzende von Jägern werden direkt von der Basis aus gestartet, ohne dass Träger- oder Transportschiffe erforderlich wären.

Kürzlich haben hochrangige Wissenschaftler der Leichenflotte einen kühnen Plan in die Tat umgesetzt: Indem sie gewaltige Schubdüsen und Driftantriebe an bestimmten Stellen am Grabhügel befestigten, hofften sie, die Flugrichtung des heimatlosen Planeten zu lenken, vielleicht sogar mit ihm auf interstellare Reisen zu gehen. Die daraus folgende explosive Katastrophe zerstörte den Großteil der beteiligten Besatzung und zerschmetterte einen Teil des Planeten. Ein Stück des Grabhügels – groß wie ein Kontinent – treibt nun einige hundert Meter von seiner vorigen Position, wird jedoch von der restlichen Anziehungskraft des Planeten an

Ort und Stelle festgehalten – zumindest für den Moment. Diese Region, die von Matrosen der Leichenflotte „der Bruch“ genannt wird, birgt immer noch Überreste des fehlgeschlagenen Experiments sowie mehrere seltsame Wesenheiten, die scheinbar immer wieder aus der Phase mit der Realität geraten. Diese Kreaturen scheinen trotz ihrer grotesken Erscheinung weitgehend harmlos zu sein, aber wenn sich mehrere von ihnen zugleich manifestieren, beginnen sie die nekromantische Energie zu absorbieren, welche die untoten Soldaten der Leichenflotte animiert. Daher wurde der Bruch zum Sperrgebiet erklärt.

Seit diesem Desaster hat eine erfahrene nekrovitische Offizierin der Leichenflotte namens Kommodore Knarstov das Kommando über die Basis übernommen. Sie hat strikte Richtlinien erlassen, mit denen die Arbeit der örtlichen Wissenschaftler und Techniker stark eingeschränkt wird, um einen vergleichbaren Fehler zu verhindern, der ihren Vorgänger vernichtete. Sie ist fest entschlossen, die jährlichen Quoten zum Bau neuer Schiffe zu übersteigen, welche vom Oberkommando der Leichenflotte vorausgesetzt werden. Glücklicherweise braucht sich Knarstov keine Gedanken um die Annehmlichkeiten oder Moral ihrer Truppen zu machen, und scheint auf gutem Wege zu sein, ihre Ziele zu erreichen. Kommodore Knarstov weiß, dass ihre Arbeit nicht besonders glamourös ist, aber sie kümmert sich nicht sonderlich um persönlichen Ruhm, sondern konzentriert sich allein darauf, die Leichenflotte bei Stärke zu halten, bereit, sich jedwedem Feind zu stellen.

SPLINTERED WORLDS

PART 1:
FIELD OF
THE LOST

PART 2:
THE
VANISHED
CULT

PART 3:
PLANET OF
THE DEAD

EOX

THE
CORPSE
FLEET

ALIEN
ARCHIVES

KODEX OF
WORLDS

IM NÄCHSTEN BAND

WOLKENRUINEN

Von Jason Keeley

Die Helden sind dem Verschlingerkult weiterhin auf den Fersen und reisen zu einem weit entfernten, unbekannten Sternensystem, wo sie die Ruinen einer uralten fremden Stadt finden, die in der Atmosphäre eines Gasriesen schwebt. Bei ihrer Erkundung der Ruinen treffen sie auf die degenerierten Nachfahren einer weit entwickelten Spezies, die einst die fremdartige Superwaffe kontrollierte, nach der die Helden suchen. Mithilfe der Legenden und den Aberglauben dieser wilden Aliens können die Helden die Hinweise auf den verborgenen Standort der Superwaffe zusammenfügen, sowie des Schlüssels, um ihre Macht zu erhalten – eine unmöglich große Superstruktur, die der Kult des Verschlingers an sich bringen will!

ISTAMAK

Von Jason Keeley

Einst eine lebhafteste Metropole und wichtige Kolonie einer uralten fremden Zivilisation, ist Istamak nunmehr die Heimat

eines Stammes technologisch unterentwickelter Nachkommen ihrer ursprünglichen Bewohner. Während Flora und Fauna frei zwischen Wolkenkratzern und Fabriken umherstreift, müssen die Bewohner ums Überleben kämpfen, während sie die Errungenschaften ihrer Vorfahren anbeten. Erforscht Istamaks zahlreiche interessante Orte, von überwucherten Parks bis zu verfallenen Theatern, und entdeckt die Ausrüstung ihrer jetzigen Bewohner, geschmiedet aus den Überresten der Gesellschaft ihrer Ahnen.

ALLUVION UND DER DRIFT

Von Joe Pasini

Der Drift war ein Geschenk von Triune, dem Gott der künstlichen Intelligenz und der Computer. Er dient als eine Übergangsdimension, mit der Interstellareisen überhaupt erst möglich werden. Erfährt mehr über diese mysteriöse Ebene und besucht Alluvion, eine seltsame Stadt, die Triune im Drift als Heimat dient!

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 Adventure Path #3: Splintered Worlds © 2017, Paizo Inc.; Authors: Amanda Hamon Kunz, with Thurston Hillman, Jason Keeley, and Owen K.C. Stephens.

Deutsche Ausgabe Starfinder Abenteuerpfad #3: Splitterwelten © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

STARFINDER

HILFSMITTEL FÜR EIN FANTASTISCHES SPIEL!

BEREICHERT EURE STARFINDER-KAMPAGNEN MIT DIESEN AUFREGENDEN ZUSATZPRODUKTEN!

Das *Starfinder Grundregelwerk* enthält alle Regeln, die ihr zum Spielen braucht, aber es gibt noch Lichtjahre an Raum, den es zu erforschen gilt! Lasst euch von erfahrenen Autoren mit den Wendungen einer kompletten *Starfinder*-Kampagne im *Starfinder*-Abenteurpfad überraschen. Oder erweckt euer Spiel zum Leben mit dem umwerfend illustrierten SL-Schirm und hunderten Charakteraufstellern, die eigens für die Science-Fantasy von *Starfinder* entworfen wurden. Auf welche Weise ihr auch spielt, wir haben die Produkte, um euer Spiel übersichtlich zu halten und euch in ein Universum voller seltsamer Welten und einzigartiger Aliens zu vertiefen. Denn wenn die Sterne euer Ziel sind, kann man sich nicht gut genug vorbereiten!



STARFINDER SPIELLEITERSCHIRM

Schütze deine wichtigen Notizen und Würfelwürfe vor den neugierigen Blicken der Spieler mit dem *Starfinder* Spielerschirm! Dieser schöne vierteilige Schirm zeigt die eindrucksvolle Illustration einer atemberaubenden Kampfszene auf der Spielerseite und umfangreiche hilfreiche Tabellen und Informationen auf der Spielleiterseite, mit denen das Spiel flüssiger wird und alle wichtigen Regeln jederzeit griffbereit sind.

€ 19,95 • US\$6001



STARFINDER GRUNDREGELWERK-AUFSTELLERSAMMLUNG

Die Freunde und Feinde des *Starfinder*-Rollenspiels landen mit der *Starfinder Grundregelwerk-Aufstellersammlung*. Diese enthält eine Horde an Aufstellern für ihren Einsatz bei *Starfinder*, *Pathfinder* oder jedem anderen Tischrollenspiel! Darüber hinaus enthält die Sammlung auch mehr als ein Dutzend verschiedene Raumschiffaufsteller für das *Starfinder* Raumschiffkampfsystem! Jeder Aufsteller besteht aus robustem, doppelseitig bedrucktem Karton und zeigt das vollfarbige Abbild eines Charakters oder einer Kreatur aus dem *Starfinder Grundregelwerk* und dem kostenlosen *Starfinder*: Erster Kontakt Vorschaubestiarium. Diese Aufsteller eignen sich perfekt dafür, sowohl Spielercharaktere als auch ihre furchterregenden Gegner darzustellen.

€ 24,95 • US\$6004



STARFINDER ALIEN-ARCHIV AUFSTELLERSAMMLUNG

Die fremdartigen Bedrohungen aus dem *Starfinder Alien-Archiv* werden auf eurem Spieltisch lebendig mit dieser riesigen Sammlung aus mehr als 300 Kreaturaufstellern für das *Starfinder*-Rollenspiel oder auch jedes andere Science-Fantasy-Tischrollenspiel! Jeder Aufsteller besteht aus robustem Karton und zeigt ein wunderschönes, vollfarbiges Bild eines fremden Wesens aus der ersten Sammlung an interplanetaren Bedrohungen und einzigartigen Spieler-Volksauswahlen aus *Starfinder*. Diese Karton-Aufsteller passen in Basen, die von der Größenkategorie der Kreatur abhängen, so kann man sie leicht mit Metall- oder Kunststoffminiaturen kombinieren. Kreaturen, welchen man in größerer Zahl begegnet, sind mehrfach enthalten, sowie einige neue Gegner für den Raumschiffkampf. Damit ist die *Alien-Archiv Aufstellersammlung* perfekt geeignet, um deine *Starfinder*-Kampagne lebendig werden zu lassen!

€ 44,95 • US\$6004



DIE INVASION BEGINNT!



STARFINDER

ALIEN-ARCHIV

Bekämpfe oder verbünde dich mit mehr als 80 bizarren Lebensformen mit dieser 160-seitigen Hardcover-Kreaturensammlung für das Starfinder-Rollenspiel! Jede neue Welt und Raumstation birgt ihre eigenen Gefahren, von fremdartigen neuen Kulturen bis hin zu robotischen Tötungsmaschinen und Alien-Raubtieren, die nur auf unachtsame Raumfahrer lauern. In diesem Buch findest du die Regeln und Lebensräume für Kreaturen von überall auf den bekannten Planeten sowie fremde Ausrüstung und Vieles mehr. Außerdem enthält es ein großartiges, übersichtliches System, mit dem ihr eure eigenen Kreaturen erschaffen könnt. So wird es eurer Gruppe niemals an seltsamen neuen Kreaturen mangeln, die ihr bekämpfen oder mit denen ihr euch verbünden könnt. Volksregeln für viele dieser neuen Organismen ermöglichen euch, selbst Aliens zu sein, womit das *Alien-Archiv* nicht nur eine Sammlung voller Gegner ist, sondern auch ein Quell an Charakteroptionen! Wollt ihr ein hyperentwickeltes schwebendes Gehirn spielen? Einen mächtigen Angehörigen des Drachenvolks? Eine auf Silizium basierende Kristallschnecke? Erforscht die Grenzen eurer Galaxis und eures Spiels mit dem *Starfinder Alien-Archiv*!



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

NEBULOR-AUSSTATTER-STERNENHÜPFER

1 Feld = 1,50 m

LEGENDE

- | | | |
|--|----------------------------------|--------------------------|
| 1. Brücke | 5. Bio-/Chemielabor | 9. Waschräume |
| a. Kapitänsitz | 6. Mannschaftsraum/Essensbereich | 10. Kapitänsquartier |
| b. Pilotenkonsole | 7. Kombüse | 11. Mannschaftsquartiere |
| c. Ingenieur-/Hilfsbordschützenstation | 8. Krankenstation | 12. Hauptluftschleuse |
| d. Wissenschafts-/Hilfsbordschützenstation | | 13. Maschinenraum |
| 2. Schützenstationen | | 14. Driftantrieb |
| 3. Waffenkammer | | 15. Energiekern |
| 4. Frachtraum | | 16. Schmugglerversteck |



LEBEN UND STERBEN AUF EOX

Auf ihrer Jagd nach dem Kult des Verschlingers reisen die Helden zum Asteroidengürtel der Diaspora, aber sie müssen sich Weltraumpiraten und anderen tückischen Gefahren des Asteroidenfelds stellen, um den verborgenen Kommandoposten des Kults zu finden. Was die Helden im Feld der Verlorenen finden, führt sie auf die tote Welt Eox, wo sie sowohl die Untoten des Planeten als auch geheime Agenten der offiziell verstoßenen Leichenflotte überleben müssen. Erst dann erfahren die Helden, dass der Verschlingerkult auf dem Weg zu einem fernen Sternensystem ist, um Hinweise auf den Standort einer fremdartigen Superwaffe zu finden!

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

- „Splitterwelten“, ein Starfinder-Abenteuer für Charaktere der 5. Stufe von Amanda Hamon Kunz
- Einen Reiseführer zu Eox, dem Planeten der Toten, einschließlich Regeln für verstörende nekromantische Aufwertungen namens Nekrotransplantate von Owen K. C. Stephens
- Einzelheiten über die verstoßene Leichenflotte, die abtrünnige untote Raumflotte von Eox, darunter neue nekrotechnologische Rüstungen und Waffen sowie zusätzliche Leichenflottenschiffe von Thurston Hillman
- Ein Archiv voller neuer außergalaktischer Kreaturen von Amanda Hamon Kunz und Owen K. C. Stephens
- Spielwerte und Bodenpläne für ein neues Raumschiff von Amanda Hamon Kunz und Details zu einem Einzelplaneten, auf dem sich eine geheime Basis der Leichenflotte verbirgt, im Kodex der Welten von Jason Keeley.



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

paizo.com

© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.



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

Artikelnummer: US56012PDF