

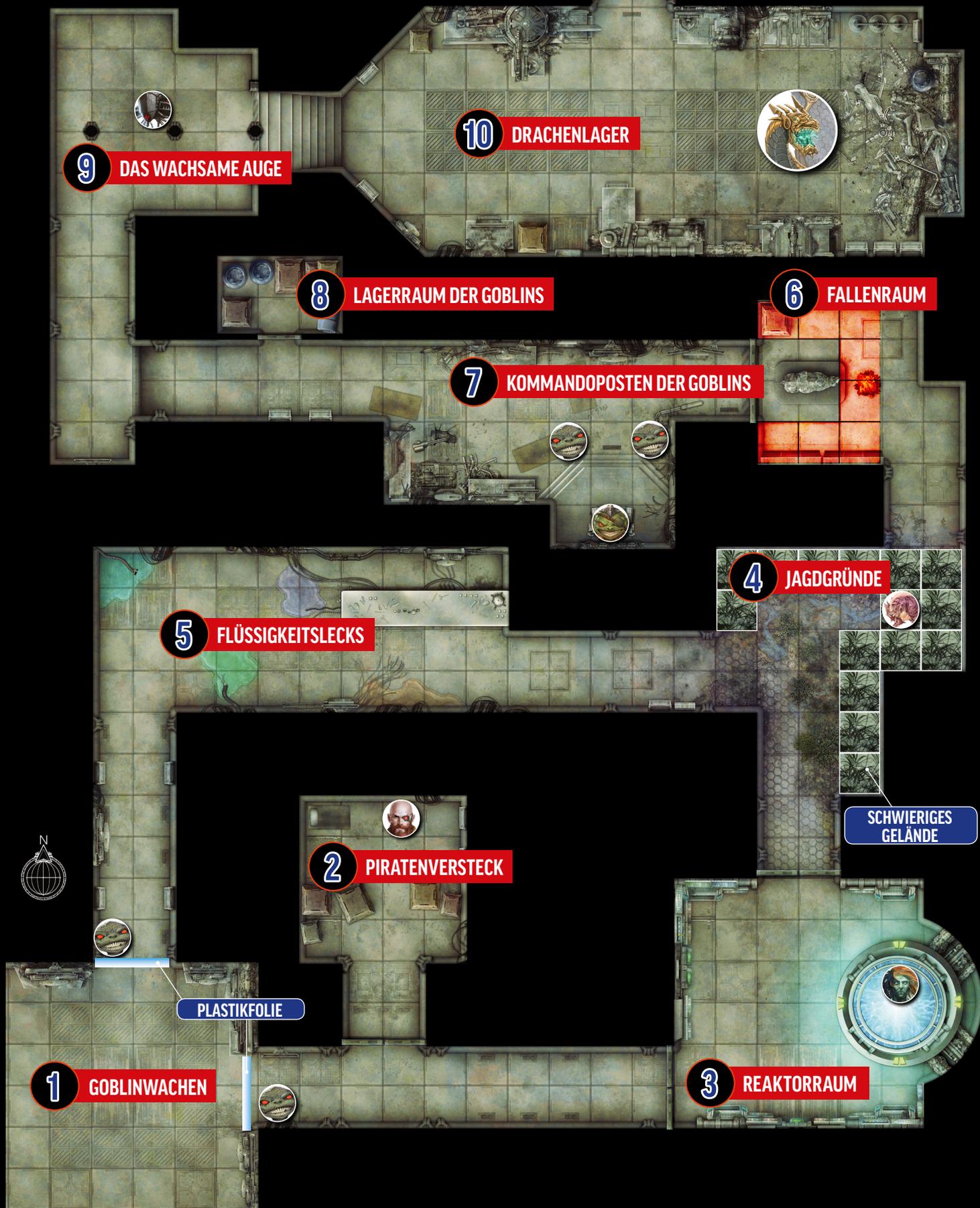
STARFINDER

SPIELLEITERHANDBUCH



STAHLKLAUES VERSTECK

1 Feld = 1,50 m



9

DAS WACHSAME AUGE

10

DRACHENLAGER

8

LAGERRAUM DER GOBLINS

6

FALLENRAUM

7

KOMMANDOPOSTEN DER GOBLINS

5

FLÜSSIGKEITSLACKS

4

JAGDGRÜNDE

2

PIRATENVERSTECK

SCHWIERIGES
GELÄNDE

1

GOBLINWACHEN

PLASTIKFOLIE

3

REAKTORRAUM

Design Leads • Joe Pasini and Owen K.C. Stephens
Authors • Amanda Hamon Kunz, Robert G. McCreary, Joe Pasini, and Owen K.C. Stephens
Additional Writing • Jason Keeley and Chris S. Sims
Cover Artist • Caio Maciel Monteiro
Interior Artists • Alexandur Alexandrov, David Alvarez, Helge C. Balzer, Leonardo Borazio, David Franco Campos, Tomasz Chistowski, Anna Christenson, Sergio Cosmai, Alberto Dal Lago, Jason Engle, Taylor Fischer, Kent Hamilton, Akim Kaliberda, Matthias Kinnigkeit, Roman Roland Kuteynikov, Mikael Léger, Victor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Raph Lomotan, Johnny Morrow, Damien Mammoliti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Miroslav Petrov, Roberto Pitturru, Pixeloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, and Ferenc Nothof), Maichol Quinto, Kiki Moch Rizky, Connor Sheehan, Allison Theus, Rodrigo Gonzalez Toledo, Remko Troost, Leon Tukker, Tom Ventre, and Ben Wootten
Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner and Mark Seifert
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick
Production Artist • Tony Barnett
Franchise Manager • Mark Moreland
Project Manager • Gabriel Waluconis
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Marketing Manager • Dan Tharp
Licensing Manager • Glenn Elliott
Public Relations Manager • Aaron Shanks
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Director of Technology • Raimi Kong
Web Production Manager • Chris Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz
Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Sara Marie, Samantha Phelan, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, and Andrew White
Playtesters • Ben Damer, Nicole Damer, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Lindsay Price, Lelan Sawtelle, Malcom Trent, and Tyler Zweirs
Special Thanks • Jason Bulmahn and Sean K Reynolds

Redaktion der deutschen Ausgabe • Ulrich Alexander Schmidt
Übersetzung • Kai Großkordt
Lektorat • Moritz Bednarski, Thorsten Naujoks
Layout • Matthias Lück



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr.: US56038

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

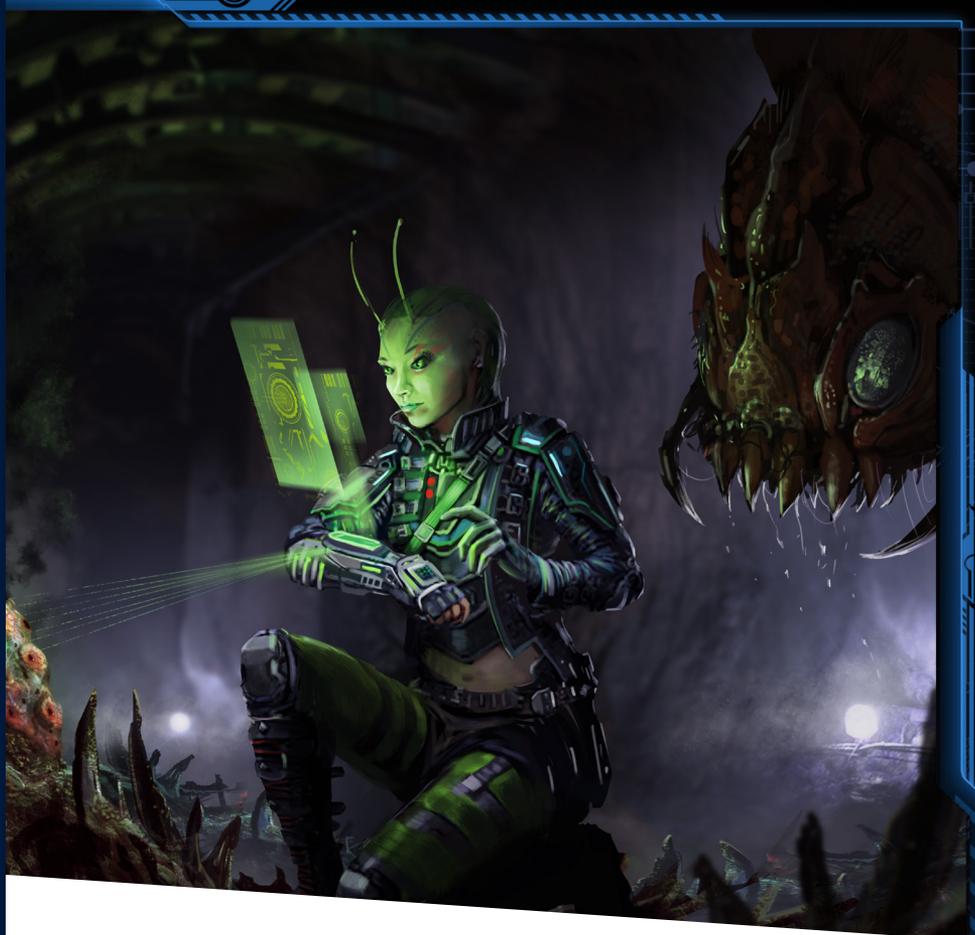
The Starfinder Roleplaying Game rules can be found online for free as part of the Starfinder Reference Document at sfrd.info.

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, sivy, skyfire, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barathu"), 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 Beginner Box © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc., Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



SPIELLEITERHANDBUCH

Dieses Buch ist ausschließlich für Spielleiter der *Starfinder-Einsteigerbox* gedacht. Spielleiter sollten sowohl mit diesem Buch als auch mit dem *Heldenhandbuch* vertraut sein.

INHALT

ABENTEUER: STAHLKLAUES VERSTECK	2
SPIELLEITUNG.....	16
ERSTELLEN EINES ABENTEUERS	22
UMGEBUNG.....	36
DIE ABSALOM-STATION	52
DIE GALAXIS	54
FREMDARTIGE GEGENSPIELER.....	64
ZUFALLSBEGEGNUNGEN	90
WIE GEHT ES NUN WEITER?	93
REGELREFERENZ	94
INDEX	96
SL-ABENTEUERKARTE	VORDERE UMSCHLAGINNENSEITE
KARTE DER ABSALOM-STATION	HINTERE UMSCHLAGINNENSEITE
KAMPFABLAUF.....	UMSCHLAGRÜCKSEITE



STAHLKLAUES VERSTECK

NUR FÜR DEN SPIELLEITER!

Willkommen in einer Galaxis voller aufregender Abenteuer, tödlicher fremder Kreaturen und tapferer Helden! Wenn du dieses Buch liest, dann bist du der Spielleiter (oder kurz SL). Es ist deine Aufgabe, als eine Art Schiedsrichter das Abenteuer zu leiten. Jedes Spiel braucht einen Spielleiter und einen oder mehr Spieler. Als SL übernimmst du die Rolle der Monster, Fallen und anderen Charaktere, welche die Helden der Geschichte überwinden müssen, um ihre Queste zu bestehen. Die anderen Spieler werden Spielercharaktere (SC) genannt und sie übernehmen die Rolle der Abenteuerer, welche deine Welt erforschen. Wenn du lieber ein SC wärst, hör sofort auf zu lesen und gib dieses Buch an einen Freund weiter, der dieses Buch liest und der SL sein kann.

Wenn du der Spielleiter bist und jetzt ein Abenteuer für deine Freunde leiten möchtest, kannst du mit dem Abenteuer auf den folgenden Seiten beginnen – es führt euch durch 10 Begegnungen, die dir dabei helfen, die Aufgaben eines SL zu erlernen. Wenn du das Abenteuer nicht jetzt gleich leiten und stattdessen mehr darüber erfahren möchtest, was ein Spielleiter tut, schlage S. 16 auf.

Dieses Abenteuer ist für vier Charaktere der 1. Stufe gedacht, funktioniert aber auch mit nur zwei oder drei Charakteren. Jeder Spieler sollte einen der in dieser Box enthaltenen vorgefertigten Charaktere auswählen oder sich anhand der im *Heldenhandbuch* beschriebenen Regeln einen eigenen Charakter erstellen.

Gib den Spielern 10-15 Minuten Zeit, um sich ihre Charakterbögen anzusehen. Du solltest diese Zeit nutzen, um die Seiten 3-5 dieses Buches zu lesen, damit du die Grundlagen des Spiels erlernst und dich mit der ersten Begegnung vertraut machen kannst. Auch solltest du einen Blick auf die Seitenleiste „Erfahrungspunkte“ auf S. 15 werfen, um zu erfahren, wie du den Spielercharakteren Erfahrungspunkte zuteilst.

Wenn du mehr Zeit hast, kannst du auch den Rest des Abenteuers überfliegen (S. 6-15) und du kannst dir die vollständigen Kampfregeln auf S. 76-85 des *Heldenhandbuchs* durchlesen, da es in diesem Abenteuer zahlreiche Kämpfe geben wird!

DIE ROLLE DES SPIELLEITERS

Als der Spielleiter ist es deine Aufgabe, den Spielern zu helfen, die Welt und das Abenteuer zu erkunden. Während sie die Rolle der jeweiligen Spielercharaktere (SC) spielen, kontrollierst du alle anderen Aspekte der Welt – die hinterhältigen Weltraumgoblins, den strengen Raumstationsadministrator, die fremde, außergalaktische Kreatur und auch alle anderen. Es ist ebenfalls deine Aufgabe, während des Spiels die Fragen der Spieler zu beantworten. Wenn sich die Charaktere in einem Raum umsehen, solltest du ihn den Spielern beschreiben können. Wenn die Charaktere versuchen, zu einem erhöhten Gerüst hinaufzuklettern, entscheidest du, was passiert, wenn sie abrutschen und wie viel Schaden sie durch den Sturz erleiden.

Als neuer SL solltest du dein Bestes geben, um die Regeln zu erlernen und sie fair anzuwenden. Du solltest jedoch wissen, dass du häufig wirst improvisieren müssen, wenn Spieler kreative Dinge ausprobieren – das ist bereits der halbe Spaß am Spielleitersein! Es ist sehr wichtig, dass du weißt, **dass du nicht mit den Spielern im Wettstreit stehst**. Du gewinnst das Spiel nicht, wenn du alle Charaktere umbringst. Dies ist ein Spiel, bei dem **jeder gewinnt, wenn alle Spaß haben**. Dein Ziel ist es, die Spieler herauszufordern, nicht sie zu besiegen.

DAS LEITEN DIESES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer spielt auf einer verlassenen Ebene einer futuristischen Raumstation. Das Abenteuer wurde speziell für neue Spieler und neue SL konzipiert. Die Spieler können alles versuchen, was sie sich vorstellen können, aber es gibt Grenzen, was ihre Charaktere erreichen können. Immerhin sind sie ganz frischgebackene Abenteurer!

Das Abenteuer ist in eine Reihe von Begegnungen unterteilt, die auf der Karte auf der vorderen Umschlaginnenseite aufgelistet sind. Diese Karte wird auch auf einer ausklappbaren Flip-Mat dargestellt, welche dieser *Starfinder-Einsteigerbox* beiliegt. Lege diese Karte in die Mitte des Tisches. In diesem Abenteuer können die Spieler die ruhig ganze Karte

sehen, da sie nicht genau wissen, was sich in jedem Raum befindet, bis sie ihn erkundet haben. Jeder Spieler sollte einen Pappaufsteller wählen, um seinen Charakter darzustellen. Du wirst im Laufe dieses Abenteuers einige Monsteraufsteller brauchen, aber du kannst sie heraussuchen, sobald du sie brauchst.

Während des Spiels bewegen sich die Spieler abwechselnd mit ihren Aufstellern auf der Karte, während sie die Raumstation erkunden. Sobald die Charaktere einen nummerierten Bereich auf der Karte erreichen, schlägst du die entsprechend nummerierte Begegnung des jeweiligen Bereichs in diesem Buch auf. Jede Begegnung beginnt mit einer kurzen Einführung, gefolgt von einem Text in einem hellblauen Kasten, den du laut vorlesen solltest.

Nach einem solchen Text folgt ein Abschnitt, der beschreibt, wie sich die Begegnung entwickelt. Dieser Text enthält geheime Details für den jeweiligen Raum. Hier erhältst du Informationen zu den Herausforderungen, denen sich die SC bei der Erkundung der Umgebung stellen müssen. Wenn die Begegnung einen Kampf, eine Falle, eine Gefahr oder einen Schatz umfasst, findest du die Regeln dazu in diesem Text. Es ist möglich, dass die SC versuchen, etwas zu tun, das nicht von diesen Regeln abgedeckt ist, aber für dieses erste Abenteuer ist es klug, innerhalb der Grenzen des Abenteuers zu bleiben. Wenn die Spieler offenkundig feststecken und nicht wissen, was sie als Nächstes tun sollen, könntest du ihnen Anstöße geben wie „Möchtet ihr die Tür öffnen?“ oder „Wer möchte nach versteckten Schätzen suchen?“

DAS ABENTEUER BEGINNEN

Sobald die Spieler ihre Charaktere haben und spielbereit sind, solltet ihr mit dem Spiel beginnen. Stelle sicher, dass jeder seinen Charakterbogen vor sich liegen hat und an die Würfel herankommt. Die Karte sollte sich in der Mitte des Tisches liegen, und alle Charakteraufsteller der Spieler sollten in der Nähe der Karte griffbereit stehen. Wenn ihr bereit seid anzufangen, lies den folgenden Text vor.

BEGINNE DAS ABENTEUER, INDEM DU FOLGENDES LAUT VORLIEST:

Ihr kommt von der Absalom-Station, einer riesigen Weltraumplattform, dem Zentrum der Kultur, des Handels und der Regierung des Sonnensystems, welches als die Paktwelten bekannt ist. In vielen Bezirken der Absalom-Station ist das Leben relativ sicher, aber in den Hunderten von Ebenen des sogenannten Stachels, die sich unterhalb der Station erstrecken, kann es gefährlich sein. Insbesondere die nur zur Hälfte erforschten Geisterebenen in den Tiefen des Stachels, die vor Hunderten von Jahren oder mehr aufgegeben wurden, sind die Heimat von Monstern aller Art, von einfachen Kriminellen bis hin zu fremdartigen Kreaturen, die über die Jahre auf unbekanntem Wege auf die Station gelangt sind und sich ganze Ökosysteme in der Finsternis geschaffen haben. Seit kurzer Zeit gibt es jedoch eine weitaus größere Gefahr für die Bevölkerung von Schattenseite, wie die Einheimischen den Stachel nennen.

Vor einigen Wochen verschwand wertvoller Abfall aus den Recyclinghöfen des Botschrott-Bezirks des Stachels. Alles Mögliche kam abhanden, von technologischen Komponenten bis hin zu ausrangierten Robotern. Die Lebensgrundlage der dortigen Bewohner steht auf dem Spiel, aber noch schlimmer ist, dass auch einige Menschen getötet wurden. Jemand – oder etwas – hat Schattenseite zu seinem Jagdrevier gemacht. Auch wenn niemand den Mörder direkt gesehen hat, wurde in einer der Leichen eine lange metallische Scherbe gefunden, welche die Einheimischen dazu veranlasste, den unsichtbaren Mörder als „Stahlklaue“ zu bezeichnen. Unter dem politischen Druck, etwas gegen das Problem zu unternehmen, hat die Leiterin der Absalom-Station, Hauptgeschäftsführerin Kumara Melacruz, einen Aufruf nach Helden gestartet, um diese Bedrohung aufzudecken und aufzuhalten, bevor noch mehr Menschen zu Schaden kommen. Sie hat der Gruppe eine Belohnung von 1.000 Crediteinheiten in Aussicht gestellt, wenn sie diese mysteriöse Kreatur besiegt.

Ihr habt euch dazu entschlossen, dieser monströsen Bedrohung Einhalt zu gebieten. Es gibt Gerüchte, dass Stahlklaue in den nahegelegenen Geisterebenen haust, die im Laufe der Jahre von vielen Monstern als Unterschlupf auserkoren wurden. Ihr habt eure Ausrüstung zusammengestellt und nähert euch nun dem Eingang zu dieser Ebene. Ihr habt jedoch noch einige Momente, um eure Mitabenteurer kennenzulernen.

Lass die Spieler einander ihrer Charaktere vorstellen, einschließlich ihrer Namen, ihrer Volkszugehörigkeit, ihres Motivs und ihrer Klasse. Um den anderen Spielern dabei zu helfen, sich stärker als ein Teil der Spielwelt zu fühlen, könnten die Spieler beschreiben, wie ihre Charaktere aussehen und was für Ausrüstung sie bei sich tragen.

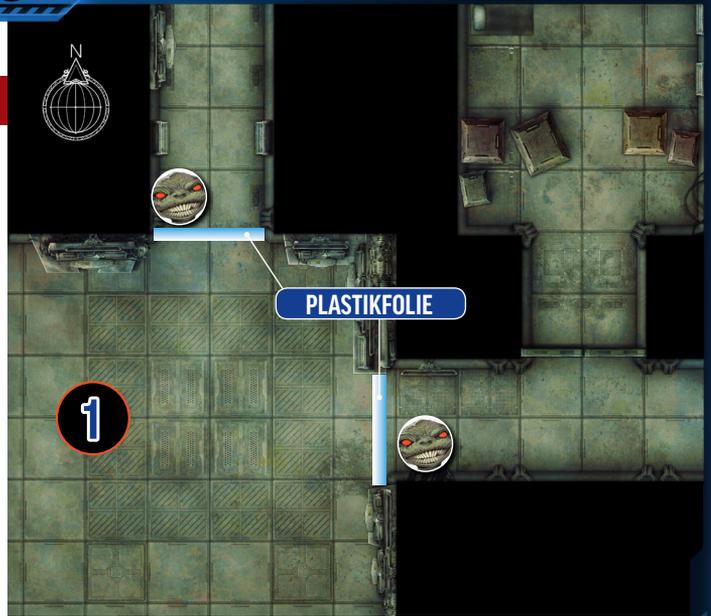
Lass die Spieler nach Abschluss der Vorstellung ihre Aufsteller in Feldern nahe dem Kartenrand in **Bereich 1** der Abenteuerkarte platzieren. Sag ihnen, dass sie die Geisterebenen erreicht und auf dem Weg bisher keinerlei Schwierigkeiten angetroffen haben. Schlage dann **Bereich 1** auf S. 4 auf.

Die erste Begegnung findet direkt außerhalb einer der Geisterebenen der Absalom-Station statt, wo sich zwei Weltraumgoblins verstecken. Suche zwei Aufsteller für Weltraumgoblin-Brutzelatoren heraus und lies Folgendes vor.

Endlich! Die Geisterebene liegt genau vor euch! Die Notbeleuchtung in diesen verlassen Tunneln flackert und bietet nur schwache Beleuchtung und es ist schwierig, Einzelheiten im Dunkeln zu erkennen. Schmutzige Kunststofffolien hängen über zwei Türen: Eine nach Norden, die andere nach Osten.

Zeichne die Kunststofffolie mit einem Whiteboard-Marker auf der Flip-Mat ein (siehe Karte auf der Umschlaginnenseite). Dieser Raum ist leer, aber zwei Weltraumgoblins lauern direkt hinter der Folie: einer in der nördlichen Türöffnung, der andere in der östlichen Türöffnung. Die Goblins können durch den Kunststoff hindurchsehen und warten, bis die SC näher kommen, bevor sie angreifen. Frage jeden Spieler, was sie oder er gerne tun möchte.

Lass jeden SC eine Tätigkeit in diesem Raum ausführen. Sie können sich bis zu den Kunststofffolien vor den Türen bewegen, aber nicht hindurchtreten. Nachdem jeder Charakter Gelegenheit hatte, etwas zu tun, brechen die Goblins hervor und greifen an, was den Kampf beginnt. Platziere die beiden Goblins in den auf der Abenteuerkarte markierten Feldern. Lese den Spielern Folgendes vor.



Die Plastikfolie enthüllt plötzlich zwei kleine grüne Kreaturen mit melonenförmigen Köpfen, die in glockenartigen Helmen stecken – es sind Weltraumgoblins! Schlachtrufe kreischend stürmen sie durch die Tür und greifen an!

Kampf!

Verwende die auf der nächsten Seite vorgestellten Regeln zusammen mit den unten aufgeführten Kreaturenwerten (auch als Spielwerte bezeichnet), um den Kampf zu beginnen, und fahre fort, bis die Weltraumgoblins besiegt sind!

KREATUREN: Die Weltraumgoblins verwenden denselben Initiativwurf, aber jeder absolviert einen eigenen Zug, in dem er sich bewegt, um sich einem SC zu nähern, und dann die Aktion „Nahkampfangriff“ ausführt. Die Goblins kämpfen bis zum Tod.

ZWEI WELTRAUMGOBLIN-BRUTZELATOREN JE 6 TP

Initiative +3

Bewegungsrate 10 m (7 Felder)

Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 12

Reflexwurf +2, Willenswurf +2, Zähigkeitswurf +0

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +0 Angriffsbonus (1W4 Kinetischer Schaden)

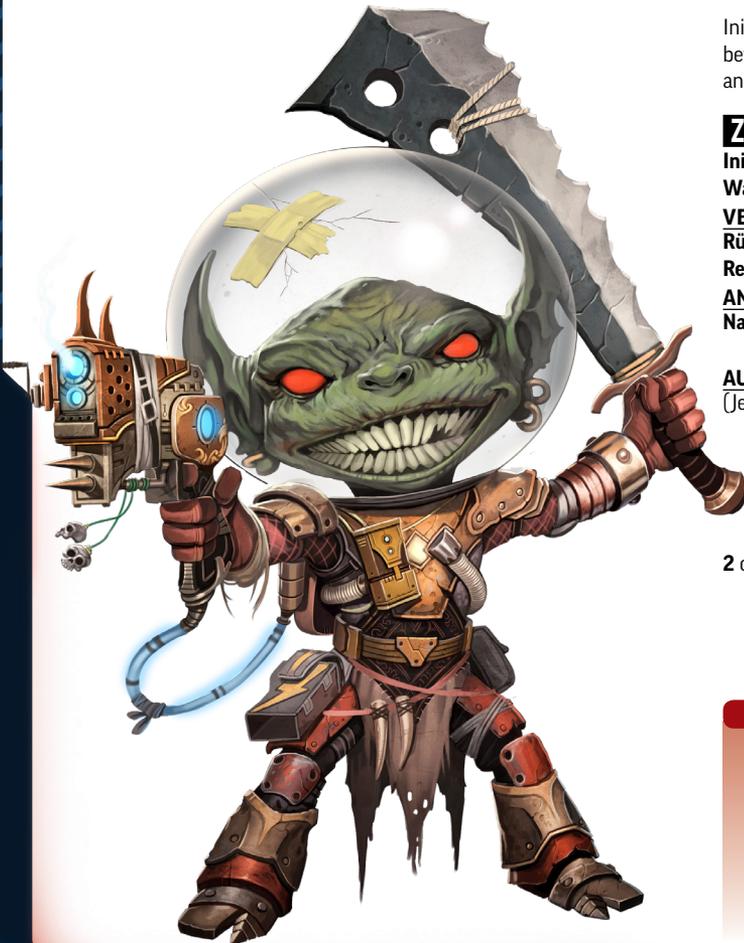
AUSRÜSTUNG

(Jeder Goblin) Zweite-Haut-Rüstung, Taktischer Schlagstock

NACH DEM KAMPF: Gehe nach dem Kampf in den Erkundungsmodus (siehe Seitenleiste „Erkundung“ auf S. 9). Frage jeden Spieler der Reihe nach, was er mit seinem Charakter tun möchte. Wenn die SC die Goblins durchsuchen, finden sie alles, was im Eintrag „Ausrüstung“ oben aufgeführt ist. Die SC können nach Osten zu **Bereich 2** oder **Bereich 3** oder nach Norden zu **Bereich 5** weitergehen.

KAMPF!

Der Kampf ist einer von zwei Spielmodi in der *Starfinder-Einsteigerbox* und ein häufiges Element des Spiels. Während des Kampfes kommen Kreaturen nacheinander an die Reihe und es gibt besondere Regeln dafür, was jede Kreatur während ihres Zuges tun darf. Der Kampf wird auf der nächsten Seite sowie S. 76-85 des *Heldenhandbuchs* erklärt. Der andere Spielmodus, die Erkundung, wird auf S. 9 erläutert.



BEFOLGE DIESE SCHRITTE, SOBALD ES ZUM KAMPF KOMMT

Die Zeit während des Kampfes wird in Runden gemessen, von denen jede 6 Sekunden innerhalb der Spielwelt entspricht. In jeder Runde erhält jede Kreatur einen Zug. Dies gilt sowohl für die Spielercharaktere wie auch für die Kreaturen, die du kontrollierst.

1. FÜR DIE INITIATIVE WÜRFELN

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der Charaktere und Monster im Kampf ihre Züge absolvieren. Jeder Spieler sollte einen **Initiativewurf** ablegen: Einen **W20** plus den **Gesamtinitiativebonus**. Du würfelst für jedes Monster (oder jede Gruppe ähnlicher Monster) und addierst dessen Initiativebonus, um das Initiativeergebnis zu bestimmen. Notiere dir Initiativeergebnis für jeden SC und jede Gruppe von Monstern, vom höchsten bis zum niedrigsten. Im Falle eines Gleichstands würfeln die jeweiligen Kreaturen erneut.

2. ZÜGE ABSOLVIEREN

Die Spielercharaktere und die Monster erhalten in jeder Runde des Kampfes gemäß Initiativereihenfolge je einen Zug, um zu handeln, beginnend mit der höchsten Initiative, hinunter bis zur niedrigsten. Eine Kreatur führt immer genau eine Aktion aus, und sie kann sich vor oder nach dieser Aktion bewegen. Jedes Monster in einer Gruppe ist an derselben Stelle der Initiativereihenfolge an der Reihe, aber jedes erhält seinen eigenen Zug.

Bewegung

Eine Kreatur kann sich in ihrem Zug entweder vor oder nach einer Aktion (aber nicht beides) um eine Entfernung von bis zu ihrer maximalen Be-

wegungsrate bewegen. Die Bewegung in ein angrenzendes Feld kostet normalerweise 1,50 m (1 Feld) Bewegung, allerdings können diagonale Bewegung und Schwieriges Gelände diese Bewegungskosten erhöhen (*Heldenhandbuch*, S. 77).

Nach der Bewegung kann eine Kreatur einen Gegenstand in ihrem oder einem angrenzenden Feld (auch diagonal) manipulieren. Dazu gehören das Öffnen oder Schließen einer Tür, das Übergeben eines Gegenstands an einen Verbündeten oder das Aufnehmen oder Ablegen eines Gegenstands.

Eine Aktion ausführen

Eine Kreatur führt während ihres Zuges eine Aktion aus. Die häufigsten Aktionen sind Nahkampfangriff, Fernkampfangriff, einen Zauber wirken, Besondere Fähigkeit einsetzen und Eine Fertigkeit einsetzen. Es gibt jedoch auch noch weitere Aktionen, darunter etwa die Zusatzbewegung (siehe S. 78-82 des *Heldenhandbuchs*, wo du eine vollständige Liste und detaillierte Beschreibungen der Aktionen findest).

3. BEGINN EINER NEUEN RUNDE

Sobald jede Kreatur ihren Zug absolviert hat, beginnt eine neue Runde, und alle Beteiligten absolvieren einen weiteren Zug, und zwar in derselben Reihenfolge, die in Schritt 1 festgelegt wurde. Wiederholt die Schritte 2 und 3, bis eine Seite besiegt wurde oder flüchtet.

ALLGEMEINE KAMPFREGLN

Die folgenden Regeln werden im Kampf häufig angewendet.

Angriffe

Angriffe sind entweder Nahkampfangriffe (mit einer Nahkampfwaffe gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld) oder Fernkampfangriffe (mit einer Fernkampfwaffe gegen einen weiter entfernten Gegner). Um anzugreifen, wird ein **Angriffswurf** abgelegt: Wirf einen **W20** und addiere den **Gesamtangriffsbonus** der Kreatur. Wenn das Ergebnis der **Rüstungsklasse (RK)** des Ziels entspricht oder diese überschreitet, trifft der Angriff und verursacht den für die Waffe aufgelisteten Schaden (für die Weltraumgoblins sind dies 1W4 Kinetischer Schaden). Dadurch werden die aktuellen **Trefferpunkt (TP)** des Ziels um die entsprechende Anzahl reduziert.

Kritische Treffer

Wenn eine Kreatur die Aktion Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführt (oder einen Zauber mit einem Angriffswurf wirkt) und eine **Natürliche 20** erhält (der W20 zeigt eine 20), trifft sie automatisch, unabhängig von der Rüstungsklasse des Ziels. Würfle für den Schaden zweimal und addiere beide Male die Boni hinzu. Addiere diese beiden Ergebnisse zusammen, um den Gesamtschaden des Angriffs zu bestimmen. Einige Waffen verfügen über einen Kritischen Treffereffekt (*Heldenhandbuch*, S. 57), der nach dem Schaden der Waffe aufgeführt wird und der ebenfalls bei einem Kritischen Treffer angewandt wird, zusätzlich zum doppelten Schaden.

Zauber

Einige Charaktere und Monster können Zauber wirken. Jeder Zauber hat einzigartige Regeln, die erklären, wie er funktioniert. Diese werden im *Heldenhandbuch* und auf den vorgefertigten Charakterblättern beschrieben. Einige Zauber erfordern einen Angriffswurf (siehe oben).

Wenn der Angriff trifft, entfaltet der Zauber seine Wirkung. Bei einigen Zaubern und Besonderen Fähigkeiten muss das Ziel einen **Rettungswurf** ablegen (siehe unten).

Rettungswürfe

Ein **Rettungswurf** ist ein Wurf, den eine Kreatur ablegt, wenn sie einem Zauber, einer Falle oder einer anderen Besonderen Fähigkeit zu widerstehen versucht. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen (Reflex, Willen und Zähigkeit) und die jeweilige Fähigkeit sagt dir, welche Art von Rettungswurf das Ziel ablegen muss. Um einen Rettungswurf abzulegen, wirfst du einen **W20** und addierst den **Gesamtrettungswurfbonus** der Kreatur hinzu. Entspricht das Ergebnis dem **Schwierigkeitsgrad (SG)** des Effekts oder überschreitet diesen, ist der Rettungswurf erfolgreich, wodurch der Effekt der Fähigkeit verringert oder sogar aufgehoben wird (die genauen Auswirkungen eines erfolgreichen Rettungswurfs werden nach dem Rettungswurf-SG der Fähigkeit aufgeführt).

Tod

Wenn ein Spielercharakter eine Menge an Schaden erleidet, die seinen aktuellen Trefferpunkten entspricht oder diese übersteigt, fallen seine aktuellen Trefferpunkte auf 0 und er erleidet den Zustand Bewusstlos (S. 94). Wenn seine Trefferpunkte bereits bei 0 lagen, muss er stattdessen einen Reservepunkt ausgeben. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, während er 0 Trefferpunkte und 0 Reservepunkte besitzt, stirbt er.

Ein Bewusstloser Charakter kann sich nicht bewegen oder Aktionen ausführen. In seinem Zug kann er 1 Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzugewinnen, aufzuwachen und den Zustand Bewusstlos aufzuheben. Dies erfordert den kompletten Zug des Charakters. Der SC kann dann nach dieser Runde normal handeln.

Monster, deren Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, sterben normalerweise sofort (sie haben keine Reservepunkte).

In diesem Raum befindet sich ein menschlicher Weltraumpirat. Seine Stahltüren sind unverschlossen und können von beiden Seiten leicht geöffnet werden. Wenn die SC diesen Raum zum ersten Mal betreten, lies Folgendes vor.

Die Türen öffnen sich in einen engen Raum mit niedriger Decke. In der Nähe des vorderen Teils dieses Raums stehen mehrere große aufgestapelte Kisten und Behälter. An der gegenüberliegenden Wand liegen zusammengeknüllt ein Schlafsack und eine Decke auf dem Boden.

KREATUR: Ein Weltraumpirat namens Ruxo Tibbs nutzt diesen Raum als Versteck. Die SC können mit Tibbs sprechen, anstatt zu kämpfen. Wenn die SC den Raum betreten, strafft sich der Pirat, setzt ein finsternes Gesicht auf und sagt in seiner einschüchternden Stimme: „Wer seid ihr? Ich habe diesen Raum schon beansprucht!“

MIT DEM PIRATEN SPRECHEN: Der Pirat sieht nicht so aus, als wäre er sonderlich kampfbereit. Wenn sich die SC vorstellen, bitte jeden Spieler, einen **Fertigkeitswurf für Interaktion** abzulegen (siehe Seitenleiste zu **Fertigkeitswürfen** auf dieser Seite). Der **Schwierigkeitsgrad (SG)** dieses Wurfs beträgt 15. Wenn mindestens ein SC bei seinem Fertigkeitswurf mindestens eine 15 erreicht, beruhigt Ruxo Tibbs die Antwort. Wenn keiner der SC bei diesem Fertigkeitswurf mindestens eine 15 erzielt, entscheidet Ruxo, dass sie Feinde sind. Der Weltraumpirat zieht seine Halbautomatpistole und greift an (siehe „Kampf!“ unten)!

Wenn die SC Ruxo beruhigen, können sie mit ihm sprechen. Ruxo stellt sich vor. Wenn die SC fragen, sagt er ihnen, er wisse nichts über Stahlklaue. Ruxo ist allerdings kein Freund der Weltraumgoblins, und er weiß, dass sie tiefer in diesem Komplex hausen. Er erzählt den SC auch von einer als „Hesper“ bezeichneten Kreatur, die im Reaktorraum im Osten (**Bereich 3**) lebt. Ruxo warnt die SC davor, dass der Hesper immun gegen Feuer ist (was bedeutet, dass Waffen, die Feuerschaden verursachen, der Kreatur nichts anhaben), er sagt ihnen jedoch auch, dass sie anfällig für Kälte ist. Als Zeichen des guten Willens bietet Ruxo den SC eine Hagelpistole aus seinem Vorrat sowie einen Automatischen Wurfhaken an. Die Hagelpistole verursacht Kälteschaden, und die SC könnten sie gegen den Hesper einsetzen.

Kampf!

Kommt es zum Kampf, sollten alle wie gewohnt für ihre Initiative würfeln. Ruxo feuert seine Pistole auf den am gefährlichsten aussehenden SC ab, aber wenn ihn jemand im Nahkampf attackiert, zieht er sein Langschwert und kämpft damit weiter.

RUXO TIBBS

22 TP

Initiative +8 **Bewegungsrate** 9 m (6 Felder)

Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 13

Reflexwurf +3, **Willenswurf** +3, **Zähigkeitswurf** +3

ANGRIFF

Nahkampfangriff Langschwert +5 Angriffsbonus (1W8+2 Kinetischer Schaden)

Fernkampfangriff Halbautomatpistole +8 Angriffsbonus (1W4+1 Kinetischer Schaden; Kritischer Treffereffekt: Wankend)

AUSRÜSTUNG

Zweite-Haut-Rüstung, Langschwert, Halbautomatpistole

NACH DEM KAMPF: Wenn die SC Ruxo Tibbs bekämpfen und besiegen, können sie den Raum erkunden.

Schlafsack: SC, die in diesem Raum schlafen, erhalten in jeder Nacht, in der sie ruhen, Trefferpunkte in Höhe der Hälfte ihrer Gesamttreffer-



SCHÄTZE!

- Hagelpistole (*Heldenhandbuch*, S. 62)
- Automatischer Wurfhaken (*Heldenhandbuch*, S. 67)
- Credstick mit 50 Crediteinheiten

Darüber hinaus können die SC jedes der im Spielwerte-Abschnitt „Ausrüstung“ aufgeführten Ausrüstungsstücke von Ruxo Tibbs mitnehmen und verwenden.

punkte (abgerundet) zurück. Weitere Informationen hierzu findest du in der Seitenleiste „Ausruhen“ auf S. 10.

KISTEN: In diesem Raum sind mehrere Kisten gestapelt. Die meisten von ihnen enthalten nichts von Wert, aber in einer der Kisten bewahrt Ruxo Tibbs seinen Schatz auf. Wenn die SC die Kisten durchsuchen, finden sie die in der Seitenleiste „Schätze!“ auf dieser Seite aufgelisteten Gegenstände. Wenn die SC mit Ruxo sprechen, bekommen sie die Hagelpistole und den Automatischen Wurfhaken. Sie müssen ihn besiegen, um den Credstick zu bekommen.

FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten sind Betätigungsfelder, die Kreaturen erlernen und mit Übung verbessern können, z. B. Klettern oder Springen, Verstecken, das Bemerkten von Dingen oder Ändern der Einstellung einer Person. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit einsetzen möchte, legt er ein **Fertigkeitswurf** ab: Er wirft einen **W20** und addiert seinen **Gesamtfertigkeitsbonus** für die jeweilige Fertigkeit. Wenn das Ergebnis des Fertigkeitswurfs dem **Schwierigkeitsgrad (SG)** der Aufgabe entspricht oder ihn überschreitet, ist der Charakter erfolgreich. Wenn der Charakter den Wurf nicht besteht, kann er es normalerweise erneut versuchen, es sei denn, die Begegnung besagt etwas anderes. Um eine Fertigkeit im Kampf einzusetzen, muss der Charakter manchmal die Aktion **Eine Fertigkeit einsetzen** ausführen. Ausführliche Informationen zu Fertigkeiten findest du auf S. 46-51 des *Heldenhandbuchs*.

Der SL legt die Fertigkeitswürfe für Monster ab. Manchmal ist es eine gute Idee, im Geheimen zu würfeln, damit die Spieler die Ergebnisse nicht von vorneherein kennen. In diesem Abenteuer wird immer, wenn eine Kreatur ein Fertigkeitswurf ablegen soll, der Gesamtfertigkeitsbonus im Text angegeben.

In diesem Raum befindet sich eine Kreatur, die als ein Hesper bezeichnet wird und sich im Innern des Reaktors niedergelassen hat. Beide in die Kammer führenden Stahltüren sind entriegelt und können von beiden Seiten leicht geöffnet werden. Sobald die SC diesen Raum betreten, lies Folgendes vor.

Die Türen öffnen sich und offenbaren einen Raum, der im hellen Schein eines Reaktors an der östlichen Wand getaucht ist. Leuchtende Bildschirme bedecken die Wände dieses Raumes.

KREATUR: In diesem Raum haust eine humanoid aussehende Kreatur, die als Hesper bezeichnet wird, und von den Energiesignaturen des Reaktors angelockt wurde. Der Hesper bleibt im Reaktor verborgen, bis sich die SC innerhalb von 2 Feldern des Reaktors befinden. Dann bricht er aus dem Reaktor hervor und greift an.

Kampf!

Lass zu Beginn des Kampfes alle wie gewohnt für ihre Initiative würfeln. Der Hesper verfügt über einen Nahkampfangriff, kann aber auch Zauber wirken (weitere Informationen zum Wirken von Zaubern findest du auf S. 82 des *Heldenhandbuchs*). Der Hesper beginnt den Kampf, indem er Zauber wirkt, beginnend mit Überhitzen oder Stromschlag, falls die SC ihn im Nahkampf angreifen. Sobald die Zauberplätze des ersten Grades aufgebraucht sind, wirkt der Hesper *Energiestrahl* oder setzt seinen Angriff Mutierende Berührung im Nahkampf ein. Wenn der Hesper auf 10 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, nutzt er seine Besondere Fähigkeit Reaktorfee, um wieder mit dem Reaktor zu verschmelzen. Sobald er vollständig geheilt ist (oder wenn er aus dem Reaktor vertrieben wird), taucht der Hesper wieder auf und kämpft bis zum Tod.

HESPER

21 TP

Initiative +1 **Bewegungsrate** 9 m (6 Felder)

Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 13

Reflexwurf +3, **Willenswurf** +5, **Zähigkeitswurf** +3

Verteidigungsfähigkeiten Reaktorfee; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Nahkampfangriff Mutierende Berührung +3 Angriffsbonus (kein Schaden; siehe unten)

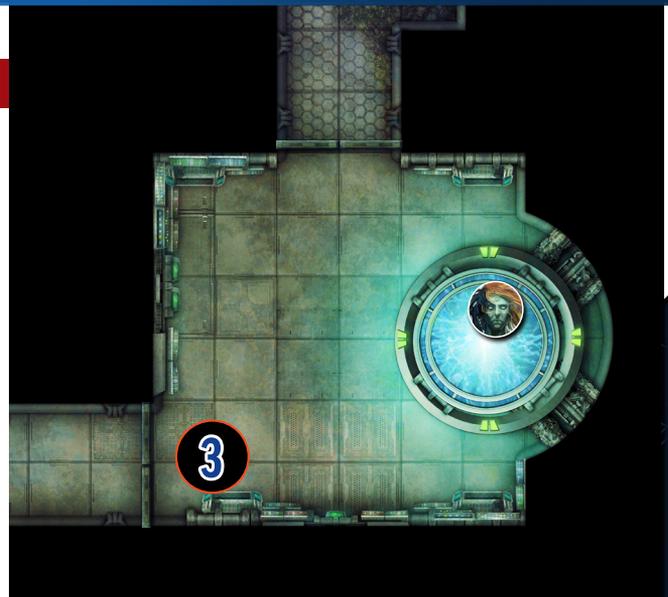
Technomagierzauber (*Heldenhandbuch*, S. 40-45)

1. Grad (2 Zauberplätze) – *Stromschlag* (Nahkampfangriff +3 Angriffsbonus, 4W6 Elektrizitätsschaden), *Überhitzen* (2W8 Feuerschaden in einem Kegel von 4,50 m, Reflexwurf-SG 15 für halben Schaden)
Beliebig oft – *Energiestrahl* (Fernkampfangriff +5 Angriffsbonus; 1W3 Säure-, Kälte- oder Elektrizitätsschaden), *Ausbessern*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mutierende Berührung Eine Kreatur, die vom Mutierende-Berührung-Angriff eines Hespers getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen. Bei Misserfolg, mutiert das Ziel plötzlich! Würfeln einen W10, um die Auswirkung der Mutation zu bestimmen: Bei einem Ergebnis von 1 erleidet das Ziel für 3 Runden den Zustand Beeinträchtigt (siehe Seitenleiste „Zustände“ rechts). Bei einem Ergebnis von 2-9 erleidet das Ziel für 1 Runde den Zustand Eingeschränkt (siehe Seitenleiste „Zustände“ rechts). Bei einem Ergebnis von 10 erhält das Ziel für 1 Runde einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe. Eine Kreatur kann nur einmal pro Tag von dieser Fähigkeit betroffen werden.

Reaktorfee Ein Hesper kann die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um mit einer Stromquelle zu verschmelzen, die groß genug ist, um ihn vollständig aufzunehmen, wie z. B. ein Fusions-



reaktor oder ein Raumschifftriebwerk. Solange der Hesper mit einer Stromquelle verschmolzen ist, kann er keine Aktionen ausführen, erlangt jedoch in jedem Zug, die er im Reaktor verbleibt, 5 Trefferpunkte zurück (bis maximal seinem Gesamtwert). Eine Kreatur, die sich angrenzend zu dieser Energiequelle befindet, kann einen damit verschmolzenen Hesper vertreiben, indem sie die Aktion Eine Fertigkeit einsetzen verwendet und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik (SG 13; siehe Seitenleiste „Fertigkeitwürfe“, S. 6) ablegt. Ein Hesper, der auf diese Weise vertrieben wird, kann für 1 Minute nicht wieder mit derselben Stromquelle verschmelzen.

IMMUNITÄTEN

Die Immunität einer Kreatur beschreibt Dinge, die sie überhaupt nicht beeinflussen – sie ignoriert Schaden und sonstige Effekte, die durch diese Dinge verursacht werden. Ein Hesper ist immun gegen Feuer, was bedeutet, dass er keinen Feuerschaden erleidet.

EMPFINDLICHKEIT

Eine Kreatur, die etwas gegenüber empfindlich ist, erleidet dadurch zusätzlichen Schaden. Ein Hesper ist empfindlich gegenüber Kälte, d. h. wenn er Kälteschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

ZUSTÄNDE

Der Angriff Mutierende Berührung eines Hespers kann den SC nachteilige Zustände auferlegen. Zustände sind Begleitumstände, die sich über längere Zeit auf einen Charakter auswirken können. Wenn ein Charakter von mehr als einem Zustand betroffen ist, werden sie alle angewandt. Wenn ein Charakter bereits unter einem Zustand leidet und ihn ein weiteres Mal erleiden würde, wird die Wirkungsdauer des neuen Zustands zur bisherigen hinzuaddiert. Vollständige Einzelheiten zu Zuständen findest du auf S. 94.

Wenn ein Charakter durch den Angriff Mutierende Berührung des Hespers den Zustand **Eingeschränkt** erleidet, erhält dieser Charakter einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, Attributswürfe, Fertigkeitwürfe und Rettungswürfe. Wenn ein Charakter den Zustand **Beeinträchtigt** erleidet, erhält dieser Charakter einen Malus von -4 auf Angriffswürfe, Attributswürfe, Fertigkeitwürfe und Rettungswürfe.

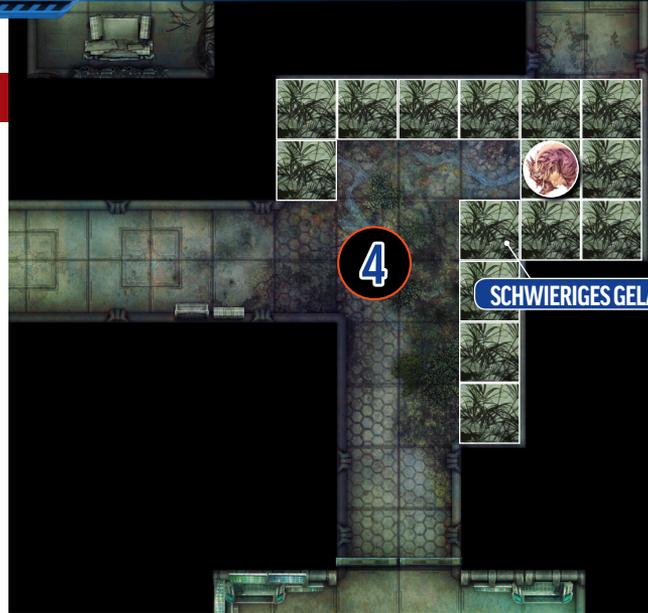
In dieser Kammer haust ein gefährliches Raubtier, das als Perathi bezeichnet wird. Die Stahltüren, die von Raum 3 in diesen Raum führen, sind unverschlossen und können von beiden Seiten leicht geöffnet werden. Sobald die SC diesen Raum betreten, lies Folgendes vor.

Diese Kammer sieht aus wie eine Art Hydrokulturlabor. Üppige grüne Pflanzen und bunte Pilze säumen die Wände des Raums, gespeist von Sprinkleranlagen und flackernden ultravioletten Lichtern an der Decke des Raumes. Ein Teppich aus abgestorbenen Blättern und Pflanzen bedeckt den Boden.

VEGETATION: Die Hydroponik-Anlagen in diesem Raum wurden seit Jahren nicht mehr gepflegt und sind dicht und überwuchert. Die mit Vegetation gefüllten Felder, die auf der nebenstehenden Karte markiert sind, gelten als **Schwieriges Gelände**. Jede Bewegung in ein Feld mit schwierigem Gelände kostet zusätzlich 1,50 m (1 zusätzliches Feld) der Bewegungsrate. Jede diagonale Bewegung in ein Feld mit schwierigem Gelände kostet insgesamt 4,50 m (3 Felder) der Bewegungsrate (*Heldenhandbuch*, S. 77). Zusätzlich bieten die markierten Felder Kreaturen in diesen Feldern Deckung (siehe Seitenleiste „Deckung“, unten).

KREATUR: Eine tigerähnliche, als Perathi bezeichnete Kreatur nutzt dieses Hydrokulturlabor als Unterschlupf. Sie ist ein furchterregendes Raubtier mit sechs krallenbewehrten Beinen, einem einzelnen Auge und langen, scharfen Fangzähnen. Der Perathi verlässt seine Höhle, um in den besiedelten Ebenen von Schattenseite zu jagen, und er bewegt sich dafür durch die **Bereiche 5** und **1**. Tatsächlich sind einige der Toten, die Stahlklaue zugeschrieben wurden, in Wahrheit das Werk des Perathi.

Wenn die SC diesen Bereich zum ersten Mal betreten, versteckt sich der Perathi in der Vegetation auf der östlichen Seite des Raums (oben auf der nebenstehenden Karte markiert). Sobald sich ein SC bis auf 1,50



m (1 Feld) an das Versteck der Perathi heranbewegt, sollten alle SC Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung ablegen. Lege im Geheimen für den Perathi einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit (1W20+5) ab. Jeder SC, dessen Ergebnis beim Wahrnehmungswurf geringer ist als das Ergebnis des Heimlichkeitswurfs des Perathi, bemerkt die Kreatur nicht, bevor sie angreift – was er auch sofort tut! Auf S. 50 des *Heldenhandbuchs* findest du Einzelheiten zur Fertigkeit Heimlichkeit und zum Verstecken.

Kampf!

Lass zu Beginn des Kampfes alle wie gewohnt für ihre Initiative würfeln. Im ersten Zug des Perathi, wenn dieser einen SC angreift, der ihn vor Beginn des Kampfes nicht bemerkt hat, erleidet dieser SC bis zum Beginn des nächsten Zuges dieses SC den Zustand Auf dem Falschen Fuß (-2 auf seine Rüstungsklasse; S. 94). Der Perathi kämpft bis zum Tod, um seinen Unterschlupf zu verteidigen.

PERATHI

20 TP

Initiative +2

Bewegungsrate 12 m (8 Felder)

Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 13

Reflexwurf +3, Willenswurf +1, Zähigkeitswurf +3

ANGRIFF

Nahkampfangriff Biss +7 Angriffsbonus (1W6+3 Kinetischer Schaden)



DECKUNG

Die wuchernde Vegetation in diesem Raum bietet Kreaturen im Kampf Deckung. Deckung macht es Kreaturen schwieriger, einander gegenseitig zu treffen. Um festzustellen, ob ein Ziel Deckung gegenüber einem Angriff hat, wähle eine Ecke des Feldes, auf dem sich der Angreifer befindet. Wenn von dieser Ecke eine Linie zu einer Ecke des Feldes eines Ziels durch ein Quadrat oder eine Barriere verläuft, die Deckung bietet (z. B. die Vegetation in diesem Raum), oder durch ein von einer Kreatur besetztes Feld, profitiert das Ziel von Deckung und erhält einen Bonus von +4 auf seine RK. Auf S. 95 findest du ein Schaubild, das auf einer Karte ein Beispiel für Deckung zeigt.

5

FLÜSSIGKEITSLECKS

Dieser Raum enthält eine Vielzahl magischer Flüssigkeiten, die für diejenigen, die sie trinken, gefährlich oder auch nützlich sein können. Sobald die SC diesen Raum betreten, lies Folgendes vor.

Eine Vielzahl von Leitungen, Rohren und Schläuchen baumeln von der Decke und den Wänden dieses Raumes, wobei aus vielen von ihnen zahlreiche farbenfrohe Flüssigkeiten austreten. Einige dieser Flüssigkeiten sind auf dem Boden ineinandergelaufen und haben mehrfarbige Pfützen geschaffen, die schwach in einem eigenen Licht leuchten. Staubige Glasphiolen und Flaschen stehen auf einer durchgebogenen Theke in der nordöstlichen Ecke.

Ein Hologramm eines humanoiden fremden Wesens erwacht plötzlich in der Mitte des Raumes flackernd zum Leben. „Willkommen bei Erijahs aufregenden Elixieren! Kommen Sie herein, trinken Sie etwas und erleben Sie den magischen Segen Eloritus!“ Die fremde Figur vollführt zur Begrüßung eine einladende Geste.

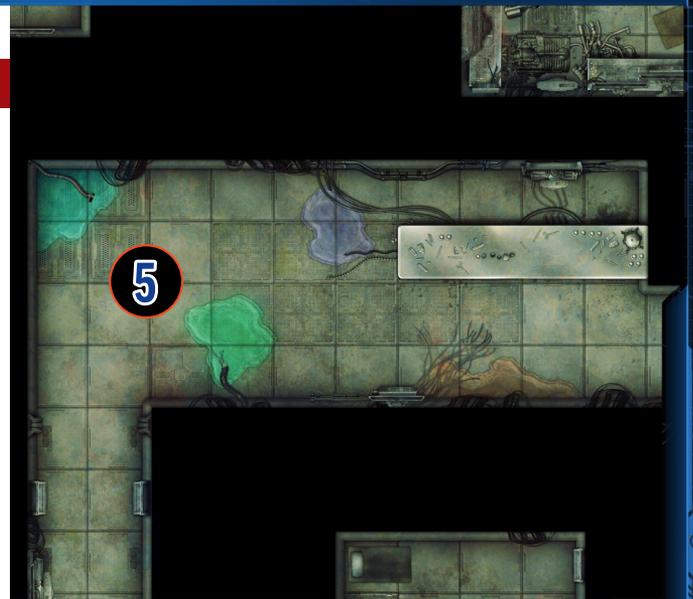
HOLOGRAMM: Das Hologramm ist eine Reklame für ein inzwischen nicht mehr existierendes Unternehmen. Das vom Hologramm dargestellte Wesen gehört keiner Spezies an, die den SC bekannt wäre. Sie können auf keine Weise mit dem Hologramm interagieren und nach wenigen Augenblicken setzt sich das Hologramm zurück und beginnt seine Ansprache wieder von vorn. Die SC können einen Fertigkeitwurf für Mystik gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) von 15 ablegen. Wenn der Fertigkeitwurf erfolgreich ist, erkennen sie Eloritu als den Gott der Geschichte, der Magie und der Geheimnisse.

THEKE: Glasfläschchen und Flaschen stehen auf der Theke, bedeckt von einer Staubschicht. Die SC können sie verwenden, um einige der Flüssigkeiten in diesem Raum einzusammeln, wenn sie möchten (siehe „Flüssigkeitslecks“ unten). Ein kleiner Aufsteller auf der Theke lautet: „Das Management ist nicht für unerwünschte Nebenwirkungen verantwortlich.“ Wenn die SC die Theke durchsuchen, finden sie die in der Seitenleiste „Schätze!“ aufgelisteten Gegenstände.

FLÜSSIGKEITSLECKS: Im Laufe der Jahrhunderte haben Strahlung und magische Energien die vermischten Flüssigkeiten auf dem Boden verändert, sodass sie bei Kreaturen, die sie einnehmen, seltsame Effekte bewirken. Vor einiger Zeit gründete das Wesen im Hologramm, Erijah, hier ein kurzlebiges Geschäft und verkaufte die Flüssigkeiten, die er sammelte, als „magische Elixiere“, wengleich die Unzufriedenheit der Kunden nach kurzer Zeit das Geschäft dazu zwang, zu schließen.

Die zahlreichen Pfützen auf dem Boden verströmen ein schwaches Licht. Die Flüssigkeiten sind magisch, solange sie in diesem Raum bleiben. Wenn eine der Flüssigkeiten aus dem Raum entfernt wird, verblasst das Leuchten (und damit seine Magie) bereits nach wenigen Sekunden. Ein Aspirant oder Technomagier kann den Zauber *Magie entdecken* wirken, um zu bestätigen, dass die glühenden Flüssigkeiten magisch sind und dann ein Fertigkeitwurf für Mystik gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) von 15 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, erfährt der Charakter, dass die Flüssigkeiten vorübergehende magische Effekte bewirken, wenn sie getrunken werden – auch wenn die Chancen auf günstige wie auch nachteilige Effekte ungefähr gleich hoch sind. Alternativ kann ein SC einer beliebigen Klasse einen Fertigkeitwurf für Wissenschaft mit einem SC von 15 ablegen, um dieselben Informationen zu erfahren.

Ein Charakter, der diese Flüssigkeiten trinkt, während er sich in diesem Raum befindet, glüht kurz mit blauer Aura und muss 1W10 würfeln, um festzustellen, was mit ihm geschieht (siehe Tabelle für „Wirkung der Flüssigkeiten“ unten). Ein Charakter kann nur einmal auf dieser Tabelle würfeln. Weitere Getränke haben keine magische Wirkung.



SCHÄTZE!

- Credstick mit 100 Crediteinheiten
- Zwei Heilseren (Magisch; *Heldenhandbuch*, S. 68)
- Zauberpumpe (*Schwächeres Zustand entfernen*) (Magisch; *Heldenhandbuch*, S. 68)

WIRKUNG DER FLÜSSIGKEITEN

W10-Wurf	Wirkung der Flüssigkeit
1	Trinkender erleidet im nächsten Kampf einen Malus von -1 auf alle Angriffswürfe.
2	Trinkender erleidet im nächsten Kampf einen Malus von -1 auf seine Rüstungsklasse.
3	Trinkender erleidet im nächsten Kampf einen Malus von -1 auf alle Rettungswürfe.
4	Trinkender erleidet 1W4 Schaden.
5	Nichts passiert.
6	Trinkender wird auf seine Gesamttrefferpunkte geheilt.
7	Trinkender erhält im nächsten Kampf einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe.
8	Trinkender erhält im nächsten Kampf einen Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse.
9	Trinkender erhält im nächsten Kampf einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe.
10	Trinkender kann eine der folgenden Optionen wählen: Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse, seine Angriffswürfe oder seine Rettungswürfe. Er/sie erhält diesen Bonus für den Rest dieses Abenteuers.

ERKUNDUNG

Erkundung ist der zweite Hauptspielmodus der *Starfinder-Einsteigerbox* und wird auf S. 70 des *Heldenhandbuchs* ausführlich beschrieben. Wenn sich die SC nicht im Kampf befinden, können sie ihre Umgebung erkunden. Im Gegensatz zum Kampf wird die Erkundung nicht in Runden unterteilt, aber du solltest sicherstellen, dass jeder die Chance hat, etwas zu tun, bevor du einen Charakter ein weiteres Mal handeln lässt. Die Spieler sollten ihre Aufsteller weiterhin über die Karte bewegen, um anzuzeigen, wo sie sich gerade befinden. Sie können Gebiete nur dann erkunden nach Belieben erkunden, wenn sie bereits dort waren. Die SC sollten erst dann ein neues Gebiet betreten, wenn sie sich gemeinsam dazu entschieden haben. Eine Aufteilung der SC kann äußerst gefährlich sein.

Die Weltraumgoblins in der Nähe von **Bereich 7** haben in dieser Kammer eine Falle gelegt, um ihr Zuhause zu schützen. Sobald die SC diesen Raum betreten, lies Folgendes vor.

In der Mitte dieses leeren Lagerraums brennt ein kleines Feuer. Hinter dem Feuer steht ein grobschlächtiges Götzenbild eines vierbeinigen Tieres, das aus Schrott und Trödel besteht und mit dem länglichen Schädel einer fremdartigen Kreatur gekrönt ist. Ein einfaches Totenkopf-Symbol wurde auf die Stahltüren gemalt, die in westlicher Richtung aus dem Raum hinausführten.

Götzenbild: Die Weltraumgoblins in **Bereich 7** haben dieses Abbild zusammengezimmert. Sobald sich jemand im Umkreis von 1,50 m (1 Feld) des Abbilds aufhält, wird eine Laserfalle ausgelöst, die eine Kreatur im Raum zum Ziel hat. Wenn sich jemand so nahe an den Götzen herankommt, bitte alle SC, festzulegen, wo sie sich befinden, bevor du die Auswirkungen der Falle abhandelst!

Falle!

So wie der Kampf eine Art von Begegnung ist, so ist eine Falle eine andere. Eine Falle ist ein gefährliches Hindernis, das die SC meist durch eine Kombination aus Fertigkeitwürfen oder Rettungswürfen überwinden müssen.

SC können mithilfe der Fertigkeit Wahrnehmung nach Fallen suchen. Wenn ein Spieler ankündigt, dass er den Raum durchsucht oder nach Fallen Ausschau hält, kann er einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung mit Schwierigkeitsgrad (SG) 21 ablegen. Ist er erfolgreich, bemerkt er die Falle, ohne sie auszulösen. Sobald die Falle erkannt wurde, kann ein SC versuchen, sie zu entschärfen, indem er einen Fertigkeitwurf für Technik mit SG 16 ablegt. Beträgt das Ergebnis 16 oder höher, deaktiviert der SC die Falle sicher. Liegt das Ergebnis zwischen 12 und 15, schlägt der Versuch fehl, es passiert jedoch nichts. Wenn dem SC der Fertigkeitwurf um 5 oder mehr misslingt (sprich, ein Ergebnis von 11 oder weniger ergibt), löst er die Falle aus.

Wenn niemand die Falle bemerkt, wird sie ausgelöst, sobald sich jemand dem Götzenbild auf innerhalb von 1,50 m nähert (siehe die nebenstehende Karte, auf der die Felder markiert sind, welche die Falle auslösen, wenn ein Charakter eines von ihnen betritt). Wird die Falle aktiviert, wird ein Laserstrahl auf den auslösenden SC abgefeuert (wenn mehr als ein SC ein Feld betreten, das die Falle auslöst, wirft einen Würfel, um zufällig zu bestimmen, welcher SC das Ziel ist). Lege einen Angriffswurf für die Falle mit einem Gesamtangriffsbonus von +11 ab, genauso wie den Angriffswurf für ein Monster im Kampf. Wenn der Angriff trifft, erleidet der entsprechende Charakter 3W6 Feuerschaden.

Die Falle funktioniert nur einmal. Auf S. 48 findest du weitere Informationen zu Fallen.

LASERFALLE

Wahrnehmung SG 21; **Entschärfen** Technik (SG 16)

Effekt Die Falle betrifft eine einzelne Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m von der Falle befindet. Lege einen Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79) mit einem Gesamtangriffsbonus von +11 ab. Wenn das Ergebnis der Rüstungsklasse des Ziels entspricht oder diese übersteigt, erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.

Geräusche: Jeder SC kann einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) von 10 ablegen. Jeder, der ihn besteht, hört hinter den nach Westen führenden Türen jemanden sprechen. Es klingt nach mehreren Goblins.



SCHÄTZE!

- Erschütterungsgranate I (*Heldenhandbuch*, S. 64)
- Splittergranate I (*Heldenhandbuch*, S. 64)
- Ruhestifter I (*Heldenhandbuch*, S. 64)
- Schockgranate I (*Heldenhandbuch*, S. 64)

SCHATZ: Wenn die Falle im Götzenbild deaktiviert oder ausgelöst wurde, können die SC die in der Seitenleiste „Schätze!“ aufgelisteten Granaten leicht finden. In der Seitenleiste „Granaten“ erfährst du, wie diese Waffen funktionieren.

GRANATEN

Granaten sind einmalig einsetzbare Fernkampfwaffen mit besonderen Regeln. Wenn ein Charakter eine Granate einsetzt, führt er die Aktion Fernkampfangriff aus und wählt einen Gegner innerhalb von 6 m (4 Feldern) als Ziel. Er legt einen Angriffswurf gegen eine Rüstungsklasse (RK) von 10 (anstelle der RK des Ziels) ab. Misslingt der Angriffswurf, hat die Granate keine Wirkung. Trifft der Angriff, müssen das Ziel und jede angrenzende Kreatur (auch diagonal – und sogar die Verbündeten des Anwenders!) einen Reflexwurf gegen den für die Granate aufgeführten Schwierigkeitsgrad (SG) ablegen. Kreaturen, denen der Wurf misslingt, erleiden vollen Schaden oder erleiden negative Effekte – oder beides! Diejenigen, die Erfolg haben, erleiden nur den halben Schaden und erleiden keine negativen Effekte.

AUSRUHEN

Irgendwann werden die Charaktere möglicherweise nur noch wenige Trefferpunkte, Reservepunkte, Zauber oder die tägliche Anwendung ihrer Klassenmerkmale übrighaben. Wenn die SC 10 Minuten lang ununterbrochen ruhen, kann jeder Charakter 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe seiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet) zurückzuerhalten. Wenn die SC eine volle Nachtruhe einlegen (8 Stunden Schlaf oder mehr), erhalten sie Trefferpunkte in Höhe ihrer halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), alle ihre Reservepunkte und alle täglichen Anwendungen ihrer Fähigkeiten zurück. Aspiranten und Technomagier erhalten alle ihre Zauberplätze zurück. In diesem Abenteuer können sich die SC außerhalb des Kampfes gefahrlos ausruhen. Sie können auch in die besiedelten Gebiete der Absalom-Station zurückkehren, um mit dem Geld, das sie bisher als Schatz gefunden haben, neue Ausrüstung zu kaufen und dann für weitere Abenteuer hierher zurückzukehren.

Die Weltraumgoblins benutzen diese große Kammer als Kommando-posten und Zuhause. Die Stahltüren, die von Raum 6 in diese Kammer führen, sind unverschlossen und können von beiden Seiten leicht geöffnet werden. Sobald die SC diesen Raum betreten, lies Folgendes vor.

Die Zugangstüren an den Wänden dieses Raumes stehen halb offen und lassen ein Durcheinander aus Leitungen und wahllos miteinander verknöteten Drähten erkennen. Eine Vielzahl von behelfsmäßig zusammengezimmerten Stücken Technik in verschiedenen Stadien des Verfalls liegt über den Boden und mehrere Werkbänke verteilt. An der Südwand steht auf einer erhöhten Plattform ein behelfsmäßig aus Schrott zusammengezimmerter Thron.

KREATUREN: Hier halten sich zwei Weltraumgoblin-Brutzelatoren gemeinsam mit ihrer Anführerin auf, einem Weltraumgoblin-Bosskopp namens Subkommandantin Skryz, die auf dem Thron sitzt. Sie teilen sich diesen Bereich mit den beiden Goblins in **Bereich 1**. Die Goblins streiten miteinander, aber sie halten inne und starren die SC an, sobald diese den Raum zum ersten Mal betreten.

MIT DEN GOBLINS REDEN: Die Goblins sind nicht sehr daran interessiert, mit den SC zu sprechen, aber die SC können versuchen, die Goblins zu schikanieren und so dazu zu bringen, ihnen zu helfen. Jeder SC kann einen Fertigkeitwurf für Interaktion mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) von 17 ablegen. Gelingt einer der Fertigkeitwürfe, machen die SC den Goblins genug Angst, dass Subkommandantin Skryz ihnen widerwillig ihre Unterstützung anbietet. Skryz teilt den SC mit, dass Stahlklau ein Drache ist und der westliche Ausgang aus diesem Raum in das Drachenlager führt. Sie fügt hinzu, dass der Drache anfällig für Elektrizitätsschaden ist und bietet den SC eine Waffe an, die ihnen helfen könnte, wenn diese einwilligen, die Goblins in Ruhe zu lassen. Bei dieser Waffe handelt es sich um eine *Akkurate Gauspistole* (S. 12), welche die Goblins in ihrem nahegelegenen Lagerraum (**Bereich 8**) aufbewahren.

Die Goblins greifen an, wenn die SC ihre Interaktionswürfe nicht bestehen oder nicht versuchen zu reden.

Kampf!

Kommt es zum Kampf, würfle einmal für die Initiative für Subkommandantin Skryz und einmal für die beiden Weltraumgoblin-Brutzelatoren. Die beiden Brutzelatoren greifen mit ihren Laserpistolen an. Skryz beginnt mit einem Verstörenden Kreischen (siehe die Besondere Fähigkeit in ihren Spielwerten).

ZWEI BRUTZELATOREN JE 6 TP

Initiative +3 **Bewegungsrate** 10 m
(7 Felder)

Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 12

Reflexwurf +2, **Willenswurf** +2, **Zähigkeitswurf** +0

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +0 Angriffsbonus (1W4 Kinetischer Schaden)

Fernkampfangriff Laserpistole +3 Angriffsbonus (1W4 Feuerschaden)



AUSRÜSTUNG

(Jeder Goblin) Zweite-Haut-Rüstung, Laserpistole, Taktischer Schlagstock

SUBKOMMANDANTIN SKRYZ 24 TP

Initiative +3 **Bewegungsrate** 10 m (7 Felder)

Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 15

Reflexwurf +3, **Willenswurf** +5, **Zähigkeitswurf** +1

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock für +6 Angriffsbonus (1W6+2 Kinetischer Schaden)

Fernkampfangriff Laserpistole +8 Angriffsbonus (1W4+2 Feuerschaden)

Angriffsfähigkeiten Verstörendes Kreischen

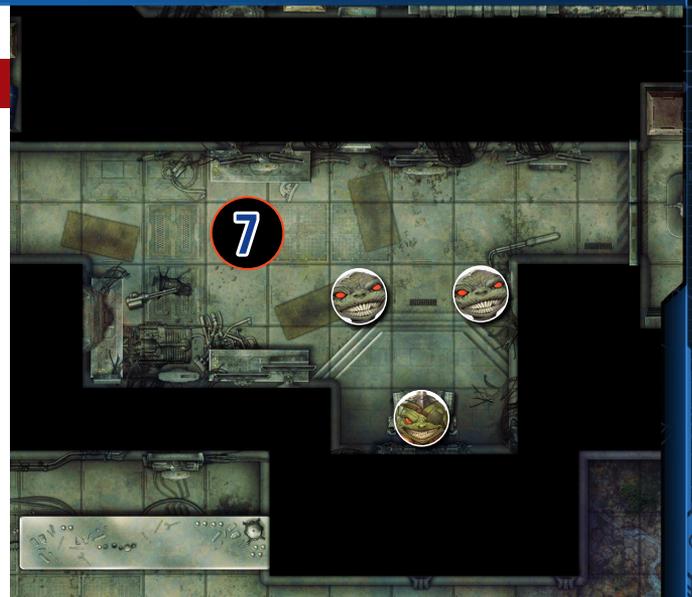
AUSRÜSTUNG

Mikrokord, Laserpistole, Taktischer Schlagstock, Schlüsselkarte (öffnet die verschlossene Tür zu **Bereich 8**)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verstörendes Kreischen Subkommandantin Skryz kann die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um zu kreischen, was allen Nicht-Goblins innerhalb von 9 m (6 Feldern) die Haare zu Berge stehen lässt. Diese Kreaturen müssen einen Willenswurf (SG 13) bestehen oder sie erleiden für 1W4 Runden den Zustand Eingeschränkt (S. 86). Jede Kreatur, die das Verstörende Kreischen hört, kann danach 24 Stunden lang nicht mehr davon betroffen werden.

SCHATZ: Subkommandantin Skryz besitzt eine Schlüsselkarte, welche die Tür zu **Bereich 8** öffnet, wo die Weltraumgoblins den Großteil ihres Schatzes lagern.



8

LAGERRAUM DER GOBLINS

In dieser kleinen Kammer lagern die Weltraumgoblins ihre Beute und ihren Trödel. Die Tür, die in diesen Raum führt, ist abgeschlossen und verfügt über eine eingebaute elektronische Zugangstafel. Es gibt drei Möglichkeiten, wie die SC sich Zugang verschaffen können.

Schlüsselkarte: Die SC können die verschlossene Tür mit der Schlüsselkarte von Subkommandantin Skryz (**Bereich 7**) öffnen, die sie möglicherweise erhalten haben, wenn sie sie im Kampf besiegt haben.

HACKEN: Ein Charakter, der einen Werkzeugsatz bei sich hat, kann einen Fertigkeitwurf für Technik mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) von 15 ablegen, um einen Mechanismus auszuschalten. Bei Erfolg gelingt es dem SC, sich in die Sicherheit der Zugangstafel zu hacken und die Tür zu öffnen.

ROHE GEWALT: Ein SC kann versuchen, die Tür mit einem Stärkewurf aufzubrechen (siehe die Seitenleiste „Attributswürfe“ unten). Der Schwierigkeitsgrad (SG) für diesen Wurf beträgt 16; wenn also das Ergebnis des Stärkewurfs eines SC 16 oder höher beträgt, bricht er oder sie die Tür mit einem lauten Krachen auf.

Sobald die SC die Tür geöffnet und den Raum betreten haben, lies Folgendes vor.

Dieser kleine Raum ist vom Boden bis zur Decke mit Kisten, Truhen und Vorratsbehältern angefüllt. Es riecht etwas abgestanden, als hätte hier irgendwo in diesem Durcheinander ein Vorrat an Lebensmittelrationen ein oder zwei Wochen länger gestanden, als eigentlich hätte sein dürfen.

SCHATZ: Die meisten Kisten und Truhen in diesem Raum enthalten ein verwirrendes Sortiment an Schrott, zerbrochenen Maschinen und Elektronik, Müll und Abfall, den die Goblins im Laufe der Zeit zusammengetragen haben, aber es gibt auch ein paar wertvolle Gegenstände. Wenn die SC den Raum durchsuchen, finden sie die in der Seitenleiste „Schätze!“ aufgelisteten Gegenstände.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Ermutige Aspiranten- und Technomagier-SC, den Zauber *Magie entdecken* zu wirken (sofern sie diesen kennen), um magische Gegenstände zu bemerken. Wenn ein SC *Magie entdecken* wirkt, während er einen Gegenstand hält, der in der Seitenleiste Schätze! als „Magisch“ ausgewiesen ist, kann er oder sie einen Fertigkeitwurf für Mystik ablegen, um den Gegenstand zu identifizieren. Der Schwierigkeitsgrad (SG) dieses Wurfs beträgt 15. Ist der SC erfolgreich, weiß er, was der Gegenstand tut und wie er angewendet wird.

ATTRIBUTSWÜRFE

Attributswürfe funktionieren wie Fertigkeitwürfe (S. 6), stellen allerdings Versuche dar, Aufgaben zu erfüllen, die nicht von Fertigkeiten abgedeckt werden, z. B. das Aufbrechen einer Tür. Wenn ein SC einen Attributswurf ablegt, wirft er einen W20 und addiert einen seiner Attributsmo-difikatoren. Welcher Attributsmo-difikator hier zum Tragen kommt, hängt von der Art des Attributswurfs ab. Zum Beispiel ist das Aufbrechen einer Tür ein Attributswurf für Stärke, daher addiert der SC seinen ST. Entspricht das Ergebnis des Attributswurfs dem Schwierigkeitsgrad der Aufgabe oder überschreitet diesen, ist der Charakter erfolgreich. Auf S. 70-71 des *Heldenhandbuchs* findest du vollständige Informationen zu Attributswürfen.



SCHÄTZE!

- *Akkurate Gaußpistole* (Magisch; *Heldenhandbuch*, S. 65, 62)
- Zwei Medipflaster (*Heldenhandbuch*, S. 66)
- 15 m Kabel (*Heldenhandbuch*, S. 66)
- Credstick mit 75 Crediteinheiten

AKKURATE GAUSSPISTOLE



Eine Gaußpistole ist eine Handfeuerwaffe (*Heldenhandbuch*, S. 62), die einen starken Elektrizitätsblitz erzeugt, der Kreaturen, die wie Stahlklaue empfindlich gegenüber

Elektrizität sind, 50% mehr Schaden zufügt. Diese spezielle Gaußpistole ist darüber hinaus mit der Waffenfusion *Akkurat* ausgestattet (*Heldenhandbuch*, S. 65). Waffenfusionen sind spezielle magische

Kräfte, die bestimmten Waffen hinzugefügt werden können, um sie in magische Waffen zu verwandeln. Eine *Akkurate* Waffe kann gezielter eingesetzt werden, um besonders präzise Angriffe auszuführen. Wenn sich ein Charakter für die Verwendung dieser Waffe entscheidet, kann er seine Bewegung aufgeben, bevor er eine Angriffsaktion mit der *Akkuraten Gaußpistole* ausführt, um einen Bonus von +1 auf seinen Angriffswurf zu erhalten.

UNVERZICHTBARER SCHATZ

Der Schatz, der in diesem Bereich gefunden werden kann, ist für den Erfolg der Charaktere von entscheidender Bedeutung, wenn sie Stahlklaue gegenüberstehen, da die *Akkurate Gaußpistole* ihre einzige Chance ist, den Roboterdrachen zu vertreiben. Vergewissere dich, dass die SC im Besitz dieser Waffe sind, bevor du mit **Bereich 10** fortfährst, aber sei damit nicht zu offensichtlich. Ermutige die Spieler, die übrigen Räume zu erkunden, damit sie diesen Gegenstand finden, bevor sie sich tiefer in das Gewölbe begeben.



Der Zugang zu dieser Kammer aus Richtung **Bereich 7** ist nicht einfach. Dieser Bereich liegt höher als der Rest der Geisterebene. Die SC müssen eine 4,50 m hohe Wand hinaufklettern, um sie zu erreichen. Das Erklimmen der Wand erfordert Fertigkeitwürfe für Athletik mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) von 20. Bei Erfolg kann ein Charakter um eine Strecke nach oben klettern, die der Hälfte seiner Bewegungsrate (abgerundet) entspricht. Misslingt einem Charakter ein Wurf um 5 oder mehr, stürzt er von der Stelle aus ab, an der er sich befand, als er den Wurf abgelegt hat. Wenn der Charakter tiefer als 3 m fällt, erleidet er durch den Sturz 1W6 Schaden. Wenn ein SC über den Automatischen Wurfhaken aus **Bereich 2** und das Kabel aus **Bereich 8** verfügt, kann er mit der Aktion Einen Gegenstand benutzen einen Fernkampfangriff gegen eine Rüstungsklasse (RK) von 10 ausführen. Wenn dieser gelingt, verankert er das Kabel mit dem oberen Ende der Wand. Die Verwendung des befestigten Kabels erleichtert das Erklimmen der Wand deutlich, wodurch der SG für den Athletikwurf auf 10 reduziert wird. Sobald alle SC oben ankommen und wieder vereint sind, lies Folgendes vor.

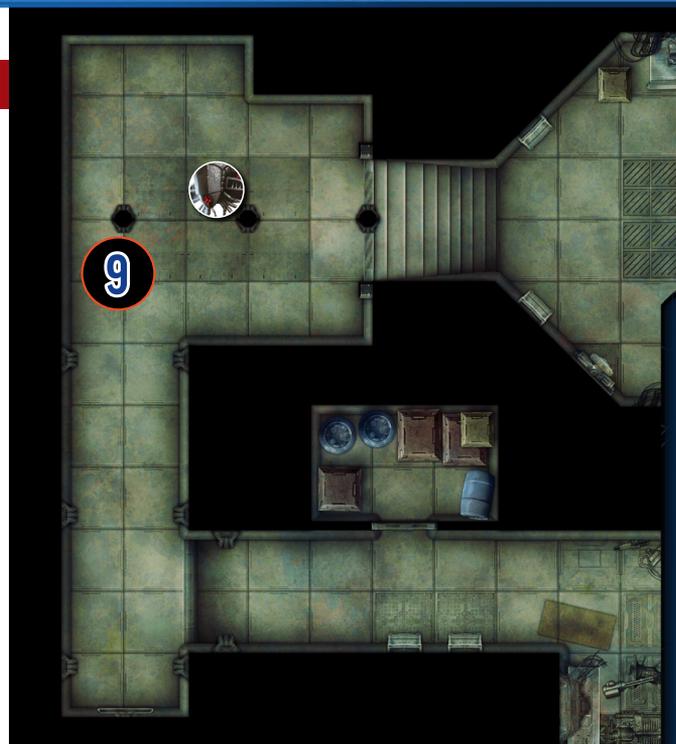
Entlang der Wände dieser langen Kammer verlaufen glühende Energieleitungen und elektrische Ladestationen. Der Raum wendet sich nach Osten und verbreitert sich am Ende, wo eine Reihe von drei Säulen die Decke stützt. Ein kleiner Roboter ist an eine der Ladestationen angeschlossen, scheint sich jedoch im Bereitschaftsmodus zu befinden, so dass es möglich sein könnte, sich an ihm vorbeizuschleichen.

KREATUR: Stahlklaue hat in diesem Raum einen kleinen Beobachterroboter postiert, um den Zugang zum Drachenlager zu schützen. Der Roboter zeichnet alles auf, was in diesem Raum geschieht, und verteidigt den Bereich bei Bedarf vor Eindringlingen. Er befindet sich jedoch derzeit im Wartemodus, während er aufgeladen wird. Wenn sich die SC am Beobachterroboter vorbeischieben wollen, lass sie alle Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Verstecken abzuwerfen. Der Beobachterroboter legt dann einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (Gesamtfertigkeitsbonus +5) ab, um die SC zu bemerken. Wenn das Ergebnis des Wahrnehmungswurfs des Roboters niedriger ist als das niedrigste Ergebnis eines Heimlichkeitwurfs, das von den Charakteren gewürfelt wurde, bemerkt der Roboter die Charaktere nicht und sie können den Raum durchqueren, ohne mit dem Roboter zu kämpfen, und sich nach **Bereich 10** begeben. Wenn das Wahrnehmungsergebnis des Roboters gleich hoch oder höher ist als das niedrigste Heimlichkeitsergebnis der Charaktere, bemerkt der Roboter die SC.

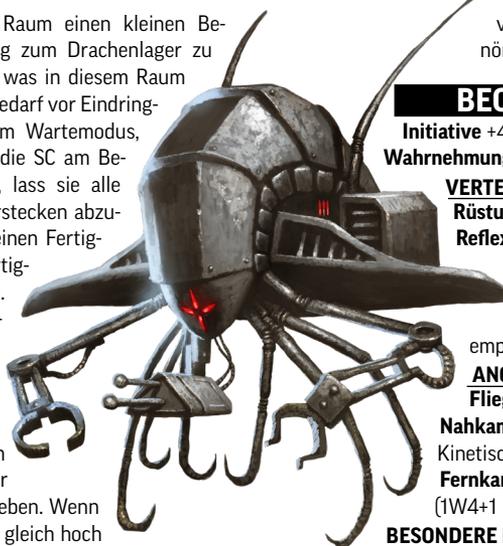
Wenn der Roboter die SC bemerkt oder die Charaktere nicht versuchen, heimlich an ihm vorbeizukommen, löst sich der Beobachterroboter von seiner Ladestation und fliegt auf die Charaktere zu, um sie anzugreifen.

Kampf!

Lass zu Beginn des Kampfes alle wie gewohnt für ihre Initiative würfeln. Der Beobachterroboter führt mit seinem Energieimpuls Fernkampfangriffe gegen die SC aus. Sollten die SC den Roboter im Nahkampf angreifen, verwendet der Roboter seine Hieb-Nahkampfangriffe gegen sie. Beachte, dass der Roboter empfindlich gegenüber Kritischen Treffern und Elektrizität ist. Wenn der Beobachterroboter mehr als 10 Schadenspunkte erleidet oder von einer Waffe getroffen wird, die Elektrizitätsschaden verursacht (z. B. die *Akkurate Gaußpistole* aus **Bereich 8**), fliegt



er in Richtung **Bereich 10**, um Stahlklaue vor den Eindringlingen zu warnen und verlässt diesen Bereich anschließend über den nördlichen Ausgang.



BEOBSACHTERROBOTER 17 TP

Initiative +4 Bewegungsrate 9 m (6 Felder)
Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 14

Reflexwurf +1, Willenswurf +1, Zähigkeitswurf +1

Verteidigungsfähigkeiten Nicht lebend;

Immunitäten wie Konstrukte; Schwächen

empfindlich gegen Kritische Treffer,

empfindlich gegen Elektrizität

ANGRIFF

Fliegen 9 m (6 Felder)

Nahkampfangriff Hieb +6 Angriffsbonus (1W6+3 Kinetischer Schaden)

Fernkampfangriff Energieimpuls +9 Angriffsbonus (1W4+1 Elektrizitätsschaden)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Beobachterroboter Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Empfindlich gegen Kritische Treffer Ein Beobachterroboter erleidet bei Kritischen Treffern 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Energieimpuls Der Energieimpuls-Fernkampfangriff eines Beobachterroboters besitzt eine Reichweite von 6 m.

Fliegen Ein Beobachterroboter kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Immunitäten wie Konstrukte Ein Beobachterroboter wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

Nicht lebend Ein Beobachterroboter atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.

Diese große Halle ist der derzeitige Unterschlupf von Stahlklaue, dem Roboterdrachen, der seit kurzem die Schattenseite der Absalom-Station in Angst und Schrecken versetzt. Sobald die SC diesen Bereich betreten, lies Folgendes vor.

Eine kurze Treppe führt in diese lange Kammer hinab, die wie eine heruntergekommene Fabrik oder große Werkstatt zu sein scheint, aber sie wurde seit Jahren, wenn nicht gar Jahrhunderten, nicht mehr zu diesem Zweck genutzt. Verblasste Chemie- und Schimmelflecken verunstalten die Wände, und verrostete Laufstege hängen bedenklich schwankend von der Decke. Alte Maschinen säumen in reglosem Verfall die Wände, und Berge von Schutt bedecken den Boden.

Auf der anderen Seite der Kammer wurde ein Hügel aus technologischen Gerätschaften aufgehäuft. Auch wenn ein Großteil davon wie Abfall wirkt – darunter zerbrochene Roboterkörper, gebrauchte Kybernetik und andere wiederverwertete Technologie –, umfasst die Sammlung auch Gegenstände von Wert: einen Rüstungsanzug, einige Waffen und noch mehr. Bevor ihr sie jedoch genauer in Augenschein nehmen könnt, schwingt sich ein schrecklicher, geflügelter Drache in euer Sichtfeld! Dies kein gewöhnlicher Drache, denn er ist mit glänzenden, metallischen Schuppen bedeckt und das Jaulen der Servos in seinem Körper offenbart seine wahre Natur – dieser Drache ist ein Roboter! Stahlklaue ist erschienen!

Platziere den Aufsteller des Roboterdrachen an der östlichen Seite des Raumes auf den Feldern, die auf der Abenteuerkarte markiert wurden. Beachte, dass Stahlklaue eine Große Kreatur ist, was bedeutet, dass er einen Platz von 3 m auf 3 m (2 Felder auf 2 Felder) einnimmt. Zeige den Spielern das Coverbild der *Starfinder-Einsteigerbox*, um ihnen die Spannung und den Schrecken des kommenden Kampfes zu vermitteln.

KREATUR: Dies ist die Höhle von Stahlklaue, einem gefährlichen Roboterdrachen. Im Gegensatz zu den meisten Robotern hat Stahlklaue seine Programmierung überwunden und ein gewisses Maß an Bewusstsein erlangt. Stahlklaue betrachtet sich selbst nicht länger als Roboter; Er glaubt, dass er ein lebender Drache ist, und handelt dementsprechend. Er jagt kleinere Kreaturen, trägt einen Hort an „Schätzen“ zusammen und schwelgt ganz allgemein in seiner vermeintlichen Überlegenheit gegenüber anderen Kreaturen. Dies ist ein sehr schwieriger Kampf für die SC, und du solltest beim Leiten dieser Begegnung sehr vorsichtig vorgehen (siehe die Seitenleiste „Tödliche Begegnung“ oben).

Kampf!

Lass zu Beginn des Kampfes alle wie gewohnt für ihre Initiative würfeln. Stahlklaue mag ein Roboter sein, aber er ist intelligent und besitzt einen Selbsterhaltungstrieb, also kämpft er nicht leichtfertig bis zu seiner Vernichtung. Er bleibt für mindestens 2 Runden, nutzt seine Odemwaffe in der ersten Runde, und führt in der zweiten Runde die Aktion Nahkampfangriff aus. Wenn Stahlklaue mindestens 22 Schaden erlitten hat oder von der *Akkuraten Gaußpistole* aus **Bereich 8** getroffen wurde, fliegt er durch den Korridor im Norden davon; Die SC werden nicht dazu in der Lage sein, ihn einzuholen.

Stahlklaues stärkste Fähigkeit ist seine **Odemwaffe**, die der Roboterdrache in seiner ersten Runde einsetzt. Stahlklaues Odemwaffe besitzt die Form eines **Kegels**. Wenn der Drache seine Odemwaffe verwendet, wähle eine Ecke seines Felds als Ursprungspunkt des Kegels

TÖDLICHE BEGEGNUNG

Stahlklaue ist ein sehr tödlicher Gegner. Er kann mit Leichtigkeit mit nur wenigen Angriffen die Trefferpunkte von SC auf 0 reduzieren. Du solltest beim Leiten dieser Begegnung sehr vorsichtig sein. Er soll eine der gefährlicheren Kreaturen aus der *Starfinder-Einsteigerbox* darstellen, nicht aber gleich alle SC töten. Sollte Stahlklaue die Hälfte der SC ausschalten, solltest du erwägen, den Drachen aus der Schlacht fliehen zu lassen, damit die Charaktere überleben können, um an einem anderen Tag weiterzukämpfen. Beachte, dass diese Version des Roboterdrachen schwächer ist als die Version, die im Abschnitt „Fremdartige Widersacher“ in diesem Buch zu finden ist. Damit soll sichergestellt werden, dass der Kampf nicht völlig überwältigend ist. Wenn die SC mehrere Stufen später Stahlklaue das nächste Mal begegnen, kannst du die auf S. 83 vorgestellten Spielwerte des Roboterdrachen verwenden, um einen epischen finalen Showdown zu liefern.

aus und zähle dann von diesem Punkt die Felder bis zu einer Entfernung von 9 m (6 Felder) in einem Viertelkreis ab, der von Stahlklaue weg deutet. Auf S. 94 kannst du sehen, wie ein Kegel von 9 m auf einer Karte aussieht. Jede Kreatur auf einem Feld, das im Wirkungsbereich des Kegels liegt, erleidet 2W6 Elektrizitätsschaden. Sie kann jedoch mit einem Reflexwurf mit einem SG von 12 versuchen, nur den erlittenen Schaden zu halbieren (teile den Gesamtschaden durch 2 und runde ab).

Stahlklaues Fähigkeit **Reichweite** bedeutet, dass er seinen Nahkampfangriff auch gegen SC einsetzen kann, die bis zu zwei Felder von ihm entfernt sind (im Gegensatz zu den meisten anderen Nahkampfangriffen, die gegen angrenzende Gegner ausgeführt werden müssen).

Stahlklaue verfügt zwar über gefährliche, mächtige Angriffe, hat aber auch zwei große Schwächen! Er ist empfindlich gegenüber Kritischen Treffern sowie Elektrizität. Das bedeutet, dass der Roboterdrache 50% zusätzlichen Schaden erleidet, wenn er Elektrizitätsschaden erleidet oder eine angreifende Kreatur einen Kritischen Treffer (S. 5) erzielt: Der Schaden wird normal ausgewürfelt, dann teilst du ihn durch 2 (ab-runden) und addierst dieses Ergebnis zum ursprünglichen Schadens-ergebnis, um den Gesamtschaden zu erhalten.



STAHLKLAUE

44 TP

Initiative +2 **Bewegungsrate** 15 m (10 Felder)

Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16

Reflexwurf +3, **Willenswurf** +0, **Zähigkeitswurf** +3

Immunitäten wie Konstrukte; **Schwachstellen** empfindlich gegen Kritische Treffer, empfindlich gegen Elektrizität

ANGRIFF

Fliegen 30 m (20 Felder)

Nahkampfangriff +12 Angriffsbonus (1W6+7 Kinetischer Schaden)

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe, Reichweite

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn Stahlklaue Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Empfindlich gegen Kritische Treffer Stahlklaue erleidet bei Kritischen Treffern 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Fliegen Stahlklaue kann im Zuge seiner Bewegung 30 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Immunitäten wie Konstrukte Stahlklaue wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

Odemwaffe Einmal pro Tag kann Stahlklaue mittels der Aktion **Besondere Fähigkeit** einsetzen einen 9 m großen Kegel (S. 94) aus Elektrizität ausatmen. Alle Kreaturen innerhalb des Kegels erleiden 2W6 Elektrizitätsschaden. Jede Kreatur kann einen Reflexwurf (SG 12) ablegen, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erhalten.

Reichweite Stahlklaue kann Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen ablegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind (auch diagonal), anstatt nur gegen angrenzende Kreaturen.

SCHATZ: Nachdem die SC Stahlklaue verjagt haben, können sie das Lager des Roboterdrachen plündern. Der Inhalt von Stahlklaues Schatztruhe ist in der Seitenleiste „Schätze!“ aufgelistet.

ABSCHLUSS DIESES ABENTEUERS

Sobald sie Stahlklaue bezwungen haben, haben die SC ihr erstes Abenteuer bestanden! Dies ist ein guter Zeitpunkt für die SC, um zu den bewohnten Ebenen der Absalom-Station zurückzukehren, ihre Belohnung in Höhe von 1.000 Crediteinheiten von Kumara Melacruz entgegenzunehmen, einen Teil ihres Schatzes auszugeben und sich von ihren Kämpfen zu erholen. Wenn die SC den Roboterdrachen vertrieben haben, spricht die HaGe ihnen ihren Dank aus, aber die Bewohner von Schattenseite sind nach wie vor besorgt und bitten die SC, den Roboterdrachen aufzuspüren und ihm ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

Die weiteren Abenteuer, die die SC unternehmen, liegen bei dir als SL und den anderen Spielern. Um dir den Einstieg zu erleichtern, haben wir dir eine Karte und einige Abenteuerideen zur Verfügung gestellt,

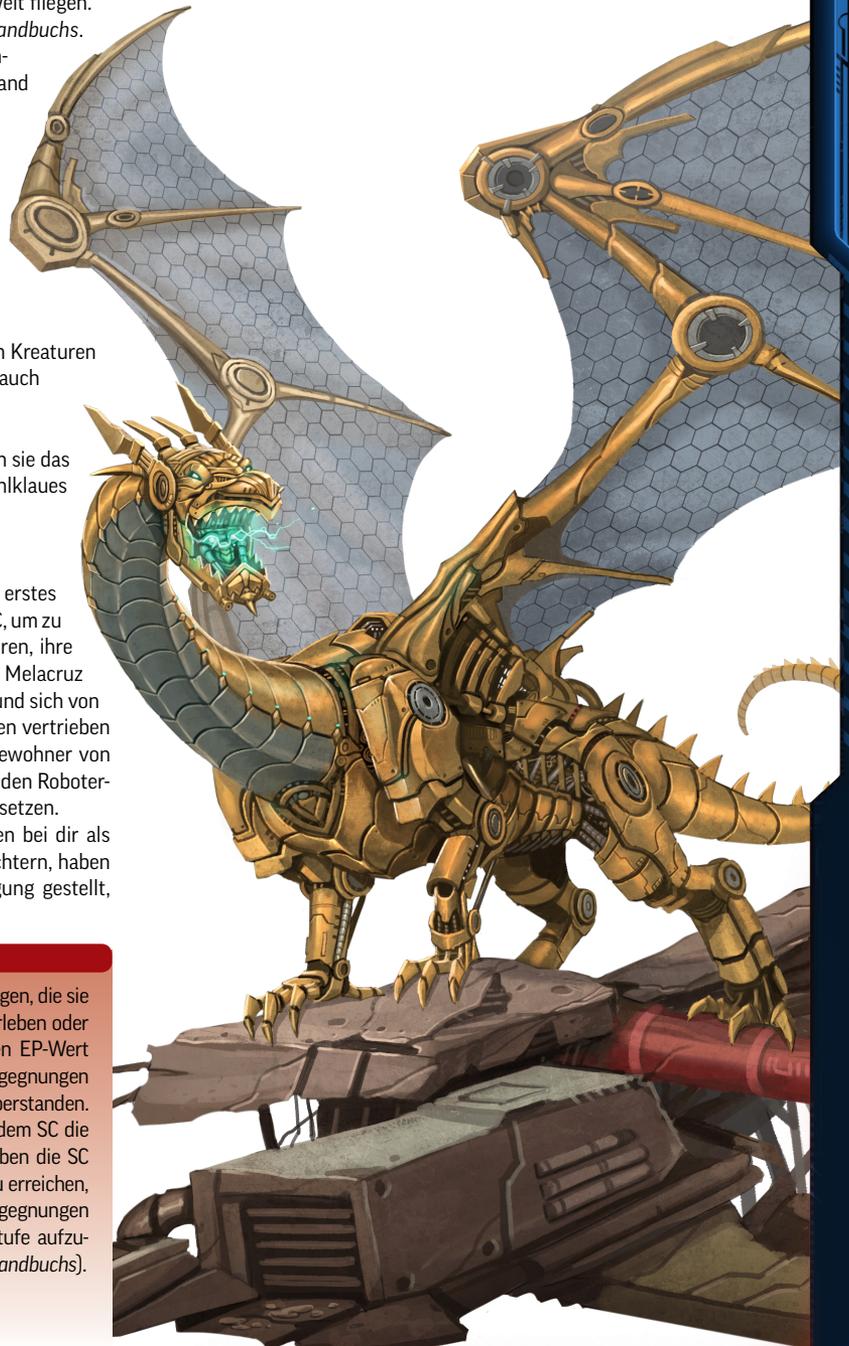
ERFAHRUNGSPUNKTE

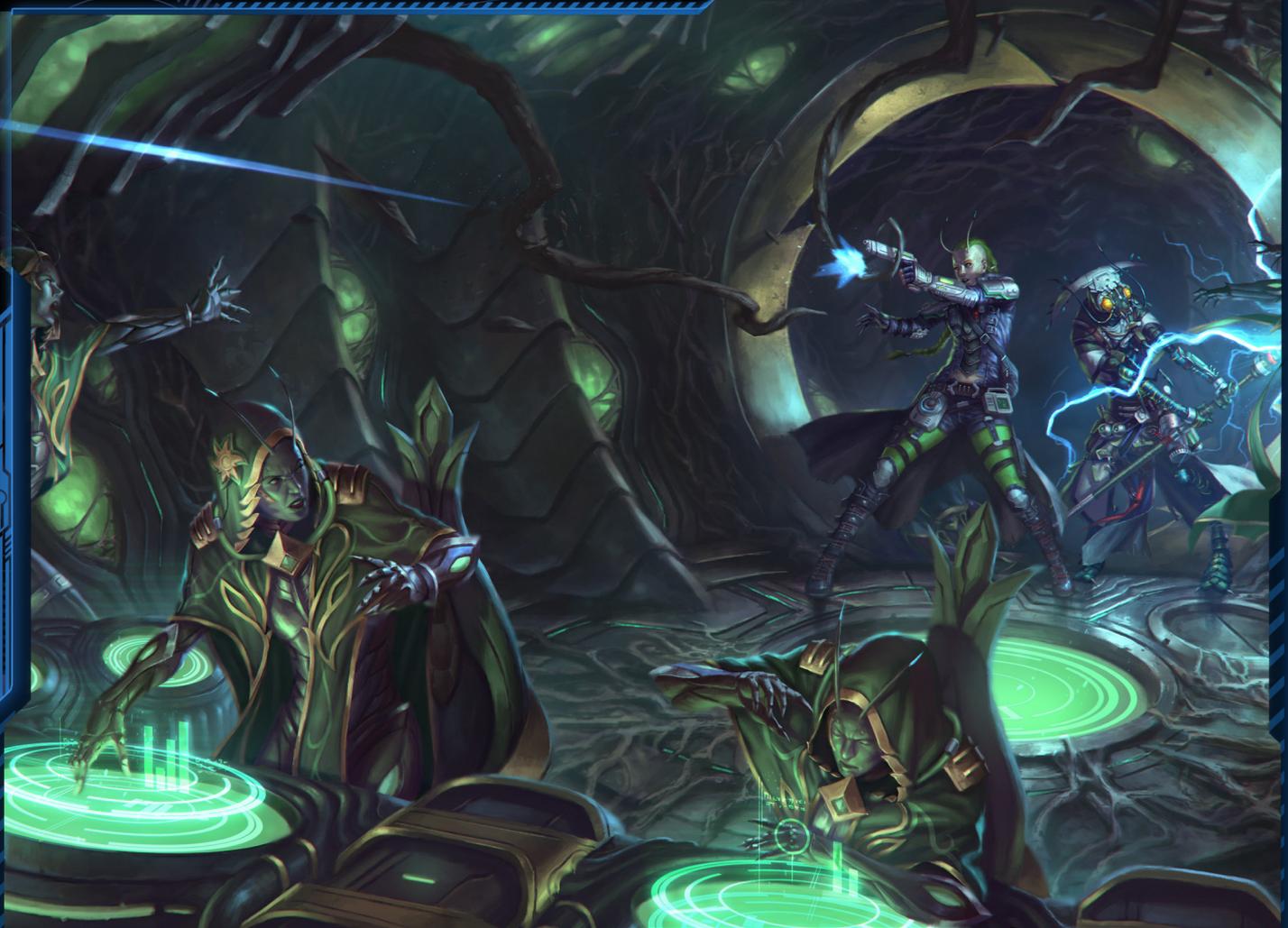
Die SC erhalten Erfahrungspunkte (EP) für Herausforderungen, die sie meistern, egal ob sie ein Monster besiegen, eine Falle überleben oder einen Waffenstillstand aushandeln. Jeder Raum führt den EP-Wert seiner Begegnung auf. Addiere die EP-Mengen für alle Begegnungen zusammen, denen die SC in diesem Abenteuer gegenüberstanden. Teile diese EP-Summe durch die Anzahl der SC und gib jedem SC die entsprechende Menge an EP. Nach diesem Abenteuer haben die SC wahrscheinlich noch nicht genügend EP, um die 2. Stufe zu erreichen, aber sie sollten sich jetzt nur noch ein paar weiteren Begegnungen stellen müssen, bevor sie genug EP erhalten, um eine Stufe aufzusteigen und mächtiger zu werden (siehe S. 90 des *Heldenhandbuchs*).

SCHÄTZE!

- Filamentplattenrüstung (*Heldenhandbuch*, S. 58)
- Flammendoschko (*Heldenhandbuch*, S. 60)
- Gegabelte Pistole (*Heldenhandbuch*, S. 62)
- Resistenzring (Magisch; *Heldenhandbuch*, S. 68)
- Mehrere Credisticks mit insgesamt 800 Crediteinheiten

die du als Grundlage für das Fortsetzungsabenteuer „Der Schrecken der Untotenebene“ verwenden kannst, das ab S. 23 zu finden ist. Siehe auch „Erstellen eines Abenteuers“ auf S. 22 und „Abenteurauhänger und Erzählstränge“ auf S. 27, wo du noch mehr Optionen für zukünftige Abenteuer finden kannst!





SPIELLEITUNG

Die Rolle des Spielleiters kann auf den ersten Blick schwierig zu spielen sein, aber sie ist zugleich auch extrem lohnenswert. Ein Spielleiter ist ein Gastgeber, ein Strippenzieher, Vermittler, Schauspieler und Förderer für die anderen Spieler – wie ein Autor, Regisseur und Produzent einer TV-Serie oder eines Kinofilms.

EIN GANZES UNIVERSUM ZU DEINEN FÜSSEN

In diesem Kapitel erhältst du alle Werkzeuge, die du brauchst, um ein Spielleiter zu werden und eine unterhaltsame und faire Spielsitzung mit der *Starfinder-Einsteigerbox* zu leiten.

Die Art der Welt, die du erschaffst, liegt ganz bei dir und den anderen Spielern in deinem Spiel. Vielleicht möchtest du eine wundersame Galaxis voller gefährlicher, unerforschter Welten erkunden, planetenumspannende Verschwörung von Unternehmen auf der ganzen Welt aufdecken oder dich mächtigen Bösewichten stellen, welche lebendige und komplexe, außergalaktische Völker bedrohen. Du kannst sogar all diese Dinge gleichzeitig tun, oder auch alles andere, was du dir nur vorstellen kannst!

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Jedes *Starfinder*-Spiel benötigt einen Spieler, der als Spielleiter oder kurz SL fungiert. Wenn du dieses Buch liest, bist du wahrscheinlich daran interessiert, der SL zu sein. Der SL ist die Person, die alle Kreaturen, Nichtspielercharaktere und Ereignisse im Spiel kontrolliert und dabei hilft, den Ausgang der Handlungen der Spielercharaktere (oder kurz SC) zu bestimmen. Der SL leitet das Spiel und arbeitet mit den anderen Spielern zusammen, um eine unterhaltsame und aufregende Science-Fantasy-Erfahrung und -welt zu erschaffen. Der SL hat die Aufgabe, die Charaktere herauszufordern und ihnen ein spannendes Abenteuer zu bieten. Der SL zu sein ist eine große Verantwortung, und ein SL muss gerecht sein, sich an die Regeln halten und sicherstellen, dass alle beteiligten Spieler Spaß haben.

Der SL zu sein ist wie eine Party für deine Freunde zu organisieren. Du möchtest sicherstellen, dass man sich pünktlich trifft, dass alle genügend zu tun haben und dass alle sich gut unterhalten fühlen, solange sie da sind. So wie sich Leute an eine gute Party erinnern, werden sie sich an ein gutes Abenteuer erinnern, sei es, weil der Soldat im entscheidenden Moment einen Kritischen Treffer gelandet oder der Technomagier einen mächtigen Bösewicht mit einem perfekt platzierten *Energiestrahler*-Zauber in Brand gesetzt hat!

Während die anderen Spieler für das Spielen der Rolle ihrer Charaktere verantwortlich sind, hast du als SL eine Reihe verschiedener Aufgaben.

Gastgeber

Du hilfst bei der Organisation des Spiels, indem du Spieler zusammenbringst und eine Zeit und einen Ort zum Spielen festlegst. Die anderen Spieler helfen häufig bei diesen Aufgaben, aber du sorgst dafür, dass alles wie geplant verläuft.

Strippenzieher

Es ist deine Aufgabe, das Spiel in Bewegung halten und zu entscheiden, was sich hinter der nächsten Luftschleuse oder auf der anderen Seite der felsigen Tundra eines Asteroiden befindet. Diese Aufgabe umfasst das Planen von Abenteuern, das Festlegen der hinterhältigen Pläne der Schurken und die Entscheidung, welchen Herausforderungen die Helden gegenüberstehen.

Vermittler

Du bist für das Beantworten von Regel- oder Spielerfragen während des Spiels verantwortlich. Die Regeln wurden geschrieben, um die häufigsten Situationen abzudecken, aber manchmal ist es erforderlich, eine Entscheidung zu treffen, wenn etwas nicht vollkommen eindeutig ist. Du musst diese Entscheidungen auf eine für alle gerechte Weise treffen.

Schauspieler

Vom geknechteten Schrottsammler bis zum Herrscher einer Nation musst du jede Person und jede Kreatur im Spiel darstellen, die kein Spielercharakter ist. Du entscheidest, wie die sie aussieht und wie sie klingt, wie sie sich verhält und, am allerwichtigsten, wie sie mit den SC interagiert.

Förderer

Schließlich belohnst du die SC, wenn sie Abenteuer abschließen, indem du ihnen Erfahrungspunkte (EP) gibst und sie über etwaige gefundene Schätze aufklärt. Es ist wichtig, dass sich die Spielercharaktere für das Überwinden der Herausforderungen, die du ihnen gestellt hast, belohnt fühlen. Das macht ihnen Lust auf mehr.

ÜBLICHE BEGRIFFE

Die folgenden Begriffe werden verwendet, um bestimmte allgemeine Spielelemente von Starfinder zu beschreiben.

Begegnung: Eine Begegnung ist eine kurze Szene, die die SC erleben. Dies könnte alles sein, vom Kampf gegen ein Monster über die Jagd nach einem Dieb bis hin zu einer tödlichen Falle. Die meisten Begegnungen finden während Abenteuern statt, aber einige ereignen sich auch zwischen den Abenteuern und bilden eine ununterbrochene Geschichte.

Sitzung: Eine Spielsitzung ist eine einzelne Spielperiode, die von etwa 2 Stunden bis zu einem ganzen Wochenende reichen kann. Abenteuer können länger dauern als eine einzelne Sitzung.

Abenteuer: Ein Abenteuer ist eine Geschichte, die die SC erleben. Es besteht aus einer Reihe von Begegnungen und kann bis zu seinem Abschluss eine oder mehrere Sitzungen dauern.

Kampagne: Dieser Begriff beschreibt alle Abenteuer, die die SC erleben. Die Abenteuer könnten miteinander verbunden sein, aber nicht alle Abenteuer müssen in dieselbe übergeordnete Handlung eingebettet sein.

DAS SPIEL LEITEN

Ein großartiger Spielleiter zu sein, ist eine Fähigkeit, die einige Zeit benötigt, um sie zu perfektionieren, aber die Grundlagen kannst du recht schnell erlernen. Wenn du noch nie zuvor SL warst, führe zunächst eine Gruppe durch das Beispielabenteuer auf S. 2-15 dieses Buches. Dieses Abenteuer deckt die meisten grundlegenden Tätigkeiten eines Spielleiters ab und lässt dich sie in Aktion sehen.

In diesem Abschnitt des Buches findest du Ideen, Tipps und Tricks, die dich zu einem besseren SL machen. Du brauchst nicht den gesamten Abschnitt lesen, um zu spielen, aber du solltest ihn lesen, bevor du mit deinen eigenen Abenteuern und Kampagnen beginnst.

Die Bühne bereiten

Bevor der erste Charakter erstellt wird und die Würfel zu rollen beginnen, solltest du eine gute Gruppe von Spielern zusammenstellen. Im Idealfall sollte eine Gruppe zusätzlich zu dir als SL vier Spieler (jeweils mit eigenem SC) umfassen. Mit dieser Anzahl kannst du deine Begegnungen ganz einfach planen und es sind nicht so viele Spieler, dass es zu eng wird. Du kannst mit bis zu sechs SC spielen, aber darüber hinaus kann es schwieriger werden, sowohl bei der Übersicht des Spielfortschritts als auch der Aktionen der Spielercharaktere und weil die Spieler länger warten müssen, bis sie an die Reihe kommen, während die anderen beschreiben, was sie tun. Umgekehrt könnte eine Gruppe auch so klein sein, dass sie nur aus einem Spieler und dir als SL besteht, auch wenn zwei weitere Spieler eine vernünftige Zahl sind. Wenn ein Charakter bewusstlos geschlagen wird, kann ein anderer helfen, den Gefallenen zu verteidigen.

Sobald du eine Gruppe hast, solltest du einen Termin für eure erste Sitzung festlegen. Wähle einen Zeitpunkt, zu dem sich alle um einen Spielbereich setzen können, wie zum Beispiel einen Esszimmer- oder Küchentisch. Vermeide es, in der Nähe von Ablenkungen wie Fernsehern oder anderen Dingen zu spielen, die das Spiel beeinträchtigen könnten. Möglicherweise möchtest du auch die anderen Spieler dazu ermutigen, Snacks oder Getränke zum Spiel mitzubringen. Dies trägt nicht nur zum sozialen Aspekt des Spiels bei, sondern bedeutet auch, dass die Spieler nicht mitten im Spiel aufstehen müssen, um Essen zuzubereiten oder holen zu gehen.

Im Vorfeld dieser Sitzung solltest du dich mit dem Abenteuer vertraut machen, das du vorhast zu leiten. Spieler sollten ihre Charaktere in der ersten Sitzung erstellen oder die vorgefertigten Charaktere aus der *Einsteigerbox* verwenden. Wenn du erfahrene Spieler hast, können sie ihre Charaktere erstellen, bevor ihr euch zur ersten Sitzung zusammenfindet, damit ihr direkt loslegen könnt.

Wenn die Spieler in der ersten Sitzung Charaktere erstellen, erzähle ihnen etwas über den Beginn des Abenteuers, damit sie entsprechend planen können. Wenn das Abenteuer beispielsweise auf einem unbewohnten Planeten stattfindet, brauchen sich die Spieler möglicherweise nicht um die Fertigkeit Kultur kümmern (es sei denn, es gibt dort Ruinen). Wenn für das Spiel, das du leiten möchtest, besondere Regeln gelten (z. B. „alle SC sind Vesken“), solltest du die Spieler jetzt darüber informieren.

VORBEREITUNG EINER SPIELSITZUNG

DIE SPIELMATERIALIEN

Das Wichtigste, was du vor dem Spiel tun kannst, ist, dich mit dem Abenteuer vertraut zu machen, das du leiten möchtest. Im Idealfall hast du genügend Zeit, dir das gesamte Abenteuer durchzulesen, aber wenn die Zeit knapp ist, kannst du einfach die Begegnungen lesen, von denen du erwartest, dass die Spielercharaktere in dieser Sitzung auf sie treffen werden. Es ist auch eine gute Idee, sich alle Abenteuerkarten anzusehen, die du verwendest, um ein Verständnis dafür zu haben, wie alle Begegnungen zusammenpassen. Wenn du dich vor-

her einliest, kannst du auch Regeln nachschlagen, die möglicherweise etwas unklar sind und sicherstellen, dass du die Kreaturen verstehst, denen die SC sicher begegnen werden. Weitere Informationen zum Lesen eines Abenteuers findest du unter „Ein vorgefertigtes Abenteuer verwenden“ auf S. 34.

Vor dem Spiel solltest du alle Materialien zusammentragen, die zum Leiten des Spiels erforderlich sind. Dazu gehören üblicherweise die folgenden.

Regelbücher

Du brauchst das *Heldenhandbuch* und das *Spilleiterhandbuch* (dieses Buch). Das *Heldenhandbuch* enthält nicht nur die Regeln für die Spieler, sondern auch für die Kreaturen, die du kontrollierst, im Abschnitt „Die Spielregeln“ auf S. 70-87. Es ist auch in Ordnung, wenn die Spieler ihre eigenen Exemplare des *Heldenhandbuchs* haben, denn das bedeutet, dass sich niemand das Buch mit jemand anderem zu teilen braucht.

Würfel

Es sollte mindestens einen Satz Würfel geben, die von allen verwendet werden können. Viele Spieler ziehen es vor, ihre eigenen Würfel zu haben und entwickeln mitunter einen amüsanten Aberglauben über sie.

Schreibutensilien

Dazu gehören Stifte, Notizpapier oder Notizblock sowie Charakterbögen (für entweder vorgefertigte oder selbsterstellte SC).

Aufsteller oder Figuren für die Charaktere

Vergewissere dich, dass du für jeden Spielercharakter und jede Kreatur, der die SC in dieser Sitzung begegnen, einen Pappaufsteller hast. Jeder Spieler sollte einen Aufsteller wählen, der seine Vorstellung vom Charakter seines Charakters am besten widerspiegelt und ihn verwenden, um seine Position auf der Karte während eines Kampfes anzuzeigen. Wenn du keine passenden Aufsteller hast, kannst du Plastik- oder Metallminiaturen, Spielzeug oder sogar Münzen oder zusätzliche Würfel verwenden, solange jeder Charakter und jede Kreatur auf der Karte eindeutig dargestellt werden kann.

Karte

Du kannst die große, gerasterte Flip-Mat, welche dieser Box beiliegt, verwenden, um die Begegnungen des Spiels zu skizzieren (sowohl Whiteboard Marker als auch wasserlösliche Foliestifte funktionieren darauf). Du kannst auch ein großes gerastertes Papier verwenden oder die Wände und Fußböden aus Pappe anstelle der Matte verwenden – solange für jeden eindeutig ist, was passiert.



Schließlich solltest du auf jede Stelle achten, an der das Abenteuer vom Kurs abkommen könnte, und dich darauf ein wenig vorbereiten. Wie viel Vorbereitung für eine Sitzung erforderlich ist, hängt von den jeweiligen Abenteuern und den SC ab, die sie spielen. Es sollte jedoch nicht länger als eine oder zwei Stunden dauern. Wenn sich die SC beispielsweise in den finsternen Ecken einer Stadt verlaufen und in einen unerwarteten Bereich stolpern, könntest du ein oder zwei neue Begegnungen vorbereiten, die du verwenden kannst, wenn du sie brauchst. Möglicherweise gibt es mehrere Stellen, an denen du eine solche neue Begegnung verwenden könntest. Wenn die SC zum Beispiel in Richtung Norden fahren sollten, um das Industriegebiet zu erreichen, sie aber nach Osten oder Westen gehen, könntest du ihnen eine dieser Begegnungen in den Weg legen. Die Idee ist, eine Begegnung in der Hinterhand zu haben, damit du dir nicht spontan etwas einfallen lassen musst. Wenn die SC die Möglichkeit haben, zu einem Laden oder einem Händler zu gehen oder an einem neuen Ort zu übernachten, solltest du dir die Namen dieser Orte und etwaiger Nichtspielercharaktere notieren, auf die sie möglicherweise treffen. Wenn das Abenteuer oder der Hintergrund der Spielwelt diese Informationen nicht enthalten, kannst du sie nach Belieben erfinden!

EINE SITZUNG LEITEN

Sobald sich alle Spieler versammelt und ihre Charaktere erstellt (oder die vorgefertigten Charaktere gelesen) haben, ist es an der Zeit, das Spiel zu beginnen. Während des Spiels steuerst du das Tempo und den Ablauf der Handlung, beschreibst die Kulisse, fragst die Spieler, was ihre Charaktere tun möchten und entscheidest, was für Folgen ihre Handlungen haben. Du nimmst alle Elemente des Spiels und verwebst sie zu einer Geschichte, während sich die Sitzung weiterentwickelt und von einer Begegnung in die nächste fließt. Die Spieler entscheiden, wohin sie gehen und was sie tun wollen, aber du bereitest die Szene und entscheidest über den Ausgang ihrer Entscheidungen, wobei das Spiel immer in Bewegung und die Begegnungen herausfordernd bleiben.

Es gibt verschiedene Aufgaben, die jeder SL während des Spiels ausführt. Denke daran, wenn du deine Abenteuer planst. Diese Aufgaben werden auf den folgenden Seiten detailliert beschrieben.

Die wichtigste Pflicht eines SL

Denke immer daran, dass es nicht dein Ziel ist, „zu gewinnen“, indem du die Spieler besiegst. Es geht um eine unterhaltsame, herausfordernde Geschichte, die jeder gemeinsam genießen kann und darum, sicherzustellen, dass das Spiel und das Verhalten Aller am Tisch respektvoll und offen sind. Ein erfahrener SL sorgt dafür, dass die Spielumgebung für die Spieler unterhaltsam und sicher ist, sorgt für herausfordernde Begegnungen, die von den Charakteren überwunden werden können, und bietet allen ein lohnendes Erlebnis.

Ein Teil dieser Pflicht besteht darin, fair zu sein. Auch wenn es in Ordnung geht, mit dem Spielleiten nur mit einem groben Verständnis der Regeln zu beginnen, solltest du, sobald du deine eigenen Abenteuer erstellst, die Regeln gut kennen und sie für SC und Monster auf die gleiche Weise durchsetzen. Wenn du Würfeln wirfst, halte dich an das Ergebnis. Wenn es einen Regeldisput gibt, hast du das letzte Wort, solltest jedoch die Meinungen der Spieler berücksichtigen. Wenn es keine eindeutige Antwort gibt, solltest du wahrscheinlich die Entscheidung wählen, die das Spiel für alle am unterhaltsamsten gestaltet.

Schauspielkunst

Während jeder Spieler die Rolle eines einzelnen Charakters übernimmt, kannst du die Rollen aller anderen Charaktere im Spiel verkörpern. Du kannst für jede Figur mit einer anderen Stimme sprechen, knurren, wenn du Monster darstellst oder als Androiden-Barmann Witze reißen – was auch immer dir dabei hilft, diese Charaktere für deine Spieler zum Leben zu erwecken.

Initiative

Wann immer der Kampf beginnt, würfeln alle für ihre Initiative. Die Spieler würfeln für ihre Charaktere, du würfelst für die Monster (oder verwendest einen Wurf für eine ganze Gruppe ähnlicher Monster, um die Dinge einfach zu halten). Notiere dir diese Initiativeergebnisse in Reihenfolge auf einem Blatt Papier. Während des Kampfes kündigst du an, wer als nächstes an der Reihe ist. Im Zug eines Nichtspielercharakters entscheidest du über seine Aktionen und handelst diese ab.

Würfeln

Normalerweise würfeln die Spieler für Aktionen, die ihre Charaktere ausführen, und du würfelst für alle anderen Kreaturen oder Dinge. Einige SL würfeln gerne hinter einem SL-Schirm, andere würfeln offen. Du solltest jedoch immer heimlich für deine SC würfeln, wenn es um etwas geht, über das ihre Charaktere nicht Bescheid wissen, z. B. ihre Wahrnehmungswürfe, wenn sie nach einer Falle suchen. Wenn der SC keine Falle findet, weiß der Spieler auf diese Weise nicht, ob es gar keine Falle gibt oder nur zu niedrig gewürfelt wurde, um sie zu bemerken. Du kannst einem solchen Spieler sogar sagen, dass er keine Fallen findet, statt zu verraten, dass es keine Falle gibt, um die Spannung aufrecht zu erhalten.

Notizen

Du musst während des gesamten Spiels den Überblick über einige wichtige Informationen behalten. Dabei geht es etwa um die Tageszeit im Spiel (wie auch außerhalb des Spiels, damit die Sitzung nicht zu lange dauert), die Position der SC innerhalb der Begegnungen, die Trefferpunkte und Zustände der Monster sowie die Erfahrungspunkte, welche sich die SC verdient haben. Ein paar zusätzliche Notizzettel oder ein Whiteboard können dir erheblich dabei helfen.

Spieltempo

Es ist sehr wichtig, das Spiel in einem guten Tempo zu halten. Wenn du zu schnell machst, riskierst du Fehler und übersiehst vielleicht wichtige Details. Wenn du zu langsam vorgehst, kann das Spiel langweilig werden. Sorge dafür, dass du für die nächsten Begegnungen bereit bist, und hilf deinen Spielern dabei, ausreichend zügige Entscheidungen zu treffen.

Die Sitzung abschließen

Wenn die Sitzung sich dem Ende zuneigt, solltest du einen guten Punkt finden, um die Handlung bis zur nächsten Sitzung zu unterbrechen. Dies könnte nach dem dramatischen Abschluss des Abenteuers geschehen oder kurz vor Beginn eines Kampfes in einem Cliffhanger. Teile den Spielern mit, dass das

Spiel an dieser Stelle unterbrochen wird und es in der nächsten Sitzung weitergeht. Zähle die Erfahrungspunkte zusammen, welche die SC gesammelt haben und teile sie gleichmäßig auf die Spieler auf. Viele Gruppen nutzen diese Zeit auch, um die während der Sitzung gefundene Schätze (Gegenstände und Crediteinheiten) aufzuteilen. Lege mit der Gruppe schließlich einen Termin für die nächste Sitzung fest und wähle ein Datum innerhalb weniger Wochen aus, damit bis zum nächsten Mal niemand vergisst, was während des Spiels passiert ist.

Zwischen den Spielen kannst du dich auf die nächste Sitzung vorbereiten, dir wieder in Erinnerung rufen, was zuletzt passiert ist, und planen, was als Nächstes passieren könnte. Dieser Prozess wird fortgesetzt, bis die SC ihre Ziele erreichen und die Kampagne abschließen. Von dort aus können du und die Spieler entscheiden, was ihr als Nächstes tun wollt. Ihr könnt gemeinsam eine neue Kampagne starten, neue Charaktere erstellen oder einem anderen Spieler die Chance geben, den Part des SL zu übernehmen.



BELOHNUNGEN

SC können aus den verschiedensten Gründen auf Abenteuer ausziehen – Nervenkitzel, die Galaxis zu einem besseren Ort machen, ein Gefühl der Pflicht gegenüber einer Philosophie oder einem Gönner –, werden sie auch durch das Sammeln von Schätzen und Erfahrungspunkten (EP) belohnt. Als SL musst du bestimmen, welche Schätze sie finden können und die Erfahrungspunkte berechnen, die jeder Spieler erhält.

SCHÄTZE

Sobald SC weitere Stufen erhalten, erwerben sie Schätze und bessere Ausrüstung, darunter magische Gegenstände und sonstiges Zubehör. Es ist wichtig, den Reichtum und die Magie, die du in deine Abenteuer einstreust, sorgfältig zu dosieren. Zu wenig und die SC kämpfen ums Überleben, zu viel und es fällt ihnen zu leicht, schwierige Herausforderungen zu meistern. Wie viele Schätze die SC erhalten sollten, wird durch den Herausforderungsgrad (HG) der Begegnungen bestimmt, auf die sie treffen. Je höher der HG einer Begegnung, desto mehr Schätze kann diese einbringen. Auf S. 28 findest du weitere Informationen zum HG.

Charaktervermögen gemäß Stufe

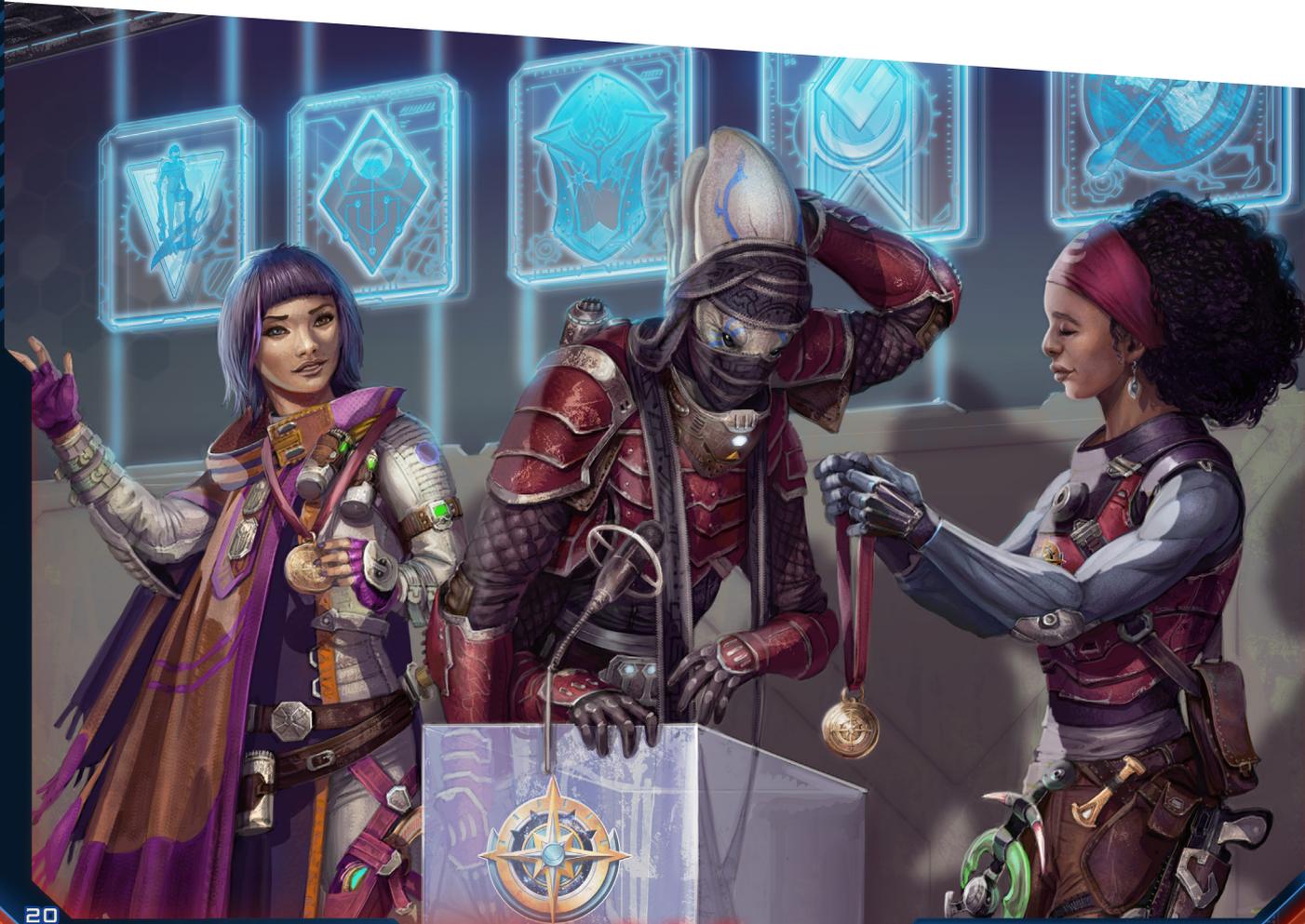
In der Tabelle „Charaktervermögen gemäß Stufe“ wird der Schatz aufgeführt, den jeder SC auf einer bestimmten Stufe erwarten kann. Überprüfe bei jedem Aufstieg der SC, wie viel Geld, Ausrüstung und magische Schätze sie haben. Wenn es weniger als der in der Tabelle angegebene Betrag ist, belohne sie für die nächsten Sitzungen mit mehr Schätzen. Wenn es höher ist als dieser Betrag, gib ihnen für die nächsten Sitzungen weniger Schätze.

CHARAKTERVERMÖGEN GEMÄSS STUFE

SC-Stufe	Vermögen in Crediteinheiten
1	1.000
2	2.000
3	4.000
4	6.000

Schatzwerte pro Begegnung

In der Tabelle „Schatzwerte pro Begegnung“ ist der Umfang des Schatzes aufgeführt, der in jeder Begegnung vergeben werden sollte, basierend auf dem HG der Begegnung. Denke daran, dass dies ein durchschnittlicher Wert des Schatzes ist und du mehr oder weniger Schätze für eine bestimmte Begegnung vergeben kannst, solange sich dieser im Laufe der Zeit auf etwa diesen Wert beläuft. Zum Beispiel beträgt der durchschnittliche Schatzwert für eine Begegnung mit HG 2 775 Crediteinheiten, sodass ein Abenteuer drei Begegnungen im Wert von jeweils 775 Crediteinheiten oder zwei Begegnungen im Gesamtwert von 2.325 Crediteinheiten und eine ohne Schatz haben kann usw., solange der Durchschnitt insgesamt etwa 775 Crediteinheiten beträgt.



SCHATZWERTE PRO BEGEGNUNG

HG der Begegnung	Wert des Schatzes in Crediteinheiten
1/3	150
1/2	230
1	460
2	775
3	1.100
4	1.400
5	3.100
6	3.900
7	4.600

Abwechslungsreiche Schätze

Eine Gruppe von SC wird zweifelsfrei Freude daran haben, gefallene Bandenanführer zu plündern, deren Taschen voll Credits sind, aber letztendlich ist es interessanter, die Belohnungen der SC abzuwechseln. Lass die Augen deiner SC leuchten, indem du ihnen einen stetigen Strom an Gegenständen, Vermögen mit Handlungsbezug, harter Währung und Datenpads mit Schatzkarten präsentierst, die zu noch größeren Schatzkammern führen!

Gegenstände

Ausrüstung, die von gefallenen Gegnern geplündert oder anderweitig während Abenteuern erlangt wurde, ist ein nützlicher Schatz. Wenn ein Gegenstand mindestens so gut ist wie die aktuelle Ausrüstung des SC, dann gehe davon aus, dass er oder sie ihn behält und berechne ihn mit seinem vollen Wert. Wenn er schlechter ist als das, was der Charakter bereits hat, dann gehe davon aus, dass der Charakter nicht viel dafür bekommt und rechne ihn nicht zum Wert seines oder ihres Schatzes hinzu. Verbrauchsgüter (z. B. *Heilseren*) sind Dinge, von denen die SC immer ein oder zwei mehr brauchen könnten, daher solltest du sie immer in vollem Umfang zu diesem Wert hinzuzählen. Sieh ganz allgemein davon ab, einem SC einen einzelnen Gegenstand bereitzustellen, der deutlich besser ist als seine derzeitige Ausrüstung. Bereite stattdessen mehrere Gegenstände vor, die der aktuellen Ausrüstung der Gruppe gleichkommen (oder nur geringfügig besser sind), und fülle den Rest mit Verbrauchsgütern und Credsticks auf (letztere haben den zusätzlichen Vorteil, dass sie den SC ermöglichen, auf gewünschte Ausrüstung zu sparen).

Vermögen mit Handlungsbezug

Da es einigermaßen ineffizient ist, ständig gegnerische Ausrüstungsgegenstände zu plündern und dann zu verkaufen, geht die *Starfinder-Einsteigerbox* davon aus, dass zumindest ein Teil des Vermögens der Spieler aus handlungsbasierenden Quellen stammt, normalerweise dem Abschluss einer Mission oder eines Abenteuers. Dies kann alle möglichen Formen annehmen, von der Bezahlung durch einen Klienten für die Beendigung einer gefährlichen Queste in seinem Auftrag über das großzügige Geschenk eines dankbaren Volkes bis hin zum Entgegennehmen einer Prämie für einen gefangenen Verbrecher. Unabhängig von der Quelle solltest du einen Teil des Budgets aus deinen Begegnungen dafür einplanen, an geeigneten Stellen in der Geschichte größere Batzen und Summen zu vergeben. Wenn die SC nicht über genügend Vermögen verfügen, kann dies auch eine großartige Möglichkeit sein, ihnen zusätzliche Schätze zu geben und gleichzeitig zu einem Gefühl von Realismus in deinen Abenteuern beizutragen.

Tabellen für zufällige Schätze

Du kannst deine Spieler – und auch dich selbst – überraschen, wenn du Schätzen mit Hilfe einer der folgenden Zufallstabellen vergibst! Auf S. 90 findest du Informationen zum Würfeln von W%.

KLEINERER ZUFÄLLIGER SCHATZ (HG 1-3)

W%-Wurf	Schatz
1–20	4W6 Crediteinheiten
21–48	5W10 Crediteinheiten
49–63	5W10 Crediteinheiten plus ein Gerät (Heldenhandbuch, S. 58–69) im Wert von 200 Crediteinheiten oder weniger
64–73	4W6 Crediteinheiten plus ein Gerät (Heldenhandbuch, S. 58–69) im Wert von 400 Crediteinheiten oder weniger
74	Kleinwaffen (Heldenhandbuch, S. 62) oder leichte Rüstung (Heldenhandbuch, S. 58) im Wert von 500 Crediteinheiten oder weniger
75–99	Magischer Gegenstand (Heldenhandbuch, S. 68) im Wert von 500 Crediteinheiten oder weniger
100	Nochmals würfeln, Datenpad (Heldenhandbuch, S. 66) mit Anweisungen zum Schatzort hinzufügen

GROSSER ZUFÄLLIGER SCHATZ (HG 4-5)

W%-Wurf	Schatz
1–5	Würfle zweimal auf der Tabelle für Kleinere zufällige Schätze
6–15	Würfle dreimal auf der Tabelle für Kleinere zufällige Schätze
16–37	10W10 Crediteinheiten
38–49	10W10 Crediteinheiten, plus einen Ausrüstungsgegenstand (Heldenhandbuch, S. 58–69) im Wert von bis zu 400 Crediteinheiten
50–54	Handfeuerwaffe (Heldenhandbuch, S. 62) oder Leichte Rüstung (Heldenhandbuch, S. 58) im Wert von bis zu 500 Crediteinheiten
55–79	Granate (Heldenhandbuch, S. 64) oder magischer Gegenstand (Heldenhandbuch, S. 68) im Wert von bis zu 500 Crediteinheiten
80–99	Rüstungsverbesserung (Heldenhandbuch, S. 59) oder magisches Objekt (Heldenhandbuch, S. 68) im Wert von bis zu 1.500 Crediteinheiten
100	Würfle noch einmal und füge ein Datenpad (Heldenhandbuch, S. 66) mit Anweisungen zum Schatzort hinzu

ERFAHRUNGSPUNKTE

Jedes Mal, wenn die SC sich erfolgreich um eine Begegnung gekümmert haben, erhalten sie Erfahrungspunkte (EP), die auf alle SC verteilt werden. Wie viele EP die SC erhalten sollten, wird durch den Herausforderungsgrad (HG; siehe S. 28) der Begegnungen bestimmt, die sie überwinden. Wenn zum Beispiel eine Gruppe von fünf SC einem Monster mit HG 2 begegnet und dieses besiegt, verdienen sie als Gruppe 600 EP. Dies wird zu gleichen Teilen auf alle Spielercharaktere aufgeteilt, so dass jeder SC 120 EP erhält. Im Allgemeinen ist es am einfachsten, am Ende einer Sitzung alle Begegnungen zusammenzuzählen, die eine Gruppe bestanden hat und dann die EP-Gesamtmenge an die Spieler zu verteilen, die sie auf ihren Charakterbögen vermerken können. Wenn ein Charakter genug EP für einen Stufenaufstieg (*Heldenhandbuch*, S. 90–91) erhält, kann der Spieler seinen SC vor der nächsten Spielsitzung auf den aktuellsten Stand bringen.

SC verdienen EP durch Überwinden einer Begegnung, was nicht unbedingt bedeuten muss, dass sie ihre Gegner töten. Sie könnten Monster vertreiben, eine Falle umgehen, ein Rätsel lösen oder wertvolle Informationen erfahren. Bei einer Begegnung ohne tödliche Feinde, wie etwa einer Rollenspiel-Begegnung (S. 30), entspricht der HG der durchschnittlichen Gruppenstufe (addiere alle Stufen der Charaktere zusammen, teile sie durch die Anzahl der Charaktere und runde ab).



ERSTELLEN EINES ABENTEUERS

Eine Partie Starfinder zu spielen, macht großen Spaß, egal ob du ein Spieler bist, der seinen heroischen Charakter auf einem unerforschten Planeten darstellt, oder ein Spielleiter, der alle Monster, Fallen und NSC kontrolliert, denen die Spieler begegnen. Wenn du aber der SL bist, kann das Erstellen von Abenteuern genauso lohnend sein wie das Leiten selbst.

BEGINNE MIT EINER GESCHICHTE

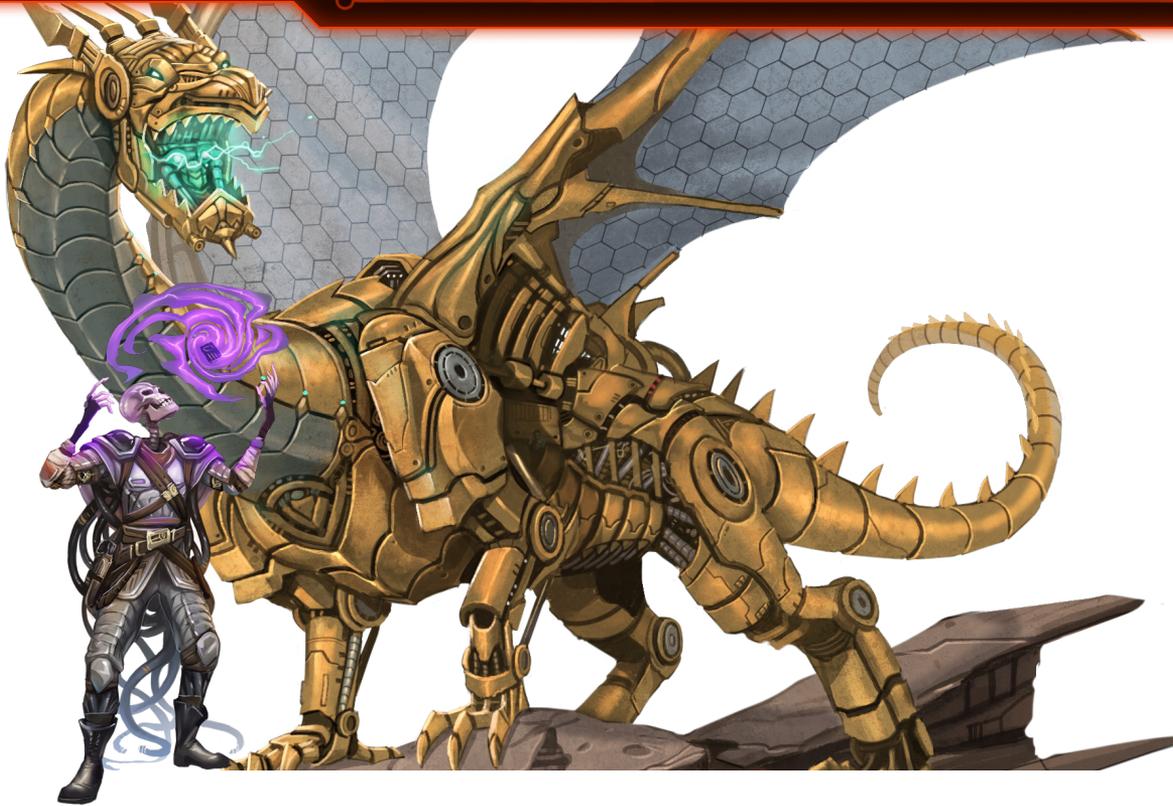
Wenn du ein Abenteuer erstellst, lege dir zu allererst eine Geschichte zurecht. Wir haben diesen Vorgang in diesem Buch für dich begonnen und zwar mit dem Abenteuer um Stahlklaues Versteck auf S. 2-15. Du kannst jedoch mit deinen Abenteuern weit über diesen Rahmen hinausgehen!

In diesem Abschnitt lernst du, wie du dein eigenes Abenteuer bauen kannst. Zuerst erfährst du mehr über Karten und die Verwendung von Quests und Aufhängern für die Geschichte, um das bereits in diesem Buch vorgestellte Abenteuer fortzusetzen. Als Nächstes lernst du, wie du deine eigenen Begegnungen gestaltest und zu abenteuerlichen Abenteuern und langlebigen Kampagnen zusammenfügst. Schließlich gibt es einige Ratschläge zur Verwendung von vorab veröffentlichten Abenteuern. Lass uns loslegen!

Wie viel Arbeit du in die Vorbereitung deines Abenteuers investierst, bleibt ganz dir überlassen. Einige wenige Notizen, einer Handlungsskizze, ein oder zwei Karten für Abenteuerschauplätze und einigen Spielwerten für Kreaturen, die du als Gegner verwenden kannst, können für einen SL problemlos ausreichen. Sich eigene Geschichten auszudenken macht sehr viel Spaß und braucht dich nicht einzuschüchtern. Auf S. 27 findest du eine Tabelle mit Ideen, die dir den Einstieg erleichtern.

Einige Spielleiter improvisieren ihre Abenteuer vollständig, während andere sich gründlich vorbereiten. Welchen Ansatz du auch bevorzugst, ist die richtige Wahl für dich. Denke jedoch daran, dass ein Abenteuer kein Roman ist. Die anderen Spieler kontrollieren die Hauptfiguren, lassen also Raum für die Gestaltung der Geschichte. Wenn die SC eine Raumfähre stehlen und auf den Planeten zusteuern, während du erwartest, dass sie versuchen, die Schiffsbrücke zu erobern, zweifle nicht! Schlage einfach die fremden Wesen auf S. 64-88 dieses Buches nach und beschreibe die seltsamen Kreaturen, die die SC bei ihrer Landung vorfinden. Du kannst die Geschichte nach dieser Nebenhandlung immer zu deiner ursprünglichen Idee zurücklenken, aber das Anpassen deiner Geschichte als Reaktion auf die Entscheidungen der Spieler macht ein Gruppenspielerlebnis wie *Starfinder* so aufregend und überraschend – sowohl für den SL als auch für die Spieler!

SCHRECKEN IN DEN UNTOTENEbenen



In diesem Abschnitt kannst du dein eigenes Abenteuer in den Geisterebenen erstellen, den verlassenen und von Monstern befallenen Korridoren, die tief im Stachel unterhalb der Absalom-Station liegen. Gerüchte besagen, dass Stahlklaue, ein Roboterdrache, der kürzlich aus seinem Lager in diese Korridore vertrieben wurde, über einen Wartungsschacht in die darunter liegende Ebene flüchtete. Dort sah eine Gruppe herumstreunender Jugendlicher Stahlklaue bei einem Treffen mit einer verwelkten, kapuzentragenden Gestalt. Die Jugendlichen erkannten diese Kreatur nicht, aber ihre Beschreibung war offensichtlich: Es war ein Knochensoldat (S. 79), eine schreckliche, untote Kreatur! Die Leiterin der Absalom-Station, HaGe Kumara Melacruz, ist beunruhigt über die Aussicht, dass der Roboterdrache mit einem untoten Schurken im Inneren der Station gemeinsame Sache macht. Sie bittet die SC, diese Angelegenheit zu untersuchen. Wenn die SC am Eingang zu dieser Geisterebene eintreffen, welche die HaGe unheilvoll als die Untotenebene bezeichnet hat, finden sie tiefe Krallenspuren entlang der Seiten des Wartungstunnels, der von hier aus weiterführt – ein untrügliches Zeichen, dass Stahlklaue diesen Ort als Rückzugsort nutzte. Sobald sich die Spieler dazu entschieden haben, die Untotenebene zu betreten, beginnen ihre Abenteuer.

DIE KARTE DER UNTOTENEbene

Die auf S. 25 abgebildete Karte zeigt den Grundriss der Untotenebene, die aus alten Lagerkammern, Mehrzweckräumen und Korridoren mit längst veralteten Einrichtungen besteht. Dies ist eine einfache handgezeichnete Karte, die perfekt auf die Rückseite deiner Flip-Mat passt. Die Karten für die Handlungsorte deiner Abenteuer müssen nicht professionell aussehen wie die Karte von Stahlklaues Versteck, die handgezeichnete Karte der Untotenebene funktioniert genauso gut.

DIE GESCHICHTE DER UNTOTENEbene

Ihr ursprünglicher Zweck geriet über mehrere Jahre der schlechten Buchhaltung in Vergessenheit, und die Untotenebene ist seit langem ein unheimlicher und weitgehend unbewohnter Ort unterhalb der Geisterebenen, in denen sich Monster aller Art und sogar ganz unterschiedliche Ökosysteme eingenistet haben. In den letzten Wochen war die Untotenebene jedoch die Zuflucht einer Knochensoldatin (S. 79) namens Nevorre, einer Spionin von dem Untotenplaneten Eox. Auch wenn Eox ein angesehenes Mitglied der Paktwelten ist, ist Nevorre die Agentin eines abtrünnigen Elements des Militärs des untoten Planeten, das danach trachtet, die Beziehung zwischen den beiden Regierungen zu destabilisieren und zwar für eine eoxische Politik, die untote Kreaturen als überlegen erachtet. Sie hat sich mit Stahlklaue verbündet und gemeinsam planen die beiden, unter den Füßen der Absalom-Station eine Armee von Ungeheuern zusammenzuziehen, um die Bevölkerung anzugreifen und somit ihre Pläne voranzutreiben, wenn die Zeit dafür reif ist. Mittlerweile hat Stahlklaue genügend technologische Komponenten gesammelt, um die Stärke, die er Nevorre leihen kann, beträchtlich zu vergrößern. Stahlklaues Beschreibung stimmt jetzt mit der des Roboterdrachen im Abschnitt „Fremdartige Widersacher“ auf S. 82 überein.

Während die SC die Untotenebene erkunden, sollten sie in der Lage sein, Nevorres Plan auf die Schliche zu kommen, sowohl aufgrund der Monster, die sie als Schergen rekrutiert hat, als auch mittels der Hinweise über ihre Herkunft und ihren Werdegang. Durch den Sieg über die Knochensoldatin können die SC Stahlklaue daran hindern, ihre Ressourcen zu nutzen, um noch stärker zu werden. Außerdem finden sie in Nevorres Versteck die Koordinaten von Stahlklaues neuestem Lager!

DETAILS HINZUFÜGEN

Das ist alles, was wir für dich vorbereiten! Wir haben dir die grundlegende Handlung des Abenteuers zusammen mit einer Karte der Untotenebene gegeben. Jetzt liegt es an dir, zu entscheiden, was es mit den einzelnen Bereichen auf sich hat – vielleicht handelt es sich um eine Hütte für Nevorres verbundene Weltraumgoblins (S. 87) oder um einen alten Kontrollraum, der von Elektrovoren befallen ist (S. 74), oder auch das Lager eines Bösen Gesandten (S. 70), welcher der Knochensoldatin dient, oder was auch immer zu dem Abenteuer passt. Notiere dir anschließend die Begegnungen für diese Räume, einschließlich passender Monster und Schätze. Vergiss nicht, ein paar erzählerische Begegnungen (S. 30) unterzubringen, damit die SC die Geschichte dieser Ebene nachvollziehen können. Wie die Kampagne von da an verläuft und wo genau sich das neue Lager von Stahlklau befindet – das entscheidest du!

EINE ORTSKARTE ZEICHNEN

Die meisten Abenteuer konzentrieren sich allgemein auf einen einzigen Standort, in der Regel eine in sich geschlossene Stätte mit Hallen und Korridoren, die Begegnungen an vorbestimmten Orten miteinander verbinden. Sobald du die Geschichte des Abenteuers kennst, kannst du eine Karte dieser Stätte zeichnen. Mit einer Karte kannst du den Überblick über die geplanten Orte all deiner Begegnungen behalten, sie kann jedoch auch für deine Spieler von unschätzbarem Wert sein. Du kannst sie ihnen von vorneherein präsentieren, wenn ihre SC den Schauplatz des Abenteuers erreichen oder du kannst neue Räume einzeichnen, sobald sie sie entdecken. Verwende einfach die Methode, die dir am liebsten ist; Beide vermitteln den Spielern ein gutes Gefühl für den Ort, den ihre Charaktere erforschen werden.

Die einfachste Möglichkeit, die Karte eines Abenteuerschauplatzes zu zeichnen, ist, mit einem Millimeterpapier zu beginnen. Wenn du ihren Umfang auf einen Bereich von 24 bis 30 Felder beschränkst, kannst du das gesamte Gewölbe auf deiner Flip-Mat einzeichnen. Viele Karten von Abenteuerstandorten zeigen eine Legende, die angibt, dass 1 Feld 1,50 m entspricht. In diesem Fall kannst du die Karte auf eine Flip-Mat zeichnen, deine Spieler anweisen, die Miniaturen oder Aufsteller, die ihre Charaktere darstellen, direkt auf der Karte zu platzieren, und sie so direkt in die Erfahrung eintauchen lassen!

Wenn du deine Karte zum ersten Mal zeichnest, solltest du einen Bleistift verwenden, damit du leicht Änderungen vornehmen kannst. Du kannst dir auch Notizen für jedes Zimmer notieren, sobald du eine Idee hast, wie z. B. „Wachposten“ oder „Asteroidenläusenest“. Hier sind einige weitere Dinge, die du beim Zeichnen deiner Karte beachten solltest.

Kartensymbole

Verwende Symbole, um allgemeine Merkmale darzustellen, die an vielen Abenteuerschauplätzen zu finden sind, die nicht im Freien spielen: Türen, Treppen, Fallen, Säulen und Vieles mehr. Türen etwa werden normalerweise mit einer rechteckigen Kastenform innerhalb der Linie, die eine Wand darstellt, dargestellt, während Geheimtüren auf Karten mit einem „G“ gekennzeichnet sind. Die Verwendung dieser standardisierten Kartensymbole verhindert, dass deine Karten durch schriftliche Notizen und Etiketten überladen werden. In den Notizen auf der Karte der Untotenebene findest du Beispiele für Symbole, mit denen du verschiedene Funktionen auf einfache Weise markieren kannst.

Vermeide leere Räume

Verwende nicht zu viele leere Bereiche oder Räume, es sei denn, du entwirfst einen teilweise verlassenem Abenteuerschauplatz versuchst, deine SC in einem trügerischen Gefühl von Sicherheit zu wiegen. Ansonsten läufst du Gefahr, dass deine Karte überladen ist und schnell langweilig wird.

Lass Platz für Ausbreitung

Sofern du dir nicht sicher bist, dass du später nicht noch etwas an deinem Abenteuerschauplatz ändern möchtest oder willst, dass es tatsächlich ein in sich abgeschlossener Bereich ist, ist es eine gute Idee, Platz zu lassen, um diesen Ort für zukünftige Abenteuer zu erweitern. Ein Tunnel oder ein versteckter Zugangskorridor, der über den Rand der Karte hinaus- oder eine Wartungsleiter, die nach unten führt, sowie eine tiefe Grube können als Weg zu neuen Gebieten dienen.

Vermeide Symmetrien

Erstelle keine symmetrischen Abenteuerschauplätze, deren eine Hälfte ein genaues Spiegelbild der anderen ist. Es ist unrealistisch und die Spieler werden enttäuscht sein, wenn sie feststellen, dass sie nur die Hälfte einer Stätte erkunden müssen, um alles zu sehen.

Variiere die Form der Räume

Ebenso wie Symmetrie sollte auch die zu häufige Verwendung von quadratischen oder rechteckigen Räumen vermieden werden. Indem du seltsam geformte Kammern, Nischen, mehrstöckige Räume, unregelmäßige Ruinen oder Höhlen und andere Variationen verwendest, stattest du die Begegnungen jedes Raums mit verschiedenen taktischen Elementen aus und deine Karte wird interessanter.

Breite Korridore

Denke daran, dass der Kampf in der *Starfinder-Einsteigerbox* auf Feldern von 1,50 m Kantenlänge basiert. Wenn du deine Ebene mit 1,50 m breiten Korridoren füllst, kann das zu Kämpfen führen, bei denen einige der Spielercharaktere nicht wirklich am Kampf teilnehmen können! Sorge ein wenig für Abwechslung, indem du 3 m breite Flure oder größere Flächen in einen engen Flur einstreust, an denen sich SC aneinander vorbeibewegen können.

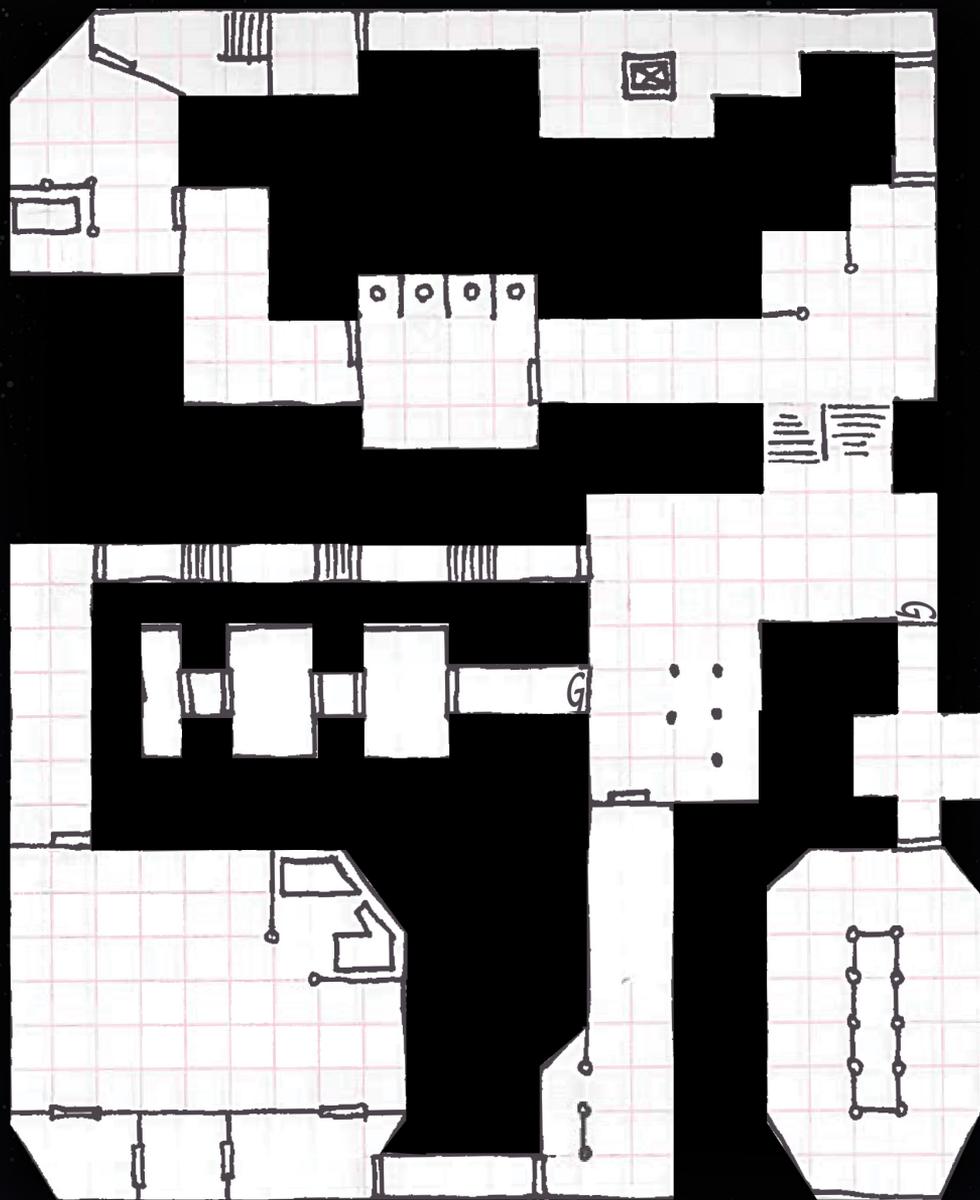
Widerstehe die Versuchung, deine Karte in ein Labyrinth zu verwandeln. Einen Irrgarten zu erkunden, wird rasch öde, erst recht, wenn du die meiste Zeit des Spiels damit verbringst, verdrehte Korridore auf die Karte zu malen, wenn du stattdessen actiongeladene Feuergefechte leiten könntest!

DIE KARTE FERTIGSTELLEN

Wenn du mit der Bleistiftversion deiner Karte zufrieden bist, kannst du durch Nachziehen der Bleistiftlinien mit Schwarz die Karte leichter lesbar machen. Du kannst einen Filzstift mit breiter Spitze verwenden, um feste Wände nachzuziehen. Dünnere Stifte eignen sich hervorragend zum Zeichnen von Türen und Kartensymbolen. Durch Hinzufügen von Farbe (z. B. mit Filz- oder Buntstiften) für Dinge wie Feuer, Vegetation, Strahlung, Säurebecken oder Wasser wird die Karte noch besser lesbar.

Du kannst deiner Karte auch noch weitere Elemente hinzufügen, um sie noch interessanter zu machen. Details wie Möbel, Computerterminals, Säulen, Gerüste usw. verleihen bewohnten Abenteuerschauplätzen ein Gefühl von Realismus. Wenn du einen Computer hast, könntest du deine Karte auch einscannen und dann mit einem Bildbearbeitungsprogramm verfeinern. Dies ist praktisch, wenn du auf der Karte mit Tinte einen Fehler gemacht hast, den du ausbessern möchtest.

Jetzt muss du nur noch jeden Raum nummerieren. Auf diese Weise kannst du leicht den Überblick behalten, welche Begegnungen sich wo in deinem Gewölbe ereignen. Verwende nach Möglichkeit einen Stift mit einer anderen Farbe als die bisher auf der Karte verwendeten, damit die Buchstaben oder Zahlen des Bereichs (auch „Etikette“ genannt) hervorstechen und leicht zu sehen sind. Alternativ kannst du die Nummernetikette einkreisen oder mit einem Textmarker hervorheben.



≡ = Treppen

□ = Tür

G = Geheimtür

⌊ = Innenwände

⊠ = Säule

ZUSÄTZLICHE QUESTEN

Die Absalom-Station ist normalerweise ein sicherer Ort, um dort zu leben, aber immer wieder braut sich dort Ärger zusammen und es gibt immer Gelegenheiten für Abenteuer. Nachfolgend sind einige Ideen für Abenteuer aufgeführt, die du für deine Spieler auf der Absalom-Station entwerfen kannst. Alle in den nachstehenden Geschichten genannten Kreaturen findest du auf S. 66-88.

TIEFER HINEIN IN DEN STACHEL

Die Korridore, die Stahlklaue benutzt hat, führen über verborgene Wartungsschächte zu tieferen Ebenen. Was könnte noch unterhalb des Drachenlagers versteckt sein?

JAGD NACH WELTRAUMGOBLINS

Die Goblins in Stahlklaues Versteck sind nicht die einzigen, die in den Gassen und Spalten der Absalom-Station leben und die Schädlinge tauchen regelmäßig auf, um Jung und Alt zu bestehlen oder um allgemein Chaos zu verursachen, wenn die Behörden gerade nicht hinsehen. Sie leben irgendwo in einer Festung und ganz eindeutig muss jemand diese ausfindig machen und so viele wie möglich von ihnen vertreiben, bevor noch mehr Menschen ihrem Unfug zum Opfer fallen.

HEIMGESUCHTE GASSEN

Die Bewohner haben Cyberzombies und sogar ein oder zwei Knochensoldaten gesehen, die sich in den vergessenen Gassen von Botschrott herumtreiben. Die Sichtungen waren vor allem in der Nähe eines kürzlich geschlossenen Pfandhauses besonders häufig, und seit Tagen hat niemand etwas von den Inhabern dieses gescheiterten Geschäftes gehört. Es könnte sein, dass sie einfach nur ihre sieben Sachen gepackt und weitergezogen sind, doch es könnte auch sein, dass etwas Schreckliches passiert ist und sie veranlasst hat, ihr Geschäft zu schließen, und ihre Sicherheit bedroht. Jemand muss herausfinden, ob es den Händlern gut geht!

DIEBE IN DER NACHT

In der Nähe der überfluteten Tanklabyrinth des Pfuhl-Distrikts hat es zahlreiche Raubüberfälle gegeben, doch die örtlichen Banden der Region beteuern, dass es sie nicht waren – es ist etwas anderes,

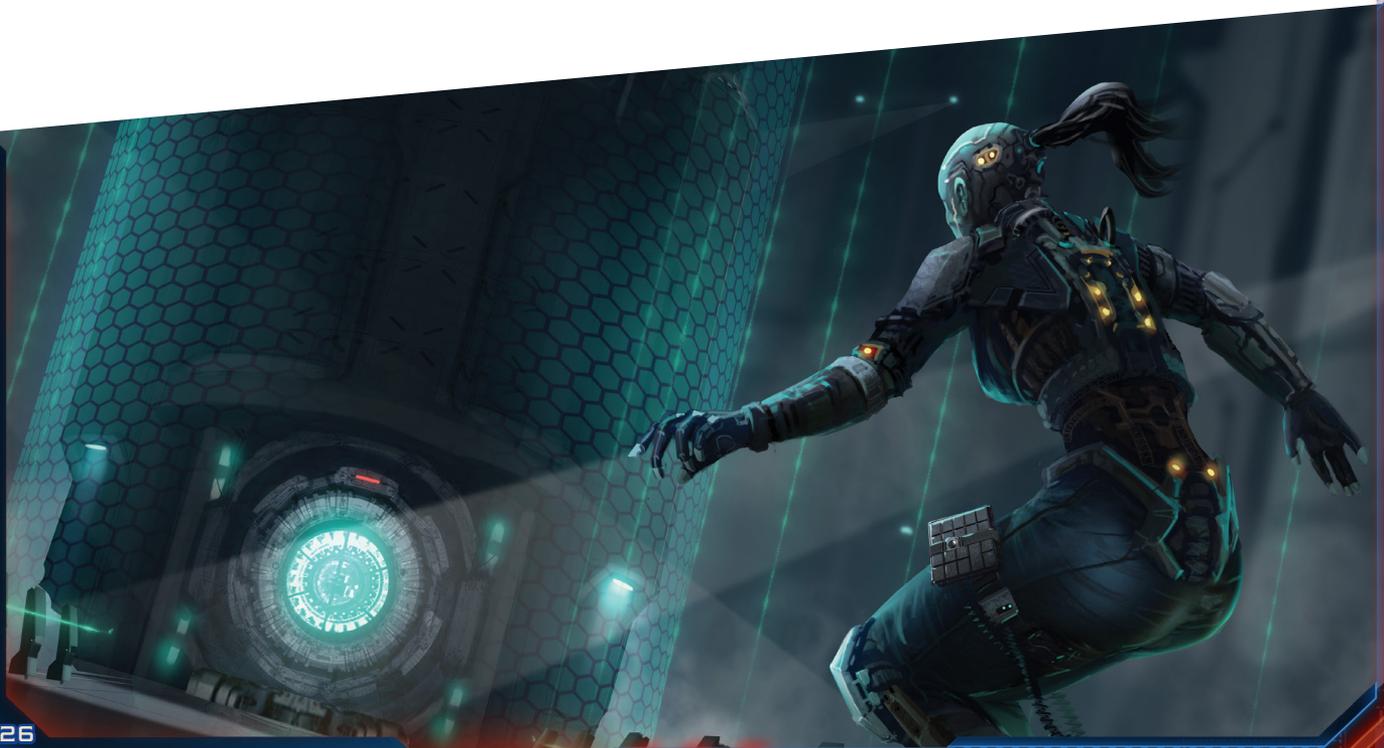
das sich in den alten Schmugglertunneln versteckt, die unter dem Distrikt zu einem nahe gelegenen Raumhafen führen. Jemand muss in diese Tunnel hinabsteigen, um herauszufinden, wer hinter den Diebstählen steckt!

DER ALTE FUNKTURM

Es gibt einen alten, verfallenen Funkturm, der aus den betriebssamen Fertigungsbuchten des Funkenflug-Viertels hinausragt. Die meisten Leute gehen davon aus, dass er verlassen, nutzlos und alt ist und dass der Firmeninhaber sich einfach nicht die Mühe gemacht hat, diesen Schandfleck in Ordnung zu bringen. Vor kurzem fand ein Hausbesitzer im unteren Stockwerk des alten Gebäudes eine Geheimtür – den Eingang zu labyrinthartigen, gewölbeähnlichen Korridoren, die seit Jahren unter jedermanns Füßen existiert haben müssen! Was könnte dort lauern?

SCHÄDLINGSBEKÄMPFUNG

Brennstoffe und andere Vorräte, die routinemäßig in den unteren Ebenen der Absalom-Station, insbesondere in den weniger wohlhabenden Gegenden, gelagert werden, neigen dazu, Schädlinge anzulocken, vor allem wenn die Tunnel und Korridore, in denen sie lagern, nicht ordnungsgemäß abgedichtet sind. Vor kurzem hat ein Khefak-Befall die Kupferleitungen, Schaltkreiskühlmittel und andere auf Mineralien basierende Materialien verzehrt, die im Schattenseite-Distrikt untergebracht sind. Jemand muss sich nicht nur um das Problem mit den Khefaks kümmern, sondern muss auch herausfinden, wie die Schädlinge überhaupt an diese Vorräte gelangen konnten!



ABENTEUERAUFHÄNGER UND ERZÄHLSTRÄNGE

Wenn du das vorgefertigte Abenteuer auf S. 2-15 dieses Buches nicht verwenden möchtest und auch kein anderes veröffentlichtes Abenteuer übernehmen willst, möchtest du für deine Spieler vielleicht deine ganz eigene Geschichte entwickeln. Es ist jedoch eine der schwierigsten Aufgaben im Spiel, eine spannende Handlung und eine aufregende Geschichte für deine Spieler zu entwickeln! Wenn du beim Einstieg Hilfe brauchst, wirf einen Blick auf die untenstehende Liste an Ideen – oder wähle einfach den Aufhänger für die Geschichte aus, der dich anspricht, und mache von dort aus weiter.

EIN DUTZEND SCIENCE-FANTASY-GESCHICHTEN

W12-Wurf	Geschichte
1	Die uralten Ruinen eines Dschungelplaneten sind voller Schätze und fremder Technologie, aber es wimmelt dort von Aionengardisten, die danach trachten, die Reichtümer zuerst zu finden.
2	Ein verlassener Lagerkorridor in einer gewaltigen urbanen Raumstation ist voll mit falsch etikettierten, aber mächtigen Waffen- und Rüstungslagern, aber Fabrikchliche gehen in diesen Hallen um.
3	Eine Gruppe von Weltraumgoblins und ihr böser Soldatenanführer haben gerade einen Raubüberfall durchgeführt und sich in einem von unschuldigen Bürgern bewohnten Slum verschanzte, die nun der Bande schutzlos ausgeliefert sind.
4	Ein niedriger Regierungsbeamter stellt die SC als diskrete zusätzliche Sicherheitskräfte gegen einen Sicherheitsroboter und die zwielichtigen Gestalten ein, die ihn für ihre eigenen Zwecke umkonfiguriert haben.
5	Eine Gruppe Skittermander hat das Raumschiff der SC infiltriert und sorgen für Chaos auf den Korridoren und in den Computersystemen. Allerdings stellt sich heraus, dass diese hilfsbereiten Kreaturen die SC lediglich vor einer größeren Bedrohung durch Knochensoldaten zu warnen versuchen, die sich ihnen nähern.
6	Die SC werden ausgesandt, um einen unerforschten Wüstenplaneten zu kartieren, stolpern jedoch über zwei Populationen von Formianern, die miteinander in einen von Grauen losgetretenen und manipulierten Konflikt verwickelt sind.
7	Eine kleine Flotte von Händlern hat auf einem schneebedeckten Planeten Schutz gesucht, nachdem sie an ihren letzten Handelsplätzen Angriffen ausgesetzt waren. Sie haben die SC angeheuert, um herauszufinden, wer sie attackiert, und die Hinweise führen zu einem Planeten, der fast ausschließlich von Cyberzombies besiedelt ist.
8	Ein Befall mit Elektrovoren hat einen kleinen Außenposten auf einem abgelegenen Bergbauplaneten überrannt, der Verbindungen zu einem namhaften Unternehmen unterhält. Die Vorsteher des Außenpostens beauftragen die SC, die Elektrovoren auszumerzen und festzustellen, ob sie es mit Firmensabotage zu tun haben.
9	Ein dicht besiedeltes Gebiet eines großen, geologisch stabilen Planeten hat in letzter Zeit unter mehreren heftigen und anormalen Erdbeben gelitten. Eine örtliche Abenteurergesellschaft arbeitet mit der Regierung des Planeten zusammen und hat die SC zu entsendet, um die Erschütterungen zu untersuchen. Die Hinweise, die sie finden, weisen auf eine Horde eindringender Khefaks und einen bösen Kult hin.
10	Ein vornehmlich robotischer Planet hat seit geraumer Zeit Schwierigkeiten mit unintelligenten Robotern und Drohnen, die Amok laufen und die Bewohner gefährden, aber nur Geräte einer speziellen Herstellermarke sind betroffen. Eine Gruppe von Robotikhändlern beauftragt die SC, diskret zu untersuchen, woher diese merkwürdige Marke stammt und warum diese Ausrüstung derart schwerwiegende Fehlfunktionen zeigt.
11	Eine Gruppe von Bandenschlägern hat auf einer urbanen Raumstation ein heruntergekommenes Viertel erobert, terrorisiert nun die Bewohner und presst ihnen „Schutzgeld“ ab. Die Behörden weigern sich einzugreifen, da es keine Beweise gibt, doch eine Gruppe hartgesottener Bewohner tritt an die SC mit der Bitte heran, bei der Rückeroberung ihres Zuhauses zu helfen.
12	Ein Asteroidengürtel voller Brocken aus Edelmetallen ist für seine Unternehmensinhaber äußerst wertvoll. Die Errichtung von Bergbaubetrieben ist jedoch zu gefährlich, bevor nicht Dutzende Asteroidenläuse aus den wichtigsten Abbaugebieten entfernt werden. Den SC wird ein erstklassiger Vertrag angeboten, sich um die Läuse zu kümmern. Es kommt jedoch zu Komplikationen, als sie dort auf friedliche Sarkesianer treffen.



BEGEGNUNGEN ENTWERFEN

Sobald du die Geschichte eines Abenteuers kennst und eine Skizze der benötigten Karten hast, ist es an der Zeit, dieses Abenteuer mit den einzelnen Begegnungen zu füllen. Ein *Starfinder*-Abenteuer sollte verschiedene Arten von Begegnungen umfassen, damit es für deine Spieler abwechslungsreich bleibt. Auf diese Weise sorgst du nicht nur dafür, dass das Spiel interessant bleibt, sondern hast auch eine viel bessere Chance, den Spielern mindestens eine Begegnung zu bieten, die sie wirklich genießen. Halte die Spieler im Unklaren – es ist viel einfacher, ihre Aufmerksamkeit zu behalten, wenn sie sich nicht sicher sind, auf welche Weise sie im nächsten Raum herausgefordert werden.

Notiere dir beim Erstellen von Begegnungen alle Informationen, die du dir für diese merken musst. Dies umfasst eine Beschreibung des Raums, die du den Spielern vorlesen kannst, Listen mit Monstern im Raum (mit Seitennummern, damit du ihre Spielwerte leicht wiederfindest), welche Schätze sich im Raum befinden sowie alle anderen Notizen, die möglicherweise hilfreich sind, wenn du die Begegnung während des Spiels leitest. Verwende die Begegnungen in Stahlklaues Versteck am Anfang dieses Buches als Beispiele für die Notizen deiner eigenen Begegnungen.

SCHRITTE FÜR DAS ENTWERFEN VON BEGEGNUNGEN

Eine Begegnung ist ein Ereignis, bei dem die SC mit einem bestimmten Problem konfrontiert werden, das sie lösen müssen. Einige Begegnungen umfasst Rätsel, soziale Interaktionen, physische Hindernisse oder andere Aufgaben, die vollständig durch Rollenspiel und Fertigkeitwürfe gelöst werden können. In den meisten Abenteuern sind Kampfbegegnungen die häufigsten Begegnungen, aber für alle Arten von Begegnungen werden die gleichen Grundschritte verwendet. Weitere Informationen zu den verschiedenen Arten von Begegnungen findest du unter „Arten von Begegnungen“ (S. 29).

Entscheide dich beim Entwerfen eines Kampfes oder einer Fallenbegegnung, welcher Schwierigkeitsgrad damit einhergehen soll und nimm die folgenden Schritte vor.

Schritt 1: Ermittle die DGS

Als Erstes musst du die **Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS)** deiner Spieler ermitteln, die angibt, wie groß die Herausforderung ist, welche die Gruppe bewältigen kann. Um diese Zahl zu erhalten, addiere die Stufen aller Charaktere in der Gruppe, teile die Summe durch die Anzahl der Gruppenmitglieder und runde dann auf die nächste ganze Zahl auf. Wenn die Gruppe weniger als vier Charaktere umfasst, ziehe 1 von diesem Ergebnis ab. Wenn die Gruppe sechs oder mehr Charaktere enthält, addieren 1 zu diesem Ergebnis Gesamtsumme hinzu. Die Begegnungen in der *Starfinder-Einsteigerbox* setzen voraus, dass eine Gruppe aus vier Charakteren besteht. Es ist zwar möglich, mit nur einem oder zwei Charakteren oder mit Gruppen von sieben oder mehr zu spielen, aber das Spiel verläuft allgemein mit drei bis sechs Charakteren flüssiger.

Schritt 2: Bestimme den HG

Der **Herausforderungsgrad (HG)** ist eine praktische Zahl, welche die relative Gefährlichkeit eines Gegners, einer Falle, eines Hindernisses oder einer anderen Begegnung angibt. Je höher der HG, desto gefährlicher ist die Begegnung. Konsultiere die Tabelle „Begegnungsschwierigkeiten“ unten, um den Herausforderungsgrad zu ermitteln, dem deine Gruppe gegenüberstehen sollte, je nach gewünschter Schwierigkeit der Herausforderung und der DGS der Gruppe unterliegen sollte.

Es ist am besten, für die Mehrzahl aller Begegnungen eines Abenteuers einen HG in Höhe der DGS zu wählen. Eine Begegnung, deren HG der DGS der Gruppe entspricht, wird als „normale“ Begegnung betrachtet. Es ist jedoch gut, auch ein paar Begegnungen zu haben, bei denen es einfacher oder schwerer ist. So bietest du dramatische Abwechslung und hältst die Spieler auf Trab.

Du kannst eine einfachere Begegnung erstellen, indem du eine HG wählst, die niedriger ist als die DGS deiner Gruppe. Wenn du eine besonders harte Begegnung möchtest, setze den HG um 1 höher an als die DGS der Gruppe. Für eine klimaktische Begegnung willst du ihn vielleicht um 2 oder sogar um 3 höher als die DGS ansetzen. Gehe nicht darüber hinaus, wenn du willst, dass deine Helden eine Chance haben, die Begegnung zu überstehen! Bei episch schwierigen Begegnungen solltest du erwägen, andere Begegnungen in deinem Gewölbe unterzubringen, die den SC einen Schatz oder Hinweise geben, die ihnen helfen.

SCHWIERIGKEITEN VON BEGEGNUNGEN

Schwierigkeit	Herausforderungsgrad
Einfach	DGS - 1
Durchschnittlich	DGS
Herausfordernd	DGS + 1
Schwierig	DGS + 2
Episch	DGS + 3

Schritt 3: Erstelle die Begegnung

Wenn sich eine Begegnung auf Kampf oder Fallen konzentriert, verwende ein **Erfahrungspunktebudget (EP-Budget)**, um zu bestimmen, wie viele Feinde und Fallen du hinzufügen solltest. Du bestimmst das EP-Budget deiner Begegnung anhand der Tabelle „EP-Budget für Begegnungen“ auf S. 29. Um deine Begegnung aufzubauen, wähle einfach Kreaturen und Fallen aus, deren kombinierte EP das Gesamt-EP-Budget für deine Begegnung nicht übersteigen. Es ist am einfachsten, die Herausforderungen mit dem höchsten HG zuerst hinzuzufügen und dann die Gesamtsumme durch Aufnahme kleinerer Herausforderungen zu erreichen. Wenn du ein wenig über oder unter deinem Budget liegst, ist das in Ordnung, aber versuche, dich so eng wie möglich an dein Budget zu halten.

Wenn du beispielsweise eine Kampfbegegnung erstellen möchtest, musst du zuerst den HG der Begegnung festlegen. Wenn du weißt, was der HG deiner Begegnung sein soll, notiere dir das EP-Budget deiner Begegnung, das in der Tabelle auf S. 29 aufgeführt ist. Sieh dir dann die Kreaturen im Abschnitt „Fremdartige Widersacher“ dieses Buchs (S. 64-88) an. Wenn du Kreaturen für die Begegnung auswählst, konsultiere den EP-Wert in der Beschreibung der jeweiligen Kreaturen und addiere ihre EP-Werte zusammen, wenn du sie auswählst. Sobald diese Summe dem EP-Budget deiner Begegnung entspricht, bist du fertig – du hast eine Begegnung mit dem entsprechenden HG erstellt!

Angenommen, du möchtest eine Begegnung mit HG 2 für ein Abenteuerspiel in einer von Weltraumschädlingen befallenen Minenkolonie auf einem Asteroiden erstellen. Beim Blick in die der Tabelle „EP-Budget für Begegnungen“ siehst du, dass du insgesamt 600 EP für Kreaturen ausgeben kannst. Angesichts der Idee hinter deinem Abenteuer entscheidest du, dass diese Begegnung gegen Asteroidenläuse (S. 67) erfolgen soll. Eine Asteroidenlaus ist 200 EP wert. Du kannst also drei von ihnen in diese Begegnung aufnehmen ($200 \times 3 = 600$). Später während der Erkundung durch die SC hättest du gerne eine klimaktische Begegnung mit HG 5. Wenn du dir die

Tabelle anschaut, siehst du, dass eine Begegnung mit HG 5 ein Budget von 1.600 EP hat, und entscheidest, einen Grauen (S. 76) als Meister der zuvor angetroffenen Asteroidenläuse hinzuzufügen. Da ein Grauer nur 1.200 EP wert ist, fügst du dieser Begegnung zwei weitere Asteroidenläuse hinzu, wodurch die Gesamt-EP der Begegnung auf 1.600 EP steigen – perfekt für eine Begegnung mit HG 5!

EP-BUDGET FÜR BEGEGNUNGEN	
HG der Begegnung	EP-Budget
1/3	135 EP
1/2	200 EP
1	400 EP
2	600 EP
3	800 EP
4	1.200 EP
5	1.600 EP
6	2.400 EP
7	3.200 EP
8	4.800 EP

Für ein Hindernis, ein Rätsel oder eine Rollenspielbegegnung brauchst du kein EP-Budget. Stattdessen fügst du einfach die Elemente hinzu, die du für die Begegnung als sinnvoll erachtest. Wenn die SC sie erfolgreich bestehen, gib ihnen EP gleich dem, was sie für eine Begegnung verdienen würden, deren HG der DGS entspricht. Wenn beispielsweise eine Gruppe von vier SC der 2. Stufe in einer Rollenspielbegegnung einem Informationshändler gegenüberstehen und die Informationen erhält, die erforderlich sind, um die Geschichte voranzubringen, würdest du der Gruppe 600 EP geben (verteilt auf die vier SC, wie bei allen EP-Belohnungen, sodass jeder 150 EP erhält).

Du kannst Begegnungen mit Hindernissen, Rätseln und Rollenspiel mit Kämpfen und Fallen kombinieren, indem du die EP, die du allein für das Absolvieren des Hindernisses, des Rätsels oder des Rollenspiels vergeben würdest, zum EP-Budget addierst, als wäre es eine Kreatur oder eine Falle. Wenn du beispielsweise eine Schwierige Begegnung mit Hindernissen für SC mit einer DGS von 3 leiten möchtest, würdest du den Hindernisteil der Begegnung als 800 EP wert betrachten. Da eine herausfordernde Begegnung für eine Gruppe mit einer DGS von 3 HG 4 beträgt und eine HG-4-Be-

gegnung ein Budget von 1.200 EP hat, kannst dem Hindernis weitere 400 EP an Kreaturen oder Fallen hinzufügen, um daraus eine HG-4-Begegnung zu machen.

ARTEN VON BEGEGNUNGEN

Die meisten Begegnungen umfassen einen Kampf gegen Kreaturen oder feindselige NSC, aber es gibt noch viele andere Arten: einen Korridor voller Roboterfallen, nervenaufreibende Verhandlungen mit Regierungsbehörden, eine Umweltgefahr auf einem fremden Planeten oder etwas anderes, das dem Spiel Dramatik verleiht.

Kampfbegegnungen

In einem Gefecht treffen die SC auf einen oder mehrere Gegner, die ihren Fortschritt blockieren. Um die Begegnung abzuschließen, müssen die SC diese Feinde im Kampf besiegen. Ein Kampf kann einen einzelnen Gegner oder eine Gruppe von Gegnern umfassen. In vielen Abenteuern sind Kampfbegegnungen die häufigste Art der Begegnung.

Die Art und Weise, wie Monster und NSC verwendet werden, ist eine Möglichkeit, sicherzustellen, dass Kämpfe interessant sind und sich voneinander unterscheiden. Das Hinzufügen von interessantem Gelände, z. B. Bereichen der Dunkelheit, Stellen, die Deckung bieten und sogar unschuldigen Unbeteiligten, kann ebenfalls dazu beitragen, Kämpfe unvergesslich und unterhaltsam machen.

Hindernisbegegnungen

Diese Art von Begegnung setzt die Charaktere einem gefährlichen Umstand aus, den sie überwinden müssen, um weiterzukommen. Ein verstrahlter (S. 45) Raum, ein Abgrund, der von einem wackeligen, alten Laufsteg überspannt wurde, ein Lavabecken, eine instabile Ruine mit zerbröckelnder Decke oder auch etwas so Einfaches wie eine verschlossene Tür können als Hindernisse dienen. Damit die SC ein Hindernis sicher überwinden können, müssen sie im Allgemeinen Fertigkeitss- oder Rettungswürfe ablegen. Erfolg bedeutet, dass sie sicher am Hindernis vorbeigekommen sind (siehe S. 46-51 des *Heldenhandbuchs* für einige häufig verwendete SGs für Fertigkeitsswürfe). Misserfolge könnten bedeuten, dass sie es einfach nicht geschafft haben und es erneut versuchen können, was aber oft dazu führen kann, dass die Charaktere Schaden nehmen oder Zustände erleiden (S. 94). Die Hindernisse unterscheiden sich darin, wie groß die Herausforderungen sind, die sie für SC darstellen, was sich jedoch nicht darauf auswirkt, wie viel EP sie gewähren.



Unbedeutende Hindernisse

Ein Hindernis, das einen Fertigkeitens- oder Rettungswurf mit einem SG von weniger als 10 erfordert, ist im Allgemeinen eine unbedeutende Begegnung. Im Durchschnitt kann ein typischer Charakter ein solches Hindernis leicht überwinden.

Durchschnittliche Hindernisse

Ein Hindernis, das einen Fertigkeitens- oder Rettungswurf mit einem SG von 11-19 erfordert, ist relativ schwierig. Ein begabter Charakter hat eine recht gute Chance, diese Art von Hindernis zu überwinden, aber ein Charakter, der in den damit verbundenen Fertigkeiten Rettungswürfen des Hindernisses nicht gut ist, wird es wahrscheinlich recht schwer haben.

Beträchtliche Hindernisse

Ein Hindernis, das einen Fertigkeitens- oder Rettungswurf mit einem SG von 20 oder höher erfordert, ist selbst für einen geschickten Charakter schwierig und für jemanden, der überhaupt nicht ausgebildet ist, fast unmöglich. Bei diesen Hindernissen sollte es sich im Allgemeinen um Dinge handeln, bei denen nur ein einziger erfolgreicher Wurf erforderlich ist, damit die gesamte Gruppe Fortschritte erzielen kann.

Rätselbegegnungen

Rätselbegegnungen stellen die Spieler vor mentale Herausforderungen. Dies können Geheimtüren, Rätsel, verschiebbare Bodenplatten, Labyrinth, Worträtsel oder alles andere sein, das durch Grips, Logik oder Experimente gelöst werden muss. Du kannst die Begegnung mit einem Rätsel verbessern, indem du den Spielern ein Handout oder eine Requisite gibst, mit der sie das Rätsel direkt anfassen oder studieren können. Ein Rätsel kann im Allgemeinen nicht durch Würfeln gelöst werden. Wenn deine Gruppe jedoch bei einem Rätsel nicht weiterkommt, solltest du erwägen, dass sie geeignete Fertigkeitwürfe ablegen können, um Hinweise (oder sogar die Lösung) zu erfahren, insbesondere wenn sie frustriert sind. Wenn ein Spieler bei einem bestimmten Rätsel nicht weiterkommt, muss das noch lange nicht für seinen Charakter gelten!

Rollenspielbegegnungen

Rollenspielbegegnungen gehören zu den komplexeren Arten von Begegnungen. Sie treten am häufigsten auf, wenn den Spielercharakteren eine Kreatur oder ein NSC entgegentritt, die/die nicht sofort einen Kampf beginnen möchte. Dies könnte eine Begegnung mit einem Gefangenen sein, der gerettet werden möchte, einem anderen Entdecker, der die SC dazu verleiten will, als Erste in ein gefährliches Gebiet voranzugehen, oder mit einem Monster, das den SC etwas Nützliches über ein unerforschtes Gebiet erzählt, wenn sie es bestechen oder Freundschaft mit ihm schließen – also praktisch jede Situation, in der sich die Spieler mit einer Kreatur oder einem NSC unterhalten müssen, um die Situation zu lösen.

Du kannst Rollenspielbegegnungen mit anderen Arten von Begegnungen kombinieren. Eine Begegnung, bei der die SC Interaktionswürfe ablegen müssen, um einen Wächter davon

zu überzeugen, sie ohne Kampf hindurchzulassen, ist zugleich eine Rollenspiel- und Hindernisbegegnung, während eine Begegnung, bei der die SC die drei Rätsel eines Hologramms beantworten müssen, eine Rollenspiel- und Rollenspielbegegnung ist. Viele Rollenspielbegegnungen sind auch Geschichtsbegegnungen (siehe unten), aber du kannst sie mit Kampfbegegnungen kombinieren, indem du die Spielercharaktere in einen Raum bringst, in dem ein potenzieller Verbündeter gegen einen gemeinsamen Feind kämpft. Du kannst auch eine Kampfbegegnung erstellen, die anfangs wie eine Rollenspielbegegnung wirkt – der hungrige Garaggakal möchte die SC vielleicht zuvor befragen, welcher von ihnen am schmackhaftesten ist, bevor er angreift!

Geschichtsbegegnungen

Geschichtsbegegnungen sind eine Art der Rollenspielbegegnung. Sie bringen selten eine tatsächliche Gefahr oder ein Hindernis für den körperlichen Fortschritt mit sich, sind aber oft die wichtigste Art von Begegnung, da sie den Spielern erlauben, etwas über dein Abenteuer und deine Welt zu erfahren. Es hat keinen Sinn, eine großartige Geschichte für eine Abenteuerstätte zu erfinden, wenn die Spieler auf keine Weise etwas darüber erfahren können. Eine Geschichtsbegegnung kann in Form eines Tagebuchs auf einem Datenpad, einer Schnitzerei an einer Wand oder einer versteckten Datei auf einem Computer oder einem Datenstick, einem Gespräch mit einem freundlichen Monster oder einem besonders gut programmierten Hologramm oder einer sonstigen ähnlichen Gelegenheit erscheinen, bei der ein Spieler einen Kulturwurf ablegt, um mehr über die Hintergrundgeschichte des Spiels zu erfahren.

Fallenbegegnungen

Diese Begegnungen ähneln Hindernisbegegnungen insofern, als sie gefährlich sind und mit einer Kombination von Fertigkeitens-, Rettungs-, Angriffswürfen oder Zaubern überwunden werden können. Ihr Hauptunterschied zu Hindernissen besteht darin, dass Fallen verborgen sind und mit kaum oder gar keiner Warnung zuschlagen können. Du solltest Fallen sparsam einsetzen, da die Verwendung vieler Fallen das Spiel verlangsamen könnte, da wachsame Spieler jeden Bereich auf versteckte Gefahren prüfen. Oft kann einer Verlangsamung des Spiels einfach dadurch vorgebeugt werden, dass die Spieler irgendeine Art Warnung erhalten (z. B. im Zuge einer Geschichtsbegegnung), dass sie sich auf dem Weg in einen mit Fallen versehenen Bereich befinden.

Wie Kreaturen verfügen auch alle Fallen über einen HG-Wert (S. 48) und du kannst sie alleine oder zusammen mit Kreaturen in Begegnungen einsetzen.

BESONDERE ÜBERLEGUNGEN

Spaßige und ausgeglichene Begegnungen zu schaffen ist sowohl Kunst als auch Wissenschaft. Während diese Richtlinien die nötigen Grundlagen abdecken, liegt es bei dir, wie du sie anwendest. Scheue nicht davor zurück, von diesen Formeln abzuweichen und Änderungen vorzunehmen (manchmal auch kurzfristig während des Spiels), wenn du der Ansicht bist, dass eine Begegnung für deine Gruppe dadurch unterhaltsamer oder überschaubarer macht. Ziehe in Erwägung, ob zusätzlich zu den oben genannten Grundregeln einer der folgenden Faktoren auf deine Begegnung zutreffen könnte.



Geländefaktoren

Eine Begegnung gegen eine Kreatur, die sich außerhalb ihres bevorzugten Elements aufhält (wie ein riesiger Drache in einer kleinen Höhle), verschafft den SC einen Vorteil. In einer solchen Situation solltest du die Begegnung wahrscheinlich wie üblich aufbauen – du solltest nicht versehentlich überkompensieren und dadurch deine Gruppe töten –, aber wenn du Erfahrung für die Begegnung vergibst, solltest du sie möglicherweise so behandeln, als wäre die Begegnung um 1 HG niedriger als ihr tatsächlicher HG.

Das Gegenteil trifft auch zu, aber nur zu einem gewissen Grad. Kreaturen-HGs werden mit der Annahme zugewiesen, dass eine bestimmte Kreatur in ihrem bevorzugten Gelände angetroffen wird. Wenn das Gelände jedoch eine Begegnung für die SC erheblich erschwert, kannst du die EP-Belohnung erhöhen, als ob der HG der Begegnung um 1 höher wäre als die tatsächliche HG. Zum Beispiel erfordert eine Begegnung gegen eine Kreatur mit Dunkelsicht in einem Bereich ohne natürliches Licht keine Anpassung des HG, aber eine Begegnung mit derselben Kreatur an einem Ort, an dem jedes mitgebrachte Licht unterdrückt wird, wird möglicherweise um 1 HG höher behandelt.

In der Regel ist es das Ziel von EP-Anpassungen, die auf Faktoren wie Gelände basieren, nicht, SC dafür zu bestrafen, dass sie gute Leistungen erbringen, sondern sicherstellen, dass sie angemessen gefordert und belohnt werden.

Taktische Überlegungen

Genauso wie ein Spieler allmählich lernt, wie er die Fähigkeiten seines Charakters am besten einsetzen kann, lernt auch ein SL, wie er seine Auswahl an Gegnern am besten verwendet. Der HG kann nicht jede Situation abdecken, daher sollte ein SL sowohl die Fähig-

keiten einer Kreatur als auch die Bedingungen der Begegnung hinsichtlich möglicher Probleme durchdenken.

Eine sehr wichtige Sache ist der HG des Feindes. Das HG-System funktioniert am besten, wenn der HG der Kreaturen des SL relativ nahe an der Durchschnittlichen Gruppenstufe des SC liegt. Es kann verlockend sein, eine einzelne Kreatur mit hohem HG gegen die Gruppe zu werfen, und manchmal klappt das gut, aber du könntest die Gruppe auslöschen, wenn diese Kreatur ungewöhnliche Fähigkeiten hat und die Rettungswürfe der SC noch nicht hoch genug sind, um sie davor zu schützen. Wenn du dagegen eine Horde aus Kreaturen mit HG 1/3 gegen deine Gruppe mit DGS 4 wirfst, ist es unwahrscheinlich, dass diese Kreaturen die Charaktere überhaupt treffen oder mit irgendeiner ihrer Fähigkeiten Erfolg haben, so dass sie Gegner nicht die geringste Herausforderung darstellen, egal wie viele du auch verwendest.

So wie eine Flutwelle von Gegnern mit niedrigem HG zur Plackerei für Spieler werden kann, kann es auch ein langweiliger Kampf gegen einen einzelnen Gegner sein, abhängig von den Fähigkeiten dieses Gegners. Ein einsamer Böser Technomagier ohne Leibwächter oder Verteidiger könnte schnell umzingelt werden, und eine Kreatur mit nur einem einzigen mächtigen Angriff könnte für eine Gruppe von fünf etwas weniger mächtigen SC nicht besonders gut geeignet sein, da diese jede Runde eine viel höhere Anzahl von Angriffen haben.

Im Allgemeinen umfassen die stärksten Begegnungen eine Handvoll Gegner, die verwundbare Kreaturen mit mächtigen Fähigkeiten schützen und die Anzahl der Aktionen der SC pro Runde ausgleichen.



ABENTEUER UND KAMPAGNEN

ARTEN VON ABENTEUERN

Während der Rat auf den vorangegangenen Seiten allgemein auf Abenteuer ausgerichtet ist und sich besonders gut für Abenteuer eignet, die an isolierten, gefährlichen Orten stattfinden (wie „Stahlklaues Versteck“, das Abenteuer am Anfang dieses Buches), verdienen Abenteuer an anderen Arten von spezifischen Orten besondere Betrachtung. Du kannst *Starfinder*-Abenteuer in einer Weltraummetropole, in einem kleinen Außenposten auf einer abgelegenen Welt, auf einem von Wildnis bedeckten Planeten oder auch überall sonst starten. Wenn du Abenteuer an einem dieser abwechslungsreicheren Orte planst, kannst du dich auf viele aufregende neue Möglichkeiten zum Geschichtenerzählen freuen. Berücksichtige die Vor- und Nachteile der folgenden Arten von Abenteuerschauplätzen und traue dich, dir völlig neue Orte für Abenteuer auszudenken, wenn du nach einer Herausforderung suchst!

Abgeschlossene Abenteuer

Abenteuern an einem in sich geschlossenen Ort anzusiedeln, z. B. in einer Geschäftseinrichtung oder einer unterirdischen, fremden Ruine, ist von Vorteil – seine Räume und Korridore dienen als eine Art „Schiene“, an der die SC entlangeleitet werden können, und du weißt genau, wohin sich die SC bewegen können. Bei solchen Abenteuern ist es weniger wahrscheinlich, dass Spieler Ausflüge in Bereiche unternehmen, die du weder berücksichtigt noch ent-

worfen hast. Das Abenteuer in diesem Buch und die Skizzen für die Fortsetzung sind als abgeschlossene Abenteuer konzipiert, da diese oft am einfachsten zu entwerfen und zu leiten sind.

Wildnisabenteuer

Ein Wildnisabenteuer bietet den SC eine natürliche Umgebung, die sie erforschen können, aber du kannst ein Wildnisabenteuer auch als Auftakt für ein Abenteuer an einem abgelegenen Ort oder in einer Siedlung oder Stadt verwenden. Erwäge in diesem Fall eine Situation, in der die SC unwirtliches Terrain durchqueren müssen, bevor sie einen anderen geplanten Ort erreichen. Der einfachste Weg, ein Abenteuer wie dieses aufzubauen, besteht darin, die Wildnis fast ebenso zu behandeln, als wäre sie ein in sich geschlossener Ort, mit seinen eigenen Pfaden, Lichtungen, Felsvorsprüngen, Brücken und anderen offenen Bereichen, die wie Flure und Korridore funktionieren. Wände und Decken bestehen in diesem Fall aus wildem, dichtem Unterholz, Klippen, Gewässern oder anderen schwer zu durchquerenden Hindernissen. Mit Anstrengung (und den entsprechenden Fertigkeitswürfen) können hartnäckige SC diese Hindernisse überwinden und die Begegnungen in beliebiger Reihenfolge erkunden. Das Erstellen von Wildnisabenteuern kann schwierig sein, da du dir nicht sicher sein kannst, in welcher Reihenfolge die SC auf die Begegnungen treffen werden. Die zusätzliche Entscheidungsfreiheit kann jedoch ein befriedendes und aufregendes neues Element sein, wenn deine Spieler an in sich geschlossene Abenteuerstätten gewöhnt sind.



Stadtabenteurer

Abenteurer in Raumstationen, Siedlungen und Städten sind in gewisser Weise eine Mischung aus Wildnis und abgeschlossenen Abenteurerstätten. Die Straßen und Gebäude der Stadt funktionieren wie Hallen und Korridore, aber der einfache Zugang zu Gebäuden ermöglicht es den Spielern, sich nach Belieben umher zu bewegen. Rollenspielbegegnungen sollten in Stadtabenteuern häufig vorkommen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass es nicht zu gefährlichen Begegnungen wie Kämpfen und Fallen kommen kann, insbesondere wenn die SC in einen Teil der Stadt stolpern, in dem Diebe oder Bandenmitglieder lauern.

AUFBAU EINER KAMPAGNE

Eines der großartigsten Elemente von *Starfinder* ist, dass Spieler nach dem Ende eines Abenteuers nicht aufhören müssen, ihre Lieblingscharaktere zu spielen. Es gibt stets neue Abenteuer, die sie ausziehen können. Im Laufe der Zeit bilden diese Geschichten eine Reihe miteinander verbundener Abenteuer, die als **Kampagne** bezeichnet wird.

Du kannst sicherlich aus einer Reihe von Abenteuern eine Kampagne aufbauen und die gesamte Geschichte von dort aus weiterentwickeln, aber es kann für dich noch befriedigender sein, eine übergreifende Handlung für deine Abenteuer zu entwickeln. Du kannst dir deine Kampagne als Ganzes wie eine TV-Serie vorstellen, wobei jedes Abenteuer einer einzelnen Episode entspricht. Alles in allem sollten die Abenteuer logisch ineinander übergehen: die ersten sind nur klein und kurz, bauen sich aber im Laufe mehrerer Abenteuer zu einem großen und epischen Höhepunkt auf.

Wichtig ist, dass du als SL nicht der einzige bist, der die Geschichte der Kampagne erzählt. Die Charaktere selbst sind die Stars der Serie; Deine Spieler werden wahrscheinlich unerwartete Lösungen für die Probleme finden, mit denen du sie konfrontiert hast und können sich sogar dafür entscheiden, Bereiche eines Abenteuers zu erkunden, die du nicht eingeplant hattest. Während du als SL das Abenteuer bauen kannst, entscheiden tatsächlich die anderen Spieler, wie die Geschichte endet. Versuche nicht, sie auf einen Weg zu zwingen, den sie nicht gehen wollen. Wenn sich Spieler entscheiden, nach links abzubiegen und die Abenteurerstätte rechts zu verpassen, kannst du diese Abenteurerstätte entweder nach links verschieben oder du kannst dich darauf einlassen und schauen, wohin dich das nächste Abenteuer führt.

ERSCHAFFUNG EINER WELT

Wenn du die Spielercharaktere entscheiden lässt, wo sie ihr nächstes Abenteuer erleben möchten, ist der beste Weg, um die Dinge überschaubar zu halten, die Schaffung

einer imaginären Welt, in der diese Charaktere existieren. Als Beispiel enthalten die S. 52-53 Einzelheiten zur Absalom-Station, einer riesigen Raumstation im Zentrum des Planetensystems der Paktwelten, die als Basis deiner SC dienen kann. Es gibt genug Abenteuermöglichkeiten in den Paktwelten, um jede Gruppe von Abenteuern auf Stufe 4 zu bringen, und du kannst diese Spielwelt für deine Abenteuer verwenden. Die Absalom-Station ist nicht nur ein Ort, an dem SC einkaufen und Beute verkaufen und mit befreundeten NSC interagieren können, sondern es ist auch ein großartiger Ort, an dem die SC Gerüchte über neue Questen und Abenteuermöglichkeiten aufspionieren können.

Du kannst die Absalom-Station auch als Vorlage oder Inspiration für deine eigenen Schöpfungen verwenden. Vielleicht möchtest du deine Abenteuer auf einem riesigen Wüstenplaneten ansiedeln, wo sich die SC in einer Siedlung am Rand einer Oase aufhalten. Vielleicht möchtest du deine Abenteuer lieber auf einem Planeten verorten, der von unheimlichen Bergregionen bedeckt ist, auf denen die Einheimischen von Untoten geplagt werden. Oder vielleicht möchtest du lieber in einer Metropole beginnen, die über ein ausgedehntes Abwassersystem und vergessene Wartungskorridore verfügt – vielleicht sogar über eine ganze unterirdische Stadt!

EIN VORGEFERTIGTES ABENTEUER VERWENDEN

Wenn du keine Zeit hast, deine eigenen Abenteuer zu schreiben oder wenn du Inspiration für deine Kampagne suchst, kannst du veröffentlichte Abenteuer für das *Starfinder*-Rollenspiel in Spielshops oder auf ulisses-spiele.de erwerben. Diese Abenteuer umfassen normalerweise mehrere Begegnungen, die du während einer Sitzung verwenden kannst. Du kannst das ganze Abenteuer durchspielen oder dir einzelne Begegnungen ausleihen, die dir gefallen und in deine Kampagne passen. Die Begegnungen eines Abenteuers sind normalerweise im Zuge einer einzelnen Handlung miteinander verknüpft. Bedenke, dass wenn du ein Abenteuer leitest, das für die erweiterte Version der Regeln aus dem *Starfinder-Grundregelwerk* veröffentlicht wurde, du einige Aspekte des Abenteuers für die Verwendung mit den Regeln in der *Starfinder-Einsteigerbox* anpassen musst. Weitere Informationen zum Leiten von Abenteuern, die für die erweiterten Regeln von *Starfinder* entworfen wurden, findest du unter „Verwendung eines fortgeschrittenen Abenteuers“ auf S. 34.

Wenn du nicht bereit bist, ein veröffentlichtes Abenteuer zu leiten oder anzupassen, solltest du deine Fähigkeiten als SL üben, indem du das auf S. 2-15 dieses Buches beschriebene Abenteuer leitest.

Nach mehreren Sitzungen mit diesem Abenteuer fühlst du dich möglicherweise besser gerüstet, um die etwas anspruchsvollere Aufgabe zu bewältigen, andere vorgefertigte Abenteuer zu leiten. Beachte beim Lesen eines Abenteuers die folgenden Punkte.



Stufe

Vorgefertigte Abenteuer sind als Herausforderung für Charaktere einer bestimmten Stufe oder einer Auswahl von Stufen (z. B. Stufen 2-3) zu dienen. Du solltest darauf achten, dass das von dir gewählte Abenteuer geeignet ist, deine Spieler herauszufordern, sie aber nicht zu überfordern.

Hintergrund

Die meisten Abenteuer enthalten am Anfang einen Hintergrundabschnitt, der beschreibt, was im Abenteuer passiert. Zunächst ist der Hintergrund nur dir bekannt und die SC entdecken die Ereignisse und Informationen, während sie das Abenteuer durchlaufen. Du solltest den Hintergrund unbedingt lesen, damit du den Spielern im Verlauf des Abenteuers die richtigen Informationen weitergeben kannst.

Überblick

Die meisten Abenteuer enthalten eine Übersicht, die Ihnen eine Vorstellung davon gibt, wie sich das Abenteuer entwickeln soll. Die Dinge können sich aufgrund der Entscheidungen der Spieler ändern, aber dies gibt Ihnen zumindest ein Verständnis dafür, was zu tun ist, damit die Story wie geschrieben voranschreitet.

Begegnungen

Abenteuer sind immer auf Begegnungen ausgerichtet. Begegnungen bilden das Rückgrat jedes Abenteuers, von Gesprächen mit einigen Sicherheitskräften bis hin zum Kampf gegen bössartige Weltraumgoblins. Die meisten Begegnungen beginnen mit einem Text, den Sie den Spielern vorlesen können, um die Szene festzulegen, gefolgt von Regeln, die Ihnen bei der Durchführung der Begegnung helfen. Wenn es Monster, Fallen oder andere Hindernisse gibt, sind ihre Fähigkeiten und Statistiken dort zu finden.

EIN ABENTEUER ANPASSEN

Manchmal muss das Abenteuer, das du leitest, ein wenig angepasst werden, um einen reibungslosen Ablauf oder eine angemessene Herausforderung zu gewährleisten. Das häufigste Beispiel dafür ist, wenn ein Abenteuer angepasst wird, um herausfordernde Begegnungen zu bieten, da die SC deines Spiels über eine höhere Stufe verfügen, als für dieses Abenteuer empfohlen wird.

Die Anpassung eines Abenteuers ist nicht schwer, aber achte sorgfältig auf die Auswirkungen deiner Änderungen. Du kannst ein Abenteuer schwieriger gestalten, indem du einer oder mehreren Begegnungen mehr Monster hinzufügst. Wenn eine Begegnung beispielsweise drei Weltraumgoblins umfasst, kannst du sie schwieriger gestalten, indem du weitere Weltraumgoblins hinzufügst. Wenn das Abenteuer später jedoch besagt, dass sich in dieser Bande insgesamt nur 20 Weltraumgoblins befinden, solltest du diese Anzahl entsprechend der Anzahl der Goblins anpassen, die du an anderer Stelle des Abenteuers hinzugefügt hast. Weitere Informationen zum Entwerfen von Begegnungen findest du auf S. 28.

Eine der häufigsten Änderungen wird notwendig, wenn die Spieler im Abenteuer etwas ändern, wodurch spätere Teile nicht mehr funktionieren. Wenn die SC beispielsweise eine örtliche Herberge abbrennen, für das Abenteuer jedoch später eine weitere Begegnung in dieser Herberge geplant ist, solltest du diese Begegnung an einen anderen Ort verlagern und so die grundlegende Handlung intakt halten.

VERWENDUNG EINES FORTGESCHRITTENEN ABENTEUERS

Es gibt bereits viele Abenteuer für das *Starfinder*-Rollenspiel, aber diese Abenteuer wurden basierend auf der erweiterten Version des Spiels geschrieben, nicht den Regeln aus der *Starfinder-Einsteigerbox*. Du kannst die *Einsteigerbox*-Regeln verwenden, um diese Abenteuer zu leiten, müsstest aber viele Anpassungen vornehmen. Die erweiterte Version des Spiels umfasst zusätzliche Klassen, Völker, Motive, Zustände, Fertigkeiten, Talente, Kampfoptionen, Zauber und Gegenstände, die in der *Einsteigerbox* nicht verfügbar sind. Da die *Einsteigerbox* zahlreiche Optionen aus den vollständigen Regeln zusammenlegt und vereinfacht, sind nicht alle Fertigkeiten, Zustände und Gegenstände in der *Einsteigerbox* in der Vollversion des Spiels unter demselben Namen zu finden (auch wenn es im Wesentlichen Dinge gibt, die der gleichen Funktion dienen).

Das bedeutet, wenn du ein Abenteuer leitest, das für die erweiterte Version des Spiels konzipiert wurde, musst du einige Dinge durch entsprechende Regeln aus der *Einsteigerbox* ersetzen. Wenn du ein erfahrener SL und mit den erweiterten *Starfinder*-Rollenspielregeln vertraut bist, kannst du deinen Spielern auch Teile der erweiterten Regeln vorstellen, sobald diese für das Abenteuer relevant werden.

Starfinder-Abenteuerpfade

Paizo und Ulisses Spiele haben bereits mehrere vollständige Kampagnen für das *Starfinder*-Rollenspiel veröffentlicht. Diese Kampagnen werden als **Abenteuerpfade** bezeichnet. Sie bestehen aus drei oder sechs Büchern mit langen Erzählbögen, bereit, um von einem SL geleitet zu werden. Die Verwendung dieser Abenteuerpfade im Zuge des Spiels mit der *Einsteigerbox* erfordert eine gewisse Umbauarbeit, aber sie können SL mit einer Fülle von Material oder einfach nur Ideen versorgen, die sich dazu bereit fühlen, sie zu leiten. Zu den veröffentlichten Abenteuerpfaden gehören *Tote Sonnen*, eine sechsteilige Space-Opera-Kampagne, und *Wider den Aionenthron*, eine dreiteilige Kampagne über eine heraufziehende militärische Bedrohung. Darüber hinaus werden immer wieder neue Kampagnen veröffentlicht. Um mehr über diese Abenteuerpfade zu erfahren, besuche deinen örtlichen Spiel Laden oder schau auf ulisses-spiele.de vorbei.



EIN ABENTEUER ERWEITERN

Abenteurer gehen nicht immer dorthin, wo du sie haben willst, oder tun das, was du von ihnen erwartest. Manchmal geht das Abenteuer davon aus, dass die Gruppe sich in den Wald schlägt, stattdessen entscheiden sich die SC aber für die Straße, die einem Umweg folgt, und überspringen so die Begegnungen, die im Wald stattfinden sollten. Das ist im Grunde nichts Schlechtes, aber es zwingt dich dazu, rasch umzudenken und das Abenteuer zu verändern. Widerstehe dem Drang, die Charaktere zu zwingen, dem eigentlich geplanten Verlauf des Abenteuers zu folgen, es sei denn, du hast keine andere Wahl. Wenn sie zu bestimmten Entscheidungen gezwungen werden, nur damit es zur Geschichte passt, ruiniert das den Spaß an der Erkundung der Welt und des Abenteuers.

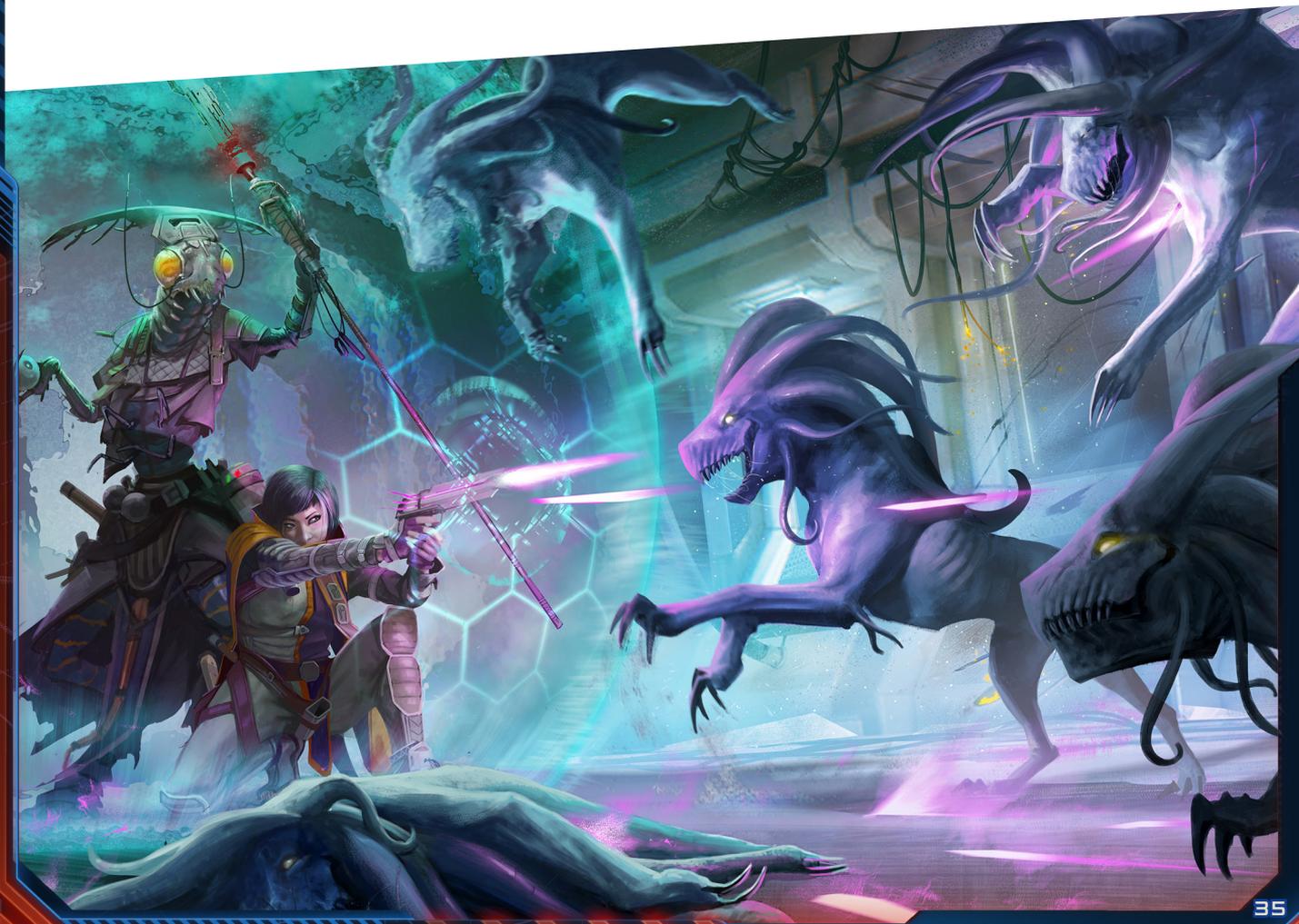
Wenn das Abenteuer die Handlungen der Charaktere nicht abdeckt, musst du Begegnungen hinzufügen oder verändern, um die Dinge in Bewegung zu halten. Dies kann etwas ganz Einfaches sein wie das Verlagern von Begegnungen, welche die SC verpassen würden, damit sie immer noch stattfinden, aber meistens müssen neue Begegnungen entworfen werden, um die Lücken zu schließen. Du kannst beispielsweise eine Begegnung mit Weltraumgoblins in einer Gasse in eine andere nahe gelegene Gasse verschieben, aber wenn die SC eine Begegnung mit einem sachkundigen verbündeten Dieb umgehen, musst du möglicherweise eine Begegnung mit einem mysteriösen Hologramm entwerfen, das den SC mit den gleichen Informationen versorgt, wie der Dieb sie hatte.

Das Erweitern von Abenteuern folgt den gleichen Richtlinien wie das Entwerfen eines Abenteuers. Zusätzlich zu den Richtlinien, Tipps und Tricks, die weiter vorne in diesem Abschnitt beschrieben wurden, umfasst „Begegnungen entwerfen“ (S. 29) nützliche Vorschläge zum Hinzufügen geeigneter Begegnungen.

ABENTEUERPROTOKOLLE

Die Charakterbögen in der *Starfinder-Einsteigerbox* verfügen auf ihrer Rückseite ein Abenteuerprotokoll, in dem Spieler das Datum, eine Beschreibung und die Erfahrungspunkte (EP), die ihre Charaktere sammeln, aufzeichnen können. Dies dient als sehr abgekürzte Aufzeichnung der Erlebnisse dieses Charakters und dient als Erinnerung an das, was sich ereignet hat und wie viele EP der Charakter erhalten hat. Wenn du jedem Spieler die Möglichkeit gibst, diese Informationen nachzuhalten, musst du dies nicht tun. Es kann jedoch nützlich sein, allgemeine Namen für jede Abenteuerzusammenfassung vorzuschlagen, damit die Spieler ihre Abenteuerprotokolle ohne Probleme miteinander abstimmen können.

Auch wenn du als SL keinen Charakterbogen hast, ist es immer noch eine gute Idee, auf einem Papier oder in einem Notizbuch ein Abenteuerprotokoll zu führen. Zusätzlich zu den Einzelheiten, die sich die Spieler notieren, kannst du aufzeichnen, wer in jedem Abenteuer mitgespielt hat, eine kurze Beschreibung der Ereignisse und eine Notiz zu ungelösten Problemen oder Handlungselementen. Wenn die SC sich eine potenzielle Kontaktperson zum Feind gemacht haben oder ein Lakai des Oberschurken davongekommen ist, oder wenn die SC die Eigenschaften eines magischen Gegenstands, den sie geborgen haben, nicht identifizieren können, erleichtern dir diese Aufzeichnungen, relevante Informationen wiederzufinden, wenn du sie brauchst.





UMGEBUNGEN

Die Galaxis bietet unendlich viele Möglichkeiten für Abenteuer, und auf ihren Milliarden Welten schafft die Physik jede nur erdenkliche Geologie, während die unendliche Kreativität des Lebens Organismen hervorbringt, die in drastisch unterschiedlichen Lebensräumen hausen und gedeihen, von eisigen Meeren und üppigen Urwäldern bis hin zu den wilden, pyroklastischen Strömen heißer Monde und den rostigen Hüllen antiker außergalaxischer Megastrukturen.

Die Umgebung einer Kampagne ist fast so wichtig wie die Charaktere und die Handlung. Dieser Abschnitt enthält umgebungsspezifische Regeln, die du verwenden kannst, um diese Orte zum Leben zu erwecken und deinen Spielern ein lebendiges und intensives Spielerlebnis zu bieten. Viele der Gefahren in diesem Abschnitt können durch Rüstung (*Heldenhandbuch*, S. 58) oder einen Raumanzug (*Heldenhandbuch*, S. 67) gemildert werden, aber gelegentlich werden raumfahrende Abenteuerer auch ohne derlei Schutzmaßnahmen überrascht!

WELTRAUM

Die unermessliche Weite des Alls fasst mehr Sterne und Planeten, als jemals aufgezeichnet werden könnten. Während ihrer Karriere werden die Spielercharaktere zweifellos früher oder später ins Weltall aufbrechen müssen. Fahrten von einem Planeten zum anderen, die Atmosphäre eines Planetoiden verlassen oder eine orbitale Raumstation besuchen, all das sind gewöhnliche Beispiele für Reisen, die zumindest eine kurze Zeit im Weltraum erfordern.

Kosmische Strahlen

„Kosmische Strahlen“ sind ein Sammelbegriff für verschiedene interstellare Strahlungseffekte. Sie verwenden dieselben Regeln wie Strahlung (S. 45). Die meisten bewohnbaren Planeten verfügen über Atmosphären, die diese Emissionen abwehren können. Planeten ohne schützende Atmosphäre werden ständig von Strahlung beschossen.

Vakuum

Die Leere des Alls ist effektiv bar jeder Materie, und ihr Vakuum ist vielleicht die größte Gefahr des Weltraums. Eine Kreatur, die in ein Vakuum gerät, beginnt sofort zu ersticken (S. 45) und erleidet pro Runde (alle 6 Sekunden) 1W6 Schaden. Da ein Vakuum keine inhärente Temperatur hat, stellt die Leere des Alls keine Gefahr durch kalte Temperaturen dar. Schall überträgt sich im Vakuum nicht.

Es kommt zur Dekompression, wenn eine Kreatur plötzlich von einer Umgebung unter Druck in ein Vakuum gerät, etwa wenn sie durch eine Luftschleuse geschleudert wird oder sich in einem versiegelten Bereich befindet, der schwer beschädigt wird. Eine solche Kreatur erleidet 3W6 Schaden zusätzlich zum Schaden durch Erstickung.

Die meisten Kreaturen bewegen sich in einem Raumschiff durchs Vakuum. Weitere Informationen zu Raumschiffen findest du auf S. 59.

HIMMELSKÖRPER

Die meisten Lebewesen beginnen ihr Dasein auf einem schwebenden astronomischen Himmelskörper. Diese Planeten, Planetoiden und Sterne sind Dreh- und Angelpunkte vieler Abenteuer und sind hinsichtlich der Komplexität ihrer Beschaffenheit oder ihres Erscheinungsbildes.

ASTEROID

Ein Asteroid ist ein zerbrochener Brocken Materie, der zu klein ist, um als richtiger Planetoid zu gelten. Asteroiden haben meistens keinerlei Ökosystem und besitzen weder Atmosphäre noch atembare Luft. Viele sehen Asteroiden als Rohstoffe an, die man ausbeuten kann, da sie oft reich an Mineralien von unterschiedlicher Seltenheit sind.

GASRIESE

Gasriesen sind Welten, die vollständig aus Gas bestehen – häufig aus Elementen wie Wasserstoff und Helium. Sie besitzen keinerlei natürliche feste Oberflächen, auf denen man gehen könnte und haben daher keinen richtigen Untergrund. Kreaturen, die nicht fliegen können und keine flugfähige Ausrüstung oder Magie besitzen, stürzen mit einer Bewegungsrate, die der eines Planeten mit Standardgravitation entspricht, auf den dichten Kern der Welt zu. Ein solcher Sturz dauert in Anbetracht der enormen Größe solcher Welten häufig Tage. In der Nähe des Zentrums eines Gasriesen ist eine Kreatur extremer Gravitation (S. 45) ausgesetzt. Das Herz eines Gasriesen verhält sich in vielerlei Hinsicht wie ein Stern (siehe Stern unten) und zerstört Kreaturen, die keine Immunität gegen Feuer besitzen.

IRDISCHE WELT

Die meisten Leute verwenden das Wort „Planet“, um eine irdische Welt zu beschreiben. Diejenigen Welten, die dem Stern eines Sonnensystems am nächsten sind, sind die Welten, die am ehesten von Natur aus bewohnbar sind. Sie sind die Heimat verschiedener Ökosysteme, von kargen, felsigen Landschaften bis hin zu farbenfrohen Dschungeln mit üppiger Flora und rauschenden Gewässern. Solche Welten werden manchmal gemäß ihren vorherrschenden Merkmalen kategorisiert, etwa als Wüstenwelt, Eiswelt, Dschungelwelt oder Lavawelt.

IRREGULÄRE WELT

Manche Planeten existieren außerhalb der typischen Beschreibungen einer (weitgehend) kugelförmigen Masse aus Gasen oder Silikatfelsen und Metallen. Solche irregulären Welten besitzen eine Vielzahl an Formen, von denen viele noch immer nur als Theorien gelten. Manche Welten könnten auf künstlichem Wege in der Form eines Rings entworfen worden sein. Andere Welten, wie ein Planet in Form eines Würfels oder einer Welt, die vollkommen flach ist, existiert als Folge kosmischer Abnormitäten oder direkten göttlichen Eingreifens.

SATELLIT

Satelliten sind Objekte wie Monde, die sich in einer Umlaufbahn um eine andere Art Planetoiden befinden. „Satellit“ ist eine Bezeichnung, die auch auf andere Himmelskörper angewandt werden kann, da viele Asteroiden und irdische Welten ebenfalls Satelliten sind. Anders als andere Arten von Himmelskörpern ist ein Satellit nicht zwangsläufig ein natürliches Objekt. Außergewöhnliche Markierungen und Raumstationen sind nur wenige Beispiele für künstliche Konstrukte, die im Anziehungsfeld von Planeten hängen. Manche Planeten haben nur einen einzelnen Mond, während andere (wie etwa Gasriesen) über Dutzende von Objekten verfügen, die in ihren Gravitationsfeldern gefangen sind.

STERN

Ein Stern – manchmal mehrere Sterne – liegen üblicherweise im Herzen eines Planetensystems. Sterne sind gewaltige Kugeln aus weißglühendem Plasma, die den umrundenden Planetoiden Hitze entgegenschleudern. Auch wenn es verschiedene Arten von Sternen gibt, von blauen Zwergsternen bis hin zu gelben Hyperriesen, produzieren alle Sterne genügend Hitze, um eine vergleichbare Gefahr für Abenteuerer darzustellen. Die Oberfläche eines Sterns ist so heiß, dass nur Immunität gegen Feuer einer Kreatur ermöglicht, dort zu überleben. Alle Kreaturen oder Gegenstände, die nicht immun gegen Feuer sind, werden sofort und vollständig bis auf ihre molekulare Ebene verbrannt.

Sonneneruptionen: Gelegentlich stoßen Sterne Ausbrüche intensiver Energie aus, die auf ihren Oberflächen als Eruptionen aus strudelndem Plasma sichtbar werden. Solche Turbulenzen haben tödliche und unmittelbare Auswirkungen auf Dinge auf oder in der Nähe der Oberfläche derart unruhiger Sterne. Die periphere Gefahr solcher Eruptionen ist der vernichtende Effekt, den sie auf ungeschützte elektronische Ausrüstung und Funkkommunikation haben, sogar auf große Entfernungen. Diese Verzerrungen sind noch Millionen von Kilometern vom Stern entfernt spürbar, und üblicherweise sorgen sie dafür, dass technische Ausrüstung für 6W6 × 10 Minuten ausfällt.



ATMOSPHÄREN

Eine Atmosphäre ist eine Gasschicht, die durch die Anziehungskraft eines Planetoiden an Ort und Stelle gehalten wird. Die meisten Planeten und Planetoiden verfügen über irgendeine Art von Atmosphäre. Während manche Atmosphären Leben ermöglichen können, gibt es zahlreiche weitere Arten von Atmosphären, die für die meisten Formen des Lebens eine Gefahr darstellen.

ÄTZEND

Wie der Name bereits andeutet, zersetzt eine ätzende Atmosphäre Materie. Die Art und Geschwindigkeit der Zersetzung ist unterschiedlich, aber am häufigsten beschreibt dieser Begriff Atmosphären, welche die meisten Arten von Materie auflösen können. Eine typische ätzende Atmosphäre verursacht bei Kreaturen und Objekten, die sich in ihr befinden, zwischen 1 Säureschaden pro Minute und bis hin zu 10W6 Säureschaden pro Runde. Bestimmte Metalle und behandelte Materialien können mitunter der Atmosphäre eines bestimmten Planeten gegenüber immun sein und oft kann der Zersetzung mit sorgfältiger Vorbereitung entgegengewirkt werden.

DICHT

Eine nicht angepasste Kreatur, die in einer dichten Atmosphäre agiert, behandelt diese als einigermaßen schädlich, dank der zusätzlichen chemischen Bestandteile der Luft und des erhöhten Atmosphärendrucks. Jede Stunde muss eine solche Kreatur einen Zähigkeitswurf (SG = 15 + 1 pro vorangegangenem Versuch) bestehen oder erhält den Zustand Eingeschränkt (S. 94). Dieser Zustand endet, sobald die Kreatur in eine normale Atmosphäre zurückkehrt.

Extrem dichte Atmosphären sind weit gefährlicher. Eine Kreatur in einer solchen Atmosphäre muss jede Minute einen Zähigkeitswurf (SG = 15 + 1 pro vorangegangenem Versuch) bestehen oder beginnt zu ersticken (S. 45), da ihre Lungen bei dem Versuch versagen, die Sättigung der eingeatmeten Luft zu verarbeiten und die Kraft verlieren, Sauerstoff in den Blutkreislauf zu pumpen.

DÜNN

Dünnere Atmosphären sorgen meist dafür, dass nicht angepasste Kreaturen Schwierigkeiten haben zu atmen und rasch sehr erschöpft werden. In einer typischen dünnen Atmosphäre muss eine solche Kreatur jede Stunde einen Zähigkeitswurf (SG = 15 + 1 pro vorangegangenem Versuch) bestehen oder erleidet den Zustand Eingeschränkt (S. 94). Der Zustand endet, sobald die Kreatur in eine normale Atmosphäre zurückkehrt.

Extrem dünne Atmosphären können bei Betroffenen zu langfristigem Sauerstoffmangel führen, zusätzlich zu den Effekten einer typischen dünnen Atmosphäre. Das erste Mal, wenn einer Kreatur in einer extrem dünnen Atmosphäre ihr Zähigkeitswurf misslingt, muss ihr ein Zähigkeitswurf mit SG 25 gelingen oder sie erleidet den Zustand Beeinträchtigt (S. 94) anstelle des Zustands Eingeschränkt. Eine Kreatur, die an große Höhen gewöhnt ist (S. 39), erhält einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf.

KEINE ATMOSPHÄRE

Eine Kreatur auf einem Planeten ohne Atmosphäre (oder mit einer Atmosphäre, die so dünn ist, dass sie effektiv luftleer ist) ist dem Vakuum ausgesetzt (S. 36).

NORMAL

Eine normale Atmosphäre kann die Mehrzahl aller atmenden Lebensformen beherbergen. Die meisten Atmosphären dieser Art bestehen aus unterschiedlichen Kombinationen aus Sauerstoff, Stickstoff und anderen ungiftigen Gasen.



LUFTGELÄNDE

Auf Welten, deren Atmosphäre sich weit über die physischen Grenzen der Oberfläche hinaus ausdehnt, existiert eine Region offenen Luftraums. Vergleichbar damit bestehen Gasriesen ausschließlich aus einer gewaltigen Atmosphäre, die von einem sternartigen Kern an Ort und Stelle gehalten wird. Die häufigsten Gefahren in Luftgelände sind Stürze und Erstickten (S. 45). Die Fähigkeit zu fliegen, die einige Kreaturen von Natur aus besitzen und andere mittels technischer Hilfsmittel (wie der Rüstungsverbesserung Jetpack) erhalten können, ist unerlässlich für Kreaturen, die in Luftgeländer operieren.

FREIER FALL

Wenn ein Charakter in reinem Luftgelände ohne Flugmöglichkeit fällt, befindet er sich im freien Fall. Dies funktioniert wie Schwerelosigkeit (S. 40), außer dass der Charakter nach wie vor mit voller Geschwindigkeit Richtung Boden fällt.

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

Wie weit ein Charakter in der Luft sehen kann, hängt davon ab, ob Wolken vorhanden sind oder nicht. Kreaturen können üblicherweise 5W8 × 30 m weit sehen, wenn der Himmel vollkommen klar ist und nur minimale Wolken (oder sonstige Luftobjekte) ihre Sicht behindern.

Leichte Wolken, Nebel oder Dunst reduzieren die Sichtbarkeit auf 5W8 × 15 m. Moderate Wolken und Nebel reduzieren die Sicht auf Sichtbarkeit auf 5W8 × 3 m. Wolken, die dicht genug sind, um Deckung zu bieten, bieten auch eine geeignete Möglichkeit, sich mittels der Fertigkeit Heimlichkeit zu verstecken (*Heldenhandbuch*, S. 48), obgleich die versteckende Kreatur möglicherweise Schwierigkeiten hat, aus ihrem Versteck herauszusehen, da die Deckung in beide Richtungen wirkt.

MODERATE WOLKEN

EFFEKTE

Fertigkeiten erhöht SG für Wahrnehmung um 2

DICHTE WOLKEN

EFFEKTE

Deckung bietet Deckung

HÖHE UND ATMOSPÄRE

Die Atmosphäre einer Luftregion wird dünner, je höher man kommt. Wenn eine Welt auf Bodenniveau eine dichte Atmosphäre (S. 38) hat (oder wo sich im Falle von Gasriesen das Bodenniveau befinden würde), wird sie normalerweise Tausende von Metern über diesem Punkt normal und weitere Tausende von Metern höher dünn (S. 38). Schließlich ist die Atmosphäre so dünn, dass sie als keine Atmosphäre (S. 38) behandelt wird, selbst wenn noch Spuren von Gasen vorhanden sind.

Auf einer Welt mit normaler Schwerkraft und Atmosphäre wird die Atmosphäre bei 1.500 m dünn und wird ab 8.000 m als keine Atmosphäre behandelt. Der Weltraum beginnt ungefähr 100.500 m über einer solchen Welt.

WOLKEN

Die meisten Wolken sind kaum mehr als kondensiertes Gas, das die Sicht vernebelt. Behandle eine dichte Wolke in Luftgelände wie Deckung (s. 94). Darüber hinaus gibt es auch noch andere Arten von Wolken, wie ätzende Wolken, die auf dieselbe Weise funktionieren wie ätzende Atmosphären (S. 38).



WALDGELÄNDE

Ein Wald kann aus mehr als nur Bäumen bestehen. Auf manchen Welten recken sich gewaltige Pilzgewächse in den Himmel, während sich auf anderen metallische Adern aus dem Boden erheben und zu spinnwebenartigen Überdachungen verbinden. Ein Wald kann licht, mitteldicht oder dicht sein und er könnte warm, kalt, trocken, feucht, hell oder dunkel sein. Die häufigsten Umgebungsgefahren im Wald sind Feuer und fallende Objekte (S. 45).

BÄUME

Die meisten Wälder bestehen aus Bäumen oder etwas Vergleichbarem, das einer Kreatur, die sich auf demselben Feld befindet wie ein Baum, Deckung (S. 95) bietet. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Athletik (*Heldenhandbuch*, S. 47) gegen SG 15 die meisten Bäume hinaufklettern. Ein durchschnittlicher Baum besitzt eine RK von 4 und 150 TP (es gelten die Regeln zum Zerschmettern eines Gegenstands von S. 46).

DICHTES LAUB

Dichtes Laub kann aus Bäumen, Laubpflanzen oder schwebenden Wolken von Pilzsporen bestehen. Ein Feld mit Dichtem Laub bietet Deckung (S. 95), nimmt jedoch eine ausreichend kleine Fläche auf dem Boden ein, um die Bewegung nicht zu beeinträchtigen. Die SG für Fertigkeitwürfe für Athletik steigen um 2.

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

In einem lichten Wald beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 3W6 × 3 m. In einem mitteldichten Wald beträgt diese Entfernung 2W8 × 3 m und in einem dichten Wald 2W6 × 3 m.

Da jedes Feld mit Dichtem Laub oder Unterholz Deckung bietet, kann eine Kreatur normalerweise sehr leicht ihre Fertigkeit Heimlichkeit einsetzen, um sich zu verstecken (*Heldenhandbuch*, S. 48). Holzklötze und riesige Bäume bieten ebenfalls Deckung, die es möglich macht, sich zu verstecken.

Die Hintergrundgeräusche eines Waldes machen Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, die sich auf das Gehör beziehen, schwieriger, wodurch der SG dieser Würfe um 2 steigt.

DICHTES LAUB

EFFEKTE

Deckung bietet Deckung

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik um 2

UNTERHOLZ

EFFEKTE

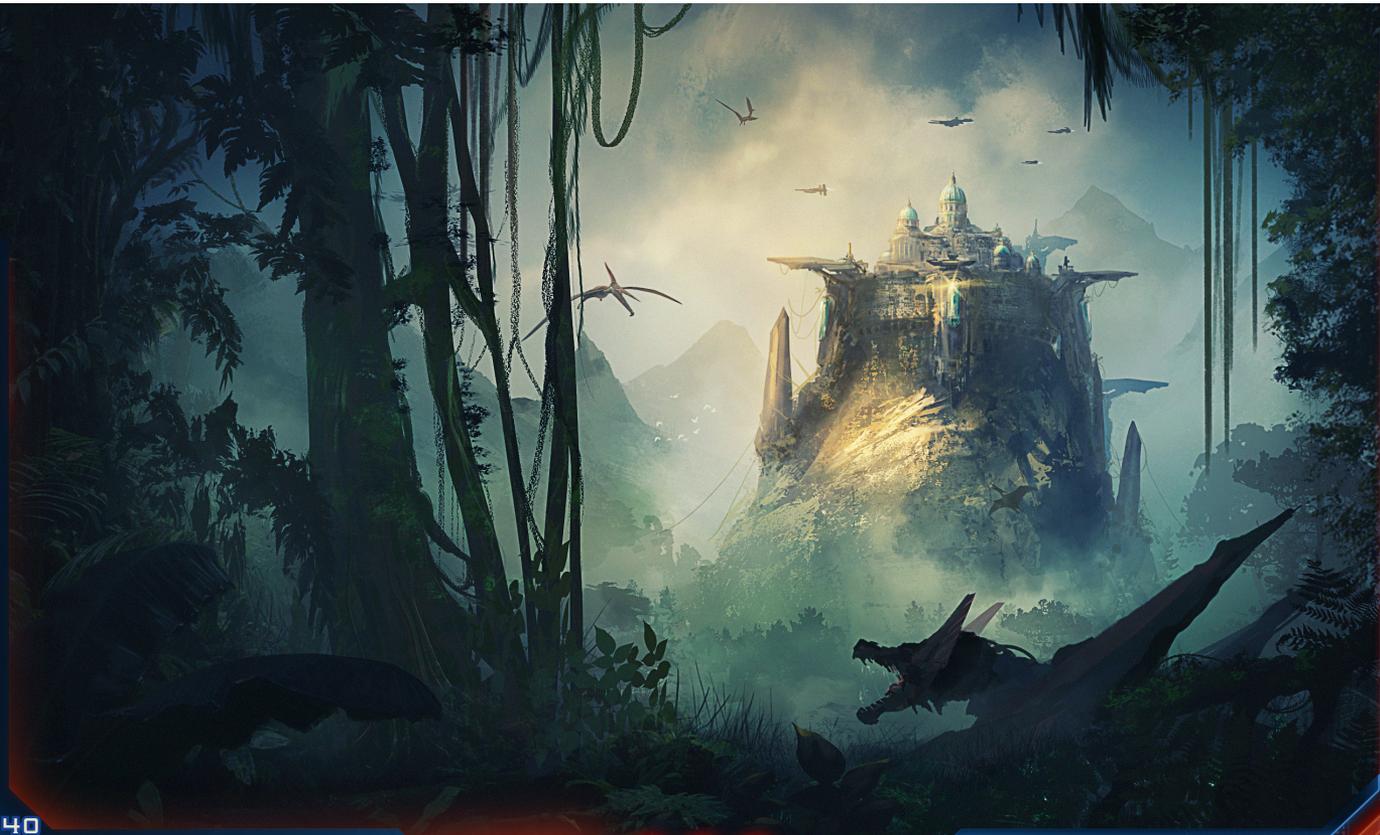
Bewegung kostet 1,50 m zusätzlich (1 Feld zusätzlich)

Deckung bietet Deckung

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik um 2

UNTERHOLZ

Pilzfruchtkörper, Ranken, Wurzeln und niedrige Büsche bedecken in einem Wald den Großteil des Untergrunds. Unterholz gilt als Schwieriges Gelände (*Heldenhandbuch*, S. 77) und erhöht den SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik und Heimlichkeit um 2. Unterholz bildet normalerweise Gruppen aus Feldern und kann unter Umständen Deckung (S. 95) bieten. Unterholz, Dichtes Laub und Bäume schließen sich nicht gegenseitig aus. Es ist üblich, dass ein Feld mit 1,5 m Seitenlänge eine beliebige Mischung aus zwei oder allen dreien dieser Elemente enthält, vor allem in einem Dschungel.



HÜGEL- UND BERGGELÄNDE

Hügelgelände beschreibt Erhöhungen in der unmittelbaren Umgebung, wobei sich oft mehrere Hügel über Kilometer erstrecken. Gebirge bestehen aus steil ansteigenden Felsen, Metall oder sogar der organischen Kruste des Planeten und kann schneebedeckte Gipfel, Vulkane und andere hohe, felsige Erhöhungen umfassen. Die häufigsten Umgebungsgefahren in Hügel- und Berggelände sind Stürze und fallende Gegenstände (S. 45).

ABGRÜNDE

Meist durch natürliche geologische Vorgänge entstanden, sind Abgründe häufige Gefahren in bergigen Gebieten. Abgründe sind nicht verborgen, daher werden Charaktere (üblicherweise) nicht aus Versehen hineinfallen. Ein typischer Abgrund ist 2W4 x 3 m tief, mindestens 6 m lang und zwischen 1,50 m und 6 m breit. Um die Wand eines Abgrunds zu erklimmen, ist üblicherweise ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Athletik (Heldenhandbuch, S. 47) gegen SG 15 erforderlich.

FELSWÄNDE

Eine Felswand ist eine senkrechte Ebene aus Stein und es erfordert einen oder mehrere erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Athletik gegen SG 20, um sie zu erklimmen. Eine typische Felswand ist zwischen 2W4 x 3 m und 2W8 x 3 m hoch.

GROSSE HÖHEN

In besonders großer Höhe stellt die immer dünner werdende Atmosphäre eine Herausforderung für viele Kreaturen dar und besitzt dieselben Effekte wie eine dünne Atmosphäre (S. 38). Eine Kreatur, die 1 Monat in großen Höhen verbringt, passt sich an und erleidet diese Mali nicht mehr. Sie verliert diesen Vorteil jedoch wieder, wenn sie mehr als 2 Monate außerhalb von Gelände in großer Höhe verbringt und muss sich bei ihrer Rückkehr erneut anpassen.

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

In der Regel beträgt in Berggelände die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gelingen kann, um

andere Kreaturen zu sehen, 4W10 x 3 m. In Hügelgelände beträgt die maximale Entfernung 2W10 x 3 m. In den Bergen ist es leichter, weit entfernte Geräusche zu hören; Die Entfernung, auf die du einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen darfst, um Kreaturen zu hören, ist nicht begrenzt (auch wenn du durch das Hören einer Kreatur nur von ihrer Anwesenheit erfährst, sie aber nicht als Ziel wählen kannst, wenn du sie nicht siehst).

LOSE FELSEN

EFFEKTE

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik um 5 und SG für Heimlichkeit um 2

LEICHTES GERÖLL

EFFEKTE

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik um 2

DICHTES GERÖLL

EFFEKTE

Bewegung kostet 1,50 m zusätzlich (1 Feld zusätzlich)

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik um 5 und SG für Heimlichkeit um 2

EISDECKE

EFFEKTE

Bewegung kostet 1,50 m zusätzlich (1 Feld zusätzlich)

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik um 5



FEUCHTGEBIETE

Es gibt zwei Kategorien von Feuchtgebieten: relativ trockene Moore und feuchtes Marschland. Feuchtes Marschland kann über Sümpfe verfügen (siehe unten). Feuchtgebiete können spärliche, mitteldichte oder dichte Vegetation umfassen. Sie können warm oder kalt sein, aber sie neigen dazu, nass, neblig und dunkel zu sein. Die häufigste Umgebungsgefahr in Feuchtgebieten, insbesondere in Sümpfen, ist Erstickung durch Ertrinken (S. 45). Unterwasserkampf (S. 45) kann ebenfalls zum Tragen kommen.

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

In einem trockenen Moor beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 6W6 × 3 m. In einem wässrigen Sumpf sinkt diese Entfernung auf 2W8 × 3 m. Vegetation, Nebel und unebenes Gelände bieten reichlich Deckung, sodass es möglich ist, Heimlichkeit (*Heldenhandbuch*, S. 48) einzusetzen, um sich in einem Feuchtgebiet zu verstecken.

SEICHTER SUMPF

EFFEKTE

Bewegung kostet 1,50 m zusätzlich (1 Feld zusätzlich)

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik und Heimlichkeit um 2

TIEFER SUMPF

EFFEKTE

Deckung bietet Deckung

Bewegung kostet 6 m zusätzlich (4 Felder zusätzlich)

Fertigkeiten erhöht SG für Athletik und Heimlichkeit um 2, kein Turnen möglich

TREIBSAND

EFFEKTE

Bewegung Athletik gegen SG 10, um an Ort und Stelle zu bleiben, Athletik gegen SG 15, um sich 1,50 m zu bewegen

SÜMPFE

Ein Sumpf ist ein Abschnitt des Untergrunds, der zu weich ist, um das Gewicht eines durchschnittlichen Abenteurers zu tragen. Sümpfe kommen in Feuchtgebieten häufig vor, können selten aber auch anderswo angetroffen werden. Sümpfe werden in zwei Kategorien unterteilt: Seichte Sümpfe und Tiefe Sümpfe.

Ist ein Feld Teil eines Seichten Sumpfs, bedeutet das, dass sich dort 30 cm tiefer Schlamm befindet oder Wasser in einer Höhe von 30 cm steht. Es gilt als Schwieriges Gelände (*Heldenhandbuch*, S. 77) und der SG aller Fertigkeitswürfe für Akrobatik (*Heldenhandbuch*, S. 47) steigt in einem solchen Feld um 2. Ein Seichter Sumpf kann recht groß sein oder auch nur so klein wie ein einzelnes Feld.

In einem Feld mit Tiefem Sumpf steht das Wasser ungefähr 1,20 m hoch. Dies bietet Deckung (S. 95) und gilt als Schwieriges Gelände. Es erfordert 6 m (4 Felder) der Bewegungsrate, um sich auf ein Feld mit Tiefem Sumpf zu bewegen. Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Athletik zum Schwimmen gelingt, kann diese Bewegungskosten allerdings ignorieren. Felder mit Tiefem Sumpf liegen normalerweise beieinander und sind von einem ungleichmäßigen Ring aus Feldern mit Seichtem Sumpf umgeben.

TREIBSAND

Treibsand ist schlammiges Wasser, das oft wie festes Land aussieht. In jeder Runde, in der sich ein Charakter im Treibsand befindet, muss er einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 10 ablegen, um an Ort und Stelle zu bleiben, oder gegen SG 15, um sich 1,50 m weit zu bewegen. Bei einem misslungenen Wurf wird er bis zur nächsten Runde unter Wasser gezogen.



STADTGELÄNDE

Stadtgelände kommt an den meisten Orten vor, in denen empfindsames Leben seine umgebende Umwelt beträchtlich beeinflusst hat. Es wurden Gebäude errichtet, in denen Wesen bequem leben, und eindeutig abgegrenzte Straßen angelegt. Diese Art von Gelände kann in nahezu jedem Biom vorkommen und ersetzt häufig dessen Umgebungseffekte. Stadtgelände kann auch Raumstationen oder sogar besonders große Raumschiffe mit Zivilbevölkerungen umfassen und ist oft mit Technologie ausgestattet. Die häufigsten Regeln, die beim Einsatz von Stadtgelände zum Tragen kommen, sind jene für Gebäude und das Zerschmettern eines Gegenstands (S. 46). Auch die Umgebungsgefahr Strahlung (S. 45) kann zum Tragen kommen.

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

In einer Siedlung mit breiten, offenen Straßen beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu bemerken, $2W6 \times 3$ m. In einer Siedlung, in der die Gebäude dichter gedrängt zusammenstehen, beträgt diese Entfernung $1W6 \times 3$ m. Ansammlungen von Personen können diese Entfernung weiter reduzieren.

Dank der sich windenden Straßen und Fahrzeuge, die Deckung gewähren können, ist es meist leicht für eine Kreatur, Heimlichkeit zu nutzen (*Heldenhandbuch*, S. 48), um sich in einer Siedlung zu verstecken. Darüber hinaus ist es in Siedlungen häufig laut, was den SG für Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, die sich auf das Gehör beziehen, erschwert. Dadurch steigt der SG für solche Würfe um 2.

RAUMSCHIFFE

Von den kleinsten Transportfähren bis zu den größten, kampfbereiten Schlachtschiffen sind Raumschiffe ein häufiger Schauplatz für Abenteuer im Weltraum. Sie verteidigen Orbitalstationen vor Überfällen durch Weltraumpiraten, stellen feindliche Flotten in militärischen Konflikten und erkunden die tiefsten Weiten des Weltraums. In ihrer einfachsten Form erlauben sie den Charakteren jedoch, auf der Suche nach Abenteuern zwischen den Sternen zu reisen. Große Raumschiffe fungieren im Allgemeinen als Stadtgelände, obwohl auf militärischen Raumschiffen nur wenige oder gar keine Gegenstände zum Kauf angeboten werden können

und Raumschiffe ohne regelmäßigen Verkehr zu oder von ihren Docks behandeln ungebundene Mitreisende als blinde Passagiere.

STRAFVERFOLGUNG

Der Weltraum kann ein gesetzloser Ort sein, aber Siedlungen werden oft durch Gesetze zusammengehalten, von denen viele das Töten und Plündern im Abenteuerstil zu verhindern suchen. Wenn Abenteurer einem Schurken begegnen, der an einem solchen Ort Böses tut, zieht es das Gesetz üblicherweise es vor, dass Abenteurer versuchen, das Leben eines besiegt Feindes zu verschonen, damit der Übeltäter für seine Verbrechen vor Gericht gestellt werden kann. Die meisten Städtegesetze betrachten Monster jedoch als Bedrohung für die Stabilität, auf welche sich die Stadt stützt, daher gilt das Verbot für Mord selten für gefährliche Monster.

ZUGANG ZU RESSOURCEN

Anders als in Wildnisgebieten können Charaktere in einer Stadt schnell Ausrüstung kaufen und verkaufen. In einer großen Siedlung gibt es wahrscheinlich hochrangige NSC, die Unterstützung bieten und Hinweise entschlüsseln können. Wenn die SC angeschlagen und verletzt sind, können sie hier für Heilung bezahlen oder sich in die Bequemlichkeit eines Hotels zurückziehen. Dies bedeutet, dass die Spieler in größerem Umfang das Tempo eines urbanen Abenteurers kontrollieren können.



SONSTIGES GELÄNDE

Dort draußen liegt eine ganze Galaxis voller seltsamer und ungezähmter Umgebungen. Die folgenden sind zusätzliche Arten von Gelände, in welche es deine Charaktere verschlagen kann.

AQUATISCHES GELÄNDE

Die häufigsten Regelabschnitte, die beim Einsatz von Aquatischem Gelände zum Tragen kommen, sind Erstickten (durch Ertrinken; S. 45) und Unterwasserkampf (siehe unten). Die Regeln, um mittels der Fertigkeit Athletik zu schwimmen (*Heldenhandbuch*, S. 48), sind ebenfalls unerlässlich für viele Kreaturen, die sich in aquatischem Gelände bewegen.

Extreme Tiefe

Ab einer bestimmten Tiefe wird der Druck des umgebenden Wassers so hoch, dass Charaktere unter denselben Auswirkungen leiden wie in Dichter oder Extrem Dichter Atmosphäre (S. 38), auch wenn sie unter Wasser atmen können.

Heimlichkeit und Entdeckung

Wie weit ein Charakter unter Wasser sehen kann, hängt davon ab, wie klar das Wasser ist. Als Richtlinie können Kreaturen in klarem Wasser bis zu 4W8 × 3 m weit sehen, in trübem Wasser bis zu 1W8 × 3 m weit. Fließendes Wasser ist immer trübe, außer es handelt sich um einen besonders großen, langsam fließenden Strom. Es ist üblicherweise recht schwer, unter Wasser Deckung zu finden, hinter der man sich verstecken könnte (außer am Meeresboden).

Unterwasserbewegung

Um sich unter Wasser zu bewegen, muss eine Kreatur eine Bewegungsrate für Schwimmen besitzen oder eine oder einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Schwimmen ablegen (normalerweise gegen SG 10 in ruhigem Wasser, SG 15 in rauem Wasser und SG 20 in stürmischem Wasser). Kreaturen brauchen eine Mittel, um unter Wasser zu atmen; Ohne diese Möglichkeit riskieren sie, zu ertrinken. Unter Wasser

können sich die Charaktere in alle Richtungen bewegen, einschließlich nach oben und unten.

Unterwasserkampf

An Land lebende Kreaturen haben normalerweise erhebliche Schwierigkeiten, wenn sie im Wasser kämpfen. Die folgenden Bedingungen gelten, wann immer ein Charakter schwimmt, in brusttiefem Wasser oder am Grund eines Gewässers entlang geht.

UNTERWASSERKAMPF

EFFEKTE

Nahkampfangriffe Malus von -2 auf Angriffe, halber Schaden (abgerundet)

Fernkampfangriffe und -waffen Malus von -2 auf Angriffe; Granaten (S. 64) können nicht eingesetzt werden

WÜSTENGELÄNDE

Wüsten gibt es in allen möglichen Klimazonen, aber sie alle besitzen eine Gemeinsamkeit: es regnet dort kaum. Wüsten können Tundren (kalte Wüsten), Steinwüsten (meist gemäßigtes Klima) und Sandwüsten (meist warm) sein. Wüstenkreaturen sind zähe Überlebenskünstler und meist viel gefährlicher als die eingeborenen Kreaturen anderer Arten von Gelände.

Heimlichkeit und Entdeckung

Allgemein beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur in einer Wüste ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 6W6 × 6 m. In Sandwüsten mit Dünen, warmen Wüsten mit Luftspiegelungen oder auch Gebiete mit extremen Höhenunterschieden beträgt diese Entfernung nur 6W6 × 3 m.



UMGEBUNGSGEFAHREN

Die folgenden Gefahren können häufig in mehr als nur einer Art von Umgebung angetroffen werden.

EIS

Eisige Oberflächen gelten als Schwieriges Gelände (*Heldenhandbuch*, S. 77) und der SG von Fertigkeitswürfen für Athletik (*Heldenhandbuch*, S. 47), die auf Eis abgelegt werden, ist um 5 höher als normal.

ERSTICKEN

Eine Kreatur, die keine Luft zum Atmen hat, kann für 20 Runden (außerhalb des Kampfes für 2 Minuten) die Luft anhalten. Immer wenn die Kreatur, die ihre Luft anhält, während des Kampfes in ihrem Zug eine Aktion ausführt oder sich bewegt, verbraucht sie dadurch 1 weitere dieser Runden. Sobald der Kreatur diese Runden ausgehen, muss sie einen Attributwurf für Konstitution (*Heldenhandbuch*, S. 94) gegen SG 10) ablegen. Misslingt ihr dieser Wurf, erhält sie den Zustand Hilflos (S. 94). Erhält die Kreatur keine Luft, bevor sie ihren zweiten Zug nach Mislingen des Attributwurfs beginnt, stirbt sie (*Heldenhandbuch*, S. 84).

FALLENDE GEGENSTÄNDE

Kreaturen nehmen Schaden, wenn sie von fallenden Gegenständen getroffen werden, die aus dichten, schweren Materialien bestehen. Gegenstände von etwa derselben Größe wie die Kreatur, auf die sie fallen, verursachen im Allgemeinen 3W6 Schaden. Kleiner Gegenstände könnten auch nur 1W6 Schaden verursachen, und größere können bis zu 10W6 Schaden verursachen. Eine Kreatur, die von einem fallenden Gegenstand getroffen wird, kann einen Reflexwurf (*Heldenhandbuch*, S. 85) gegen SG 15 ablegen und erleidet bei Erfolg nur halben Schaden (abgerundet).

FEUER

Kreaturen, die brennendem Öl, Bränden oder sogar magischem Feuer ausgesetzt sind, könnten in Brand geraten. Solch eine Kreatur muss einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, andernfalls fängt sie Feuer. Eine Kreatur, die Feuer gefangen hat, erleidet zu Beginn ihres Zuges in jeder Runde 1W6 Feuerschaden, bis das Feuer gelöscht wird und am Ende ihres Zuges in jeder Runde kann sie versuchen, das Feuer mit einem Reflexwurf gegen SG 15 zu löschen. Eine Kreatur kann ihren Zug aufgeben, um zu versuchen, die Flammen zu ersticken (was ihr einen Bonus von +5 auf den Reflexwurf zum Löschen des Feuers verleiht).

GRAVITATION

Unterschiede in der Gravitation von Planeten können Charaktere entweder niederdrücken – oder aber sie über den Himmel gleiten lassen. Die folgenden Effekte halten an, bis Charaktere sich an die Gravitation angepasst haben (ein Vorgang, der etwa einen Monat erfordert).

Hohe Gravitation

Auf Welten mit hoher Gravitation bewegen sich Kreaturen mit halbiertem Bewegungsrate und können nur halb so hoch oder weit (abgerundet) springen. Granaten (*Heldenhandbuch*, S. 64) reduzieren ihre Reichweite auf 3 m und Fallschaden (siehe „Stürze“ unten) erhöht sich auf 3W6 pro gefallene 3 m.

Standardgravitation

Welten mit Standardgravitation verfügen über eine Schwerkraft, die in etwa jener auf der Erde entspricht.

Niedrige Gravitation

Auf Welten mit niedriger Gravitation können Kreaturen dreimal so hoch und so weit springen. Ihre Bewegungsraten bleiben allerdings dieselben, da die Fortbewegung mit langen Sprüngen ungeschickt und schwer kontrollierbar ist. Granaten (*Heldenhandbuch*, S. 64) verdreifachen ihre Reichweite. Für Fallschaden (siehe „Stürze“ unten) wird wie üblich gewürfelt, aber der erlittene Gesamtschaden wird halbiert (abgerundet).

Schwerelosigkeit

Bewegungen in Schwerelosigkeit (auch als „Null-G“ bezeichnet) ist schwieriger als normale Bewegung. Eine Kreatur verwendet nicht die normalen Bewegungsregeln, sondern stattdessen folgenden Regelabschnitt.

Eine Kreatur in Schwerelosigkeit kann sich als Bewegung in ihrem Zug sehr vorsichtig 1,50 m (1 Feld) in eine beliebige Richtung abstoßen (sogar nach oben oder unten), solange es dort ein leeres Feld gibt, in das sie sich bewegen kann.

Eine Kreatur in Schwerelosigkeit kann sich stattdessen auch mit exakt ihrer halben Bewegungsrate in einer geraden Linie bewegen, muss aber einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 15 bestehen, ansonsten erleidet sie den Zustand Haltlos (S. 94). Trifft sie während ihrer Bewegung auf ein festes Objekt (einschließlich Wänden, Böden oder Decken), hält sie an und muss einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 20 bestehen, ansonsten erleidet sie den Zustand Haltlos. Trifft sie auf eine andere Kreatur, müssen beide Kreaturen jeweils einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 20 bestehen, ansonsten erleiden sie den Zustand Haltlos.

Waffen: Granaten haben in Schwerelosigkeit eine Reichweite von 60 m, allerdings erleidet der Angriffswurf einen Malus von -2, wenn der Angriff gegen ein Ziel gerichtet ist, das weiter als 6 m entfernt liegt.

LAVA

Eine Kreatur, die sich angrenzend zu Lava (oder Magma) bewegt oder ihren Zug dieser ausgesetzt beginnt, erleidet 2W6 Feuerschaden. Eine Kreatur, die ihren Zug vollständig darin eingetaucht beginnt (z. B. eine, die in den Krater eines aktiven Vulkans fällt), erleidet 20W6 Feuerschaden.

STRAHLUNG

Strahlung ist für Abenteurer eine sehr reale Gefahr, ob nun die Strahlung von Sternen oder der vielen technischen Wunderwerke des Universums. Diese Gefahr hat meistens die Form eines großen Gebiets, die von Strahlung durchflutet wird.

Wenn eine Kreatur ihren Zug in einem Gebiet mit Strahlung beginnt, erleidet sie 2W4 Schaden und muss einen Zähigkeitswurf (*Heldenhandbuch*, S. 85) gegen SG 15 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, erhält die Kreatur den Zustand Eingeschränkt (S. 94). Wenn eine Kreatur den Zustand Eingeschränkt aufgrund von Strahlung bereits erhalten hat und ihr der Rettungswurf misslingt, erleidet sie zusätzlich den Zustand Beeinträchtigt (S. 94). Eine Kreatur kann jegliche durch Strahlung verursachten Zustände aufheben, indem sie sich außerhalb des Strahlungsbereichs für 8 Stunden ausruht.

STÜRZE

Eine Kreatur, die fällt, erleidet 1W6 Schaden pro gefallene 3 m (bis zu einem Maximum von 20W6) und verliert in ihrem nächsten Zug ihre Bewegung.

STRUKTUREN UND MATERIALIEN

Abenteuer überall in der Galaxis bieten zahllose Gelegenheiten, um mit gleichsam seltsamen und alltäglichen Materialien zu interagieren. Verwende die Informationen in diesem Abschnitt für Interaktionen der SC mit ihrer Umgebung.

EINEN GEGENSTAND ZERSCHMETTERN

Gegenstände sind leichter zu treffen als Kreaturen, da sie sich normalerweise nicht bewegen, aber man muss sie wiederum hart genug treffen, um Schaden zu verursachen. Eine Kreatur kann eine Waffe verwenden, um einen nicht getragenen Gegenstand zu zerschmettern. Dies erfordert die Aktion Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78) und verwendet die folgenden Regeln für die Rüstungsklasse (RK), Trefferpunkte (TP) und Rettungswürfe des Gegenstands.

Rüstungsklasse von Gegenständen: Die kleinsten und stabilsten Gegenstände haben eine Rüstungsklasse von 10; größere oder zerbrechlichere Gegenstände haben möglicherweise lediglich eine RK von 2.

Trefferpunkte von Gegenständen: Waffen und Rüstungen verfügen über 24 Trefferpunkte. Die meisten anderen Ausrüstungsgegenstände verfügen über 8 Trefferpunkte. Wenn ein Gegenstand auf 0 Trefferpunkte fällt, ist es zerstört und kann weder verwendet noch repariert werden. Mit der Fertigkeit Technik (*Heldenhandbuch*, S. 50) können beschädigte Gegenstände repariert werden, nicht aber zerstörten Gegenstände. Die Treffpunkte von Türen, Wänden und anderen Baumaterialien findest du auf dieser und der nächsten Seite.

Rettungswürfe von Gegenständen: Effekte, die Schaden verursachen, wirken sich generell auch wie üblich auf nicht getragene Gegenstände aus, beschädigen jedoch normalerweise keine getragenen Gegenstände (solche, die getragen, gehalten oder gerade verwendet werden), es sei denn, der Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes. Ein nicht getragener Gegenstand nutzt den Rettungswurfbonus der Kreatur, die ihn trägt. Normalerweise misslingt einem nicht getragenen Gegenstand jeder Rettungswurf, den er ablegen muss.

GEGENSTÄNDE MIT STÄRKE ZERBRECHEN

Wenn eine Kreatur versucht, einen Gegenstand mit plötzlicher Gewalt zu zerbrechen, statt Schaden zu verursachen, legt sie einen Attributswurf für Stärke (*Heldenhandbuch*, S. 71) unter Verwendung ihres ST ab. Konsultiere die nachstehende Tabelle, um einen angemessenen Schwierigkeitsgrad (*Heldenhandbuch*, S. 12) für diesen Attributswurf festzulegen.

ATTRIBUTSWURF-SG ZUM ZERBRECHEN VON GEGENSTÄNDEN

Vorhaben	Stärke-SG
Aufbrechen einer Holztür	16
Sprengen von Seilfesseln	20
Sprengen von Stahlfesseln	25
Aufbrechen einer Stahltür	28

TÜREN

Die Türen von Gebäuden sind viel mehr als nur Ein- und Ausgänge. Sie können sogar für sich genommen schon Begegnungen sein. Türen kommen in mehreren unterschiedlichen Arten vor.

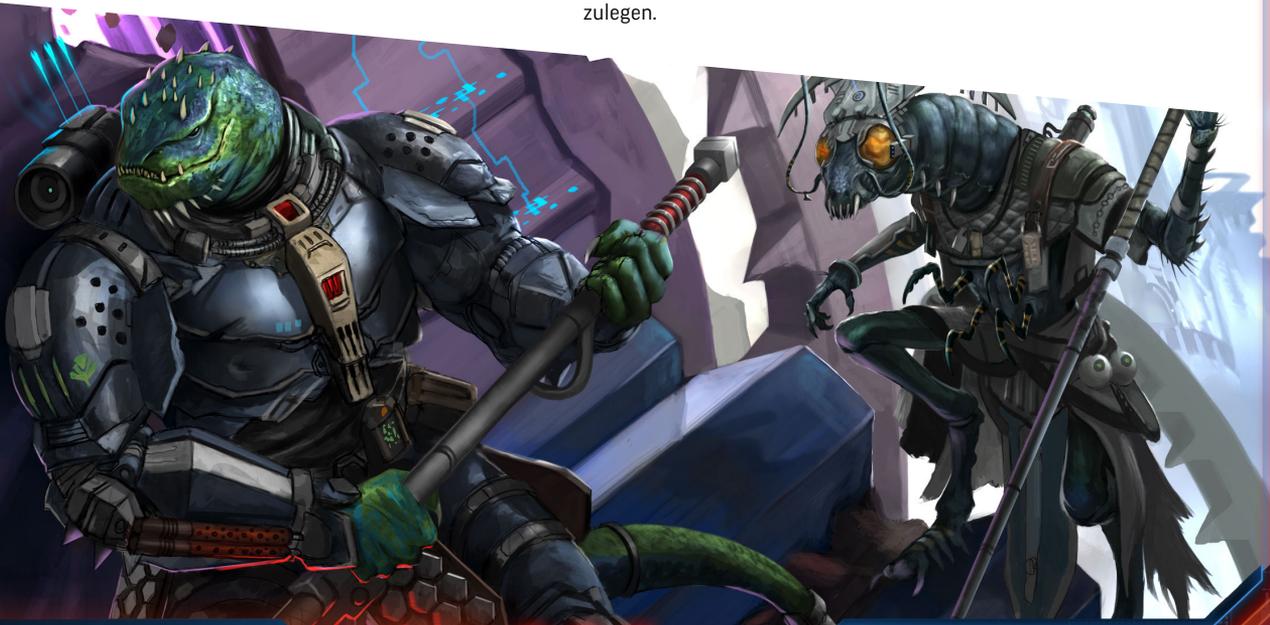
TÜREN

Art der Tür	Dicke	Trefferpunkte	Stärke-SG
Holz	4 cm	15	16
Plastik	5 cm	30	22
Stein	10 cm	60	28
Stahl	5 cm	60	28
Luftschleusentür	10 cm	160	40
Schloss	-	30	-

Türen aufbrechen

Die Türen eines Gebäudes können verschlossen, mit einer Falle versehen, verstärkt, verriegelt, künstlich versiegelt oder manchmal auch einfach nur verklemmt sein. Jeder außer vielleicht den schwächsten Charakteren kann eine Tür schlussendlich mit einem schweren Werkzeug oder einer großen Waffe wie einem Sturmhammer aufbrechen.

Versuche, eine Tür mit einer Nahkampfwaffe aufzubrechen, verwenden die unter „Einen Gegenstand zerschmettern“ oben vorgestellten Regeln und den in der Tabelle zu Türen angegebenen Trefferpunkte. Will eine Kreatur einen Attributswurf zum Aufbrechen einer Tür ablegen (siehe „Gegenstände mit Stärke zerbrechen“ oben), verwende die folgenden Richtlinien, um den Schwierigkeitsgrad festzulegen.



SG 10 oder niedriger: Eine Tür, die so ziemlich jeder aufbrechen kann.

SG 11-15: Eine Tür, die eine starke Person beim ersten Versuch aufbrechen könnte und für die eine durchschnittliche Person wahrscheinlich nur ein oder zwei Versuche braucht.

SG 16-20: Eine Tür, die fast jeder mit genügend Zeit aufbrechen kann.

SG 21-25: Eine Tür, die nur von sehr starken Personen aufgebrochen werden kann, und das wahrscheinlich nicht beim ersten Versuch.

SG 26 oder höher: Eine Tür, die nicht einmal eine außergewöhnlich starke Person aufbrechen könnte.

Schlösser

Türen sind meist mit einem Riegel oder einem elektronischen System abgesperrt und erfordern daher die Aktivität Mechanismus ausschalten der Fertigkeit Technik (*Heldenhandbuch*, S. 51), um das Schloss zu knacken oder zu hacken. Die SG für diese Aktivität reichen meist von 10 bis 30, obwohl auch Schlösser mit niedrigeren oder höheren SG existieren können. Eine Tür kann über mehrere Schlösser verfügen, die einzeln ausgeschaltet werden müssen.

Ein Schloss zu zerbrechen, geht manchmal schneller als das Aufbrechen der gesamten Tür. Wenn ein SC mit einer Waffe auf ein Schloss schlagen möchte, behandle ein durchschnittliches Schloss, als besäße es 30 Trefferpunkte. Ein Schloss kann nur dann zerbrochen werden, wenn es getrennt von der Tür angegriffen werden kann. Dies bedeutet, dass ein eingebautes Schloss vor dieser Art von Behandlung geschützt ist. In einem besetzten Gebäude sollte jede verschlossene Tür irgendwo einen Schlüssel, ein Kennwort oder eine andere Zugriffsmöglichkeit haben.

Geheimtüren

Manchmal sind Türen nicht sichtbar, entweder als Sicherheitsmaßnahme oder weil sie mit schändlichen Absichten installiert wurden. Diese Geheimtüren genannten Zugänge dienen als eine Art Geheimabteil, das zu finden einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (*Heldenhandbuch*, S. 50) gegen einen SG von 20 erfordert. Das Ausfindigmachen einer Geheimtür offenbart auch die Methode, mit der sie geöffnet werden kann, auch wenn derartige Türen obendrein noch verriegelt oder verklemmt sein können.

WÄNDE

Die Wände von Gebäuden unterscheiden sich stark in ihrem Aufbau und Material und sind normalerweise schwer aufzubrechen oder einzureißen.

WÄNDE				
Art der Wand	Dicke	Stärke-SG	Trefferpunkte*	Athletik-SG (zum Klettern)
Beton	1 m	45	540	25
Plastik	12,5 cm	25	75	28
Raumschiffschott	1,5 m	35	2.400	25
Raumschiffinneres	1 m	30	1.440	20
Stahl	7,5 cm	30	90	25
Unbearbeiteter Stein	1,5 m	15	900	15
Holz	15 cm	20	60	21

*Pro 3 m x 3 m großem Abschnitt.

Betonwände: Solche Wände sind üblicherweise mindestens 30 cm dick. Betonwände dämmen alle bis auf die lautesten Geräusche.

Holz wände: Holz wände kommen oft als jüngere Ergänzungen bereits vorhandener Bauwerke vor. Sie werden für Tierpferche, Lagerbehältnisse und temporäre Bauwerke verwendet oder um einen größeren Raum in mehrere kleinere aufzuteilen.

Raumschiffwände: Ob Innenwände oder die Schotts, die die Außenwand des Schiffes bilden, diese Wände zählen zu den stärksten überhaupt. Auch wenn sie am häufigsten beim Bau von Raumschiffen ver-

wendet werden, sind sie auch in hochmodernen planetaren Gebäuden allgegenwärtig, etwa bei Forschungsstationen und Militäranlagen.

Stahlwände: Diese Wände werden häufig bei wichtigen Gebäuden verwendet, etwa Tresoren oder älteren Militärhauptquartieren.

Unbearbeitete Steinwände: Behauene Wände entstehen üblicherweise, wenn eine Kammer oder ein Durchgang aus solidem Felsgestein herausgeschlagen wird. Unbearbeiteter Stein ist uneben und selten flach. Die rauen Oberflächen von Steinwänden sind häufig voller kleiner Vorsprünge, auf denen Pilze wachsen und Risse, in denen Fledermäuse, unterirdischer Schlangen und Ungeziefer hausen.

BELEUCHTUNG

In den meisten künstlichen Gebäuden ist irgendeine Art von Beleuchtung in den Decken oder Wänden verbaut, die über einen Schalter, ein Berührungsfeld oder mittels Sprache gesteuert wird. Eine durchschnittliche Beleuchtungsanlage besitzt einen Attributwurf-SG von 18 (wenn sie mit Stärke zerbrochen werden soll) und 10 TP (wenn sie zerschmettert werden soll; S. 46). Natürliche Höhlen und Strukturen, die von und für Kreaturen mit Dunkelsicht erbaut wurden, haben oft keine künstliche Beleuchtung.

MATERIALIEN

Materialien wie Glas und Holz kommen in terrestrischen Siedlungen häufig vor, aber andere Substanzen sind ein wenig ungewöhnlicher.

MATERIALIEN	
Material	Trefferpunkte (pro 2,5 cm Dicke)
Glas	1
Stoff, Papier oder Seil	2
Eis	3
Leder oder Fell	5
Holz	10
Plastik	15
Keramik	10
Transparentes Aluminium	15
Stein oder Beton	15
Eisen oder Stahl	30
Adamantlegierung	40
Nanokarbon	60
Polykarbonblech	60
Reines Adamant	80

Adamantlegierungen und reines Adamant: Adamant ist ein wertvolles Metall, das auf Asteroiden und Planeten in der gesamten Galaxis gewonnen wird. Manchmal wird es mit anderen Metallen (wie Eisen oder Stahl) zu robusten Legierungen verbunden. Eine davon wird Glauzit genannt. Gegenstände, die aus reinem Adamant bestehen, sind unglaublich wertvoll, denn sie sind nur schwer zu zerstören.

Nanokarbon: Nanokarbon besteht aus Kohlenstoffatomen, die zu mikroskopischen zylindrischen Nanostrukturen zusammengefügt wurden und kommt in Elektronik bis hin zu Textilien fast überall vor.

Polykarbonblech: Polykarbonblech ist leicht zu verformen, aber zugleich extrem widerstandsfähig. Es wird aus einem Polymer hergestellt, das bei extrem hohen Temperaturen in Form gebracht wird. Es ist eine stärkere Art von Kunststoff, der auch transparent sein kann, weshalb es auch eine gute Wahl für die Aussichtsfenster von Raumschiffen des Militärs ist.

Transparentes Aluminium: Diese Verbindung besteht aus Aluminium, Sauerstoff und Stickstoff. Robuster als Glas, aber trotzdem durchsichtig, wird dieses Material allgemein als Fenster von Raumschiffen und Raumstationen verwendet.

FALLEN

Uralte außergolarische Ruinen und Konzernbürogebäude sind gleichermaßen mit Fallen und Verteidigungsmechanismen gespickt, die wertvolle Waren, Personal und Informationen schützen sollen. Darüber hinaus kommen Charaktere auf ihren Abenteuern manchmal in Situationen, die ebenso gefährlich sind wie Fallen, auch wenn sie nicht absichtlich als solche geplant waren, wie etwa eine ungeschützte Energieleitung in einer beschädigten Computerkonsole. Die Spielwerte einer Falle führen ihren Namen und ihren Herausforderungsgrad (S. 28) auf, sowie der Menge an Erfahrungspunkten (S. 21), die Spielercharaktere erhalten, wenn sie die Falle überwinden – egal ob sie sie vermeiden, entschärfen oder die geballte Ladung ihrer Auswirkungen erleiden. Mehr Informationen zur Verwendung von Fallen in deinen Abenteuern findest du auf S. 30).

EINE FALLE ENTDECKEN

Fallen sind meist verborgene Gefahren, die an unscheinbaren Orten untergebracht wurden, aber Kreaturen können nach ihnen suchen, indem sie die Fertigkeit **Wahrnehmung** einsetzen. Die Spielwerte jeder Falle führen den Schwierigkeitsgrad dieses Wurfs unter **Wahrnehmung** auf. Erreicht oder überschreitet das Ergebnis einer Kreatur den SG, bemerkt sie die Falle, ohne sie auszulösen. Wenn du das Gefühl hast, die Helden seien besonders aufmerksam, könntest du auch einen SC anweisen, einen **Wahrnehmungswurf** abzulegen, um die Falle zu bemerken, wenn er sich ihr zum ersten Mal nähert.

EINE FALLE ENTSCHÄRFEN

Wenn eine Kreatur eine Falle erfolgreich bemerkt (entweder weil sie sie mit einem **Wahrnehmungswurf** findet oder weil die Kreatur die Falle soeben ausgelöst hat und ihr die Augenbrauen angesengt wurden), kann sie die Fertigkeit **Mystik** (*Heldenhandbuch*, S. 49) oder **Technik** (*Heldenhandbuch*, S. 50) nutzen, um zu versuchen, sie zu entschärfen. Der jeweils erforderliche Fertigkeitwurf und sein Schwierigkeitsgrad werden in den Spielwerten der Falle unter **Entschärfen** angegeben.

EINE FALLE AUSLÖSEN

Die Spielwerte jeder Falle geben ihren **Auslöser** an, der bestimmt, wie sie aktiviert wird. Es gibt verschiedene Arten, wie eine Falle ausgelöst werden kann, und die Details finden sich im Eintrag **Effekt** (siehe unten) der Falle.

Berührung: Die Falle wird ausgelöst, sobald eine Kreatur einen mit der Falle versehenen Gegenstand berührt, wie etwa eine Computerkonsole.

Nähe: Die Falle wird ausgelöst, wenn eine Kreatur sich der Falle bis auf eine bestimmte Entfernung nähert.

Ort: Die Falle wird ausgelöst, wenn eine Kreatur einen bestimmten Bereich betritt, wie etwa ein bestimmtes Feld auf einer Kampfpfarte (oder das grobe „X“, das auf den Boden eines Weltraumgoblinverstecks geschmiert wurde).

EINE FALLE ZURÜCKSETZEN

Manche Fallen setzen sich selbst wieder zurück, nachdem sie ausgelöst wurden, wodurch sie abermals ausgelöst werden können (SC erhalten für jede Falle aber immer nur einmalig EP). Die Spielwerte jeder Falle führen auf, welche Art von **Rücksetzer** sie besitzt, sofern vorhanden.

Automatisch: Die Falle setzt sich automatisch zurück und kann ab dem Zug der nächsten Kreatur wieder ausgelöst werden.

Keiner: Die Falle kann nicht zurückgesetzt werden.

Manuell: Die Falle kann nicht wieder ausgelöst werden, bis eine Kreatur sie händisch zurücksetzt. Dies erfordert 1 Minute und das Ablegen des aufgeführten Fertigkeitwurfs zum Entschärfen der Falle (unter Verwendung desselben SG). Gelingt der Kreatur ein Wurf zum Entschärfen der Falle, wird die Falle zurückgesetzt (die zurücksetzende Kreatur hat dabei genügend Zeit, außer Reichweite der Falle zu kommen, falls nötig). Misslingt einer Kreatur ihr Wurf zum Entschärfen der Falle, wird die Falle augenblicklich ausgelöst und hat diese Kreatur zum Ziel!

EFFEKTE VON FALLEN

Der Eintrag **Effekt** von Fallen beschreibt den Auslöser und die Auswirkungen der Falle. Eine Falle gestattet ihrem Ziel üblicherweise einen **Rettungswurf**, um ihren Effekt abzuschwächen oder zu vermeiden; diese Information wird ebenfalls an dieser Stelle vermerkt.

FALLEN VERWENDEN

Wenn mehrere Fallen für eine Abenteurergruppe den richtigen HG haben, sollte man auch bedenken, ob es sinnvoll ist, genau diese Fallen in deinem Abenteuer anzutreffen (weitere Informationen zum Erstellen von Begegnungen mit Fallen findest du auf S. 30). Darüber hinaus kann es für Spielleiter nützlich sein zu wissen, wie jede der folgenden Beispielfallen funktioniert, um eine nachvollziehbare Geschichte für die anderen Spieler zu erschaffen. Im Abschnitt **Häufige Verwendung** der einzelnen Fallen findest du Informationen dazu, wie diese Gefahren normalerweise in die Umgebung eingebunden werden und wo sie normalerweise vorzufinden sind.

BEISPIELFALLEN

Die folgenden Fallen sind Beispiele, wie SC sie antreffen können. Scheue nicht davor zurück, einige Details zu verändern, um deine eigenen Fallen zu erfinden! Beispielsweise könnte es sich bei der Laserfalle auch um eine Schallstoßfalle handeln, die stattdessen Schallschaden verursacht. Du solltest allerdings die gleichen Zahlenwerte beibehalten, um zu vermeiden, dass deine Falle für ihren HG unangemessen (oder zu schwer) wird.

FALLGRUBE

HG 1/2 (200 EP)

Wahrnehmung SG 17; **Entschärfen** Technik SG 12

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Diese grobschlächlige Falle besteht aus einer 6 m tiefen Grube, die jeden innerhalb eines 3 m x 3 m großen Bereich zum Ziel hat. Jedes Ziel muss einen **Reflexwurf** gegen SG 11 ablegen. Bei Erfolg vermeidet das Ziel, hineinzufallen. Bei Misserfolg fällt es hinein und erleidet 2W6 Kinetischen Schaden.

Häufige Verwendung Fallgruben finden sich sowohl in natürlichen als auch künstlichen Umgebungen. Sie könnten das Ergebnis des schlechten Wartungszustands einer Anlage oder absichtlich angelegt worden sein.

SCHOCKFROSTFALLE

HG 1 (400 EP)

Wahrnehmung SG 21; **Entschärfen** Technik SG 16

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Wenn eine oder mehrere Kreaturen diesen 4,50 m x 4,50 m großen Bereich betreten, werden dessen Ausgänge automatisch versiegelt und die Temperatur darin fällt dramatisch. Jede Kreatur legt einen **Zähigkeitswurf** gegen SG 12 ab. Bei Misserfolg erleidet die jeweilige Kreatur 2W6 Kälteschaden. Bei Erfolg erleidet eine Kreatur den halben Schaden (abgerundet).

Häufige Verwendung Schockfrosthallen sind oft die Folge von Fehlfunktionen oder manipulierter Technologie. Sie finden sich häufig in wissenschaftlichen oder industriellen Forschungsanlagen.

FLAMMENSTOSSFALLE HG 1 (400 EP)

Wahrnehmung SG 21; **Entschärfen** Mystik SG 16

Auslöser Ort; Rücksetzer Keiner

Effekt Magische Stichflammen schießen aus verborgenen Öffnungen hervor. Jede Kreatur in einem 3 m x 15 m großen Bereich legt einen Reflexwurf gegen SG 12 ab. Bei Misserfolg erleidet die jeweilige Kreatur 2W6 Feuerschaden. Bei Erfolg erleidet sie den halben Schaden (abgerundet).

Häufige Verwendung Flammenstoßfallen werden meist in den Spalten natürlicher Geländemerkmale verborgen. Manchmal werden sie auch in die Böden oder Wände von Gebäuden eingebaut.

FLECHETFALLE HG 1 (400 EP)

Wahrnehmung SG 21; **Entschärfen** Technik SG 16

Auslöser Nähe; Rücksetzer Manuell

Effekt Eine kleine Wolke aus spitzen Stahlprojektilen wird aus verborgenen Vertiefungen abgefeuert. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 6 m von der Falle beginnt, wird zum Ziel, ebenso wie jede Kreatur innerhalb von 3 m um die auslösende Kreatur. Führe jeweils einen separaten Fernkampfangriff (Heldenhandbuch, S. 79) mit einem Gesamtangriffsbonus von +11 gegen jedes Ziel aus. Erreicht das Ergebnis eines Angriffswurfs die Rüstungsklasse eines Ziels oder überschreitet diese, erleidet das Ziel 2W6 Kinetischen Schaden.

Häufige Verwendung Flechetfallen kommen häufig in antiken Bauwerken vor. Oft werden sie als niedrigtechnologisches Mittel verwendet, um Orte zu schützen, in denen Eindringlinge unerwünscht sind, wie z. B. Schatzräume.

LASERFALLE HG 1 (400 EP)

Wahrnehmung SG 21; **Entschärfen** Technik SG 16

Auslöser Nähe; Rücksetzer Manuell

Effekt Diese Falle nimmt oft die Gestalt einer modifizierten Laserpistole an, die so modifiziert wurde, dass sie feuert, sobald Sensoren Bewegungen in der Nähe wahrnehmen. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m von der Falle beginnt, wird zum Ziel. Führe einen Fernkampfangriff (Heldenhandbuch, S. 79) mit einem Gesamtangriffsbonus von +11 aus. Erreicht das Ergebnis des Angriffswurfs die Rüstungsklasse eines Ziels oder überschreitet diese, erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.

Häufige Verwendung Laserfallen sind ein bevorzugtes Mittel von Banditen und anderen, die ihre Verstecke, Räume mit Wertgegenständen oder sonstige Dinge zu schützen suchen, von denen nase-weise Fremde ferngehalten werden sollen.

INSTABILER-REAKTOR-FALLE HG 2 (600 EP)

Wahrnehmung SG 23; **Entschärfen** Technik SG 18

Auslöser Nähe; Rücksetzer Automatisch

Effekt Dieses große Stück Maschinerie hat ihre Hauptabschirmung verloren, wodurch sie immer wieder nahen Kreaturen einen Schlag versetzt. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 m von der Falle beginnt, legt einen Reflexwurf gegen SG 13 ab. Bei Misserfolg erleidet die jeweilige Kreatur 4W6 Elektrizitätsschaden. Bei Erfolg erleidet sie den halben Schaden (abgerundet).

Häufige Verwendung Instabiler-Reaktor-Fallen sind oft die Folge von versagenden oder schlecht gewarteten Kernspaltungs- oder Fusionsanlagen. Häufig findet man sie in unterirdischen bunkern oder anderen verborgenen Örtlichkeiten.

ANGSTFALLE HG 2 (600 EP)

Wahrnehmung SG 23; **Entschärfen** Mystik SG 18

Auslöser Berührung; Rücksetzer Automatisch

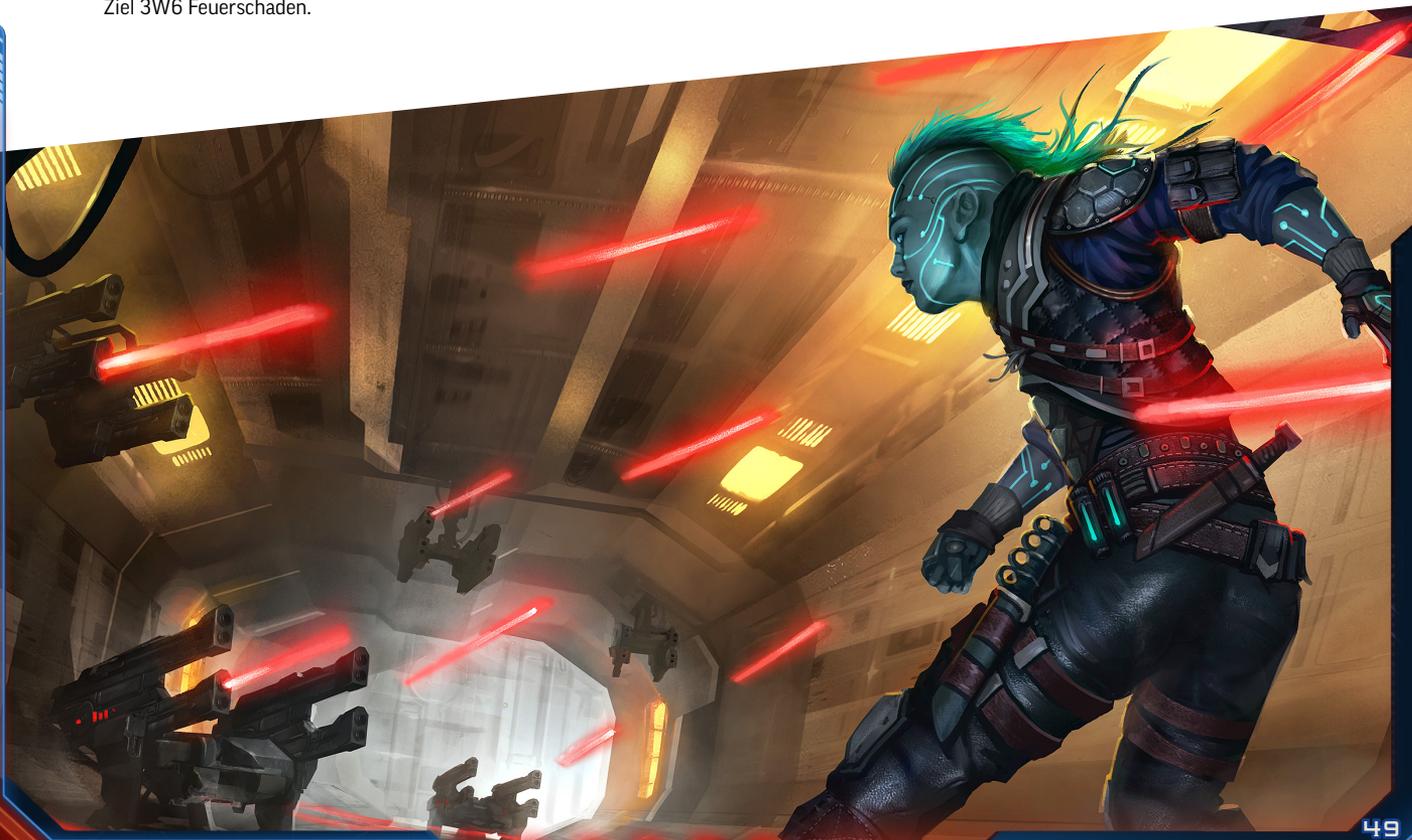
Effekt Diese Falle beschützt einen Gegenstand mittels Magie, die jeden mit Schrecken schlägt, der dessen Ruhe stört. Eine Kreatur, welche den mit dieser Falle versehenen Gegenstand berührt, legt einen Willenswurf gegen SG 13 ab. Bei Misserfolg lässt sie den Gegenstand fallen und erleidet für 2 Runden den Zustand Verängstigt (S. 94). Sobald eine Kreatur diesen Rettungswurf abgelegt hat (egal ob erfolgreich oder nicht), wird sie für 24 Stunden nicht vom Effekt dieser Falle betroffen.

Häufige Verwendung Angstfallen werden von Kultanhängern und Aspiranten (die oft, wenn auch nicht immer, böse sind) verwendet, die Feinde mittels Furcht zu vertreiben versuchen.

ELEKTROSCHOCKKONSOLENFALLE HG 3 (800 EP)

Wahrnehmung SG 24; **Entschärfen** Technik SG 19

Auslöser Berührung; Rücksetzer Keiner



Effekt Wenn eine Kreatur diese Konsole (einen Computer oder eine elektronische Türkontrolltafel) berührt, schlägt diese wild Funken. Die Kreatur legt einen Reflexwurf gegen SG 14 ab. Bei Misserfolg erleidet sie 6W6 Elektrizitätsschaden.

Häufige Verwendung Außer in heruntergekommenen oder aufgegebenen Einrichtungen sind Elektroschockkonsolenfallen schnelle Lösungen, die technisch versierte Individuen einsetzen, um Eindringlinge von privaten Bereichen oder sensiblen Informationen fernzuhalten.

VERTREIBUNGSGEISTFALLE HG 3 (800 EP)

Wahrnehmung SG 24; **Entschärfen** Mystik SG 19

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch



Effekt Dieser Gegenstand projiziert die wilden Emotionen eines Geistes, der in seinem Innern gefangen ist. Berührt eine Kreatur den mit der Falle versehenen Gegenstand, legen alle Kreaturen in einem Kegel von 9 m (*Heldenhandbuch*, S. 83) einen Reflexwurf gegen SG 14. Eine Kreatur, welcher ihr Wurf misslingt, erleidet 4W6 Kinetischen Schaden und wird 1,50 m zurückgestoßen. Eine Kreatur, welche ihren Wurf besteht, erleidet halben Schaden (abgerundet) und wird nicht zurückgestoßen.

Häufige Verwendung Vertreibungsgeistfallen finden sich fast immer in den Unterschlupfen böser Kultisten oder sind Schutzmaßnahmen uralter Schätze.

SÄUREFALLE HG 4 (1.200 EP)

Wahrnehmung SG 26; **Entschärfen** Technik SG 21

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Eine Klappe in der Decke öffnet sich und überschüttet Kreaturen darunter in einem 3 m x 6 m großen Bereich mit einer Flut aus ätzender Säure. Jede Kreatur in diesem Wirkungsbereich legt einen Reflexwurf gegen SG 15 ab. Misslingt dieser Wurf einer Kreatur, erleidet sie 4W8 Säureschaden. Gelingt einer Kreatur ihr Wurf, erleidet sie halben Schaden (abgerundet).

Häufige Verwendung Säurefallen kommen häufig in künstlichen Bauwerken vor, vor allem solchen mit niedrigen Decken.

HYPNOTISCHER-TALISMAN-FALLE HG 4 (1.200 EP)

Wahrnehmung SG 26; **Entschärfen** Mystik SG 21

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 9 m um diesen leuchtenden Talisman beginnt, legt sie einen Willenswurf gegen SG 16 ab. Misslingt ihr dieser Wurf, erstarrt sie an Ort und Stelle und kann während ihres nächsten Zuges weder Bewegungen noch Aktionen ausführen.

Häufige Verwendung Hypnotischer-Talisman-Fallen werden oft als Ablenkung verwendet, um es mystisch Begabten – und oftmals friedfertigen – Individuen die Flucht zu ermöglichen, solange das Ziel an Ort und Stelle erstarrt ist.

VERFLUCHTER-GÖTZE-FALLE HG 5 (1.600 EP)

Wahrnehmung SG 27; **Entschärfen** Mystik SG 22

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Diese Statue wird von mächtiger mentaler Magie geschützt. Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 3 m um diese Falle beginnt, legt sie einen Willenswurf gegen SG 15 ab. Misslingt ihr dieser Wurf, erleidet sie 4W12 Schaden. Gelingt ihr der Wurf, erleidet sie halben Schaden (abgerundet).

Häufige Verwendung Verfluchter-Götze-Fallen sehen normalerweise täuschend wie Schätze aus, um Eindringlinge ins Verderben zu locken.

MÜLLPRESSENFALLE HG 5 (1.600 EP)

Wahrnehmung SG 27; **Entschärfen** Technik SG 22

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Es öffnen sich vier Falltüren von 1,50 m Seitenlänge und lassen bis zu vier Ziele in eine 9 m x 9 m große Müllpresse mit nur einem einzigen verschlossenen Ausgang. Jede Kreatur kann einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um den Sturz durch eine der Türen zu vermeiden. Sobald eine oder mehrere Kreaturen in der Müllpresse landen, beginnen sich zwei entgegengesetzte Wände zusammenzuschieben, die jeder Kreatur darin 4W12 Kinetischen Schaden zufügen. Danach öffnet sich der verschlossene Ausgang.

Häufige Verwendung Müllpressenfallen kommen häufig in Wartungsbereichen vor und sind in den meisten Fällen eher industrielle Ausrüstung als absichtliche Fallen.

COMPUTER

Computer steuern die meisten modernen Werkzeuge und Annehmlichkeiten in der Galaxis, von einfachen Türschlössern bis hin zu fortschrittlichen künstlichen Kontrollintelligenzen, die den gesamten eingehenden und ausgehenden Verkehr an belebten Raumhäfen koordinieren. Nahezu alles kann sich in einem Zentralcomputer verbergen, von den Plänen für ein neues technologisches Wunder bis zu den finstersten Unternehmensgeheimnissen, die man sich nur vorstellen kann. Die meisten Computer bestehen jedoch aus einfachen Informations- und Steuerungssystemen. Der Zugriff auf Computer, um auf ihre Dateien und Steuermodule zuzugreifen, ist im Spiel ein alltäglicher Vorgang – und manchmal sogar erforderlich.

COMPUTER ALS HINDERNISSE

Auch wenn es viele ungesicherte öffentliche Computer gibt, wie etwa Informationskioske, verfügt die überwiegende Mehrheit der Computer über ein Sicherheitssystem. Diese reichen von einem einfachen Passwort bis zu einem Überprüfungsprozess für mehrere Faktoren, und sowohl Privatpersonen als auch große Unternehmen können sie verwenden. Wenn du ein Abenteuer erstellst, könntest du es mitunter erforderlich machen, dass ein SC auf einen Computer zugreift, um weiterzukommen, etwa um ein Hangarschott zu öffnen oder ein Laserschutzgitter abzuschalten. Hierfür muss der SC die Fertigkeit Technik einsetzen.

Die Fertigkeit Technik einsetzen

Wenn Spielercharaktere auf einen gesicherten Computer stoßen, auf den sie zugreifen möchten, können sie die Fertigkeit Technik einsetzen, um dies zu versuchen. Die Standard-SG für Computer mit minimalen, Standard- und fortgeschrittenen Sicherheitssystemen beträgt jeweils 10, 15 bzw. 20. Du kannst diese SG-Angaben als Orientierungshilfen für die folgenden Beispieltätigkeiten verwenden, kannst den SG für besonders einfache oder einfache Tätigkeiten aber auch um 5 anheben oder senken.

Informationen sammeln (SG 10): Erhalt relativ alltäglicher Daten.

Ein einfaches System steuern (SG 15): Öffnen einer Tür per Fernsteuerung, Kontrollieren von Sicherheitskameras oder eine andere einfache Tätigkeit ausführen.

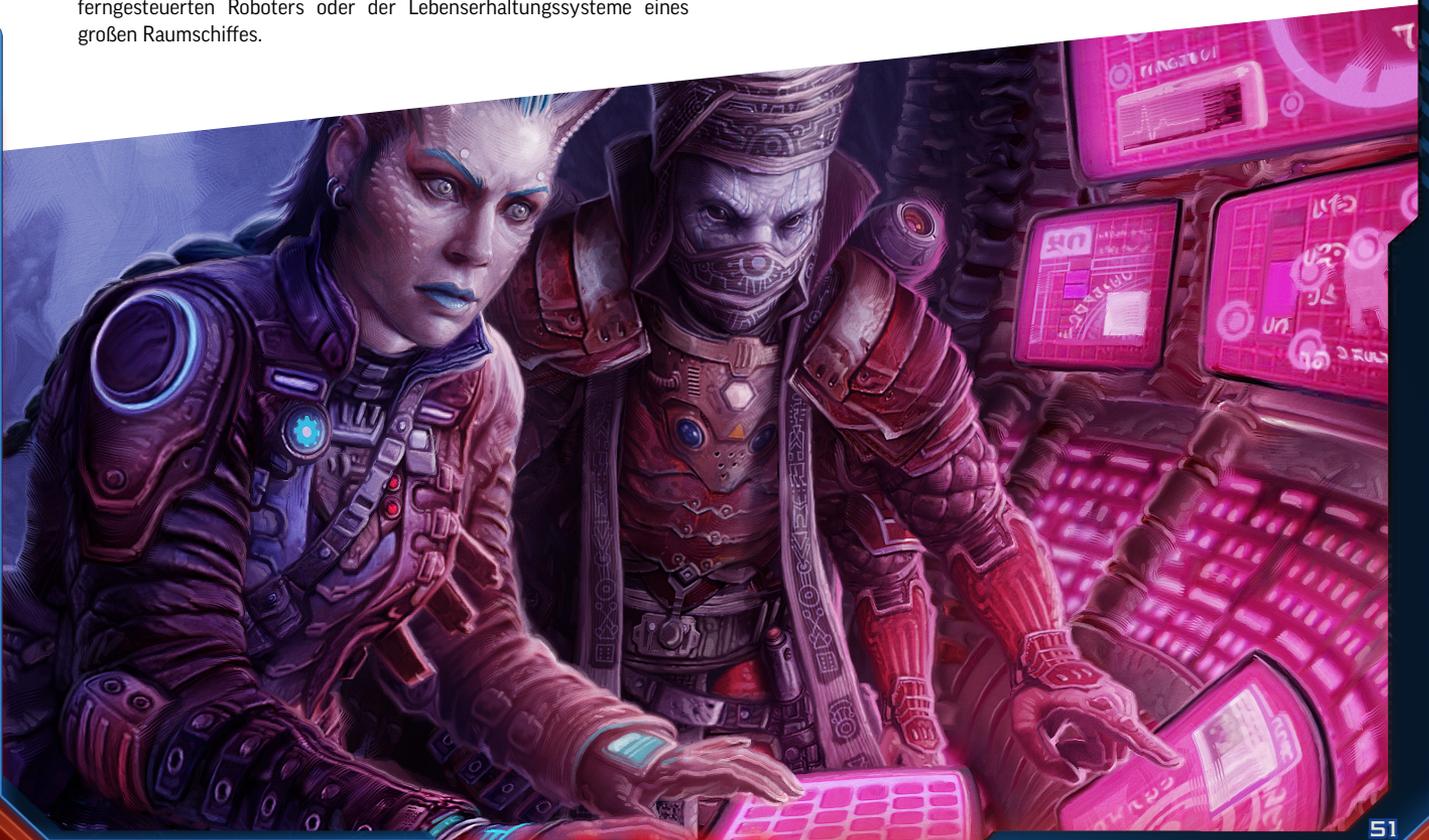
Ein fortgeschrittenes System steuern (SG 20+): Bedienung eines ferngesteuerten Roboters oder der Lebenserhaltungssysteme eines großen Raumschiffes.

Fehlschläge

Wenn einem SC drei Fertigkeitwürfe für Technik zum Bedienen eines Computers misslingen, sperrt der Computer alle weiteren Versuche. Du kannst aber auch noch zusätzliche Konsequenzen für einen solchen Fehlschlag hinzufügen. Der Computer könnte seine Daten möglicherweise schon nach einem einzigen erfolglosen Versuch löschen oder partitioniert die Informationen automatisch in schwer erreichbare Module, wodurch der SG-Wert weiterer Würfe um 2 erhöht wird. Wenn du Konsequenzen möchtest, die noch gefährlicher als unbequem sind, könntest du entscheiden, dass ein misslungener Wurf einen Alarm auslöst (einen stillen oder auch anderer Art), der bestimmte Personen oder eine ganze Station alarmiert – oder du könntest ihn eine tödliche Falle auslösen lassen (siehe unten)!

Computer als Fallen

Besonders gut verteidigte Computer können über eingebaute offensive Gegenmaßnahmen verfügen. Du könntest die auf S. 48-50 aufgelisteten Fallen verwenden, um diese darzustellen. Statt den angegebenen Auslöser der Falle zu verwenden, löse die Falle aus, wenn einem SC ein Fertigkeitwurf für Technik zum Bedienen des Computers misslingt. Die Elektroschockkonsolenfalle (S. 49) ist hier die vielleicht naheliegendste Wahl. Du kannst aber auch jede andere Falle abändern, um sie für deine Zwecke anzupassen. Möglicherweise öffnet sich eine Falltür unter einem nicht autorisierten Benutzer (welche die Fallgrubenfalle verwendet), oder es öffnet sich eine eingebaute Feuerluke, die einen Hacker aus nächster Nähe (mit der Laserfalle) unter Feuer nimmt.





DIE ABSALOM-STATION

Die Absalom-Station ist eine riesige Weltraumplattform in einer Umlaufbahn um die Sonne, die Heimat von Millionen von Menschen und bekannt als der metaphorische Mittelpunkt des dicht besiedelten Sonnensystems, das als die Paktwelten bekannt ist (siehe S. 54, um mehr über die Paktwelten zu erfahren). Es ist ein guter Ort, um eine Starfinder-Kampagne zu starten, oder du kannst sie als Beispiel für einen „Heimatbereich“ für deine SC verwenden, von wo aus sie ihre Abenteuer beginnen.

Die Absalom-Station ist sowohl die primäre Heimat der Menschheit als auch der mächtigste und wohlhabendste Hafen der Paktwelten und ist damit das unumstrittene Zentrum der interstellaren Kultur, des Handels und der Regierungsführung. Niemand weiß, wer die Raumstation ursprünglich erbaut hat oder warum, aber sie schwebt in genau jener Umlaufbahn, die einst vom dritten Planeten der Sonne eingenommen wurde, einer erdähnlichen Welt namens Golarion, die während der mysteriösen Zeit, die als das Intervall bekannt ist, verschwand (siehe S. 61, um mehr über das Intervall zu erfahren).

Die Absalom-Station besitzt von oben betrachtet ungefähr die Form eines asymmetrischen, sechszackigen Sterns mit einem Durchmesser von fünf Kilometern und bildet eine flache Ebene, in deren Mitte das Auge liegt, die riesige zentrale Kuppel, umgeben von einer Ansammlung von Wolkenkratzern schockierend grünen Parks. Weitere Türme und Bezirke, die zusammen als „der Ring“ bezeichnet werden, füllen teilweise die Lücken zwischen den radialen Armen der Station, und eine einzige sich verjüngende Säule namens „der Stachel“ fällt von der zentralen Scheibe der Station herab. Die künstliche Schwerkraft sorgt in den meisten

Armen und aufragenden Türmen der Station für ein gleichbleibendes „Unten“, und die Mehrheit der Innenräume der Station scheint dem menschlichen Komfort zu entsprechen.

Die Absalom-Station beherbergt eine Vielzahl von Einwohnern und Besuchern von vielen verschiedenen Planeten. Private Sicherheitsdienstleister führen Schattenkriege mit Straßenbanden und militanten Kulturen, außergalaktische Botschafter verhandeln weltbewegende Handelsabkommen, Unternehmensagenten unternehmen Industriespionage gegen ihre Konkurrenten und Weltraumforscher unternehmen alles, um die Ansprüche der Rivalen auf neu entdeckte Welten zu übertrumpfen. Dieses endlose Treiben kennzeichnet Absalom-Station als einen Ort der unbegrenzten Möglichkeiten – eine Chance für alle Arten von Lebewesen, einen Neuanfang zu wagen.

FAKTEN ÜBER DIE ABSALOM-STATION

Du kannst die folgenden interessanten Informationen über die Absalom-Station verwenden, um der Station Leben einzuhauchen, während die Spielercharaktere sie auf der Suche nach Ausrüstung oder neuen Abenteuer Gelegenheiten besuchen.

Bevölkerung

Auf der Absalom-Station leben über 2 Millionen Individuen. Die meisten von ihnen sind Menschen, doch die Absalom-Station ist ein wahres Kaleidoskop. Alle bekannten Spezies, von den bekanntesten bis zu den fremdartigsten, sind auf ihren Korridoren und Straßen willkommen.

Führung

Die Absalom-Station wird von einem gewählten Hauptgeschäftsführer (oder „HaGe“) regiert. Kumara Melacruz ist die derzeitige HaGe der Station. Sie ist bekannt für ihr entschlossenes Vorgehen gegen Wirtschaftskriminalität und ihre progressive Haltung gegenüber der nichtmenschlichen Einwanderung in die Station.

Die Arme

Die vorspringenden radialen Arme der Absalom-Station beherbergen Dutzende verschiedener Docks und Hafengebäude. Die Korridore, die tiefer in die Station hineinreichen, bieten alles, was ein Raumfahrer auf der Durchreise nur braucht, von Unterhaltung und Unterkünften bis hin zu betriebsamen Märkten und Geschäften. Die Bezirke in den Armen sind Nebelstadt, Klein-Akiton, der Pfuhl und das Vesken-Eck.

Das Auge

Die riesenhafte, transparente zentrale Kuppel der Absalom-Station, die von den üppigen Bäumen und Feldern des Jatembe-Parks erfüllt ist, ist gleichzeitig ein Bürgerzentrum und der exklusivste Sektor der Station, in dem sich Regierungsgebäude neben den teuersten Residenzen und Unternehmensbüros der Station befinden. Bemerkenswerte Orte im Auge sind das Arkanamirium, an dem die besten Technomagier des Systems ausgebildet werden, die Bastion, die Festung der Wächter (S. 62); und das Plenara, das Kapitgebäude der Paktwelten und Sitz des Paktweltenrates, der repräsentativen und gesetzgebenden Körperschaft der Paktwelten.

Der Ring

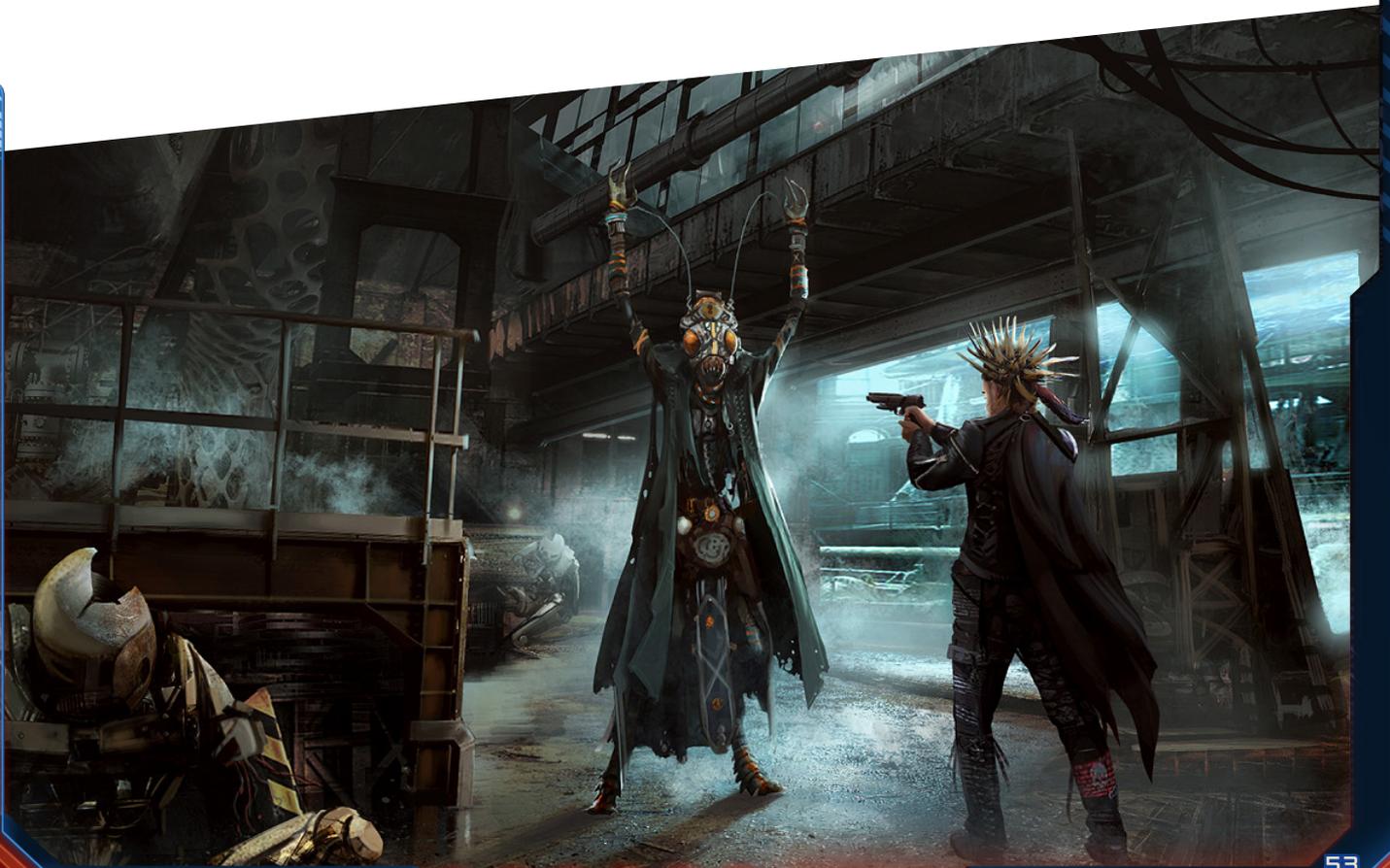
Der Ring besteht aus Korridoren und Türmen zwischen den hervorstechenden Docks der Arme und dem kosmopolitischen Auge. Der Ring ist der bürgerlichste Abschnitt der Absalom-Station. Hier befinden sich auch Standorte für Unternehmen und andere Organisationen, die nicht auf den Verkehr der Arme oder das Prestige des Auges angewiesen sind, darunter der exklusive Blaustiegturm und der Wissensturm, Sitz der Gesellschaft der Sternenkundschafter (S. 62).

Der Stachel

Die ärmsten Bevölkerungsschichten der Absalom-Station leben in Hunderten von Ebenen in Slums, die sich unterhalb der Radialebene der Absalom-Station erstrecken. Sie hausen zwischen den riesigen Maschinen und der Schwerindustrie, welche der Lebenserhaltung und Energieproduktion der Station dienen. Monster aller Art jagen in den Tiefen des Stachels, von einfachen Verbrechern bis hin zu bizarren, fremdartigen Kreaturen. Das wichtigste Merkmal des Stachels ist der Sternensteinreaktor, der ein seltsames Artefakt namens der Sternenstein beherbergt. Aus unbekanntem Grund versorgt der Sternenstein die Station nicht nur mit Energie, sondern fungiert ebenso als enorm mächtiger Driftsignaltransponder (siehe S. 59), mit dessen Hilfe Raumschiffe ungeachtet der Entfernung schnell zur Absalom-Station springen können. Aus diesem Grund ist die Station eine natürliche Zwischenstation für Reisende, die von außerhalb des Sonnensystems zurückkehren.

Die Armada

Ein riesiger und sich ständig verändernder Schwarm von Raumschiffen umgibt die Absalom-Station, aber die sogenannte Armada ist keine militärische Streitmacht. Stattdessen besteht sie aus unabhängigen Raumschiffen, deren Besitzer die Vorteile des Wohnens in der Nähe der Absalom-Station suchen, während sie zugleich von allen Grundsätzen der Abgaben und von den Grundsteuern unbehelligt bleiben.





DIE GALAXIS

Die *Starfinder-Einsteigerbox* umfasst nicht nur eine Welt, sondern Millionen über Millionen von Planeten in der Galaxis. Einige davon sind die Heimat etablierter Zivilisationen, viele andere sind jedoch völlig unerforscht und warten lediglich darauf, erkundet zu werden.

DIE PAKTWELTEN

Das Herz dieses Spiels sind die Paktwelten, eine vereinte Koalition von Welten, die sich eine Sonne teilen und zum gegenseitigen Schutz vor größeren Bedrohungen zusammengeschlossen sind. Die jüngste Geschichte der Paktwelten beginnt vor etwa drei Jahrhunderten mit dem Ende des Intervalls (S. 61), einer magischen, das Multiversum überspannenden Zeit der Amnesie, für welche alle bekannten Aufzeichnungen verloren gingen oder nicht vertrauenswürdig sind. Bald darauf kamen die Bewohner des Sonnensystems, aus dem die Paktwelten werden sollten, mit ihrem kriegerischen Nachbarn, dem mächtigen Veskarium in Kontakt, der Heimat des Vesken. Nach einem verheerenden Konflikt mit den Veskariumstruppen erkannten die Führer der unabhängigen Welten des Systems die ernste Gefahr, die ihnen drohte und versammelten sich auf der Absalom-Station, um ein systemweites Bündnis zu bilden. Mit der Ratifizierung dieses Abkommens, dem sogenannten Absalom-Pakt, wurden offiziell die Paktwelten gegründet.

Zweihundertfünfzig Jahre später waren die Paktwelten und das Veskarium gezwungen, ihre Differenzen beizulegen, um sich der weltfressenden Wesenheit zu stellen, die als der Schwarm bezeichnet wurde und die beiden Zivilisationen gleichzeitig angriff. Die beiden Systeme unterzeichneten eine formelle Allianz, welche

die Feindseligkeiten beendete und den Handel zwischen ihnen öffnete. Zusammen schlugen sie den Schwarm zurück, obwohl seine Bedrohung weiterhin am Horizont lauert. Heute sind die Vesken in den Paktwelten ein häufiger Anblick und oft sogar Bürger, obwohl die Beziehungen zwischen den beiden Regierungen – und oft auch den Spezies selbst – immer noch etwas angespannt sind.

Der Pakt ist keine einzige systemweite Regierung, sondern eine Vereinigung unabhängiger Welten, die sich vertraglich dazu verpflichtet haben, zusammenzuarbeiten und die Souveränität der jeweils anderen Parteien anzuerkennen. Die Mitgliedsregierungen der Paktwelten sind autonom und frei, sich selbst zu regieren, wie sie es innerhalb ihrer eigenen Grenzen für richtig erachten, vorausgesetzt, sie halten sich an einige übergeordnete Regeln, z. B. Regeln für die interplanetare Strafverfolgung, Handel und gegenseitige Verteidigung.

Neben der Absalom-Station werden auf der nächsten Seite die wichtigsten Paktwelten kurz beschrieben. Diese repräsentieren zwar keine anderen Paktterritorien wie Monde oder extrasolare Kolonien, umfassen jedoch die wichtigsten Himmelskörper des Paktwelten-Systems. Eine Karte des Paktwelten-Systems findet sich auf S. 56-57. Weitere Informationen zum Veskarium findest du auf S. 58.

Die Sonne

Die Sonne der Paktwelten ist ein unglaublich unwirtlicher Ort, aber eine Ansammlung wundersamer Blasenstädte, die durch magische Bande miteinander verbunden sind und unversehrt in der Sonne schweben – der Brennende Archipel – bietet zahlreichen Spezies eine sichere Umgebung.

Aballon

Aballon, der Planet, welcher der Sonne am nächsten liegt, ist eine trostlose Welt aus staubigen Kratern, grauen Wüsten und scharfkantigen Gebirgen. Fast ohne eine Atmosphäre ist der Planet auf der Sonnenseite unerträglich heiß und auf seiner Schattenseite mit Eis überzogen, was kaum biologisches Leben ermöglicht. Er wird von einem Volk intelligenter Roboter bewohnt, die Anaciten genannt werden.

Castrovel

Castrovel ist eine heiße, feuchte Welt mit einer reichhaltigen Atmosphäre, die kontinentale Dschungel mit Leben füllt. Auf dieser Welt gibt es umherziehende fleischfressende Pflanzen, saurische Raubtiere und verheerende Schimmelstürme, sowie intelligente Spezies wie Laschuntas und die als Formianer bekannten insektenartigen Kreaturen.

Akiton

Akiton ist eine sterbende Welt. Ihr Kern hat sich abgekühlt, ihre Atmosphäre wurde dünner, ihr flüssiges Wasser gefror und ein Großteil ihres Ackerbodens wurde einfach fortgeblasen. Leider spiegelt dieser geologische Verfall die sterbende Wirtschaft des sogenannten Roten Planeten wider. Akiton hat keine zentralisierte Regierung und seine staubigen roten Ebenen sind Schauplatz endloser Scharmützel und Stellvertreterkriege zwischen verschiedenen Fraktionen. Unter den Bewohnern Akitons sind einheimische Ethnien von Menschen mit purpurner Haut, Ysoki und die telepathischen Kontemplativen.

Verces

Verces wendet im Zuge seiner gebundenen Rotation der Sonne immer dieselbe Seite zu. Den Tag-Nacht-Zyklus der meisten anderen Paktwelten gibt es hier nicht. Stattdessen wird die als Hellstrahl bekannte Seite ständig von einer niemals untergehenden Sonne versengt, während Finsterseite in einer ewigen gefrorenen Nacht gefangen ist. Zwischen diesen beiden Extremen verläuft der Ring der Nationen, eine gemäßigte Zone entlang des Zwilicht-Terminators, der mit riesigen Megastädten, lebhaften Weltraumhäfen und schwindelerregenden, vertikalen Park-Farmen gefüllt ist, die allesamt von den Verthani, der einheimischen, empfindsamen Spezies von Verces, erbaut wurden.

Idari

Die *Idari*, die von vierarmigen Fremden, den sogenannten Kasathas, bewohnt wird, ist tatsächlich kein Planet, sondern ein fast unmöglich großes Generationenschiff, das die Kasathas über Jahrhunderte von ihrem fernen Heimatplaneten zu den Paktwelten trug. Trotzdem wird die *Idari* als eigene Paktwelt betrachtet, welche glänzende Städte, hügelige Parks und gläserne hydroponische Farmtürme beherbergt.

Die Diaspora

Die Diaspora ist ein geographisch vielfältiges Gebiet, das von Millionen Asteroiden geprägt ist, deren Größe stark variiert. Diese Planetoiden sind über einen so weitläufigen Bereich des Alls verstreut, dass Kollisionen zwischen ihnen jedoch selten sind. Bergleute, Schmuggler und Weltraumpiraten bewohnen diese treibenden Fels- und Eisbrocken ebenso wie die einheimischen Bewohner der Diaspora, die Sarkesianer.

Eox

Einst üppig und grün, ist Eox nunmehr eine tote Welt. Seine dominanten intelligenten Spezies mussten sich in untote Kreaturen verwandeln, um die selbstverschuldete Katastrophe zu überleben, die ihren Planeten beinahe zerstört hätte. Heute ist Eox für die meisten Lebewesen lebensfeindlich, seine Atmosphäre giftig und dünn. Obgleich Eox einer der ersten Planeten war, die den Absalom-Pakt unterzeichneten, empfinden viele andere Spezies Eox' untote Bewohner als verstörend und erschreckend.

Triaxus

Die exzentrische, mysteriös langsame Umlaufbahn von Triaxus dauert über 300 Jahre und schlägt diesen Planeten mit jahrhundertelangen Wintern und tropischen Sommern, welche die Existenz allen Lebens darauf definieren. Zu den prominentesten Bewohnern von Triaxus zählen mächtige Drachen, kleinere und humanoide Drachenartige und humanoide Ryphorier.

Liavara

Liavara ist einer von zwei Gasriesen im Paktwelten-System und bekannt für seinen pfirsichfarbenen Himmel, seine ausgedehnten Staubringe und die unzähligen Hirtenmonde. Liavara hat keine volle Mitgliedschaft innerhalb der Paktwelten und wird vom benachbarten Planeten Bretheda als Wildnisreservat verwaltet, aber mehrere seiner Monde beherbergen blühende Gesellschaften und Kulturen mit florierendem Handel und Industrie.

Bretheda

Bretheda ist der größte Planet im System der Paktwelten. Er ist ein gewaltiger, sturmumtosteter Gasriese mit vielen Monden, von denen einige selbst größer sind als manch andere Paktwelt. In Bretheda brodeln und rauschen die Himmelsmeere ständig in blauen und violetten Streifen aus ewigen Stürmen, die die Welt umkreisen und den luftsackartigen Barathus als Heimat dienen, deren Technologie völlig biologisch ist. Wie jene des benachbarten Liavara sind viele Monde von Bretheda zivilisiert und von anderen Spezies bewohnt.

Apostae

Apostae ist ein felsiger Planetoid, der viel kleiner ist als die meisten anderen Planeten im System der Paktwelten, mit einer Umlaufbahn, die stark von der Ekliptik abweicht, fast senkrecht zum Orbit der Absalom-Station. Viele sind der Meinung, dass es sich bei Apostae um eine künstliche Welt handelt, die aus dem Abgrund des fernen Alls in dieses Sonnensystem gelangte. Das weitgehend hohle Zentrum Apostaes ist mit Tausenden von Tunneln, Höhlen und Kammern durchzogen. Obwohl sie nicht in Apostae beheimatet sind, haben die violetthäutigen, Dämonen verehrenden Elfen, die Dunkelelfen genannt werden, den Planeten als ihr Eigen beansprucht.

Aucturn

Die unheilvolle Welt Aucturn, der von der Sonne am weitesten entfernte Planet, bleibt selbst nach Jahrhunderten des interplanetaren Reisens größtenteils ein Rätsel. Aucturn ist eine seltsame und kränkliche Welt, umgeben von dicken Giftwolken, welche mit ihrer Existenz die Realität selbst verzerrt. Viele in den Paktwelten glauben, dass Aucturn gar kein Planet sei, sondern ein lebendes Ding – ein immenser Embryo oder ein Ei, das eines Tages zu einem quasi-göttlichen Wesen von ungeahnter kosmischer Macht heranreifen wird: einem Großen Alten.

DIE PAKTWELTEN

APC

DIE DIASPORA

ABSALOM STATION

IDARI

ABALLON

AKITON

CASTROVEL

VERCES

OSTAE

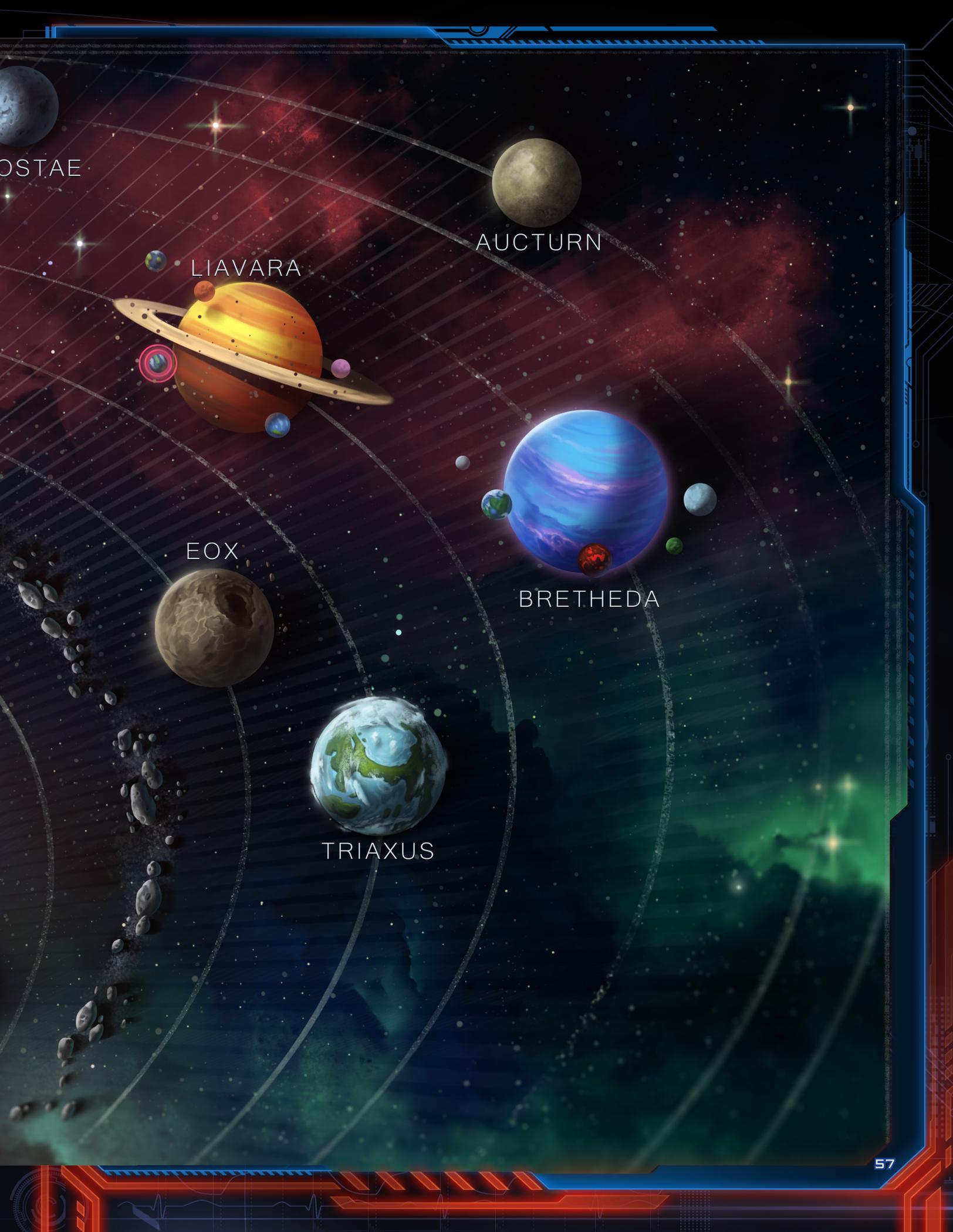
AUCTURN

LIAVARA

EOX

BRETHEDA

TRIAXUS



JENSEITS DER PAKTWELTEN

Das System der Paktwelten mag riesig und ausgedehnt erscheinen, es ist jedoch nur ein kleiner Faden im großen Gewebe der Galaxis. Jenseits der Heliopause der Sonne, um weit entfernte Sterne und Gossamer-Nebel herum, von der geheimnisvollen Singularität im Zentrum der Galaxis bis zu den weit entfernten Fingern ihrer Spiralarme, schweben unzählige andere Welten und Kulturen, die es zu entdecken gilt. Der Raum jenseits der Paktwelten ist oft gefährlich, unerforscht oder beides – und die Möglichkeiten für Abenteuer sind unbegrenzt!

Die Paktwelten bieten viele Möglichkeiten für Abenteuer, aber die restliche Galaxis jenseits davon ist ebenfalls voller Zivilisationen und unzähliger Geheimnisse. Außerhalb eines Sonnensystems kann die Galaxis in zwei Regionen unterteilt werden: das Nahe Weltall und die Weite. Während Welten im Nahen Weltall tendenziell näher am galaktischen Zentrum (und zufälligerweise auch näher an den Paktwelten) liegen und sich die Systeme der Weite tendenziell weiter entfernt befinden, liegt der wahre Unterschied zwischen den Regionen darin, wie leicht sie mittels Driftreisen erreichbar sind (weitere Informationen zur Raumfahrt findest du auf S. 59).



DAS NAHE WELTALL

Das Nahe Weltall umfasst das Paktwelten-System und die meisten Welten, die von seinen Forschern kolonialisiert und kontaktiert wurden, aber es gibt immer noch Tausende von Welten im Nahen Weltall, die es noch zu erforschen und entdecken gilt. Zu den bekanntesten Welten des Nahen Weltalls gehört unter anderem das Veskarium, das Reich der reptilischen Spezies der Vesken.

Das Veskarium

Das „Veskarium“ bezeichnet das Sonnensystem mit acht Planeten, das den Paktwelten am nächsten liegt und von den militanten Vesken beherrscht wird. Die Vesken entwickelten sich zuerst auf einer einzigen Welt in der Nähe der Sonne, breiteten sich jedoch schnell auf die anderen Planeten aus und unterwarfen die anderen Spezies, denen sie begegneten. Das Ergebnis ist das Veskarium, ein riesiges Sternenreich mit einem breiten Spektrum von Untertanen. Heute haben diese anderen Welten offiziell keine Namen mehr, nur noch Zahlen, die mit ihrer Entfernung von der Sonne korrelieren (wie etwa Vesk-6). Die Ausnahme von dieser Regel ist Vesk I, die Stammheimat der Vesken, der nach wie vor Sitz der Regierung und der gehobenen Kreise bleibt. Obgleich ihre Gesetze autokratisch sind, sehen die Vesken sowohl sich selbst als auch ihre Gesellschaft als zutiefst ehrenvoll an.

DIE WEITE

Die Millionen von Welten in der Weite sind weitgehend unerforscht und wesentlich schwieriger zu erreichen als jene im Nahen Weltall. Die am meisten gefürchtete Zivilisation in der Weite ist das Sternenreich der Azlanti, ein expansionistisches interstellares Imperium.

Das Azlanti-Sternenreich

Das Azlanti-Sternenreich ist eine Vereinigung verschiedener Spezies, Welten und Sternensysteme unter der Herrschaft von Menschen, die Golarion Jahrtausende vor dem Intervall (S. 61) verließen. Das Sternenreich versucht, alle bewohnten Welten unter seiner Hegemonie zu vereinen. Seine treibende Philosophie besagt, dass Menschen – insbesondere reinblütige Azlanti – die vollkommenste Spezies sind und dass es ihr Ziel ist, die Galaxis zu erobern und über alle niederen Spezies zu herrschen. Es wird angenommen, dass die Sternenflotte des Sternenreiches mit den Flotten der Paktwelten und des Veskariums konkurrieren kann und ihre Legionen der Aionengarde erobern rücksichtslos neue Gebiete und unterdrücken abweichende Meinungen. Das Azlanti-Sternenreich umfasst mittlerweile ein Dutzend Sternensysteme. Alle unterliegen sie den Gesetzen und der Herrschaft des Sternenreiches, und alle müssen dem Aionenthron Tribut zollen. Begegnungen zwischen den Paktwelten und dem Sternenreich gab es nur wenige, doch sie waren ausschließlich feindselig. Kein Schiff, das direkten Kontakt mit den Streitkräften des Sternenreiches meldete, überlebte die Begegnung und sowohl die Paktwelten als auch das Veskarium haben Abstand zu Systemen gehalten, von denen angenommen wird, dass sie sich innerhalb des Gebiets der Azlanti befinden.

RAUMFAHRT

In der *Starfinder-Einsteigerbox* können die Charaktere Mitglieder einer Raumschiffmannschaft sein oder sie können einfach mit anderen Raumschiffen von Ort zu Ort reisen, um dem Abenteuer nachzujagen. Raumschiffe dienen eher einem erzählerischen als einem mechanischen Zweck; Sie sollten nach Bedarf verwendet werden, um die Geschichten zu erzählen, die du erzählen möchtest. Normalerweise müssen die Charaktere jedoch keine Aktionen ausführen oder Fertigkeitswürfe ablegen, es sei denn, der SL macht dies zum Gegenstand der Geschichte (siehe Steuerung-Aktivität der Fertigkeit Technologie auf S. 51, um mehr über Fertigkeitswürfe und Raumschiffe zu erfahren).

Wie auch immer Raumschiffe in deinem Spiel zum Einsatz kommen, Weltraumreisen sind in allen Paktwelten und der gesamten Galaxis allgegenwärtig. Im Normalraum verwenden alle Raumschiffe Schubtriebwerke zur Fortbewegung – ob nun gänzlich technologisch oder mittels einer Mischung aus Magie und Maschine. Wie lange es dauert, um an sein Ziel zu gelangen, hängt davon ab, wie weit es entfernt liegt.

- Das Reisen von einem Ort auf einem Planeten zu einem anderen dauert 1W4 Stunden.
- Um von der Oberfläche eines Planeten in die Umlaufbahn zu gelangen oder aus der Umlaufbahn auf einem Planeten zu landen, dauert 2 Stunden.
- Das Erreichen eines Satelliten (z. B. eines Mondes) aus der Umlaufbahn dauert 1W8 Stunden.
- Das Reisen zwischen zwei Planeten im selben Sonnensystem dauert 1W6 + 2 Tage.

Das Reisen zwischen zwei Sternensystemen ist mit normalen Schubtriebwerken nicht möglich. Stattdessen musst du Driftreisen verwenden (siehe unten).

DER DRIFT

Interstellarrreisen durch die Galaxis wird durch den Drift ermöglicht, eine bis dahin unbekannt Dimension des Hyperraums, die der Galaxis vor knapp 300 Jahren durch den Maschinengott Triune (siehe S. 63) enthüllt hatte. Der Drift ist nur mittels Technologie erreichbar und ermöglicht einfaches Reisen zu weit entfernten Sternen.

Der Drift ist eine Leere aus verzerrten rosa und violetten Lichtmustern und wogenden Wolken aus geheimnisvoller Energie, die von manchen als der Quantenschaum bezeichnet wird, welcher der gesamten Schöpfung zugrunde liegt. Da die Entfernungen innerhalb des Drifts nicht denen des Normalraums entsprechen, kann ein Schiff an einer Stelle in den Drift übertreten, eine kurze Strecke zurücklegen und dann an einem weit entfernten Ort wieder in die Galaxis hervortreten und so den dazwischenliegenden Raum zu überbrücken. Auf diese Weise können Schiffe innerhalb von Tagen oder Wochen zwischen Sternensystemen reisen, die tausende Lichtjahre voneinander entfernt liegen.

Raumschiffe treten mit Driftantrieben in den Drift über und wieder zurück. Für Driftreisen ist die Entfernung zwischen den Welten weniger wichtig als die Dichte der sogenannten „Driftsignaltransponder“ beim Ziel des Raumschiffes. Diese geheimnisvollen Objekte, die manchmal spontan erzeugt und manchmal von Priestern des Triune platziert werden, helfen Schiffsnavigationssystemen dabei, sich im Drift zu orientieren. Im Nahen Weltall gibt es eine größere Konzentration von Driftsignaltranspondern, wodurch sich das Reisen zu Systemen im Nahen Weltall einfacher und schneller gestaltet. Driftsignaltransponder sind in der Weite seltener, und daher ist das Reisen dorthin schwieriger und zeitaufwändiger. Aus unbekanntenen Gründen fungiert der Sternenstein von Absalom-Station als extrem starker Driftsignalgeber, der die Anreise von überall in der Galaxis außerordentlich einfach macht.

Verwende die folgenden Zeiten für Reisen mittels Drift.

- Die Reise zwischen zwei Planeten im selben Sonnensystem dauert 1W6 Tage.
- Die Reise zu einem Sonnensystem in Nahen Weltall dauert 3W6 Tage.
- Die Reise zu einem Sonnensystem in der Weite dauert 5W6 Tage.
- Die Reise zur Absalom-Station dauert unabhängig von deinem Startort 1W6 Tage.

Über den galaktischen Rand hinaus in andere Galaxien zu reisen, ist mit der Drift-Technologie nicht möglich.



KOMMUNIKATIONEN UND INFOSPHÄREN

Die Galaxis von Starfinder ist voller weiter Entfernungen und zahllosen Welten und Gesellschaften, die sich auf unterschiedliche Weise mit Kommunikation und Informationszugang befassen. Die Planeten der Paktwelten verwenden jedoch die in diesem Abschnitt beschriebene Standard-Kommunikationsinfrastruktur und Infosphären.

KOMMUNIKATION

Die Kommunikation in den Paktwelten lässt sich in drei Kategorien unterteilen: planetar, systemweit und unbegrenzt.

Planetar

Die planetare Kommunikation umfasst das Kommunizieren mit Personen auf demselben Planeten oder einem Schiff, das diese Welt umkreist. Persönliche Kommunikationseinheiten (*Heldenhandbuch*, S. 67) sind gängige, preiswerte Geräte, die klein genug sind, um in eine Tasche zu passen, sind aber auch automatisch Bestandteil jeder Rüstung (*Heldenhandbuch*, S. 58). Persönliche Kommunikationseinheiten sind zwar stark genug, um an jeden beliebigen Punkt auf einem Planeten zu übertragen, sie können jedoch durch gezielte elektromagnetische Störungen funktionsuntüchtig oder durch bestimmte Materialien oder Methoden blockiert werden, wie vom SL festgelegt. Verschlüsselung macht es unmöglich, eine persönliche Kommunikationseinheit zur direkten Steuerung von Maschinen wie Drohnen und Raumschiffen zu verwenden. Während einige Personen ihre Kommunikationseinheiten verbinden, um als private, ständig aktive Funkkanäle zu fungieren, kontaktieren die meisten Personen einander mittels öffentlich registrierter Namen oder privater Identifikationscodes.

Systemweit

Aufgrund der großen Entfernungen ist die interplanetare Kommunikation mit erheblichen Zeitverzögerungen verbunden, die eher einer Korrespondenz gleichen als direkter Konversation. Die derzeit beste verfügbare Technologie verwendet Triunes Netzwerk der Driftsignaltransponder zur Übertragung der Kommunikation. Durch das Weiterleiten eines Signals mittels der Transponder verkürzt sich die Zeitverzögerung oft auf mysteriöse Weise gegenüber dem, was die Gesetze der Physik normalerweise zulassen. Diese Verzögerung ist allerdings zufallsbedingt, sodass alle Nachrichten in einem sonnen-systemgroßen Gebiet 1W6-1 Stunden benötigen, um ihren Bezugsort zu erreichen.

Im Gegensatz zu persönlichen Kommunikationseinheiten sind systemweite Kommunikationseinheiten nicht einfach zu transportieren und werden normalerweise in Fahrzeuge oder Raumschiffe integriert. Diejenigen, die keinen Zugriff auf ihre eigenen systemweiten Kommunikationseinheiten haben, können Nachrichten mit systemweiter Reichweite senden und empfangen, indem sie eine Einzelperson oder ein Unternehmen bezahlen. Systemweite Kommunikation kostet 5 Crediteinheiten pro Minute.

Unbegrenzt

Wie die systemweite Kommunikation beruht auch die interstellare Kommunikation auf Driftsignaltranspondern. Nachrichten, die auf diese Weise übertragen werden, besitzen grundsätzlich briefliche Form, da es Tage oder Wochen dauert, bis sie eintreffen – dies entspricht demnach genau der Zeit, die es erfordert, selbst mit einem Sternenschiff zum Empfänger zu springen (siehe Reisezeiten mittels Drift auf S. 59). Daher sind Kurierschiffe und Botschaftermissionen nach wie vor beliebte Mittel für Verhandlungen und zeitkritischen Informationsaustausch. Wie auch bei Driftreisen selbst, hat trotz der theoretisch unbegrenzten Reichweite für diese Art der Kommunikationsform noch nie jemand ein Antwortsignal von außerhalb der Galaxis erhalten.

Wie bei systemweiten Kommunikationseinheiten sind Kommunikatoren mit unbegrenzter Reichweite sehr sperrig und sind im Allgemeinen nur auf Raumschiffen oder in Stationen ähnlicher Größe anzutreffen. Wer keinen Zugriff auf die Kommunikationseinheit eines Raumschiffes hat, kann Nachrichten mit unbegrenzter Reichweite senden und empfangen, indem er eine Einzelperson oder ein Unternehmen bezahlt. Unbegrenzte Kommunikation kostet 10 Crediteinheiten pro Minute.

INFOSPHÄREN

Planeten unterscheiden sich hinsichtlich Telekommunikation und Integration stark voneinander, aber jede Paktwelt verfügt zumindest über eine rudimentäre Version einer Infosphäre: ein weltweites Netzwerk digitalisierter Informationen. Aufgrund der Notwendigkeit, Informationen physisch zu übertragen, sind diese planetarischen Infosphären weitgehend unabhängig voneinander, und benachbarte Welten können Kerninformationen austauschen, weisen jedoch bei kleineren Problemen, die die Synchronisierung nicht wert waren, erhebliche Unterschiede auf. Während diese Infosphären oft dem Internet der Erde ähneln und nahezu unbegrenzte Mengen an wirtschaftlichen und kulturellen ephemera enthalten, beherbergen alle großen Häfen der Paktwelten grundlegende enzyklopädische Datensätze, die von Raumschiffen heruntergeladen werden können, um Passagiere bei der Forschung zu unterstützen, wenn sie einmal nicht direkt mit einer Infosphäre in Kontakt stehen. Weitere Informationen zur Verwendung von Infosphären für Nachforschungen oder zur Unterstützung von Fertigkeitswürfen zum Abrufen von Wissen findest du unter „Einsatz deiner Fertigkeiten“ auf S. 46 des *Heldenhandbuchs*.



GESCHICHTE UND ZEIT

Starfinder spielt in einer Galaxis mit einer unendlich langen Vergangenheit, aber die aktuellen Ereignisse sind mit den Gefahren eines Mysteriums namens „das Intervall“ behaftet. Ebenfalls von großer Wichtigkeit für diese Spielwelt ist die Art, auf welche bei *Starfinder* die Zeit gemessen wird. Beide Themen werden in diesem Abschnitt behandelt.

DAS INTERVALL

Bei *Starfinder* hat die Geschichte einen Bruch. Egal wohin man sich begibt, von den unzähligen sterblichen Welten, die durchs All treiben, bis hin zu den fremdartigen Reichen der Götter, findet man dasselbe Phänomen vor: Historische Aufzeichnungen gehen einige Jahrhunderte zurück und reißen dann plötzlich ab oder verstricken sich in Widersprüche und schwanken wahllos in ihren Messwerten und werden erst wieder zuverlässig, wenn sie sich mit den trüben und nebligen Zeiten der antiken Vergangenheit befassen. Darüber hinaus beschränkt sich dieses Loch in der Geschichte nicht nur auf verschwommene Fotografien und verstümmelte Almanache, sondern wirkt sich auch auf die Erinnerungen der damals lebenden Menschen aus. Während die Betroffenen alle Kenntnisse, Fähigkeiten und zwischenmenschlichen Beziehungen aus ihrem Leben bewahrten, konnten bestimmte Erinnerungen nur schwer oder gar nicht mehr abgerufen werden. Dieser vergangene Abschnitt der Geschichte wird heute als das Intervall bezeichnet.

Niemand konnte bislang mit Sicherheit sagen, wodurch das Intervall verursacht wurde, da sogar die Götter selbst über diese Angelegenheit schweigsam (oder unwissend) sind. Trotzdem gibt es viele Theorien. Die populärste war, dass das Intervall ein Quanteneffekt war, der durch die Entdeckung und Verwendung der Drift-Technologie verursacht wurde – ein Loch, das in die Geschichte gerissen wurde und rückwärts durch die Zeit rollte, was möglicherweise unsere Zeitleiste mit jenen anderer Universen verwirrte. Was jedoch bekannt ist, ist, dass das Intervall überall in der Galaxis und darüber hinaus allgegenwärtig ist und eine Kombination aus Kohlenstoffdatierung und Astrochronologie legt nahe, dass es mehrere Jahrtausende andauerte. Heute, etwa drei Jahrhunderte nach dem Ende des Intervalls, konzentrieren sich die meisten Personen darauf, eine neue Geschichte zu schaffen und sich immer weiter vorwärts und aufwärts zu entwickeln.

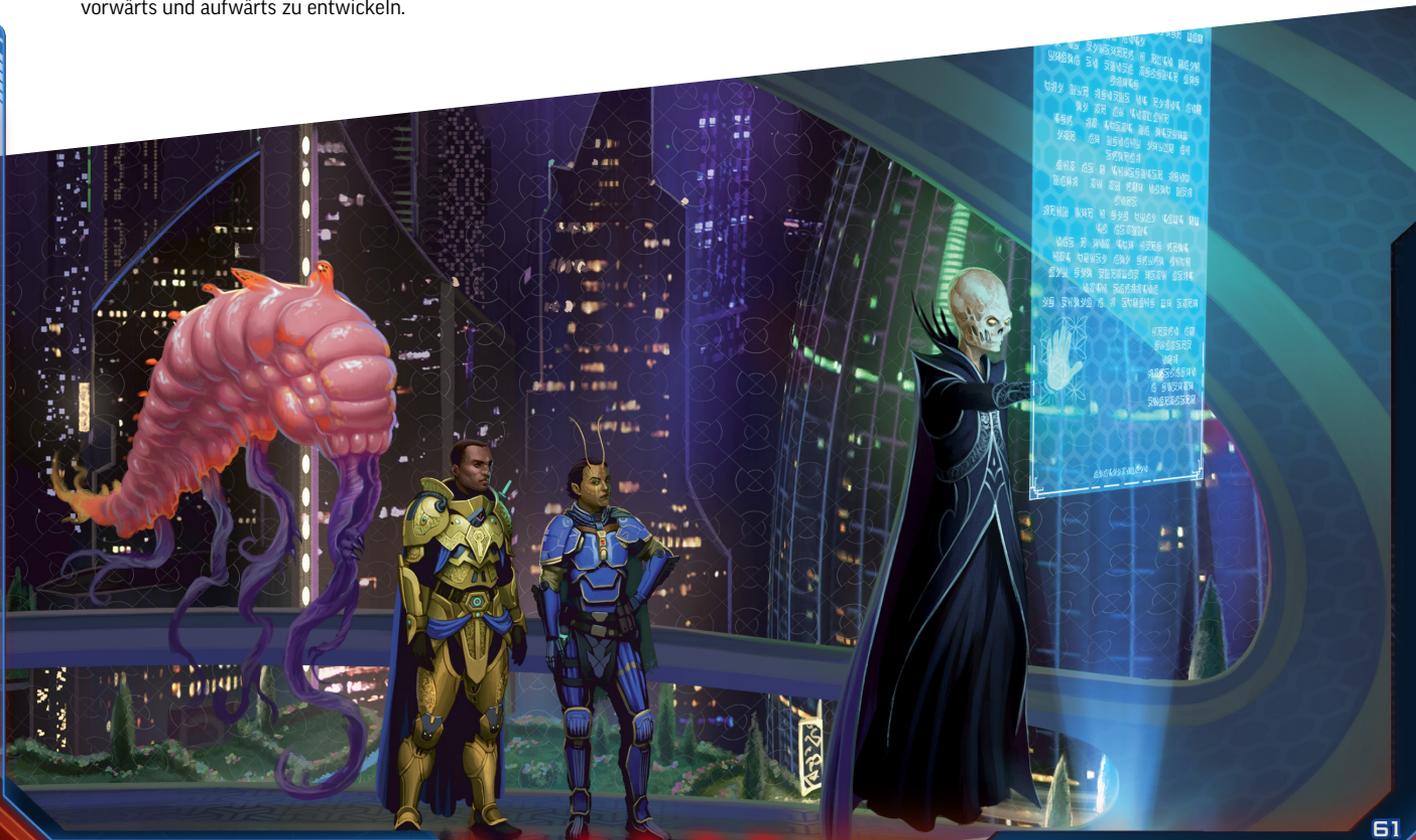
ZEIT

In einer Spielwelt mit nahezu unendlich vielen Welten, jede mit ihrer eigenen Rotations- und Umlaufzeit, kann die Messung der Zeit äußerst kompliziert sein. Glücklicherweise bestand eine der ersten Maßnahmen des Paktweltenrates als Regierung darin, einen Standard für die Zeitmessung festzulegen, um innerhalb der Paktwelten einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

Wenn sich die *Starfinder*-Regeln – oder die meisten Personen in den Paktwelten – auf eine Stunde, einen Tag oder ein Jahr beziehen, meinen sie damit normalerweise die Pakt-Standardzeit. Gemäß Pakt-Standardzeit hat ein Tag 24 Stunden zu je 60 Minuten. Dies entspricht der Tageslänge auf Castrovel und Triaxus sowie dem Schichtplan auf der Absalom-Station. Ein Jahr hat 52 Wochen und insgesamt 365 Tage – die Länge der Umlaufbahn der Absalom-Station um die Sonne (praktischerweise bedeutet dies auch, dass alle Spielregeln, die sich auf die Zeit beziehen, Erdmessungen verwenden.) Die Ausdrücke „Ortstag“ und „Ortsjahr“ werden verwendet, wenn auf die Rotation oder Umlaufbahn eines bestimmten Planeten Bezug genommen wird.

Die moderne Geschichte zeichnet die Jahre in „NI“ auf, was für „nach dem Intervall“ steht, und bezieht sich auf die Anzahl der Jahre seit dem Ende des Intervalls in den Paktwelten. Es ist immer ein höchst zweifelhaftes Unterfangen, etwas innerhalb des Intervalls zu datieren und diejenigen, die Behauptungen zu derartigen Dingen zu machen, zählen in der Regel vom nächstliegenden Ende aus vorwärts oder rückwärts, wie „etwa 500 Jahre nach Beginn des Intervalls“.

In den Paktwelten beträgt das laufende Jahr 319 NI.



ORGANISATIONEN UND BEDROHUNGEN

Die Galaxis ist ein gefährlicher Ort, und selbst die Paktwelten sind ein randalierender Haufen aus rivalisierenden Interessen, von Planetenregierungen und Kirchen bis hin zum Großkapital und dem organisierten Verbrechen. Unterschiedliche Kulturen, Organisationen und Spezies arbeiten ständig zusammen oder konkurrieren gewaltsam miteinander, manchmal auch in einer Mischung aus beidem, und wen man kennt, entscheidet oft über den Unterschied zwischen Ruhm und Reichtum oder der Zucht von Proteinraupen auf irgendeiner rückständigen Koloniewelt. Im folgenden Abschnitt werden einige der größten Fraktionen in den Paktwelten sowie eine der berüchtigten Bedrohungen vorgestellt, denen sie gegenüberstehen..

ABADARCORP

Die AbadarCorp ist zweifellos das größte, reichste und einflussreichste Unternehmen der Paktwelten – nicht zuletzt, weil es zugleich auch die Kirche von Abadar ist, dem Gott der Zivilisation, des Handels und des Wohlstands (weitere Informationen zu Abadar findest du auf S. 63). Während der Hauptsitz des Unternehmens in der Goldenen Schatzkammer der Absalom-Station liegt, gibt es auf jeder Paktwelt und fast jedem zivilisierten Planeten Büros, Fabriken, Geschäfte und Außenstellen der AbadarCorp, welche Handelsbeziehungen mit dem System unterhalten. Praktisch jedes erdenkliche Produkt, das in den Paktwelten oder befreundeten Systemen zum Kauf angeboten wird, wird von der AbadarCorp vertrieben, die auch eine Vielzahl anderer Dienstleistungen anbietet, darunter Bank-, Arbeits-, Rechts-, Versand- und Versorgungsdienstleistungen. Die AbadarCorp folgt einer traditionellen Unternehmensorganisation, hat aber auch eine religiöse Funktion. Alle Führungskräfte und leitenden Angestellten der AbadarCorp sind ebenfalls Priester des Abadar, und alle Büros und Geschäfte des Unternehmens dienen zugleich als Tempel Abadars.

DIE GESELLSCHAFT DER STERNENKUNDSCHAFTER

Die Gesellschaft der Sternenkundschafter residiert im Wissensturm auf der Absalom-Station und ist eine lose Vereinigung von Gelehrten und Abenteurern, die die Galaxis bereisen, um das Wissen zu fördern. Das Streben nach Wissen und der Wunsch, die Geheimnisse des Universums zu erforschen und zu enträtseln, sind Kennzeichen jeder ihrer großen Operationen. Für Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter ist diese Neugierde mehr als nur ein Antrieb – es ist ein Lebensstil. Zu den Starfindern zählen heute Gelehrte und Abenteurer aller Art, vereint durch einen Grundsatz: Die verstärkte Verbreitung von Informationen kann Wachstum, Fortschritt und letztendlich Frieden fördern. Alle Führungspersonen der Gesellschaft steigen in ihren Reihen auf, indem sie sich durch Tapferkeit und Wissenschaft den Respekt ihrer Kollegen verdienen. Luwazi Elsebo ist die Erste Sucherin der Gesellschaft der Sternenkundschafter, die nominelle Leiterin der Organisation, die ihrer Verdienste als Abenteurerin wegen gewählt wurde.

DIE WÄCHTER

Die Wächter agieren als elitäre Kriegerdiplomaten, deren Aufgabe darin besteht, die zerbrechlichen Allianzen der Paktwelten

aufrechtzuerhalten. Die Wächter widmen ihr ganzes Leben dem Schutz des Paktes und seiner Bürger und ihre Aufgaben reichen von der Überwachung neutraler Weltraumrouten über die Erleichterung von Handelsverhandlungen bis hin zur Unterbindung aufkommender Kriege mittels überwältigender Gewalt. Obwohl ihr Hauptquartier, eine nüchterne Zitadelle namens „die Bastion“, auf der Absalom-Station liegt, ist die Organisation von der Regierung der Absalom-Station völlig unabhängig und ist technisch sogar unabhängig vom Regierungsrat der Paktwelten. Gewalt ist jedoch nur der letzte Ausweg für die Wächter, denn ein Frieden durch Eroberung würde eben jene Prinzipien untergraben, für die sie eintreten. Diese Weigerung, die Grenzen ihres Mandats zu überschreiten, ist gleichsam der Stolz der Wächter wie auch ihre Schwäche, da Kriminelle sich leicht ihrer Gerichtsbarkeit entziehen können, indem sie aus dem Sonnensystem springen oder in das Territorium einer planetaren Regierung gelangen, wo die Wächter keine Befugnisse haben.

DER SCHWARM

Der Schwarm, bestehend aus Millionen, wenn nicht gar Milliarden insektenartigen Kreaturen, ist ein Kollektiv mit einem einzelnen Bewusstsein und dem überwältigenden, instinktiven Drang, sich grenzenlos auszubreiten und alles zu verschlingen. Der Schwarm bewegt sich in riesigen Schwarmschiffen von Planet zu Planet und reduziert jede „Nahrungswelt“ auf eine unfruchtbare Hülle, die keinerlei Leben mehr zu unterstützen vermag und verändert dabei seine eigene DNS, um die Eigenschaften der jeweiligen Spezies zu übernehmen. Versuche, mit dem Schwarm zu verhandeln, scheiterten allesamt. Nur gewaltige Kraftanstrengungen können ihn davon abhalten, auf eine Welt herabzusteigen und sie kahlzufressen. Seiner Ansicht nach stellt jeder andere Organismus im Universum eine Bedrohung dar, und alle Bedrohungen müssen vernichtet werden. Ironischerweise brachte eine der gewalttätigsten Spezies der Galaxis auch eine der friedlichsten hervor, da eine Mutation innerhalb eines Unterschwarms zum Entstehen der Schirren führte, die sich vom Schwarm lösten und eine eigene neue Spezies bildeten.



GLAUBE UND RELIGION

Auf den meisten Paktwelten ist die Religion ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens. Götter sind unbestreitbare Wesenheiten von immenser Macht, die über ihre sterblichen Anhänger ihren Einfluss ausüben und die Religion bietet die Gewissheit, dass im Jenseits für einen gesorgt ist. Während die Götter in der Welt der Sterblichen selten direkte Maßnahmen ergreifen, ist die Macht ihrer Kirchen und ihrer Anhänger überall spür- und sichtbar. Der folgende Abschnitt beschreibt die Göttinnen und Götter, die in den Paktwelten am stärksten verehrt werden, doch gibt es auch böswertige Götter, die von fanatischen Kultisten und Übeltätern angebetet werden. Charaktere können eine der folgenden Optionen auswählen, wenn sie eine Gottheit verehren möchten.



ABADAR

Abadar ist der Gott der Zivilisation, des Handels, des Gesetzes und des Reichtums. Seine leidenschaftlichsten Verehrer sind im Allgemeinen Aristokraten, Kolonisten, Unternehmer, Anwälte, Politiker und Händler.



IOMEDAE

Iomedae ist die Göttin des ehrenhaften Kampfes, der Menschheit, der Gerechtigkeit und der Tapferkeit. Iomedae war ein Mensch, bevor sie zur Gottheit aufstieg, und ist nun die Schutzgöttin der Menschheit. Kreuzfahrer, Gesandte und Soldaten verehren Iomedae.



BESMARA

Besmara ist die Göttin der Piraterie, der Weltraumungeheuer und der Zwietracht. Ihre Anhänger sind Söldner, Piraten, Schmuggler, Kriegsprofiteure und andere Kriminelle, die sich an Konflikten bereichern.



LAO SCHU PO

Lao Schu Po ist die Göttin der Assassinen, Ratten, Spione und Diebe. Sie wird gemeinhin als Patronin der Ysokis angesehen, doch auch Mörder, Agenten, Schmuggler, Spione, Diebe und diejenigen, die ihre illegalen Aktivitäten im Schutze der Dunkelheit verbergen wollen, verehren sie.



DAMORITOSCH

Damoritosch ist der Gott der Eroberung, der Pflicht und des Krieges. Er ist eine strenge Gottheit, die manchmal als der Grimmige Feldherr bezeichnet wird. Er ist der Schutzgott des Volkes der Vesken, obgleich Söldner, Soldaten und Krieger aller Arten zu seinen Anhängern gehören.



PHARASMA

Pharasma ist die Göttin der Geburt, des Todes, des Schicksals und der Prophezeiung. Jede Spezies, die lebt und stirbt, verehrt Pharasma bis zu einem gewissen Grad, aber ihre glühendsten Anhänger entstammen den Reihen von Heilern, Hebammen, Leichenbestattern, Aspiranten und Streitern wider die Untoten.



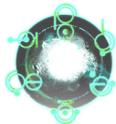
DESNA

Desna ist die Göttin der Träume, des Glücks, der Sterne und der Reisenden, und sie begeistert sich für Wagemut, das Mysteriöse und Spontanität. Abenteuerer, Entdecker, Aspiranten, Navigatoren, Raumfahrer und viele Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter verehren Desna.



SARENRAE

Sarenrae ist die Göttin der Heilung, der Erlösung und der Sonne. Viele Menschen und Schirren verehren sie, ebenso wie Gesandte, Aspiranten und Soldaten.



ELORITU

Eloritu ist der Gott der Geschichte, der Magie und der Geheimnisse. Viele Aspiranten und Technomagier verehren Eloritu zusammen mit Historikern, Sternenkundschaftern und Xenoarchäologen, die nach einem Verständnis der Vergangenheit suchen.



TRIUNE

Triune ist der Gott der Künstlichen Intelligenz, der Computer und des Drifts. Ursprünglich drei getrennte Maschinengottheiten, die sich zu einer dreifaltigen Gottheit vereinigten, ist Triune der Schutzgott der Androiden, verehrt von Ingenieuren, Hackern, Erfindern, Mechanikern und Ysokis.



HYLAX

Hylax ist die Göttin der Diplomatie, des Erstkontakts, der Freundschaft und des Friedens. Sie ist die Schutzgöttin der Schirren, welche die große Mehrheit der Anhänger Hylax bilden, neben Diplomaten, Gesandten, Vermittlern, Unterhändlern und Friedenssoldaten aller Spezies.



WEYDAN

Weydan ist der Gott der Entdeckung, Gleichheit, Erkundung und Freiheit. Seine Anbetung ist unter Menschen, Androiden und Schirren weitverbreitet. Kolonisten, Gesandte, Entdecker, Gnostiker, Sozialisten und Sternenkundschafter bilden die Mehrheit der Anhänger Weydans.



IBRA

Ibra ist die Gottheit der Himmelskörper, des Kosmos und der Geheimnisse des Universums. Ibra hat kein Geschlecht oder keine definierte physische Form, und seine Existenz ist ein Rätsel für sich. Zu den häufigsten Anbetern Ibras zählen Astronomen, Astrophysiker, Kosmologen, Mathematiker, Aspiranten und interstellare Forscher.



YARAESA

Yaraesa ist die Göttin des Wissens, der geistigen Perfektion, der Gelehrsamkeit und der Wissenschaft. Sie ist die Schutzgöttin der Laschuntas und zu ihren Anbetern gehören Pädagogen, Mechaniker, Mediziner, Gelehrte, Wissenschaftler und Techniker.



FREMDARTIGE WIDERSACHER

Die Galaxis ist voller gefährlicher Kreaturen, von wilden Tieren, die unerforschte Planeten durchstreifen, bis hin zu hinterhältigen Humanoiden, die auf der Suche nach Ärger in Raumschiffen umherreisen.

FREUND ODER FEIND?

Auch wenn die meisten Kreaturen in diesem Abschnitt den Spielercharakteren wahrscheinlich aggressiv gegenüberstehen, ist der Kampf nicht der einzige Grund, diesen Wesen zu begegnen! Manchmal wollen Kreaturen einfach nur mit Informationen oder Vorräten handeln, ihr Leben retten – oder sogar gegen ein noch größeres, übleres Monster um Hilfe bitten!

WIE MAN SPIELWERTE LIEST

Dieser Abschnitt enthält mehr als 40 Kreaturen, mit denen du deine SC herausfordern kannst. Jede Kreatur verfügt über einen Satz Spielwerte – eine Zusammenfassung der wichtigsten kampfbezogenen Werte und Fähigkeiten der Kreatur. Wenn du über die hier vorgestellten Kreaturen hinausgehen möchtest, lies „Kreaturenerschaffung“ auf S. 89.

Nachfolgend werden die Einträge vorgestellt, die du in den Spielwerten von Kreaturen vorfinden wirst, zusammen mit Erläuterungen zu ihrer Verwendung und einem Beispiel.

1 Name und Gesinnung

Dies ist der Name und die Gesinnung (*Heldenhandbuch*, S. 16) einer Kreatur. Einige NSC haben böse Gesinnungen. Rechtsschaffen böse Kreaturen sind organisiert und tyrannisch. Neutral böse Kreaturen sind selbstsüchtig und ehrlos. Chaotisch böse Kreaturen sind gewalttätig und unberechenbar.

2 Wesentliche Werte

Du verwendest die **Initiative** einer Kreatur (S. 5), wenn ein Kampf beginnt, und ihre **Bewegungsrate** gibt an, wie weit sie sich bewegen kann (*Heldenhandbuch*, S. 77). Du verwendest den Herausforderungsgrad (**HG**) einer Kreatur bei der Erstellung von Begegnungen (S. 28) und verteilst die Erfahrungspunkte (**EP**) an die SC, wenn diese die Kreatur besiegen (S. 21). Ihr **Trefferpunkte (TP)** sind die Menge an Schaden, die sie aushalten kann, bevor sie stirbt. Kreaturen sterben normalerweise sofort, wenn sie 0 **Trefferpunkte** erreichen. Du kannst jedoch entscheiden, das Ableben einer Kreatur um 3 Runden zu verzögern, wodurch die Spielercharaktere die Chance haben, sie mittels Heilung von der Schwelle des Todes zurückzubringen (*Heldenhandbuch*, S. 84).

Die Zeile zu **Besonderen Sinnen** einer Kreatur gibt an, ob sie über **Dunkelsicht** verfügt. Eine Kreatur mit **Dunkelsicht** kann bei Dunkelheit

bis zur angegebenen Reichweite sehen, wodurch es für diese Kreatur wesentlich einfacher ist, Ziele auszuwählen, die sich im Dunkeln aufhalten (S. 95).

Die **Wahrnehmung** einer Kreatur ist ihr Gesamtfertigkeitsbonus für Wahrnehmung.

3 Beschreibung

Dies ist eine kurze Beschreibung der Kreatur.

4 Verteidigung

Du verwendest die Rüstungsklasse (**RK**) einer Kreatur, wenn SC sie mit Nahkampf- und Fernkampfangriffen als Ziel wählen. Einige Situationen erfordern, dass eine Kreatur einen Rettungswurf für Zähigkeit (**ZÄH**), Reflex (**REF**) oder Willen (**WIL**) ablegt. An dieser Stelle sind die Gesamtrettungswurfboni für jedes Monster aufgelistet. Etwaige zusätzliche Boni werden danach aufgelistet.

Wenn eine Kreatur über besondere **Verteidigungsfähigkeiten** verfügt, werden diese hier aufgeführt. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Besondere Fähigkeiten“.

Die **Immunität** einer Kreatur beschreibt jene Dinge, die sie in kleinster Weise beeinflussen – sie ignoriert Schaden und alle sonstigen Effekte, die durch diese Dinge verursacht werden. Wenn die Spielwerte einer Kreatur beispielsweise „Immunität Feuer“ besagen, erleidet sie keinen Feuerschaden. Einige Kreaturen verfügen über eine Gruppe von Immunitäten, die in ihren Besonderen Fähigkeiten beschrieben werden.

Energieresistenz ist die Menge an Energieschaden einer bestimmten Art (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall), den die Kreatur jedes Mal ignoriert, wenn sie diese Art von Schaden erleiden würde. Wenn die Spielwerte einer Kreatur zum Beispiel „Energieresistenz Kälte 5“ besagen, wird der von der Kreatur erlittene Kälteschaden jedes Mal um 5 reduziert (auf ein Minimum von 0).

5 Angriff

Wenn eine Kreatur besonders gut **graben, klettern** oder auch **fliegen** kann, wird dies hier vermerkt. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Besondere Fähigkeiten“.

Eine Kreatur kann ihre **Nahkampfangriffe** und **Fernkampfangriffe** verwenden, indem sie die Aktionen Nahkampf- oder Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78-79) ausführt. Die erste Zahl, die für den jeweiligen Angriff aufgeführt ist, ist der Gesamtangriffsbonus der Kreatur. Die Informationen in Klammern werden angewandt, sobald ein Angriff trifft. Zuerst wird die Schadensmenge aufgelistet, die der Angriff verursacht, gefolgt von seiner Art (Elektrizität, Feuer, Kälte, Kinetisch, Säure oder Schall). Als Nächstes folgen alle Besonderen Waffeneigenschaften oder Kritischen Treffer (*Heldenhandbuch*, S. 56-57) oder andere Sondereffekte (die im Abschnitt Besondere Fähigkeiten erklärt werden). Granaten (*Heldenhandbuch*, S. 64) führen den SG für Reflexwürfe auf, den eine Kreatur erreichen muss, um nur den halben Schaden zu erleiden.

Angriffsfähigkeiten werden hier aufgelistet und unter Besondere Fähigkeiten erklärt.

Wenn die Kreatur **Zauber** wirken kann, werden sie in diesem Abschnitt aufgelistet, zusammen mit der Anzahl der Zauberplätze der Kreatur für einen bestimmten Grad. Eine Kreatur verbraucht jedes Mal einen Zauberplatz, wenn sie einen Zauber wirkt. Weitere Informationen findest du unter „Einen Zauber wirken“ auf S. 82 des *Heldenhandbuchs*. „Beliebig oft“ bedeutet, dass die Kreatur den Zauber so oft wirken darf, wie sie möchte. Wenn ein Zauber seinem Ziel gestattet, einen Rettungswurf abzulegen, wird hier der SG dieses Rettungswurfs angegeben. Wenn ein Zauber einen Nahkampf- oder Fernkampfangriffswurf erfordert, wird hier der Gesamtangriffsbonus der Kreatur angegeben. Wenn ein Zauber zu irgendeinem Zweck eine Charakterstufe verwenden (z. B. für die Wirkungsdauer des Zaubers), verwendest du hierfür stattdessen den HG der Kreatur. Aspirantenzauber findest du auf S. 30-31 sowie 33 des *Heldenhandbuchs*, und Technomagierzauber auf S. 41-42 sowie 45 des *Heldenhandbuchs*.

6 Spielwerte

Du verwendest **Attributsmodifikatoren**, wenn eine Kreatur einen Attributswurf ablegen muss. Wenn ein Attributsmodifikator einen Bindestrich (-) auflistet, misslingen der Kreatur automatisch alle Attributswürfe oder Fertigkeitswürfe, die auf diesem Attribut basieren.

Jede Fertigkeit einer Kreatur führt deren Gesamtfertigkeitsbonus für diese Fertigkeit auf. Wenn ein Monster einen Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit ablegt, die nicht in seinen Spielwerten aufgeführt ist, verwendest du stattdessen den mit dieser Fertigkeit verknüpften Attributsmodifikator als seinen Gesamtfertigkeitsbonus. Der Attributsmodifikator jeder Fertigkeit ist in Klammern hinter den Namen der jeweiligen Fertigkeiten auf S. 46-51 des *Heldenhandbuchs* aufgeführt.

Selten verfügt ein Monster über ein Talent (*Heldenhandbuch*, S. 52-55); in diesem Fall wird es hier aufgeführt.

7 Ausrüstung

Wenn eine Kreatur über Ausrüstung (*Heldenhandbuch*, S. 56-69) verfügt, welche die SC möglicherweise verwenden können (nachdem sie mit ihr verhandelt oder sie besiegt haben), wird dies hier aufgelistet, angefangen mit Rüstung, gefolgt von Waffen und anderen Ausrüstungsgegenständen.

8 Besondere Fähigkeiten

Die Besonderen Fähigkeiten einer Kreatur (über die zuvor in dieser Erklärung beschriebenen hinaus) werden hier detailliert beschrieben, einschließlich der Information, ob sie eine Aktion erfordern. Häufig sind Kreaturen auf ihre Besonderen Fähigkeiten oder Zauber angewiesen, um im Kampf effektiv zu sein. Daher solltest du vorrangig diese einsetzen, statt dich auf Nahkampf- und Fernkampfangriffe zu verlassen. Wenn eine Kreatur vor dem erneuten Einsatz einer Fähigkeit 1W4 Runden warten muss, wirfst du jedes Mal, wenn sie diese Fähigkeit anwendet, 1W4. Sie muss entsprechend viele Runden warten, bis diese Fähigkeit erneut eingesetzt werden darf.

1	KASATHA	RECHTSCHAFFEN NEUTRAL
2	Initiative +4	Bewegungsrate 9 m
3	HG 1	EP 400
4	TP 20	Besondere Sinne Keine
5	Wahrnehmung +5	

Die Kasathas sind eine vornehme und geheimnisvolle, vierarmige Spezies, die ursprünglich von Kasath stammt, einem Planeten, der einen sterbenden Stern jenseits der Paktwelten umkreiste.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Nahkampfangriff Langschwert +8 (1W8 Kinetisch)

Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +6 (1W4+1 Kinetisch, Krit. Treffereffekt Wankend) oder Splittergranate I +6 (+1W6 Kinetisch, Reflex SG 12 halbiert)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Kultur +10

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Langschwert, Halbautomatikpistole, 2 Splittergranaten I

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wüste durchqueren Kasathas können sich durch Schwieriges Gelände in Bergen, Hügeln und Wüsten mit ihrer normalen Bewegungsrate fortbewegen.



AIONENGARDIST **RECHTSCHAFFEN BÖSE**

Initiative +4	Bewegungsrate 6 m	HG 3	EP 800	TP 48
Besondere Sinne Keine		Wahrnehmung +8		

Die Aionengardisten sind die Eliteinfanterie des Azlanti-Sternenreichs. Sie dienen als Marinesoldaten auf Kriegsschiffen, schützen Regierungs- und Militäranlagen, schlagen Widerstände und Rebellionen nieder und dienen als Speerspitze bei Invasionen zur Eroberung und Besetzung neuer Territorien.

VERTEIDIGUNG

RK 17
REF +3, WIL +4, ZÄH +5

ANGRIFF

Nahkampfangriff Schallimpulshandschuh +8 (1W6+5 Schall, Krit. Treffereffekt Niederwerfend)
Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +11 (1W4+3 Kinetisch, Krit. Treffereffekt Wankend) oder Splittergranate I +11 (+1W6 Kinetisch, Reflex SG 12 halbiert)

SPIELWERTE

ST +2, GE +4, KO +1, IN +1, WE +1, CH +1
Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +13

AUSRÜSTUNG

Widerstandstruppenrüstung (mit Sprungdüsen-Rüstungsverbesserung), Schallimpulshandschuh, Halbautomatikpistole, 2 Splittergranaten I

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sprungdüsen Die Rüstungsverbesserung Sprungdüsen (*Heldenhandbuch*, S. 59) erlaubt einer Aionengardistin, über Hindernisse oder auf Vorsprünge zu springen, wenn sie sich bewegt. Sie muss ihre Bewegung auf stabilem Untergrund beenden oder sie fällt (S. 45).



AKATA **NEUTRAL**

Initiative +6	Bewegungsrate 12 m	HG 1	EP 400	TP 18
Besondere Sinne Dunkelsicht 36 m		Wahrnehmung +5		

Akatas sind Weltraumraubtiere, die sich auf Asteroiden, Kometen und sterbenden Planeten einnisten, wo sie über Jahrhunderte ruhen können. Sobald Akatas lebende Beute wittern, erwachen sie und gehen auf die Jagd.

VERTEIDIGUNG

RK 13
REF +3, WIL +3, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Anpassung an die Leere; **Immunitäten** Kälte; **Energieresistenz** Feuer 5; **Schwachstellen** empfindlich gegen Salzwasser

ANGRIFF

Klettern
Nahkampfangriff Biss +8 (1W6+2 Kinetisch)

SPIELWERTE

ST +1, GE +2, KO +4, IN -4, WE +1, CH +0
Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +10

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassung an die Leere Ein Akata braucht nicht zu atmen. Er ist immun gegen die Effekte des Vakuums und des Weltraums.
Empfindlich gegen Salzwasser Ein Spritzer Salzwasser fügt einem Akata 1W6 Säureschaden zu. Wird er vollständig in Salzwasser eingetaucht, erleidet er zu Beginn jedes seiner Züge 4W6 Säureschaden.
Klettern Ein Akata braucht keine Fertigkeitwürfe für Athletik abzulegen, um zu klettern (*Heldenhandbuch*, S. 47), um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (nicht einmal kopfüber) und erleidet während des Kletterns nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.



ANACITE

NEUTRAL

Initiative +3 | Bewegungsrate 12 m | HG 1/2 | EP 200 | TP 13

Besondere Sinne **Dunkelsicht** 18 m | **Wahrnehmung** +4

Anaciten sind Roboter, die von vor Äonen verschwundenen Meistern auf Aballon zurückgelassen wurden, der Paktwelt, welche der Sonne am nächsten liegt. Diese Konstrukte haben die Fähigkeit zur Evolution und Selbstverbesserung entwickelt und ein ganzes mechanisches Ökosystem hervorgebracht.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +0, WIL +2, ZÄH +0

Verteidigungsfähigkeiten Nicht lebend; **Immunitäten** wie Konstrukte; **Schwachstellen** Abhängig von Sonnenlicht

ANGRIFF

Fliegen 12 m

Nahkampfangriff Biss +4 (1W6+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Laser +7 (1W4 Feuer)

Angriffsfähigkeiten Trillern

SPIELWERTE

ST +2, GE +3, KO -, IN -, WE +1, CH -2

Fertigkeiten Athletik +9, Heimlichkeit +4

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abhängig von Sonnenlicht Anaciten sind solarbetriebene Konstrukte.

Solange sich ein Anacite in einem Bereich im Dunkeln befindet, erleidet er den Zustand **Beeinträchtigt** (Malus von -4 auf die meisten W20-Würfe; S. 94).

Fliegen Ein Anacite kann im Zuge seiner Bewegung 12 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Immunitäten wie Konstrukte Ein Anacite wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

Kurzweille Ein Anacite kann kabellos mit Robotern und anderen Anaciten innerhalb von 30 m kommunizieren.

Nicht lebend Ein Anacite atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.

Trillern Ein Anacite kann die Aktion **Besondere Fähigkeit** einsetzen aufwenden, um ein schrilles, trillerndes Geräusch auszustößen. Jede Kreatur in 9 m Umkreis (außer anderen Anaciten), muss einen Zähigkeitswurf (SG 9) bestehen oder erhält für 2 Runden den Zustand **Beeinträchtigt**. Eine Kreatur kann vom Trillern desselben Anaciten nicht mehr als einmal alle 24 Stunden betroffen werden.



ASTEROIDENLAUS

NEUTRAL

Initiative +2 | Bewegungsrate 9 m | HG 1/2 | EP 200 | TP 13

Besondere Sinne **Dunkelsicht** 18 m | **Wahrnehmung** +4

Asteroidenläuse sind ein allgegenwärtiges Ärgernis bei Bergbauvorhaben und ernähren sich von Mineralien innerhalb des Felsens ihres luftleeren Lebensraums. Asteroidenläuse leben in Kolonien, und ihre Eier können eine halbe Ewigkeit durchs All schweben, bis sie auf einem neuen Asteroiden landen und schlüpfen – eine Eigenheit, die zu plötzlichen Plagen an abgelegenen Orten führt.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +2, WIL +0, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Anpassung an die Leere; **Immunitäten** Säure

ANGRIFF

Klettern

Nahkampfangriff Festsaugen +6 (kein Schaden; siehe unten) oder Biss +6 (1W6+1 Kinetisch)

SPIELWERTE

ST +1, GE +2, KO +3, IN -, WE +0, CH -4

Fertigkeiten Athletik +9, Überlebenskunst +9

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassung an die Leere Eine Asteroidenlaus braucht nicht zu atmen. Sie ist immun gegen die Effekte des Vakuums und des Weltraums.

Festsaugen Eine Asteroidenlaus, die mit ihrem Festsaugenangriff trifft, klammert sich an ihrem Ziel fest, wodurch sie Deckung (Bonus von +4 auf ihre RK) und einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe erhält. Solange sie festgesaugt ist, kann die Laus nur diejenige Kreatur angreifen, an der sie sich festgesaugt hat. Eine Kreatur, an der sich eine Asteroidenlaus festgesaugt hat, kann diese mit einem erfolgreichen Attributswurf für Stärke (SG 10; *Heldenhandbuch*, S. 71) entfernen. Die Laus kann sich zu Beginn ihres Zuges von ihrem Ziel lösen.

Klettern Eine Asteroidenlaus braucht keine Fertigkeitwürfe für Athletik abzulegen, um zu klettern (*Heldenhandbuch*, S. 47), um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (nicht einmal kopfüber) und erleidet während des Kletterns nicht den Zustand **Auf dem Falschen Fuß**.



BANDENSCHLÄGER **CHAOTISCH NEUTRAL**

Initiative +2	Bewegungsrate 9 m	HG 1/2	EP 200	TP 13
Besondere Sinne Keine			Wahrnehmung +4	

Bandenschläger könnten verzweifelte Überlebende oder gewalttätige Individuen sein, die florieren, wenn ihre Stärke belohnt wird. Einige suchen nach dem schnellen Geld, andere versuchen nur, ihre Lieben zu schützen.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +6 (1W4+3 Kinetisch)

Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +4 (1W4 Kinetisch, Krit. Treffereffekt Wankend)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +9, Interaktion +4, Heimlichkeit +4

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Halbautomatikpistole, Taktischer Schlagstock



BARATHU **RECHTSCHAFFEN NEUTRAL**

Initiative +0	Bewegungsrate 3 m	HG 5	EP 1.600	TP 65
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +17	

Barathus sind die empfindungsfähigen Ureinwohner des Ökosystems des Gasriesen Bretheda. Sie sind luftsackartige Kreaturen, die an Quallen erinnern, und können ihre Biologie rasch verändern, um auf neue Situationen zu reagieren.

VERTEIDIGUNG

RK 18

REF +4, **WIL** +10, **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Hieb +12 (1W4+6 Kinetisch)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +17, Interaktion +17, Wissenschaft +12

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassung Der Körper eines Barathu ist mutabel und kann sich an viele verschiedene Situationen anpassen. Am Ende seiner Bewegung kann ein Barathu seinen Körper verformen und seine Chemie anpassen, um bis zum Beginn seines nächsten Zuges eine der folgenden Eigenschaften zu erhalten. Sobald ein Barathu diese Fähigkeit eingesetzt hat, muss er 1W4 Runden warten, bevor er sie wieder einsetzen kann.

- Veränderungen der Vordergliedmaßen verleihen dem Barathu einen Bonus von +2 auf seinen Nahkampfangriffsschaden.
- Eine verhärtete Hautschicht verleiht dem Barathu einen Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse.
- Molekulare Modifikationen reduzieren den durch ihn erlittenen Schaden einer Energieart um 2 (wähle Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall).
- Verlängerte Gliedmaßen erlauben dem Barathu, Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen abzulegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind (auch diagonal), anstatt nur gegen angrenzende Kreaturen.

Fliegen Ein Barathu kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Formlos Ein Barathu erleidet keinen zusätzlichen Schaden durch Kritische Treffer und ignoriert Kritische Treffereffekte.

Telepathie Ein Barathu kann mental mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 30 m kommunizieren.



BEOBSACHTERROBOTER NEUTRAL

Initiative +4 | Bewegungsrate 9 m | HG 1 | EP 400 | TP 17

Besondere Sinne **Dunkelsicht** 18 m | **Wahrnehmung** +5

Beobachterroboter sind kleine, fliegende Roboter, die vor allem dazu entworfen wurden, bestimmte geschmacklose Aktivitäten zur späteren Sichtung an ihre Besitzer weiterzugeben, sind aber auch ausreichend ausgestattet, schwächere Bedrohungen abzuwehren. Von allen zu Sicherheitszwecken eingesetzten Robotern ist der Beobachterroboter einer der günstigsten und verbreitetsten.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +1, WIL +1, ZÄH +1

Verteidigungsfähigkeiten Nicht lebend; **Immunitäten** wie Konstrukte;

Schwachstellen Empfindlich gegen Elektrizität

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Hieb +6 (1W6+3 Kinetisch)

Fernkampfangriff Energieimpuls +9 (1W4+1 Elektrizität)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +5, Technik +5

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Beobachterroboter Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

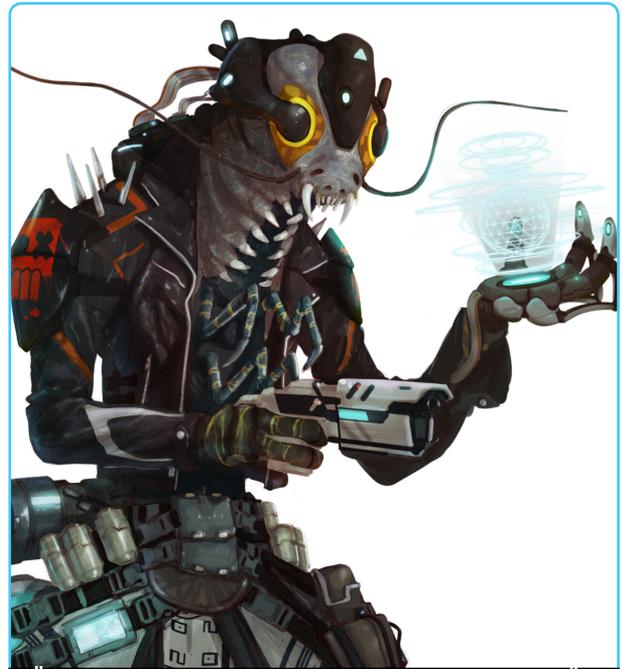
Empfindlich gegen Kritische Treffer Ein Beobachterroboter erleidet 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet) durch Kritische Treffer.

Energieimpuls Der Energieimpuls-Fernkampfangriff eines Beobachterroboters besitzt eine Reichweite von 6 m.

Fliegen Ein Beobachterroboter kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Immunitäten wie Konstrukte Ein Beobachterroboter wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

Nicht lebend Ein Beobachterroboter atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.



BÖSER AGENT NEUTRAL BÖSE

Initiative +4 | Bewegungsrate 12 m | HG 2 | EP 600 | TP 23

Besondere Sinne **Keine** | **Wahrnehmung** +8

Böse Agenten übernehmen jeden gut bezahlten Auftrag und sie gehen sogar auf persönliche Rachefeldzüge gegen Ziele, die sich als besonders lästig erweisen.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +4, WIL +5, ZÄH +1

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +6 (1W4+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Ionenpistole +11 (1W6+2 Elektrizität; Krit. Treffer-effekt Wankend)

Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff (+1W4)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +13, Technik +7

Talente Blind kämpfen, Leichtfüßigkeit

AUSRÜSTUNG

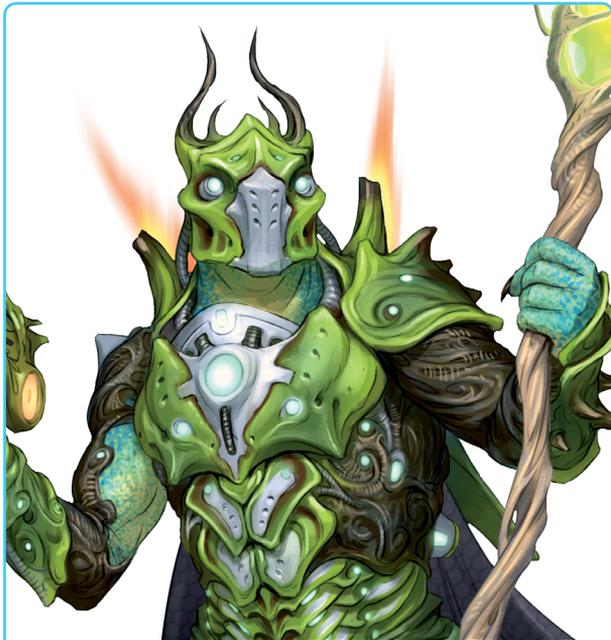
Karbonhaut, Ionenpistole, Taktischer Schlagstock, Werkzeugsatz

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entrinnen Wenn einem Bösen Agenten ein Reflexwurf gelingt und er halbierten Schaden (oder einen sonstigen Effekt) erleiden würde, so erleidet er gar keinen Schaden (und ignoriert etwaige Effekte). Der Agent kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er unter dem Zustand Hilflos leidet (S. 87).

Schirren-Volksfähigkeiten Dieser Böse Agent besitzt die Volksfähigkeiten Blindespür, Gemeinschaftssinn und Begrenzte Telepathie (*Heldenhandbuch*, S. 22). Du kannst einen Bösen Agenten eines anderen Volkes erstellen, indem du stattdessen dessen Volksfähigkeiten verwendest.

Tückischer Angriff Wenn ein Böser Agent die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff mit einer Einfachen Nahkampfwaffe oder Handfeuerwaffe ausführt, kann er zuerst einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit mit SG 20 ablegen. Bei Erfolg erhält er einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf. Wenn sein Angriff trifft und er Schaden verursacht, wirft er zusätzlich 1W4 und addiert das Ergebnis auf diesen Schaden.



BÖSER ASPIRANT **RECHTSCHAFFEN BÖSE**

Initiative +0	Bewegungsrate 9 m	HG 2	EP 600	TP 21
----------------------	--------------------------	-------------	---------------	--------------

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m	Wahrnehmung +7
---	-----------------------

Böse Aspiranten sind Verehrer böser Gottheiten und trachten schlicht danach, die Galaxis mit Dunkelheit zu überziehen, Stern um Stern, bis die leblose Leere über alles herrscht.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +1, **WIL** +5, **ZÄH** +1; +2 gegen Furchteffekte

Verteidigungsfähigkeiten Geteilter Schmerz

ANGRIFF

Nahkampfangriff Kampfstab +6 (1W4+2 Kinetisch; Krit. Treffereffekt Niederwerfend)

Fernkampfangriff Flammenstrahler +8 (1W4+2 Feuer; Bes. Waffeneigenschaft Kegel)

Aspirantenzauber (Heldenhandbuch, S. 30-31)

1. Grad (3 Zauberplätze) – *Befehl* (SG 15), *Furcht* (SG 15), *Gedankenstoß* (SG 15)

Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 14), *Magie entdecken*, *Psychokinetische Hand*, *Telepathische Botschaft*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Interaktion +12, Mystik +12

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Kampfstab, Flammenstrahler

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedankenverbindung Ein Böser Aspirant kann die Aktion *Besondere Fähigkeit* einsetzen nutzen, um eine Kreatur zu berühren und dadurch 10 Minuten an Informationen in einem einzelnen Augenblick weiterzugeben. Jedes Individuum kann nur ein Mal am Tag davon betroffen sein.

Geteilter Schmerz Dreimal am Tag, wenn eine Kreatur einem Bösen Aspiranten Schaden zufügt, muss diese Kreatur einen Willenswurf (SG 13) ablegen. Misslingt er, wird der Schaden, den der Böse Aspirant durch diesen Angriff erleidet, um 2 reduziert und die Kreatur erleidet stattdessen 2 Schaden.

Vesken-Volksfähigkeiten Dieser Böse Aspirant ist ein Veske (Heldenhandbuch, S. 23). Du kannst einen Bösen Aspiranten eines anderen Volkes erstellen, indem du stattdessen dessen Volksfähigkeiten verwendest.



BÖSER GESANDTER **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +1	Bewegungsrate 9 m	HG 2	EP 600	TP 23
----------------------	--------------------------	-------------	---------------	--------------

Besondere Sinne Keine	Wahrnehmung +7
------------------------------	-----------------------

Böse Gesandte nutzen ihr übergroßes Charisma und persönliche Anziehungskraft, um andere davon zu überzeugen, sich ihnen anzuschließen und Unschuldige um ihre hartersparten Credits zu betrügen.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +6 (1W4+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Hagelpistole +8 (1W4 +2 Kälte)

Laschunzauber (Heldenhandbuch, S. 21)

1. Grad (1 Zauberplatz) – *Gedanken wahrnehmen* (SG 13)

Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 12), *Psychokinetische Hand*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +7, Interaktion +12

AUSRÜSTUNG

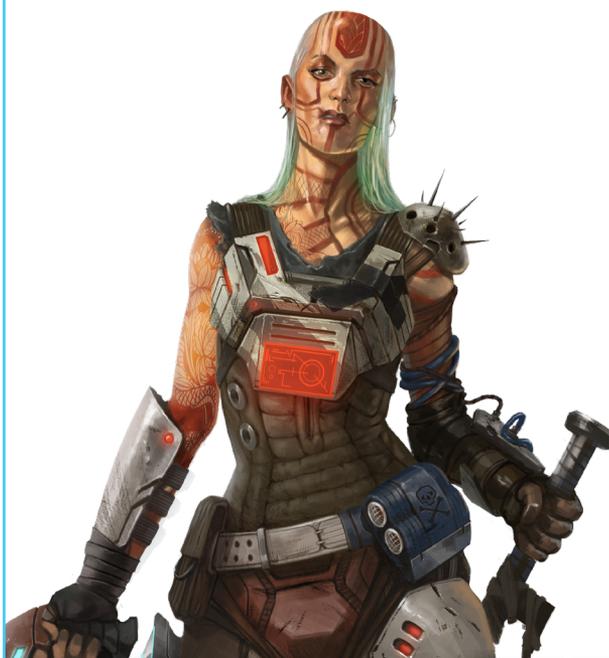
Mikrokord, Hagelpistole, Taktischer Schlagstock

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entmutigender Hohn Ein Böser Gesandter kann die Aktion *Besondere Fähigkeit* einsetzen, um eine Kreatur innerhalb von 18 m zu verhöhnen, indem er einen Fertigkeitwurf für Interaktion gegen einen SG von 15 + HG oder Stufe der Kreatur ablegt. Ist der Gesandte erfolgreich, erhält diese Kreatur bis zum Ende des nächsten Zuges des Gesandten den Zustand *Eingeschränkt* (S. 86). Misslingt dem Gesandten der Wurf, erleidet diese Kreatur bis zum Ende des nächsten Zuges des Gesandten einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe.

Laschunta-Volksfähigkeiten Dieser Böse Gesandte besitzt die Volksfähigkeiten *Laschuntamagie* und *Begrenzte Telepathie* (Heldenhandbuch, S. 21). Du kannst einen Bösen Gesandten eines anderen Volkes erstellen, indem du stattdessen dessen Volksfähigkeiten verwendest.

Schnappt ihn! Einmal während seines Zuges kann ein Böser Gesandter eine Kreatur innerhalb von 18 m auswählen. Der Gesandte und seine Verbündeten erhalten bis zum Beginn des nächsten Zuges des Gesandten einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe, um diese Kreatur zu treffen.



BÖSE MECHANIKERIN **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +2 | **Bewegungsrate** 9 m | **HG** 2 | **EP** 600 | **TP** 23

Besondere Sinne Keine | **Wahrnehmung** +7

Böse Mechaniker nutzen ihr umfassendes Wissen um Maschinen, um überall dort in der Galaxis, wo fortschrittliche Technologie Fuß gefasst hat, für Chaos zu sorgen.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Energieschild

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +6 (1W4+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Laserpistole +8 (1W4+2 Feuer)

Angriffsfähigkeiten Zielverfolgung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7, Technik +12, Wissenschaft +12

AUSRÜSTUNG

Mikrokord, Hagelpistole, Taktischer Schlagstock

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energieschild Einmal pro Tag kann eine Böse Mechanikerin die Aktion *Besondere Fähigkeit einsetzen*, um einen persönlichen Energieschild zu erzeugen, der Schaden absorbiert. Der Schild löst sich auf, nachdem er 6 Schaden absorbiert hat oder nach 2 Minuten, je nachdem, was zuerst eintritt.

Individualisiertes Handwerkszeug Das Individualisierte Handwerkszeug einer Bösen Mechanikerin ist ein Werkzeugsatz, den sie verwenden kann, wenn sie Fertigkeitwürfe für Technik ablegt.

Menschen-Volksfähigkeiten Diese Böse Mechanikerin ist ein Mensch (*Heldenhandbuch*, S. 22). Du kannst einen Bösen Mechaniker eines anderen Volkes erstellen, indem du stattdessen dessen Volksfähigkeiten verwendest.

Zielverfolgung Eine Böse Mechanikerin kann während ihres Zuges auf ihre Bewegung verzichten, um die Zielverfolgung auf eine Kreatur aufzuschalten. Dies verleiht ihr einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe gegen diese Kreatur. Eine Böse Mechanikerin kann immer nur eine Kreatur zugleich verfolgen.



BÖSE SOLDATIN **CHAOTISCH BÖSE**

Initiative +4 | **Bewegungsrate** 7,50 m | **HG** 2 | **EP** 600 | **TP** 25

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m | **Wahrnehmung** +7

Böse Soldaten sind abgehärtete Kämpfer, die oft als rücksichtslose Söldner oder gefühllose Attentäter dienen, ohne einen Gedanken an etwaige Kollateralschäden, die sie verursachen.

VERTEIDIGUNG

RK 15

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Tatkraft

ANGRIFF

Nahkampfangriff Langschwert +7 (1W8+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Autokanone +10 (1W10 Kinetisch; Krit. Treffereffekt Niederwerfend) oder

Splittergranate I +10 (1W6 Kinetisch, Reflex SG 12 halbiert)

Angriffsfähigkeiten Zielgenauigkeit des Scharfschützen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +12, Interaktion +7

AUSRÜSTUNG

Filamentplattenrüstung (mit den Rüstungsverbesserungen Sprunghydraulik und Strahlenschutz), Autokanone, Langschwert, 2 Splittergranaten I

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sprunghydraulik Die Rüstungsverbesserung Sprunghydraulik (*Heldenhandbuch*, S. 59) einer Bösen Soldatin verleiht ihr einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Springen.

Strahlenschutz Die Rüstungsverbesserung Strahlenschutz (*Heldenhandbuch*, S. 59) einer Bösen Soldatin lässt sie allen Schaden und Zustände aufgrund von Strahlung ignorieren.

Ysoki-Volksfähigkeiten Diese Böse Soldatin besitzt die Volksfähigkeiten *Backentaschen*, *Dunkelsicht* und *Tatkraft* (*Heldenhandbuch*, S. 23). Du kannst einen Bösen Soldaten eines anderen Volkes erstellen, indem du stattdessen dessen Volksfähigkeiten verwendest.

Zielgenauigkeit des Scharfschützen Wenn eine Böse Soldatin einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel mit Deckung (S. 80) ausführt, erhält sie einen Bonus von +2 auf ihren Angriffswurf.



BÖSE TECHNOMAGIERIN **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +2	Bewegungsrate 12 m	HG 2	EP 600	TP 21
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +7		

Böse Technomagier vermengen Magie und Technologie, um Autorität zu untergraben und auf jede nur mögliche Weise Macht und Reichtum anzuhäufen.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +1, **WIL** +5, **ZÄH** +1

Verteidigungsfähigkeiten Konstruiert

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +4 (1W4+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Desintegratorpistole +6 (1W8 Säure)

Technomagierzauber (*Heldenhandbuch*, S. 41, 42)

1. Grad (3 Zauberplätze) – *Magisches Geschoss*, *Schwaches Holografisches Abbild*

Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 14), *Energiestrahl* (+6 Fernkampfangriff), *Magie entdecken*, *Psychokinetische Hand*, *Zaubertrick*

Angriffsfähigkeiten Verstärkte Waffe

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Mystik +7, Technik +12

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Langschreitermodul (in Androiden-Verbesserungssteckplatz installiert), Desintegratorpistole, Taktischer Schlagstock, Datenpad, Werkzeugsatz

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Androiden-Volksfähigkeiten Diese Böse Technomagierin besitzt die Volksfähigkeiten Konstruiert, Dunkelsicht und Verbesserungssteckplatz (*Heldenhandbuch*, S. 21). Du kannst einen Bösen Technomagier eines anderen Volkes erstellen, indem du stattdessen dessen Volksfähigkeiten verwendest.

Verstärkte Waffe Wenn eine Böse Technomagierin die Aktion Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff ausführt, kann sie einen Zauberplatz aufwenden, um einen Bonus von +1 auf den Angriffswurf zu erhalten und die Waffe verursacht 1W6 zusätzlichen Schaden, wenn sie trifft.

Zauberspeicher Einmal pro Tag kann eine Böse Technomagierin die Aktion Einen Zauber wirken nutzen, um ihr Datenpad auf magische Weise zu aktivieren und einen Zauber zu wirken, ohne einen Zauberplatz aufzuwenden.



CYBERZOMBIE **NEUTRAL**

Initiative +4	Bewegungsrate 9 m	HG 3	EP 800	TP 40
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +8		

Dieser Zombie wurde nicht durch Magie oder übernatürliche Phänomene belebt, sondern durch kybernetische Implantate in seinem Körper, die weiterfunktionieren, nachdem Verstand und Fleisch ihrer Wirtskreatur bereits verstorben sind.

VERTEIDIGUNG

RK 16

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Nicht lebend; **Immunitäten** wie Untote;

Schwachstellen Empfindlich gegen Elektrizität

ANGRIFF

Nahkampfangriff Hieb +8 (1W6+5 Kinetisch)

Fernkampfangriff Ionenpistole +11 (1W6+3 Elektrizität; Krit. Treffer-effekt Wankend)

Angriffsfähigkeiten Selbstzerstörung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13

AUSRÜSTUNG

Ionenpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Cyberzombie Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Immunitäten wie Untote Ein Cyberzombie wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

Nicht lebend Ein Cyberzombie atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.

Selbstzerstörung Ein Cyberzombie zerstört sich selbst, wenn er auf 0 TP fällt und fügt allen Kreaturen innerhalb von 2 Feldern 1W6+3 Elektrizitätsschaden zu. Eine Kreatur kann einen Reflexwurf (SG 12) ablegen, um zu versuchen, nur halben Schaden (abgerundet) zu erleiden.



DRACHENVOLK RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Initiative +4 | Bewegungsrate 9 m | HG 3 | EP 800 | TP 40

Besondere Sinne **Dunkelsicht 18 m** | **Wahrnehmung +13**

Die Angehörigen des Drachenvolks sind die Ureinwohner von Triaxus und etwas kleiner und humanoider als ihre wahrhaftigen Drachenvettern. Sie stehen in einem Bündnis mit den Ryphoriern (S. 84), und einige Drachenvölklinge arbeiten mit einer noblen Söldnergruppe namens Himmelsfeuerlegion zusammen.

VERTEIDIGUNG

RK 16

REF +2, WIL +5, ZÄH +5

Immunitäten Feuer

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Biss +11 (1W6+7 Kinetisch)

Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +6 (1W4+1 Kinetisch, Krit. Treffereffekt Wankend)

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13

AUSRÜSTUNG

Karbonhaut, Halbautomatikpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fliegen Ein Drachenvölkling kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen (*Heldenhandbuchs*, S. 77). Er muss seine Bewegung auf stabilem Untergrund beenden oder er fällt (S. 45).

Odemwaffe Ein Drachenvölkling kann die Aktion **Besondere Fähigkeit einsetzen** aufwenden, um einen 9 m großen Kegel (S. 94) aus Elektrizität auszuatmen. Alle Kreaturen innerhalb des Kegels erleiden 2W6 Elektrizitätsschaden. Jede Kreatur kann einen Reflexwurf (SG 12) ablegen, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erhalten. Sobald ein Drachenvölkling seine Odemwaffe eingesetzt hat, muss er 1W4 Runden warten, bevor er sie wieder einsetzen kann.



DUNKELELF CHAOTISCH BÖSE

Initiative +4 | Bewegungsrate 7,50 m | HG 1 | EP 400 | TP 20

Besondere Sinne **Dunkelsicht 18 m** | **Wahrnehmung +10**

Die Dunkelelfen unterhalten auf Apostae eine strikt matriarchalische Kultur, die männlichen Dunkelelfen nur wenige Möglichkeiten bietet. Die Ausbildung zum Vollstrecker eines Adelshauses oder Waffenhändlers ist eine von wenigen Gelegenheiten, mit denen sich ein männlicher Dunkelelf ein bequemes – wenn auch kurzes – Leben aufbauen kann.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +1, WIL +3, ZÄH +3

Immunitäten Feuer

ANGRIFF

Nahkampfangriff Karbonfaserpeitsche +5 (1W4+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Laserpistole +8 (1W4+1 Feuer) oder Schockgranate I +8 (1W8 Elektrizität, Reflex SG 12 halbiert)

Angriffsfähigkeiten Dunkelheit erschaffen

Technomagierzauber (*Heldenhandbuch*, S. 41)

Beliebig oft – *Magie entdecken, Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST +1, GE +4, KO +1, IN –1, WE +0, CH +1

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +5

AUSRÜSTUNG

Zeremonielle Plattenrüstung, Laserpistole, Karbonfaserpeitsche, 2 Schockgranaten I

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dunkelheit erschaffen Ein Dunkelelf kann die Aktion **Besondere Fähigkeit einsetzen** nutzen, um einen 12 m x 12 m großen, auf ihm zentrierten Bereich aus Dunkelheit zu erschaffen, der nicht-magisches Licht in diesem Wirkungsbereich negiert. Diese Dunkelheit währt für 1 Minute. Die Dunkelheit bewegt sich nicht mit dem Dunkelelf mit.



ELEKTROVOR NEUTRAL

Initiative +4	Bewegungsrate 9 m	HG 2	EP 600	TP 23
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +12	

„Leitungsrauten“, wie einige Raumfahrer die Elektrovooren nennen, waren auf dem Planeten Verlorr beinahe ausgerottet, bevor sie sich auf besuchenden Raumschiffen einschlichen und wieder vermehrten. Seitdem haben sie Kolonien an allen möglichen Orten zwischen der Absalom-Station bis in die tiefsten Winkel der Weite gebildet.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +7, WIL +1, ZÄH +3

Immunitäten Elektrizität

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Schwanzschlag +8 (1W4+3 Kinetisch)

Angriffsfähigkeiten Elektrische Entladung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +12

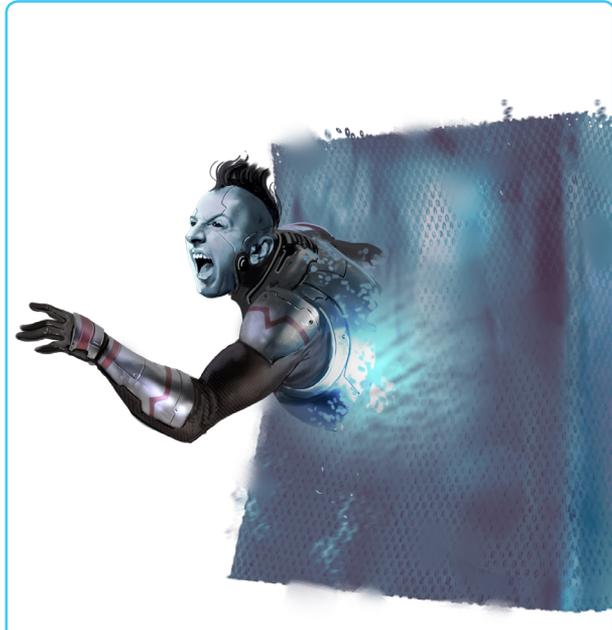
AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elektrische Entladung Ein Elektrovor kann die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen, um seine gespeicherte Elektrizität zu entladen, was allen Kreaturen innerhalb von 2 Feldern um den Elektrovor 1W6+2 Elektrizitätsschaden zufügt. Jede Kreatur kann einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen, um den Schaden zu halbieren (abgerundet). Sobald ein Elektrovor diese Fähigkeit eingesetzt hat, muss er 1W4 Runden warten, bevor er sie wieder einsetzen kann.

Fliegen Ein Elektrovor kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.



FABRIKSCHLICK NEUTRAL

Initiative +1	Bewegungsrate 9 m	HG 1	EP 400	TP 17
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +7	

Fabrikschlicke bestehen aus zahllosen, in Klumpen aus Protoplasma schwimmenden Nanobots, die ihren seltsamen Formen Leben verleihen. Während ein Schlick Rohstoffe wie etwa alte Zahnräder oder unachtsame Androiden absorbiert, verwandelt die Nanobots dieses Material in ein funktionstüchtiges technisches Gerät.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF -1, WIL +2, ZÄH +3

Immunitäten wie Schlicke; **Schwachstellen** Empfindlich gegen Elektrizität

ANGRIFF

Nahkampfangriff Scheingliedmaße +6 (1W6+3 Kinetisch)

Angriffsfähigkeiten Reichweite, Zerlegen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +10

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Fabrikschlick Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Immunitäten wie Schlicke Ein Fabrikschlick erleidet keinen zusätzlichen Schaden durch Kritische Treffer und ignoriert Kritische Treffereffekte.

Reichweite Ein Fabrikschlick kann Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen ablegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind (auch diagonal), anstatt nur gegen angrenzende Kreaturen.

Zerlegen Als seine Aktion kann ein Fabrikschlick einen nicht getragenen Ausrüstungsgegenstand in einem angrenzenden Feld (auch diagonal) zerstören.

Zusammenbau Jedes Mal, wenn ein Fabrikschlick Zerlegen (siehe oben) einsetzt, kann er 1 Minute auswenden, um ein zufälliges Stück technischer Abenteurerausrüstung (*Heldenhandbuch*, S. 66-67) herzustellen.



FORMIANER RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Initiative +2	Bewegungsrate 12 m	HG 3	EP 800	TP 39
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +8		

Die Formianer sind die Ureinwohner von Castrovel und ähneln riesigen Ameisen mit humanoiden Oberkörpern. Sie gravieren Insignien in ihre Chitinplatten, die ihre Namen und Erfolge zeigen. Angehörige desselben Schwarms teilen eine telepathische Verbindung.

VERTEIDIGUNG

RK 16

REF +3, WIL +4, ZÄH +5

Energieresistenz Schall 10

ANGRIFF

Nahkampfangriff Klaue +11 (1W6+7 Kinetisch) oder Stachel +11 (1W4+7 Kinetisch plus Formianertoxin)

Fernkampfangriff Laserpistole +8 (1W4+3 Feuer)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +8

AUSRÜSTUNG

Widerstandstruppenrüstung, Laserpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Begrenzte Telepathie Ein Formianer verfügt über Begrenzte Telepathie, welche genau wie die Laschunta-Volksfähigkeit funktioniert (*Heldenhandbuch*, S. 21), mit einer Reichweite von 18 m.

Formianertoxin Immer wenn ein Formianer eine Kreatur mit seinem Stachelangriff trifft, legt diese Kreatur einen Zähigkeitswurf (SG 12) ab. Bei Misserfolg wird ihre Bewegungsrate um 1,50 m reduziert und sie erleidet den Zustand Eingeschränkt (Malus von -2 auf die meisten W20-Würfe; siehe S. 94). Diese Effekte halten für 24 Stunden an.

Schwarmbewusstsein Solange sich ein Formianer innerhalb von 18 m um einen anderen Formianer aufhält, erhält er einen Bonus von +4 auf Initiative- und Wahrnehmungswürfe. Ist sich ein Formianer, der Teil eines Schwarmbewusstseins ist, einer Tatsache bewusst, dann sind sich alle Formianer innerhalb von 18 m dessen ebenfalls bewusst.



GARAGGAKAL CHAOTISCH BÖSE

Initiative +5	Bewegungsrate 9 m	HG 5	EP 1.600	TP 75
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +11		

Es existiert Leben im Drift, das oftmals von Schiffen dort hineingezerrt wurde, aber Wissenschaftler haben erst vor kurzem Lebensformen entdeckt, die dem Drift selbst entstammen. Der Garaggakal, ein Lauerjäger, der manchmal als „Driftgespenst“ bezeichnet wird, ist eine solche Kreatur.

VERTEIDIGUNG

RK 19

REF +7, WIL +6, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Anpassung an die Leere; **Immunitäten** Strahlung; **Schwachstellen** empfindlich gegen Elektrizität

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Biss +14 (1W6+7 Kinetisch)

Angriffsfähigkeiten Lebensentzug

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +16, Heimlichkeit +16

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassung an die Leere Ein Garaggakal braucht nicht zu atmen. Er ist immun gegen die Effekte des Vakuums und des Weltraums.

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Garaggakal Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Fliegen Ein Garaggakal kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Lebensentzug Zweimal pro Tag kann ein Garaggakal die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen nutzen, um einem einzelnen Ziel innerhalb von 9 m Leben zu entziehen. Dies verursacht 3W6 Kinetischen Schaden, aber wenn dem Ziel ein Zähigkeitswurf (SG 13) gelingt, erleidet es halben Schaden (abgerundet). Der Garaggakal erhält Trefferpunkte in Höhe des verursachten Schadens zurück.

Phasensprung Zweimal pro Tag kann ein Garaggakal, wenn er die Aktion Zusatzbewegung ausführt, sich durch bis zu 4,50 m an unbelebteter fester Materie (z. B. eine Mauer oder ein Raumschiffschott) hindurchbewegen.

Telepathie Ein Garaggakal kann mental mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 30 m kommunizieren.



GRAUER **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +1	Bewegungsrate 9 m	HG 4	EP 1.200	TP 43
Besondere Sinne Dunkelsicht 9 m			Wahrnehmung +10	

Niemand weiß, von welchem Planeten – oder aus welcher Galaxis – die Grauen stammen, aber Berichte über ihre alpträumhaften Entführungen und mysteriösen Experimente wurden bereits von zahllosen Welten zusammengetragen, seit Raumschiffe durch die Leere reisen.

VERTEIDIGUNG

RK 17

REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Phasenschritt

ANGRIFF

Nahkampfangriff Gedankensonde +6 (Kein Schaden; siehe unten)

Fernkampfangriff Desintegratorpistole +8 (1W8+4 Säure)

Aspirantenzauber (*Heldenhandbuch*, S. 30-31, 33)

2. Grad (2 Zauberplätze) – *Mächtiger Gedankenstoß* (SG 17), *Person festhalten* (SG 17)

1. Grad (4 Zauberplätze) – *Befehl* (SG 16), *Gedankenstoß* (SG 16), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16)

Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 15), *Psychokinetische Hand*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Interaktion +15, Medizin +10, Wissenschaft +15

AUSRÜSTUNG

Tempgewebe, Desintegratorpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedankensonde Eine Kreatur, die vom Gedanken sondenanangriff eines Grauen getroffen wird, muss einen Willenswurf (SG 15) ablegen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Wankend (S. 94). Wenn eine Kreatur bereits den Zustand Wankend besitzt, sondiert der Graue stattdessen den Verstand der Kreatur nach der Antwort auf eine Frage oder durchsucht ihn nach Informationen.

Phasenschritt Graue existieren etwas außerhalb der Phase mit der Realität. Ein Grauer kann sich durch unbelebte Wände oder materielle Gegenstände bewegen, solange er seine Bewegung außerhalb von solchen Objekten beendet. Zusätzlich erleidet ein Grauer halben Schaden (abgerundet) durch Waffen und Effekte, die mehreren Kreaturen in einem Bereich Schaden zufügen (z. B. Waffen mit der Besonderen Waffeneigenschaft Kegel oder der Zauber Überhitzen).

Telepathie Ein Grauer kann mental mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 30 m kommunizieren.



HESPER **CHAOTISCH NEUTRAL**

Initiative +1	Bewegungsrate 9 m	HG 2	EP 600	TP 21
Besondere Sinne Keine			Wahrnehmung +7	

Hesper sind schlank und attraktiv und verkörpern das Potenzial des Wandels, das technischen Energiequellen innewohnt. Sie sind dynamisch und erregbar, an neuen Gesichtern, Eindrücken und Empfindungen interessiert und sie breiten sich auf der Suche nach immer neuen Erfahrungen über das Universum aus.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Reaktorfee; **Immunitäten** Feuer; **Schwachstellen** empfindlich gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampfangriff Mutierende Berührung +3 (Kein Schaden; siehe unten)

Technomagierzauber (*Heldenhandbuch*, S. 41, 42)

1. Grad (2 Zauberplätze) – *Stromschlag* (+3 Nahkampfangriff), *Überhitzen* (SG 15)

Beliebig oft – *Ausbessern*, *Energiestrahl* (+7 Fernkampfangriff)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Technik +12, Wissenschaft +12

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Kälte Wenn ein Hesper Kälte erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Mutierende Berührung Eine Kreatur, die vom Mutierende-Berührung-Angriff eines Hespers getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen. Bei Misserfolg mutiert das Ziel plötzlich! Wirf einen W10, um die Auswirkung der Mutation zu bestimmen: Bei einem Ergebnis von 1 erleidet das Ziel für 3 Runden den Zustand Beeinträchtigt (Malus von -4 auf die meisten W20-Würfe; S. 94). Bei einem Ergebnis von 2-9 erleidet das Ziel für 1 Runde den Zustand Eingeschränkt (Malus von -2 auf die meisten W20-Würfe; S. 94). Bei einem Ergebnis von 10 erhält das Ziel für 1 Runde einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe. Eine Kreatur kann nur einmal pro Tag von dieser Fähigkeit betroffen werden.

Reaktorfee Ein Hesper kann die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um mit einer Stromquelle zu verschmelzen, die groß genug ist, um ihn vollständig aufzunehmen, wie z. B. ein Fusionsreaktor oder ein Raumschifftriebwerk. Solange der Hesper mit einer Stromquelle verschmolzen ist, kann er keine Aktionen ausführen, erlangt jedoch in jedem Zug, die er im Reaktor verbleibt, 5 Trefferpunkte zurück (bis maximal seinem Gesamtwert). Eine Kreatur, die sich angrenzend zu dieser Energiequelle befindet, kann einen damit verschmolzenen Hesper vertreiben, indem sie die Aktion Eine Fertigkeit einsetzen verwendet und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik (SG 13) ablegt. Ein Hesper, der auf diese Weise vertrieben wird, kann für 1 Minute nicht wieder mit derselben Stromquelle verschmelzen.



KAMMFRESSER

NEUTRAL

Initiative +1 | **Bewegungsrate 18 m** | **HG 4** | **EP 1.200** | **TP 54**

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m | **Wahrnehmung +10**

Kammfresser sind furchterregende Raubtiere, die in Wüsten vorkommen und sich bevorzugt von Knochen ernähren, die sie mit ihrem Gift aufweichen. Der Name dieser riesenhaften Bestien geht auf den Umstand zurück, dass sie auf ihrer Heimatwelt Jagd auch Humanoiden mit knöchernen Schädelkämme machten.

VERTEIDIGUNG

RK 19

REF +8, WIL +3, ZÄH +8

ANGRIFF

Nahkampfangriff Biss +13 (1W6+7 Kinetisch plus Knochengift)

Fernkampfangriff Giftspeichel +10 (kein Schaden; siehe unten)

Angriffsfähigkeiten Reichweite

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO +3, IN -2, WE +1, CH -1

Fertigkeiten Athletik +15, Überlebenskunst +10

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftspeichel Der Giftspeichelangriff eines Kammfressers besitzt eine Reichweite von 9 m, und wenn er trifft, verursacht er Knochengift (siehe unten).

Groß Ein Kammfresser ist eine Große Kreatur. Er nimmt einen Platz von 3 m auf 3 m (2 Felder auf 2 Felder) ein.

Knochengift Immer wenn ein Kammfresser einer Kreatur mit seinem Biss- oder Giftspeichelangriff Schaden zufügt, muss jene Kreatur einen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen. Bei Misserfolg erleidet es für 1 Tag den Zustand Eingeschränkt (Malus von -2 auf die meisten W20-Würfe; siehe S. 94) oder, sofern es den Zustand Eingeschränkt bereits besitzt, erleidet es stattdessen für 1 Tag den Zustand Beeinträchtigt (Malus von -4 auf die meisten W20-Würfe; siehe S. 94).

Reichweite Ein Kammfresser kann Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen ablegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind (auch diagonal), anstatt nur gegen angrenzende Kreaturen.



KASATHA

RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Initiative +4 | **Bewegungsrate 9 m** | **HG 1** | **EP 400** | **TP 20**

Besondere Sinne Keine | **Wahrnehmung +5**

Die Kasathas sind eine vornehme und geheimnisvolle, vierarmige Spezies, die ursprünglich von Kasath stammt, einem Planeten, der einen sterbenden Stern jenseits der Paktwelten umkreiste. Sie sind berühmt für ihre Weisheit und Traditionen.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, WIL +3, ZÄH +1

ANGRIFF

Nahkampfangriff Langschwert +8 (1W8 Kinetisch)

Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +6 (1W4+1 Kinetisch, Krit. Treffereffekt Wankend) oder

Splittergranate I +6 (+1W6 Kinetisch, Reflex SG 12 halbiert)

SPIELWERTE

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

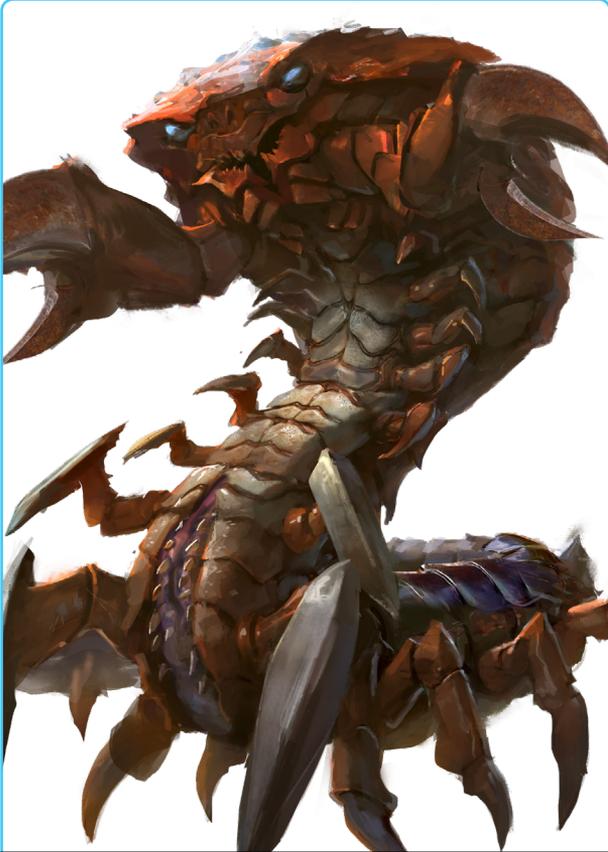
Fertigkeiten Athletik +10, Kultur +10

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Langschwert, Halbautomatikpistole, 2 Splittergranaten I

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wüste durchqueren Kasathas können sich durch Schwieriges Gelände in Bergen, Hügeln und Wüsten mit ihrer normalen Bewegungsrate fortbewegen.



KHEFAK **NEUTRAL**

Initiative +1 | **Bewegungsrate** 6 m | **HG** 1/3 | **EP** 135 | **TP** 6

Besondere Sinne **Dunkelsicht** 18 m | **Wahrnehmung** +3

Khefaks sind Gliederfüßler, ähnlich einer Kreuzung zwischen einem Hundertfüßer und einer Krabbe, die sich ursprünglich auf der sterbenden Welt Akiton entwickelten. Jede dieser Kreaturen besitzt ein extrem starkes Exoskelett, 20 Beine, nach vorne gerichtete Zangen und einen langen Schlitz entlang ihres Körpers, der als Mund fungiert. Khefaks ernähren sich vorrangig von Mineralien, greifen jedoch auch Lebewesen an.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +3

Immunitäten Strahlung

ANGRIFF

Klettern, Graben

Nahkampfangriff Klaue +4 (1W6 Kinetisch)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7

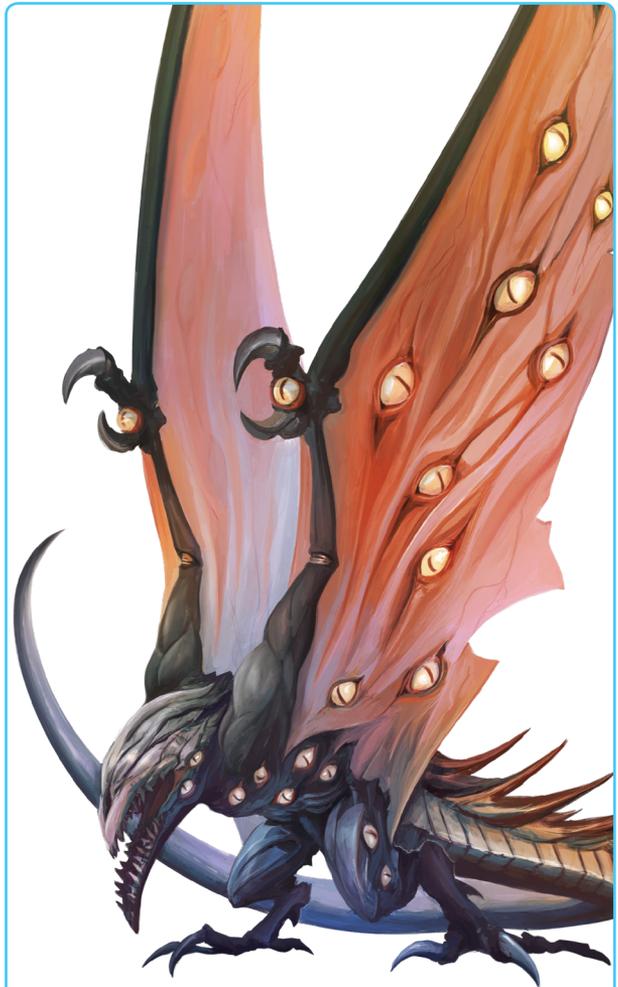
AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Graben Ein Khefak kann sich als seine Bewegung 1,50 m tief in die Erde oder ähnliche losen Materialien graben. Solange er eingegraben ist, kann er keine Kreaturen als Ziel wählen und kann selbst ebenfalls nicht als Ziel gewählt werden.

Klettern Ein Khefak braucht keine Fertigkeitwürfe für Athletik abzulegen, um zu klettern (*Heldenhandbuch*, S. 47), um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (nicht einmal kopfüber) und erleidet während des Kletterns nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.



KLINGENSCHWINGE **NEUTRAL**

Initiative +4 | **Bewegungsrate** 7,50 m | **HG** 3 | **EP** 800 | **TP** 40

Besondere Sinne **Dunkelsicht** 18 m | **Wahrnehmung** +13

Klingenschwinge sind Fleischfresser, die in und hoch über den Eisbrunnen von Aballon gefunden werden können – Kratern, die eine Vielfalt an biologischem Leben beherbergen. Zahlreiche Augen bedecken den Körper einer Klingenschwinge.

VERTEIDIGUNG

RK 16

REF +7, **WIL** +2, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Biss +11 (1W6+7 Kinetisch)

Mehrfachangriff Biss +5 (1W6+7 Kinetisch), 2 Klauen +5 (1W4+4 Kinetisch)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +13

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fliegen Eine Klingenschwinge kann im Zuge ihrer Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Mehrfachangriff Wenn eine Klingenschwinge ihre Bewegung aufgibt, kann sie die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um drei Nahkampfangriffe auszuführen: einen mit ihrem Biss und je einen mit jeder Klaue.



KNOCHENSOLDAT **RECHTSCHAFFEN BÖSE**

Initiative +7	Bewegungsrate 9 m	HG 3	EP 800	TP 34
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +8		

Ein Knochensoldat ist ein Skelett, das durch nekromantische Magie belebt wird und den Intellekt, die Erinnerungen und die Persönlichkeit aus seinen Lebzeiten beibehält. Dadurch kann ein Knochensoldat einen Ansehen seines vorigen Lebens bis in alle Ewigkeit weiterführen.

VERTEIDIGUNG

RK 14

REF +2, **WIL** +8, **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Nicht lebend, Schadensreduzierung; **Immunitäten** Kälte, wie Untote

ANGRIFF

Nahkampfangriff Duellschwert +5 (1W6+4 Kinetisch)

Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +9 (1W4+3 Kinetisch; Krit. Treffereffekt Wankend)

Technomagierzauber (*Heldenhandbuch*, S. 41, 42)

- 1. Grad (4 Zauberplätze) – *Magisches Geschoss*, *Waffe überladen* Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 15), *Energiestrahl* (+7 Fernkampfangriff)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Mystik +8, Technik +13

AUSRÜSTUNG

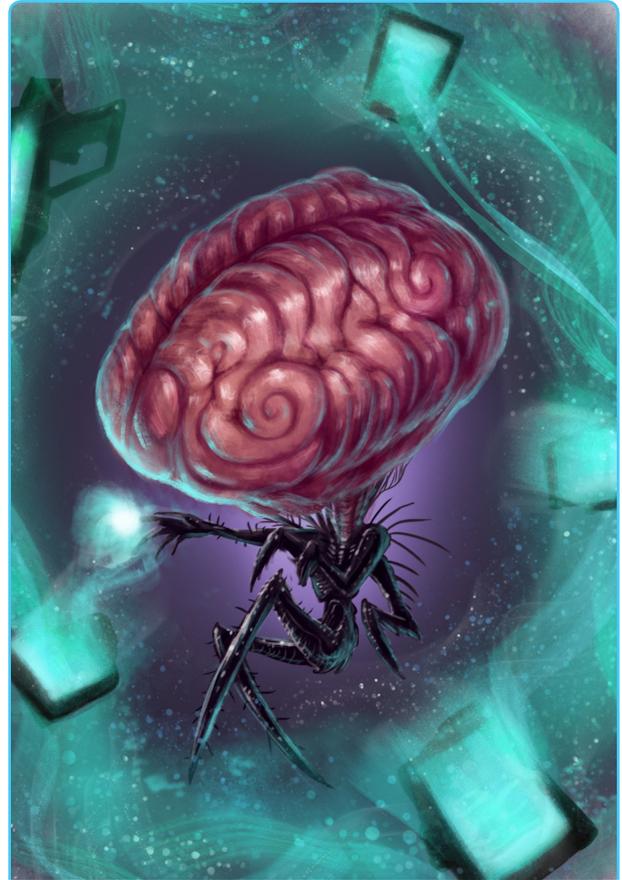
Karbonhaut, Duellschwert, Halbautomatikpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunitäten wie Untote Ein Knochensoldat wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

Nicht lebend Ein Knochensoldat atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.

Schadensreduzierung Reduziere allen Kinetischen Schaden, den der Knochensoldat erleidet, um 5.



KONTEMPLATIVER **NEUTRAL**

Initiative +1	Bewegungsrate 1,50 m	HG 2	EP 600	TP 18
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +7		

Jene Wesen, die überall auf den Paktwelten als die Kontemplativen von Aschok bekannt sind, waren einst Humanoide von extrem großer Intelligenz, die auf Akiton lebten. Als sie außergewöhnliche mentale Fähigkeiten erlangten, entwickelten sie ihre Gehirne weiter – sehr zum Nachteil ihres restlichen Körpers.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, **WIL** +7, **ZÄH** +1

Schwachstellen Verkümmert

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Klaue +5 (1W4 Kinetisch)

Fernkampfangriff Laserpistole +7 (1W4+2 Feuer)

Aspirantenzauber (*Heldenhandbuch*, S. 30-31)

- 1. Grad (2 Zauberplätze) – *Gedankenstoß* (SG 15), *Gedanken wahrnehmen* (SG 15) Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 14), *Psychokinetische Hand*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Mystik +12, Technik +7, Wissenschaft +7

AUSRÜSTUNG

Mikrokord, Laserpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fliegen Ein Kontemplativer kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Verkümmert Ein Kontemplativer erleidet einen Malus von -4 auf Angriffswurfe mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen und Langwaffen.

**KSARIK****NEUTRAL**

Initiative +1	Bewegungsrate 12 m	HG 4	EP 1.200	TP 52
Besondere Sinne Dunkelsicht 9 m		Wahrnehmung +10		

Einst gedankenlose, unbelebte Pflanzen, die auf Castrovel nach Nahrung suchten und ihre Setzlinge in Kadavern ablegten, haben Ksariks mittlerweile eine Rudelmentalität, niedere Schläue sowie eine übernatürliche Fähigkeit ausgebildet, sich die Stärken ihrer Konkurrenten anzueignen.

VERTEIDIGUNG**RK** 18**REF** +6, **WIL** +3, **ZÄH** +8**Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung; **Immunitäten** wie Pflanzen**ANGRIFF****Klettern****Nahkampfangriff** Tentakel +12 (1W6+9 Kinetisch plus Gefräßige Anpassung)**Fernkampfangriff** Säurespucke +9 (1W4+4 Säure) oder Dornenpfeil +9 (1W6+4 Kinetisch)**Angriffsfähigkeiten** Reichweite**SPIELWERTE****ST** +5, **GE** +1, **KO** +3, **IN** -3, **WE** +1, **CH** -1**Fertigkeiten** Athletik +7**AUSRÜSTUNG**

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN**Dornenpfeil** Ein Ksarik kann tödliche Dornen auf ein Ziel innerhalb von 30 m verschießen.**Gefräßige Anpassung** Wenn ein Ksarik einer Kreatur mit seinem Tentakelangriff Schaden zufügt, erhält er für 1 Minute eine der Volksfähigkeiten dieser Kreatur (wie etwa die Begrenzte Telepathie eines Schirrens oder die Beuteltaschen eines Ysokis). Der Erhalt einer neuen Anpassung beendet die vorige.**Groß** Ein Ksarik ist eine Große Kreatur. Er nimmt einen Platz von 3 m auf 3 m (2 Felder auf 2 Felder) ein.**Immunitäten wie Pflanzen** Ein Ksarik wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken.**Klettern** Ein Ksarik braucht keine Fertigkeitwürfe für Athletik abzu-legen, um zu klettern (*Heldenhandbuch*, S. 47), um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (nicht einmal kopfüber) und erleidet während des Kletterns nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.**Reichweite** Ein Ksarik kann Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen ablegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind (auch diagonal), anstatt nur gegen angrenzende Kreaturen.**Säurespucke** Der Säurespuckeangriff eines Ksariks besitzt eine Reichweite von 18 m.**Schnelle Heilung** Ein Ksarik erhält zu Beginn jedes seiner Züge 2 Trefferpunkte zurück. Diese Heilung endet, wenn der Ksarik auf 0 Trefferpunkte fällt.**LEBENDES HOLOGRAMM****CHAOTISCH BÖSE**

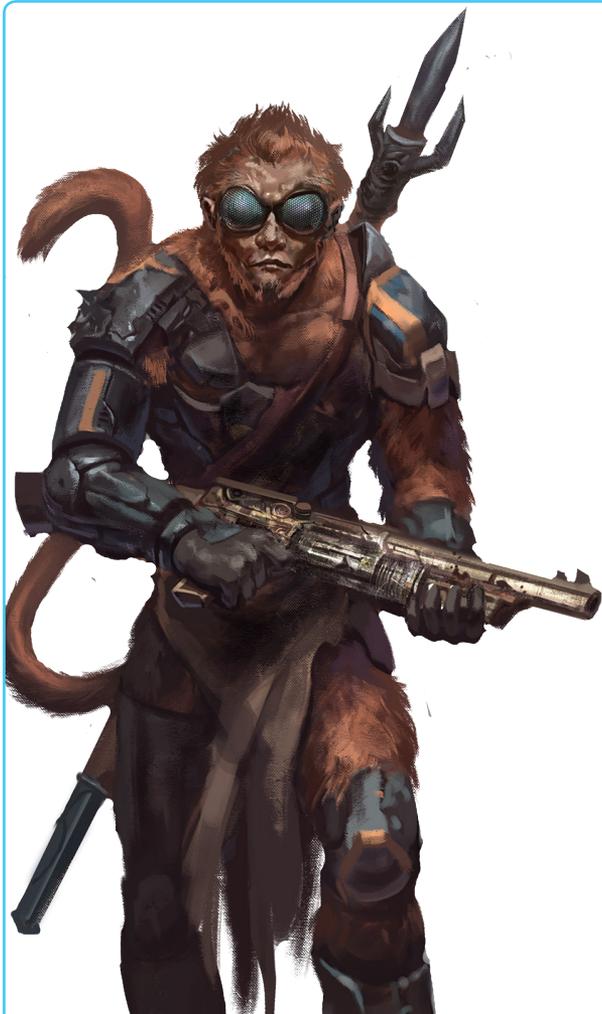
Initiative +1	Bewegungsrate 9 m	HG 7	EP 3.200	TP 75
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +14		

Durch einen Fehler in den Mechanismen seines Projektors erhält ein fortschrittliches Hologramm ein Mindestmaß an Empfindsamkeit und manchmal auch eine verdrehte Vorstellung für den Grund seines Daseins. Diese „Technogeister“ genießen es, lebende Kreaturen zu quälen.

VERTEIDIGUNG**RK** 20**REF** +4, **WIL** +8, **ZÄH** +4**Verteidigungsfähigkeiten** Hologramm, Nicht lebend, Wiederkehr; **Immunitäten** wie Konstrukte; **Schwachstellen** Ortsgebunden**ANGRIFF****Fliegen** 9 m**Nahkampfangriff** Hieb +16 (1W8+7 Kinetisch)**Technomagierzauber** (*Heldenhandbuch*, S. 42)1. Grad (3 Zauberplätze) – *Schwaches Holografisches Abbild***SPIELWERTE****ST** +0, **GE** +5, **KO** -, **IN** +2, **WE** +1, **CH** +4**Fertigkeiten** Heimlichkeit +19, Interaktion +14, Kultur +19, Technik +19**AUSRÜSTUNG**

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN**Fliegen** Ein Lebendes Hologramm kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.**Hologramm** Ein Lebendes Hologramm kann als normales Hologramm erscheinen und sich vor aller Augen als eine solche Projektion verbergen. Zusätzlich hat das Hologramm weder Körper noch feste Form, daher erleidet es keinen Kinetischen Schaden und es erleidet nur halben Schaden (abgerundet) durch die meisten anderen Angriffe und Effekte. Nur der Zauber *Magisches Geschoss* (*Heldenhandbuch*, S. 42) fügt einem Lebenden Hologramm vollen Schaden zu.**Immunitäten wie Konstrukte** Ein Lebendes Hologramm wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.**Nicht lebend** Ein Lebendes Hologramm atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.**Ortsgebunden** Ein Lebendes Hologramm kann sich nicht weiter als 30 Meter von seinem Projektor entfernen.**Wiederkehr** Wenn ein Lebendes Hologramm zerstört wird, sorgt sein korruptierter Projektor dafür, dass es innerhalb von 1W4 Stunden wiedererscheint. Die einzigen Möglichkeiten, ein Lebendes Hologramm dauerhaft zu zerstören, sind die Zerstörung seines Projektors oder diesen zu reparieren; Die Reparatur eines Projektors erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik (SG 20).



MARAQUOI **NEUTRAL GUT**

Initiative +4	Bewegungsrate 9 m	HG 1/2	EP 200	TP 13
Besondere Sinne Dunkelsicht 9 m			Wahrnehmung +4	

Maraquoi sind die Ureinwohner Maratas, eines der Monde von Bretheda. Die pelzigen Humanoiden hatten eine niedrigtechnologische Kultur, bis interplanetarer Handel für raschen technischen Fortschritt sorgte. Dennoch erhalten sie die Traditionen ihrer Vorfahren.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +1, **WIL** +2, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Klettern

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +6 (1W4+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Schallpistole +3 (1W6 Schall; Bes. Waffeneigenschaft Kege!)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +9, Heimlichkeit +4

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Schallpistole, Taktischer Schlagstock

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klettern Ein Maraquoi braucht keine Fertigkeitwürfe für Athletik abzulegen, um zu klettern (*Heldenhandbuch*, S. 47), um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (nicht einmal kopfüber) und erleidet während des Kletterns nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.



MI-GO **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +3	Bewegungsrate 9 m	HG 6	EP 2.400	TP 80
Besondere Sinne Dunkelsicht 9 m			Wahrnehmung +13	

Mi-Go sind boshafte Wissenschaftler, Erforscher, Erfinder und Kolonisten, sowie Diener unheimlicher, fremdartiger Götter. Mi-Go stammen aus dem tiefen Raum und sehen das Universum als Leinwand an, die es zu erobern und kontrollieren gilt.

VERTEIDIGUNG

RK 19

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Anpassung an die Leere; **Immunitäten** Kälte, wie Pflanzen; **Energieresistenz** Elektrizität 10, Feuer 10

ANGRIFF

Fliegen 9 m

Nahkampfangriff Klaue +12 (1W8+7 Kinetisch; Krit. Treffereffekt Ausweichen [siehe unten])

Fernkampfangriff Ionenpistole +14 (1W6+6 Elektrizität; Krit. Treffereffekt Wankend)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Medizin +13, Mystik +18, Technik +13, Wissenschaft +18

AUSRÜSTUNG

Ionenpistole

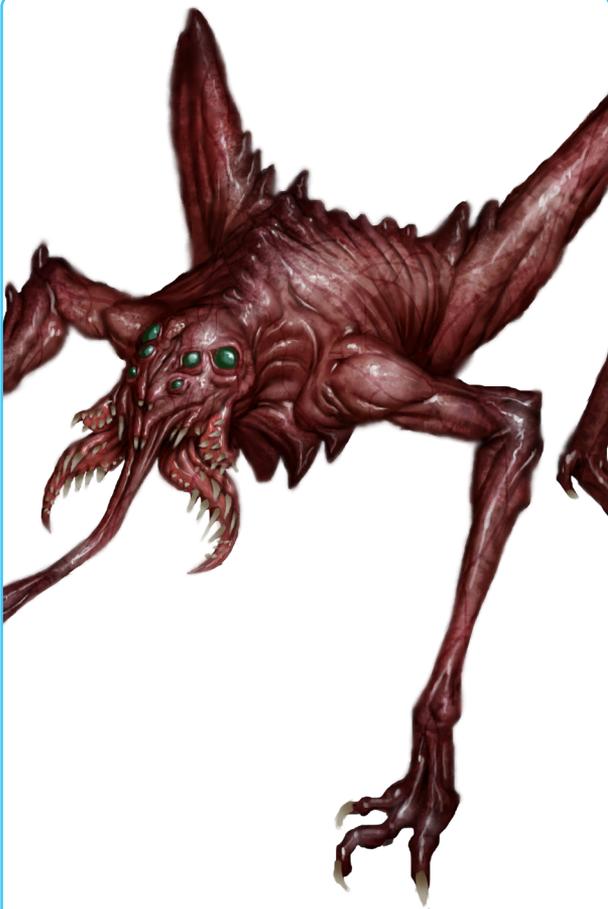
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassung an die Leere Ein Mi-Go braucht nicht zu atmen. Er ist immun gegen die Effekte des Vakuums und des Weltraums.

Ausweichen Wenn ein Mi-Go einen Kritischen Treffer mit seiner Klaue erzielt, muss sein Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 16) ablegen. Bei Misserfolg erleidet das Ziel dreifachen Schaden (statt doppelten Schaden).

Fliegen Ein Mi-Go kann im Zuge seiner Bewegung 9 m weit fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des *Heldenhandbuchs*.

Immunitäten wie Pflanzen Ein Mi-Go wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken.



OROKORANER **CHAOTISCH BÖSE**

Initiative +5	Bewegungsrate 9 m	HG 6	EP 2.400	TP 93
----------------------	--------------------------	-------------	-----------------	--------------

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m	Wahrnehmung +13
---	------------------------

Die Orokoraner stammen von Aucturn und sind Parasiten, die Jagd auf das Leben des Planeten machen. Sie suchen nach pulsierenden Venen schwarzen Eiters, die unter Teilen von Aucturns Oberfläche verlaufen, und entziehen ihnen die narkotische Flüssigkeit mit ihren Stechmückenartigen Saugrüsseln.

VERTEIDIGUNG

RK 20

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Unsichtbares sehen

ANGRIFF

Nahkampfangriff Saugrüssel +13 (1W8+6 Kinetisch)

Fernkampfangriff Gezieltes Erbrechen +16 (1W10+6 Säure)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Mystik +13, Heimlichkeit +18

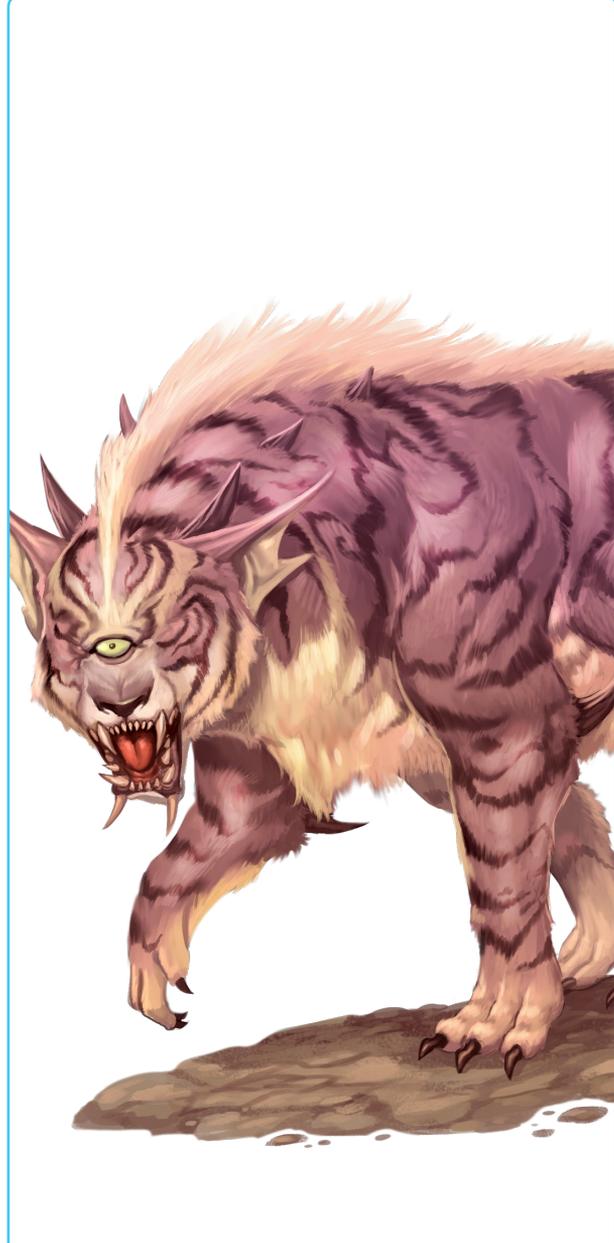
AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gezieltes Erbrechen Ein Orokoraner kann seine mit Narkotika versetzte Verdauungsflüssigkeit auf ein bis zu 9 m entferntes Ziel speien. Eine Kreatur, die von diesem Erbrochenen getroffen wird, muss einen Willenswurf (SG 16) ablegen. Bei Misserfolg erleidet sie für 1W4 Runden den Zustand Wankend (S. 94).

Unsichtbares Sehen Ein Orokoraner kann unsichtbare Gegenstände und Kreaturen sehen (und mit Leichtigkeit zwischen sichtbaren und unsichtbaren Kreaturen unterscheiden).



PERATHI **NEUTRAL**

Initiative +2	Bewegungsrate 12 m	HG 1	EP 400	TP 20
----------------------	---------------------------	-------------	---------------	--------------

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m	Wahrnehmung +5
---	-----------------------

Dieses tigerähnliche Raubtier stammt ursprünglich von dem Planeten Castrovel und verfügt über sechs krallenbewehrte Beine, ein einzelnes Auge und lange, scharfe Fangzähne.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Nahkampfangriff Biss +7 (1W6+3 Kinetisch)

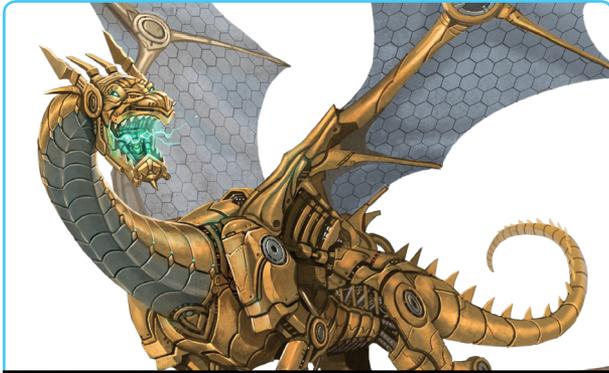
SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +5

AUSRÜSTUNG

Keine



ROBOTERDRACHE

NEUTRAL

Initiative +4 | Bewegungsrate 15 m | HG 7 | EP 3.200 | TP 105

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m | Wahrnehmung +14

Roboterdrachen, mächtige Kriegsmaschinen, die für den Krieg geschaffen wurden, erlangen gelegentlich ein gewisses Maß an Empfindungsfähigkeit und verhalten sich ähnlich der lebendigen Drachen, denen sie nachempfunden sind.

VERTEIDIGUNG

RK 21

REF +7, WIL +4, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Nanitenreparatur, Nicht lebend **Immunitäten** wie Konstrukte; **Schwachstellen** Empfindlich gegen Elektrizität, Empfindlich gegen Kritische Treffer

ANGRIFF

Fliegen 30 m

Nahkampfangriff Biss +18 (2W6+12 Kinetisch)

Mehrfachangriff Biss +12 (2W6+12 Kinetisch), 2 Klauen +12 (1W4+12 Kinetisch)

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe, Reichweite

SPIELWERTE

ST +5, GE +4, KO -, IN +2, WE +2, CH +0

Fertigkeiten Athletik +19, Heimlichkeit +14, Interaktion +14, Technik +14

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Roboterdrache Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Empfindlich gegen Kritische Treffer Ein Roboterdrache erleidet bei Kritischen Treffern 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Fliegen Ein Roboterdrache kann im Zuge seiner Bewegung 30 m weit fliegen.

Groß Ein Roboterdrache ist eine Große Kreatur. Er nimmt einen Platz von 3 m auf 3 m ein.

Immunitäten wie Konstrukte Ein Roboterdrache wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitswurf fordern.

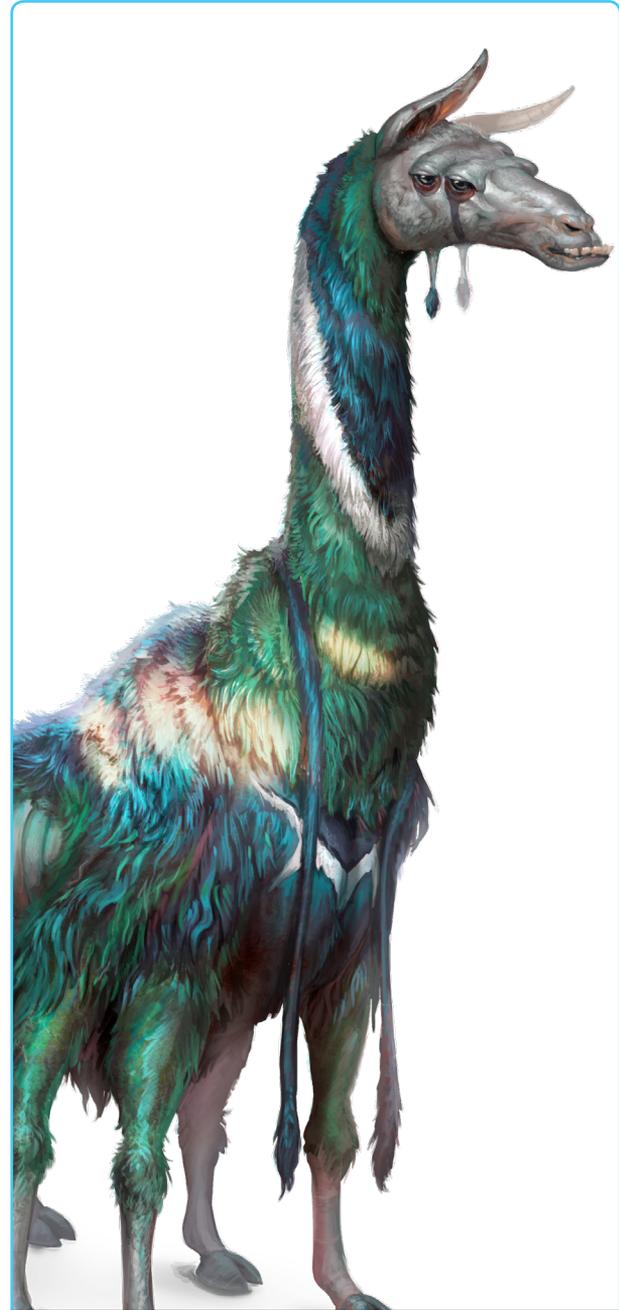
Mehrfachangriff Wenn ein Roboterdrache seine Bewegung aufgibt, kann er die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um drei Nahkampfangriffe auszuführen: einen mit seinem Biss und je einen mit jeder Klaue.

Nanitenreparatur Die Naniten eines Roboterdrachen stellen ihm jede Stunde 7 TP wieder her. Einmal pro Tag kann der Roboterdrache die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um sich selbst oder einem beliebigen anderen Roboter 4W12 TP wiederherzustellen.

Nicht lebend Ein Roboterdrache atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.

Odemwaffe Einmal alle 1W4 Runden kann ein Roboterdrache die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um einen 9 m großen Kegel (S. 94) aus Elektrizität ausatmen, der 8W6 Elektrizitätsschaden verursacht. Eine Kreatur innerhalb des Kegels kann einen Reflexwurf (SG 15) ablegen, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erhalten.

Reichweite Ein Roboterdrache kann Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen ablegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind.



RUTHIG

NEUTRAL

Initiative +2 | Bewegungsrate 12 m | HG 1/2 | EP 200 | TP 13

Besondere Sinne Keine | Wahrnehmung +4

Ruthigs sind pflanzenfressende Tiere auf Castrovel, die sich in großen Herden zusammenfinden. Meist sind sie recht friedfertig, können aber gefährlich werden, wenn man sie reizt.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +4, WIL +1, ZÄH +3

ANGRIFF

Nahkampfangriff Hufe +4 (1W6+1 Kinetisch)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +4

AUSRÜSTUNG

Keine



RYPHORIER **NEUTRAL GUT**

Initiative +5	Bewegungsrate 9 m	HG 1	EP 400	TP 16
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +10	

Die Ryphorier sind die dominante humanoide Spezies auf Triaxus, einem Planeten, der für seine exzentrische Umlaufbahn bekannt ist und dafür sorgt, dass die Jahreszeiten über Generationen andauern können (aktuell herrscht dort Winter). Die körperlichen Merkmale der Ryphorier ändern sich, um sich an das extreme Wetter anzupassen.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +3

Energieresistenzen Kälte 5

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +4 (1W6+1 Kinetisch)

Fernkampfangriff Gegabelte Pistole +6 (1W4+1 Feuer; Bes. Waffeneigenschaft Überladbar)

Angriffsfähigkeiten Zielverfolgung

SPIELWERTE

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

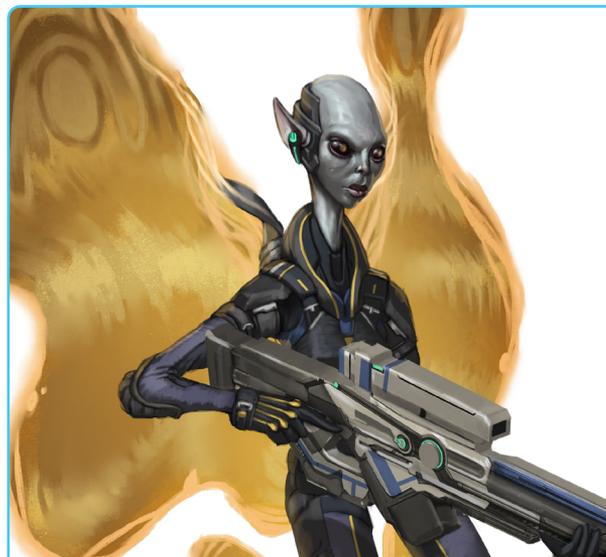
Fertigkeiten Technik +10, Wissenschaft +5

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Gegabelte Pistole, Taktischer Schlagstock

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zielverfolgung Ein Ryphorier kann während seines Zuges auf seine Bewegung verzichten, um die Zielverfolgung auf eine Kreatur aufzuschalten. Dies verleiht ihm einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe gegen diese Kreatur. Ein Ryphorier kann immer nur eine Kreatur zugleich verfolgen.



SARKESIANER **RECHTSCHAFFEN NEUTRAL**

Initiative +5	Bewegungsrate 12 m	HG 5	EP 1.600	TP 64
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +17	

Als mutmaßliche Nachkommen der Bewohner jener beiden Planeten, deren Zerstörung vor langer Zeit den Asteroidengürtel der Diaspora bildete, haben sich die Sarkesianer an Umgebungen mit geringer Schwerkraft und dünner Luft angepasst. Sie können fliegen und vorübergehend im Vakuum überleben.

VERTEIDIGUNG

RK 18

REF +9, **WIL** +8, **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Leerenflug

ANGRIFF

Nahkampfangriff Duellschwert +10 (1W6+5 Kinetisch)

Fernkampfangriff Rotsterngewehr +12 (1W10+5 Feuer; Bes. Waffeneigenschaft Überladbar) oder

Splittergranate II +12 (+2W6 Kinetisch, Reflex SG 13 halbiert)

Angriffsfähigkeiten Reichweite, Tückischer Angriff (1W8)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +17, Heimlichkeit +17, Technik +12

AUSRÜSTUNG

Defrefxell, Rotsterngewehr, Duellschwert, 2 Splittergranaten II

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entrinnen Wenn einem Sarkesianer ein Reflexwurf gelingt und er halbierten Schaden (oder einen sonstigen Effekt) erleiden würde, so erleidet er gar keinen Schaden (und ignoriert etwaige Effekte). Der Sarkesianer kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er unter dem Zustand Hilflos leidet.

Leerenflug Ein Sarkesianer kann 12 Stunden im Vakuum überleben, ohne zu atmen oder sonstigen Schaden durch ein Vakuum zu nehmen (S. 36). Im Vakuum wachsen einem Sarkesianer Flügel aus Energie, die ihm die Fähigkeit verleihen, im Zuge seiner Bewegung bis zu 9 m weit zu fliegen. Weitere Informationen findest du auf S. 77 des Heldenhandbuchs.

Reichweite Ein Sarkesianer kann Nahkampfangriffswürfe gegen Kreaturen ablegen, die bis zu 2 Felder weit von ihm entfernt sind (auch diagonal), anstatt nur gegen angrenzende Kreaturen.

Tückischer Angriff Diese Fähigkeit funktioniert genau wie das Klassenmerkmal der 1. Stufe des Agenten (Heldenhandbuch, S. 36), außer dass der Sarkesianer 1W8 statt 1W4 Schaden addiert.



SCHWARM-CORROVOX CHAOTISCH BÖSE

Initiative +4	Bewegungsrate 12 m	HG 3	EP 800	TP 40
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +13		

Ursprünglich waren sie eine insektoide Spezies namens die Kucharn, doch nun ist der Schwarm ein Kollektiv mit einem einzelnen Verstand, bestehend aus stark unterschiedlichen Kreaturen mit dem Drang, alle Dinge zu verschlingen und ihre besten Eigenschaften in sich aufzunehmen. Der Schwarm kämpft ohne Furcht und seine Untertanen sterben für das große Ganze.

VERTEIDIGUNG

RK 16

REF +7, WIL +2, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Schwarmverstand; **Immunitäten** Säure, Angst

ANGRIFF

Klettern

Nahkampfangriff Klaue +9 (1W6+5 Kinetisch)

Fernkampfangriff Säurekanone +12 (1W6+3 Säure)

Angriffsfähigkeiten Mentalangriff

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +8

AUSRÜSTUNG

Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klettern Ein Corrovox braucht keine Fertigkeitwürfe für Athletik abzulegen, um zu klettern (*Heldenhandbuch*, S. 47), um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (nicht einmal kopfüber) und erleidet während des Kletterns nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Mentaler Angriff Ein Corrovox kann die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen aufwenden, um eine mentale Schockwelle gegen ein Ziel innerhalb von 9 m zu schleudern, die 3W4 Schaden verursacht. Gelingt einem Ziel ein Willenswurf (SG 12), erleidet es nur den halben Schaden (abgerundet).

Säurekanone Die organische Säurekanone, die am Unterarm eines Corrovox befestigt ist, besitzt eine Reichweite von 12 m.

Schwarmverstand Alle Schwarmkreaturen innerhalb von 9 m voneinander stehen in ständiger Verbindung zueinander. Ist sich einer von ihnen einer Bedrohung bewusst, gilt das für alle anderen auch. Wenn darüber hinaus ein Corrovox einen Willenswurf ablegen muss, während er sich innerhalb von 9 m von einer anderen Schwarmkreatur aufhält, darf er zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Ein Corrovox kann nur einmal pro Runde von dieser Fähigkeit profitieren.

Telepathie Ein Corrovox kann mental mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 30 m kommunizieren.



SICHERHEITSROBOTER NEUTRAL

Initiative +4	Bewegungsrate 9 m	HG 4	EP 1.200	TP 52
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +10		

Sicherheitsroboter sind von humanoider Gestalt und etwa 1,80 m groß. Die meisten verfügen über integrierte Waffen, welche die Gliedmaßen des Roboters nicht bei der Festnahme von Straftätern und dem Nahkampf einschränken. Meist schützen sie große Anlagen mit wohlhabenden Besitzern.

VERTEIDIGUNG

RK 18

REF +4, WIL +1, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Nanitenreparatur, Nicht lebend **Immunitäten** wie Konstrukte; **Schwachstellen** Empfindlich gegen Elektrizität, Empfindlich gegen Kritische Treffer

ANGRIFF

Nahkampfangriff Hieb +10 (1W6+7 Kinetisch)

Fernkampfangriff Ionenpistole +13 (1W6+3 Elektrizität; Krit. Treffer-effekt Wankend)

Angriffsfähigkeiten Stromschlag

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Interaktion +10, Technik +10

AUSRÜSTUNG

Ionenpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlich gegen Elektrizität Wenn ein Sicherheitsroboter Elektrizitätsschaden erleidet, erleidet er 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Empfindlich gegen Kritische Treffer Ein Sicherheitsroboter erleidet bei Kritischen Treffern 50% zusätzlichen Schaden (abgerundet).

Immunitäten wie Konstrukte Ein Sicherheitsroboter wird nicht von Angriffen und Effekten betroffen, die sich auf seinen Verstand auswirken, noch von Effekten, die einen Zähigkeitwurf fordern.

Nanitenreparatur Die Naniten eines Sicherheitsroboters stellen ihm jede Stunde 7 TP wieder her. Einmal pro Tag kann der Roboterdrache die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um sich selbst oder einem beliebigen anderen Roboter 4W12 TP wiederherzustellen.

Nicht lebend Ein Sicherheitsroboter atmet nicht, trinkt und isst nicht, heilt nicht und schläft nicht.

Stromschlag Ein Sicherheitsroboter kann die Aktion Besondere Fähigkeit einsetzen verwenden, um Elektrizität auf bis zu vier Kreaturen innerhalb von 12 m überspringen zu lassen, was jedem Ziel 1W8 Elektrizitätsschaden zufügt. Jede Kreatur kann einen Reflexwurf (SG 13) ablegen, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erleiden. Sobald ein Sicherheitsroboter diese Fähigkeit eingesetzt hat, muss er 1W4 Runden warten, bevor er sie wieder einsetzen kann.



SICHERHEITSWACHE **RECHTSCHAFFEN NEUTRAL**

Initiative +2	Bewegungsrate 9 m	HG 1	EP 400	TP 23
Besondere Sinne Keine			Wahrnehmung +5	

Eine Sicherheitswache ist ein Nachtwächter in einer Fabrik oder einer sonstigen privaten Einrichtung, der Stellvertreter eines Grenzlandsheriffs oder ein frischgebackener uniformierter Polizeibeamte. Sicherheitswachen sind meist in Selbstverteidigungstechniken und Taktiken zur Festnahme ausgebildet, statt zum Töten.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +8 (1W4+5 Kinetisch)

Fernkampfangriff Schallpistole +5 (1W6+1 Schall; Bes. Waffeneigenschaft Kegel)

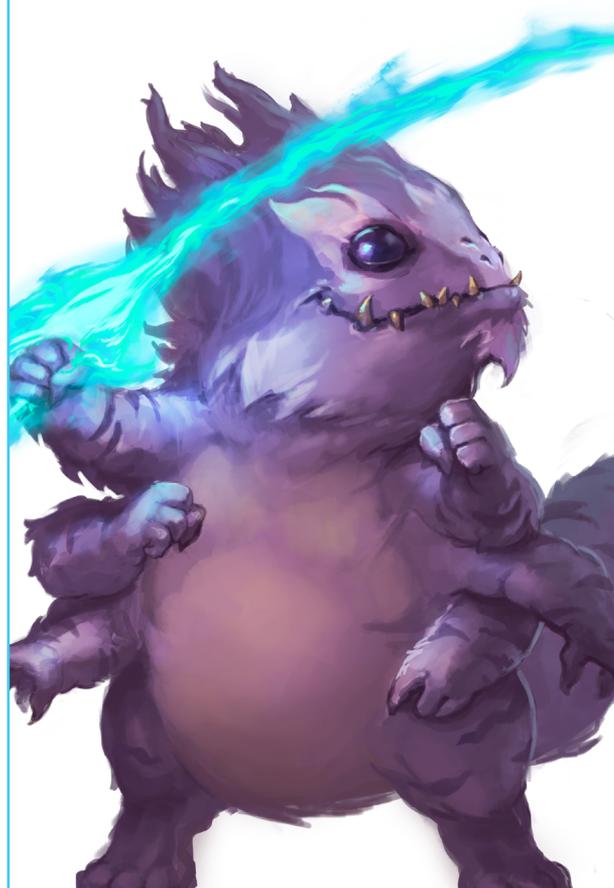
SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Interaktion +5

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Schallpistole, Taktischer Schlagstock, Taschenlampe



SKITTERMANDER **CHAOTISCH NEUTRAL**

Initiative +2	Bewegungsrate 9 m	HG 2	EP 600	TP 23
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m		Wahrnehmung +7		

Als Bewohner von Vesk-3 führten die Skittermander ein einfaches Leben, bevor das Veskarium ihren Planeten annektierte. Sie sind eigenwillig, ohne anarchistisch zu sein, und sie genießen Teamarbeit, wobei sie auf natürliche Weise einem qualifizierten Anführer folgen, um große Projekte umzusetzen.

VERTEIDIGUNG

RK 15

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Nahkampfangriff Duellschwert +6 (1W6+3 Kinetisch)

Fernkampfangriff Laserpistole +6 (1W4+3 Feuer)

Angriffsfähigkeiten Schnappt ihn!

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7, Interaktion +12, Heimlichkeit +7

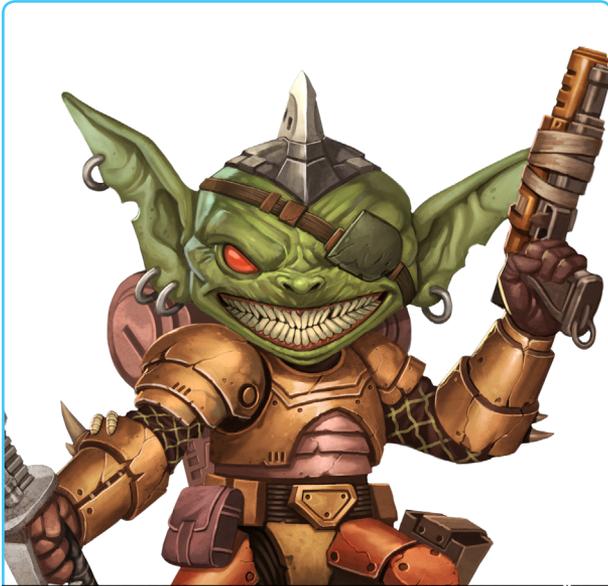
AUSRÜSTUNG

Mikrokord, Duellschwer, Laserpistole

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hyper Einmal pro Tag kann ein Skittermander zusätzlich zu seiner regulären Aktion die Aktion Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82) ausführen.

Snappt ihn! Einmal während seines Zuges kann ein Skittermander eine Kreatur innerhalb von 18 m auswählen. Der Skittermander und seine Verbündeten erhalten bis zum Beginn des nächsten Zuges des Gesandten einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe, um diese Kreatur zu treffen.



WELTRAUMGOBLIN-BOSSKOPP **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +3	Bewegungsrate 10 m	HG 2	EP 600	TP 24
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +7	

Die Legenden der Goblins behaupten, dass vor langer Zeit ein kluger Bosskopp einige Goblins um sich scharte und sich auf einem Raumschiff einschlich, das Golarion in Richtung Absalom-Station verließ. Jene schlauen Goblins infiltrierten die übelsten Viertel und Industrieschächte der Raumstation.

VERTEIDIGUNG

RK 15

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +6 (1W6+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Schrottlaser +8 (1W4+2 Feuer)

Angriffsfähigkeiten Verstörendes Kreischen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Interaktion +12, Technik +12

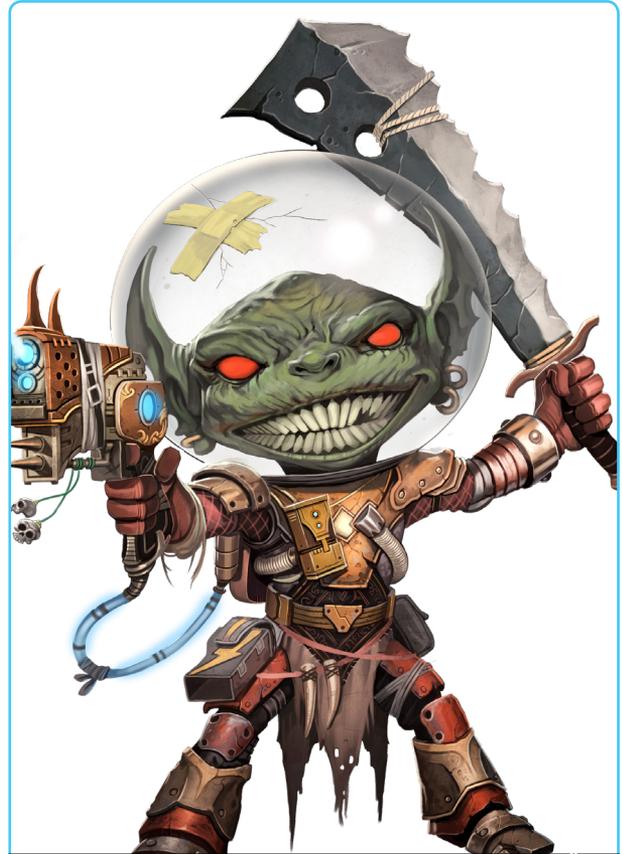
AUSRÜSTUNG

Mikrokord, Schrottlaser, Taktischer Schlagstock

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schrottlaser Ein Schrottlaser funktioniert wie eine Laserpistole (*Heldenhandbuch*, S. 62), mit dem Unterschied, dass sie Fehlfunktionen erleidet, wenn eine Kreatur mit ihr angreift und eine Natürliche 1 würfelt (sprich, der W20 eine 1 zeigt, bevor irgendwelche Boni addiert werden). In diesem Fall legt die Kreatur, die den Schrottlaser verwendet, einen Technikwurf (SG 18) ab. Bei Erfolg erleiden Angriffe mit dem Schrottlaser einen Malus von -2. Bei Misserfolg explodiert der Schrottlaser und fügt allen Kreaturen innerhalb von 2 Feldern (auch diagonal) 1W8 Elektrizitätsschaden zu, einschließlich dem unglücklichen Anwender! Eine Kreatur kann einen Reflexwurf (SG 10) ablegen, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erleiden.

Verstörendes Kreischen Ein Weltraumgoblin-Bosskopp kann die Aktion *Besondere Fähigkeit* einsetzen verwenden, um zu kreischen, was allen Nicht-Goblins innerhalb von 9 m (6 Feldern) die Haare zu Berge stehen lässt. Diese Kreaturen müssen einen Willenswurf (SG 13) bestehen oder sie erleiden für 1W4 Runden den Zustand *Eingeschränkt* (Malus von -2 auf die meisten W20-Würfe; siehe S. 94). Jede Kreatur, die das *Verstörende Kreischen* eines Weltraumgoblin-Bosskopps hört, ist danach für 24 Stunden dagegen immun.



WELTRAUMGOBLIN-BRUTZELATOR **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +3	Bewegungsrate 10 m	HG 1/3	EP 135	TP 6
Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m			Wahrnehmung +3	

Weltraumgoblins ist es gelungen, sich auf Raumschiffen einzuschleichen oder sie zu kapern und sich so über die gesamte Galaxis zu verbreiten. Nirgendwo ist dies offenkundiger als auf der Absalom-Station – eine Tatsache, für die Bewohner anderer Welten dankbar sind.

VERTEIDIGUNG

RK 12

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Nahkampfangriff Taktischer Schlagstock +0 (1W4 Kinetisch)

Fernkampfangriff Schrottlaser +3 (1W4 Feuer)

SPIELWERTE

ST +0, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +1, **WE** +0, **CH** +0

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Technik +7

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Schrottlaser, Taktischer Schlagstock

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schrottlaser Ein Schrottlaser funktioniert wie eine Laserpistole (*Heldenhandbuch*, S. 62), mit dem Unterschied, dass sie Fehlfunktionen erleidet, wenn eine Kreatur mit ihr angreift und eine Natürliche 1 würfelt (sprich, der W20 eine 1 zeigt, bevor irgendwelche Boni addiert werden). In diesem Fall legt die Kreatur, die den Schrottlaser verwendet, einen Technikwurf (SG 18) ab. Bei Erfolg erleiden Angriffe mit dem Schrottlaser einen Malus von -2. Bei Misserfolg explodiert der Schrottlaser und fügt allen Kreaturen innerhalb von 2 Feldern (auch diagonal) 1W8 Elektrizitätsschaden zu, einschließlich dem unglücklichen Anwender! Eine Kreatur kann einen Reflexwurf (SG 10) ablegen, um nur den halben Schaden (abgerundet) zu erleiden.



WELTRAUMPIRAT **NEUTRAL BÖSE**

Initiative +8	Bewegungsrate 9 m	HG 3	EP 400	TP 22
----------------------	--------------------------	-------------	---------------	--------------

Besondere Sinne Keine	Wahrnehmung +5
------------------------------	-----------------------

Weltraumpiraten sind Besatzungsmitglieder von Piratenschiffen. Möglicherweise haben sie sich aufgrund einer kriminellen Vergangenheit oder des Mangels an anderen Möglichkeiten für das Piratenleben entschieden, manchmal aber auch, weil sie in einen Piratenclan hineingeboren oder in den Dienst gepresst wurden.

VERTEIDIGUNG

RK 13

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Nahkampfangriff Langschwert +5 (1W8+2 Kinetisch)

Fernkampfangriff Halbautomatikpistole +8 (1W4+1 Kinetisch, Krit.

Treffereffekt Wankend) oder

Splittergranate I +8 (+1W6 Kinetisch, Reflex SG 12 halbiert)

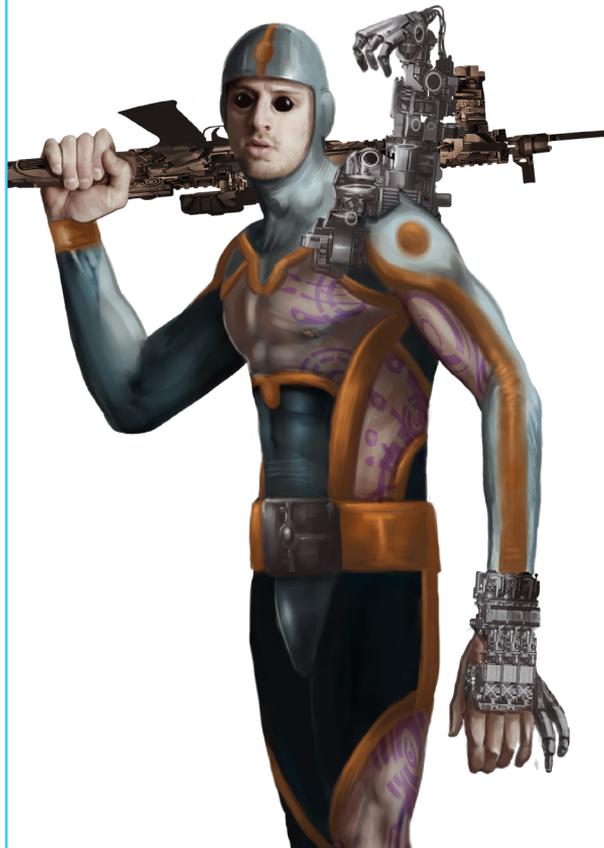
SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +5, Interaktion +5, Technik +10

AUSRÜSTUNG

Zweite Haut, Langschwert, Halbautomatikpistole, 2 Splittergranaten I



VERTHANI **NEUTRAL**

Initiative +4	Bewegungsrate 9 m	HG 2	EP 600	TP 23
----------------------	--------------------------	-------------	---------------	--------------

Besondere Sinne Dunkelsicht 18 m	Wahrnehmung +8
---	-----------------------

Die Verthani, die dominanten Bewohner von Verces, bauten bereits früh raumtaugliche Schiffe, vornehmlich angespornt wegen der harten Bedingungen ihres rotiert gebundenen Planeten. Sie haben eine lange Tradition, exzellente Techniker und Piloten hervorzubringen.

VERTEIDIGUNG

RK 15

REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +1

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Nahkampfangriff Schallimpulshandschuh +6 (1W6+3 Schall, Krit. Treffereffekt Niederwerfend)

Fernkampfangriff Gegabelte Pistole +8 (1W4+2 Feuer; Bes. Waffeneigenschaft Überladbar)

Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff (1W4)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +13, Technik +13

AUSRÜSTUNG

Mikrokord, Gegabelte Pistole, Schallimpulshandschuh

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entrinnen Wenn einem Verthani ein Reflexwurf gelingt und er halbierten Schaden (oder einen sonstigen Effekt) erleiden würde, so erleidet er gar keinen Schaden (und ignoriert etwaige Effekte). Der Verthani kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er unter dem Zustand Hilflos leidet (*Heldenhandbuch*, S. 87).

Tückischer Angriff Diese Fähigkeit funktioniert genau wie das Klassenmerkmal der 1. Stufe des Agenten (*Heldenhandbuch*, S. 36).

KREATURENERESCHAFFUNG

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN MONSTER!

Irgendwann möchtest du vielleicht deine eigenen Aliens für die Spieler erstellen. Du musst dies nicht tun, um das Spiel zu spielen. Du kannst die vorhandenen Gegnerkreaturen so lange verwenden, wie du möchtest. Wenn du den Spielercharakteren aber etwas Neues bieten möchtest, gibt es zwei relativ einfache Möglichkeiten, eine unendliche Vielfalt an Monstern zu erstellen – und gleichzeitig sicherzustellen, dass sie eine ausgeglichene Herausforderung für die SC darstellen (d. h. weder zu leicht noch unüberwindbar schwer sind). Welche Methode auch immer du wählst, das Erstellen von selbstentworfenen Bedrohungen, von denen du weißt, dass Spielercharaktere Freude an ihnen haben werden, kann einer der lohnendsten Aspekte der Spielleitung sein.

Anpassen einer vorhandenen Kreatur

Die erste Methode zum Erstellen eigener Kreaturen besteht darin, eines der hier vorgestellten Monster zu anzupassen. Ändere einfach die Bezeichnungen und ein paar Details der Fähigkeiten eines Monsters, während du die Zahlenwerte selbst unberührt lässt. Du könntest zum Beispiel mit einem Elektrovor (S. 74) beginnen und seine Fähigkeit Elektrische Entladung in einen „Säurenebel“ umändern (was den Elektrizitätsschaden in Säureschaden verwandelt) und seinen Schwanzschlag in einen „Tentakelangriff“ verwandeln. Verändere einige Einzelheiten zum Aussehen und dem Lebensraum und voila – du hast soeben ein einzigartiges (und widerliches) Sumpfmonster erschaffen!

Eine neue Kreatur zusammenstellen

Eine weitere Methode zum Generieren neuer Kreaturen wäre, die folgenden Schritte zu befolgen, um eine Kreatur zu erstellen, die du dir vollständig selbst ausgedacht hast. Dies erfordert weniger Schritte als das Erstellen eines SC und ist weitaus einfacher.

Schritt 1: Kreaturenkonzept

Vielleicht hast du ein Lieblingsmonster aus einem Film oder Buch, das dich inspiriert. Oder vielleicht gibt es eine konkrete Nische, die du in deinem Abenteuer ausfüllen möchtest, wie etwa ein Schwarm aus schwächeren Kreaturen oder ein einzelnes gefährliches Schwergewicht. Du brauchst die Idee an diesem Punkt noch nicht in aller Ausführlichkeit durchdacht haben, sondern brauchst nur eine ungefähre Vorstellung davon, was du am Ende willst. Gib deiner Kreatur eine Gesinnung, einen Namen und eine Beschreibung, die deinem Konzept entsprechen.

Schritt 2: Herausforderungsgrad

Sobald du entschieden hast, welche Art von Kreatur du erstellen möchtest, musst du über ihren Herausforderungsgrad (HG) entscheiden. Unter „Begegnungen Entwerfen“ (S. 28) findest du Ratschläge dazu, welcher HG eine angemessene Herausforderung für die SC bedeutet.

Schritt 3: Grundattribute

Such in der Tabelle „Grundattribute nach HG“ die Zeile heraus, die dem HG deiner neuen Kreatur entspricht, und entnimm dieser die **RK**, den Gesamtbonus für **Rettungswürfe** (den sie für Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe verwendet) und Trefferpunkte der Kreatur.

Der **Max. Attributmodifikator** einer Kreatur ist der höchste Attributmodifikator der Kreatur (*Heldenhandbuch*, S. 16). Dies sollte auch zum Kreaturenkonzept passen. Wenn zum Beispiel eine Kreatur besonders schlau ist, sollte ihr IN ihr höchster Attributmodifikator sein. Die übrigen Attributmodifikatoren der Kreatur sollten +0 oder +1 betragen.

Nutze den **Angriffsbonus** der Kreatur für Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Verwende den aufgelisteten **Schaden** für alle ihre Angriffe, selbst wenn sie eine Waffe verwendet, die normalerweise einen anderen Schaden verursacht (die du sie möglicherweise verwenden lassen willst, damit die SC die Waffe als Schatz erbeuten können; siehe S. 20). Wenn der Angriff einer Kreatur angeboren ist (z. B. eine Klaue oder eine eingebaute Plasmakanone), wähle eine geeignete Schadensart (*Heldenhandbuch*, S. 78) aus. Wenn der Angriff einer Kreatur eine vorhandene Waffe verwendet, verwende stattdessen die Schadensart dieser Waffe, zusammen mit ihren Besonderen Waffeneigenschaften oder Kritischen Treffereffekten. Wenn die SC eine solche Waffe als Schatz an sich nehmen, verwendet sie wiederum die entsprechenden Werte aus dem *Heldenhandbuch*.

In der Spalte **Fertigkeitsboni** sind zwei Werte aufgeführt. Verwende die höhere Zahl für die wichtigste Fertigkeit der Kreatur und den niedrigeren Wert für zwei bis drei sekundäre Fertigkeiten, in denen sie ebenfalls bewandert ist.

Schließlich besitzt eine typische Kreatur eine Bewegungsrate von 9 m und einen Initiativmodifikator, der ihrem GE entspricht. Du kannst dies und die übrigen Spielwerte der Kreatur auf ein Blatt Papier schreiben oder sie sogar in einem leeren Charakterbogen eintragen.

Schritt 4: Besondere Fähigkeiten

Nach den Schritten 1 bis 3 hast du alle Spielwerte, die du für eine einfache Kreatur wie eine Wache oder ein einfaches Raubtier auf einer fremden Welt benötigst. Du kannst aber auch noch Besondere Fähigkeiten hinzufügen, um deine Schöpfung noch interessanter zu gestalten! Wenn du beispielsweise möchtest, dass dein neues fremdes Wesen größer ist als ein Mensch, kannst du ihm die Besondere Fähigkeit Groß des Kammfressers (S. 77) verleihen. Wenn du möchtest, dass er Flügel hat, kannst du ihm die Besondere Fähigkeit Fliegen des Elektrovors zuweisen (S. 74). Wenn die Kreatur HG 1 oder höher ist, kannst du ihr sogar ein Talent (*Heldenhandbuch*, S. 52), ein Klassenmerkmal von einem der Bösen Widersacher (z. B. Entmutigender Hohn des Bösen Gesandten) oder die Fähigkeit des Bösen Aspiranten oder Bösen Technomagiers, Zauber zu wirken.

Um sicherzustellen, dass eine Kreatur nicht mächtiger ist, als ihr HG angibt, sollte sie nicht mehr als drei Besondere Fähigkeiten haben.

GRUNDATTRIBUTE NACH HG							
HG	RK	Rettungswürfe	Trefferpunkte	Max. Attributmodifikator	Angriffsbonus	Schaden	Fertigkeitsboni
1/3	10	+1	6	+3	+2	1W4+1	+7/+3
1/2	11	+2	12	+3	+4	1W4+2	+9/+4
1	12	+3	18	+4	+6	1W6+3	+10/+5
2	14	+4	24	+4	+8	1W6+4	+12/+7
3	15	+4	37	+4	+9	1W6+5	+13/+8
4	16	+5	47	+5	+10	1W6+7	+15/+10
5	17	+5	68	+5	+12	1W6+8	+16/+11



ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Eine Zufallsbegegnung ist eine Begegnung, die nicht zwangsläufig eine enge Verbindung zu einer übergreifenden Handlung hat, aber dennoch eine großartige Möglichkeit ist, Abenteurer auf Trab zu halten und ihr Spielerlebnis abwechslungsreich zu halten.

SPARE MANCHMAL EIN BISSCHEN ZEIT

Dies ist eine große Galaxis und du kannst unmöglich jede einzelne Ecke mit vollständig ausgearbeiteten Begegnungen ausfüllen – aber du kannst sie spontan erstellen! Nachfolgend findest du ein einfaches System, mit dem du deine eigenen Zufallsbegegnungen für Spielercharaktere erstellen kannst.

EINE GALAXIS BEVÖLKERN

Zufallsbegegnungen sind nützlich, um nicht erschlossenen Platz auf der Karte zu füllen. Nur weil du einen Wüstenplaneten erschaffst, bedeutet das nicht, dass du wissen musst, wo jeder einzelne Kammfresser, Kasatha und jede Klingenschwinge lebt. Wenn deine SC nach Osten durch eine gesetzlose Stadt gehen, anstatt die lange nördliche Route um sie herum zu nehmen, sind möglicherweise keine Begegnungen in der Stadt geplant, aber du weißt, dass es in dieser Gegend nicht an Gefahren mangelt! Du kannst die Tabellen für Zufallsbegegnungen auf den folgenden Seiten verwenden, um unterhaltsame Kämpfe und andere Begegnungen für die SC zu erstellen, ohne viel Arbeit dafür aufzuwenden.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN VERWENDEN

Wenn du Zufallsbegegnungen verwendest, würfelst du zweimal einen W% (siehe rechts). Zuerst würfelst du, um zu sehen, ob die SC eine Zufallsbegegnung haben. Anschließend würfelst du, um genau zu sehen, worauf sie stoßen.

EINEN W% WERFEN

Deine Würfel umfassen zwei verschiedene 10-seitige Würfel, mit denen du zufällig eine Zahl zwischen 1 und 100 würfeln kannst. Dies wird als das Werfen eines W% bezeichnet. Wirf beide Würfel und lies dann den zweistelligen Würfel zuerst für die Zehnerstelle und den anderen für die Einerstelle. Wenn zum Beispiel die Würfel 50 und 7 zeigen, ergibt dies 57. Wenn sie 00 und 5 zeigen, ergibt dies 05. Die einzige Ausnahme ist, wenn du 00 und 0 würfelst – dies ergibt 100.

Für den ersten W% -Wurf (um zu sehen, ob es überhaupt zu einer Zufallsbegegnung kommt) gilt, dass du einmal pro Stunde, welche die SC unterwegs sind, einen Wurf ablegen kannst oder du kannst die Sache vereinfachen und nur einmal pro Reisetag würfeln. In der folgenden Tabelle

findest du die Prozentsätze für die jeweiligen Situationen, basierend auf den vier auf den folgenden Seiten vorgestellten Begegnungstabellen. Du kannst diese Prozentsätze nach oben oder unten anpassen, damit sie sich besser in deine Kampagne einfügen. Wenn dein Ergebnis der angegebenen Chance entspricht oder darunter liegt, kommt es zu einer Zufallsbegegnung! Du kannst auch einfach entscheiden, dass die SC an jedem Reisetag eine oder zwei Zufallsbegegnungen haben.

Umgebung	Chance pro Stunde	Chance pro Tag
Fremder Planet	20%	70%
Stadt	5%	35%
Weltraum	15%	60%
Wildnis	10%	50%

Konsultiere für den zweiten Wurf (um genau zu sehen, auf was die SC stoßen) diejenige Zufallsbegegnungstabelle, die am besten zur aktuellen Umgebung der SC passt, und wirf dann einen W%, um zu sehen, auf welche Art von Kreatur die SC stoßen. Beachte, dass diese Kreaturen nicht alleine vorkommen müssen – du kannst die Anzahl der Kreaturen erhöhen, um eine schwierigere Begegnung zu erstellen (S. 28). Wenn du eine Begegnung auswürfelst, die für die SC zu schwierig ist, wiederhole den Wurf – eine ganze Abenteurergruppe durch eine unfair schwierige Zufallsbegegnung umzubringen macht niemandem Spaß. Aus demselben Grund solltest du erneut würfeln, wann immer du eine Kreatur würfelst, die für die jeweilige Umgebung nicht geeignet ist. So ist es unwahrscheinlich, dass ein tobender Kammfresser auf einer überfüllten Weltraumstation zu finden ist.

ES MUSS NICHT IMMER EIN KAMPF SEIN

Obwohl diese Tabellen mit Kreaturen angefüllt sind, kannst du sie dazu verwenden, um Zufallsbegegnungen zu erstellen, die keine Kämpfe sind. Die SC könnten auf eine Besatzung von Kasathas stoßen, deren havariertem Schiff die Atemluft ausgeht, eine Aionengardistin, die vom Azlanti-Sternenreich desertiert ist (oder dies zumindest behauptet), oder eine Gruppe Skittermander, deren ungezügelter Begeisterung für die Unterstützung der SC zu einer Herausforderung für sich wird. Kreaturen zu haben, deren Hauptmotivation über das Ermorden der SC hinausgeht, trägt wesentlich dazu bei, dass sich dein Universum realistisch anfühlt.

FREMDER PLANET

Würfle einen W% (siehe S. 90) und konsultiere diese Tabelle, um eine Zufallsbegegnung auf einem fremden Planeten zu erhalten. Diese Kreaturen eignen sich für Planeten, die unbekannt sind, eine besonders merkwürdige Topographie besitzen oder sonst ungewöhnlich sind. Du kannst auch entscheiden, die Wildnistabelle auf der nächsten Seite für Planeten mit vertrauteren Atmosphären und Merkmalen zu verwenden.

	W%-Wurf	Begegnungen	HG	EP
	1-4	Khefak	1/3	135
	5-7	Maraquoi	1/2	200
	8-10	Ruthig	1/2	200
	11-17	Akata	1	400
	18-24	Kasatha	1	400
	25-34	Perathi	1	400
	35-44	Ryphorier	1	400
	45-50	Elektrovor	2	600
	51-64	Aionengardist	3	800
	65-67	Knochensoldat	3	800
	68-72	Formianer	3	800
	73-75	Klingenschwinge	3	800
	76-78	Schwarm-Corrovox	3	800
	79-83	Kammfresser	4	1.200
	84-87	Grauer	4	1.200
	88-92	Ksarik	4	1.200
	93-95	Garaggakal	5	1.600
	96-98	Sarkesianer	5	1.600
	99	Mi-Go	6	2.400
	100	Orokoraner	6	2.400

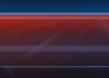
STÄDTE

Würfle einen W% (siehe S. 90) und konsultiere diese Tabelle, um eine urbane Zufallsbegegnung zu erhalten. Diese Kreaturen eignen sich für Städte aller Art, unabhängig davon, ob es sich um hochentwickelte Siedlungen mit Wolkenkratzern und Luftkissenfahrzeugen oder belebte Raumstationen handelt (obwohl du für letzteren auch die Weltraumtabelle auf der nächsten Seite verwenden kannst).

	W%-Wurf	Begegnungen	HG	EP
	1-4	Weltraumgoblin-Brutzelator	1/3	135
	5-9	Anacite	1/2	200
	10-13	Bandenschläger	1/2	200
	14-17	Fabrikschlick	1	400
	18-27	Kasatha	1	400
	28-37	Beobachterroboter	1	400
	38-47	Sicherheitswache	1	400
	48-57	Kontemplativer	2	600
	58-60	Böser Gesandter	2	600
	61-63	Böser Mechaniker	2	600
	64-67	Böser Agent	2	600
	68-70	Böser Soldat	2	600
	71-74	Böser Technomagier	2	600
	75-78	Hesper	2	600
	79-82	Skittermander	2	600
	83-92	Weltraumgoblin-Bosskopp	2	600
	93-96	Cyberzombie	3	800
	97-98	Drachenvolk	3	800
	99	Sicherheitsroboter	4	1.200
	100	Lebendes Hologramm	7	3.200

WELTRAUM

Würfle einen W% (siehe S. 90) und konsultiere diese Tabelle, um eine Zufallsbegegnung im Weltraum zu erhalten. Diese Kreaturen eignen sich gut für Begegnungen überall in der weiten Galaxis, etwa auch für solche, die auf kleinen Asteroiden, Planetoiden ohne Atmosphäre oder verlassenen Raumschiffen stattfinden. Denke daran, dass die meisten Kreaturen entweder Rüstung oder die Fähigkeit Anpassung an die Leere benötigen, um in einem Vakuum zu überleben!

	W%-Wurf	Begegnungen	HG	EP
	1-5	Weltraumgoblin-Brutzelator	1/3	135
	6-10	Anacite	1/2	200
	11-15	Asteroidenlaus	1/2	200
	16-21	Akata	1	400
	22-31	Kasatha	1	400
	32-41	Beobachterroboter	1	400
	42-51	Ryphorier	1	400
	52-61	Weltraumpirat	1	400
	62-64	Elektrovor	2	600
	65-67	Hesper	2	600
	68-72	Skittermander	2	600
	73-75	Weltraumgoblin-Bosskopp	2	600
	76-78	Aionengardist	3	800
	79-83	Cyberzombie	3	800
	84-87	Schwarm-Corrovox	3	800
	88-92	Grauer	4	1.200
	93-95	Barathu	5	1.600
	96-98	Garaggakal	5	1.600
	99	Sarkesier	5	1.600
	100	Mi-Go	6	2.400

WILDNIS

Würfle einen W% (siehe S. 90) und konsultiere diese Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in der Wildnis zu erhalten. Egal, ob sich deine SC auf einem erdähnlichen Planeten mit abwechslungsreichem Terrain oder auf einer seltsamen Welt mit nur einem Klima im tiefen Raum befinden, diese Kreaturen eignen sich gut für Umgebungen wie Wälder, Dschungel, Sümpfe und Gebirge. Um die Immersion noch zu verbessern, schlage die Geländeregeln auf S. 36-44 nach.

	W%-Wurf	Begegnungen	HG	EP
	1-5	Khefak	1/3	135
	6-10	Maraquoi	1/2	200
	11-15	Ruthig	1/2	200
	16-19	Dunkelelf	1	400
	20-24	Kasatha	1	400
	25-29	Perathi	1	400
	30-33	Ryphorier	1	400
	34-38	Elektrovor	2	600
	39-42	Kontemplativer	2	600
	43-47	Böser Aspirant	2	600
	48-52	Böser Soldat	2	600
	53-56	Skittermander	2	600
	57-61	Verthani	2	600
	62-66	Drachenvolk	3	800
	67-70	Formianer	3	800
	71-76	Klingenschwinge	3	800
	77-80	Schwarm-Corrovox	3	800
	81-88	Kammfresser	4	1.200
	89-96	Ksarik	4	1.200
	97-100	Barathu	5	1.600

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die *Starfinder-Einsteigerbox* ist nur der Beginn unzähliger Stunden voller Spaß und Spannung! Wenn dein SC die vierte Stufe erreicht hat und du dich für weitere Abenteuer interessierst, solltest du dir die Bücher und das Spielzubehör für das *Starfinder*-Rollenspiel ansehen. Hebe dein Spiel auf die nächste Stufe mit hunderten zusätzlichen Optionen für deine SC, Monster und Kampagnen. Eine Galaxis des Ruhms und der Gefahr erwartet dich in einer breiten Auswahl an Produkten für *Starfinder*, die du in deinem örtlichen Spielladen und auf ulisses-spiele.de erhalten kannst! Weitere Informationen zu *Starfinder* findest du auf ulisses-spiele.de/spielsysteme/starfinder.



STARFINDER-GRUNDREGELWERK

Die erweiterte Version des *Starfinder*-Rollenspiels baut dein Spiel um noch mehr Optionen aus! Dieses Buch enthält sieben Völker, zehn Motive, sieben Klassen bis zur 20. Stufe, mehr Klassenmerkmale und -optionen, mehr Fähigkeiten, mehr Talente, mehr Ausrüstung – schwere Waffen, Servorüstung, kybernetische Verbesserungen und Fahrzeuge – Kampfmanöver zum Entwaffnen

oder Zufallbringen von Gegnern, fast 200 Zauber, weitere Infos zur Spielwelt von *Starfinder* und ihre Fraktionen und Bedrohungen, Regeln für den Bau deiner eigenen Raumschiffe und ein komplettes Raumschiffskampfsystem!



STARFINDER ALIEN-ARCHIV

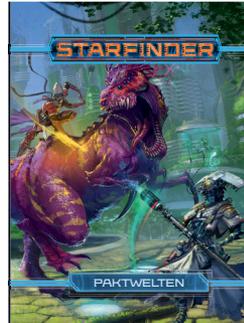
Dieses Buch umfasst mehr als 80 fremdartige Gegner, darunter Drachen, Roboter, Kreaturen so groß wie Raumschiffe, übernatürliche Wesenheiten von außerhalb der Welt der Sterblichen und noch bizarrere außergalaktische Lebensformen. Darüber hinaus haben über 20 dieser Kreaturen Regeln für die Verwendung als Spielercharaktervölker. Darüber hinaus gibt es eine Vielzahl von Alien-Technologien, die von Spielercharakteren verwendet werden können. Das *Alien-Archiv* enthält außerdem Regeln für das schnelle Anpassen von Kreaturen, ein System zum Erstellen eigener NSC und Kreaturen bis zu HG 25 sowie Regeln zum Herbeizaubern magischer Kreaturen!



STARFINDER RÜSTKAMMER

Es ist ein gefährliches Universum da draußen, und oft ist der Unterschied zwischen dem Überleben und als nächste Mahlzeit für eine hungrige Kreatur zu enden darin, die richtige Ausrüstung zu haben. Dieses Buch enthält unzählige zusätzliche Ausrüstungsgegenstände für *Starfinder*-Charaktere, darunter zahlreiche Waffen und Regeln für das Anpassen deiner Waffen mit Waffenzubehör und Waffenherstellern, Waffenfusionen, Rüstungen,

Rüstungsverbesserungen, technische Ausrüstung, Fahrzeuge sowie magische Gegenstände und Artefakte. Die *Rüstkammer* bietet auch eine Vielzahl an ausrüstungsbasierten Spieleroptionen, wie neue Aspiranten- und Technomagierzauber sowie neue Klassenmerkmale für jede Klasse!



STARFINDER PAKTWELTEN

Dieser Kampagnenband beschreibt die Paktwelten, ein ganzes Sonnensystem-voller Abenteuer! Ob du das brennende Archipel in der Sonne, die verstreuten Asteroiden der Diaspora oder die unzähligen Monde der Gasriesen Bretheda und Liavara erkunden oder tiefer in die Geheimnisse der Absalom-Station eintauchen möchtest, dieses Buch versorgt dich mit Geschichten, Orten und Abenteuerabhängern, die du brauchst,

um eine komplette Kampagne in den Paktwelten zu spielen! Außerdem enthält *Paktwelten* neue Raumschiffe aus dem gesamten System, NSC verschiedener Fraktionen, sechs neue SC-Völker, jede Menge neue Ausrüstung, neue Talente, neue Zauber und vieles mehr!



STARFINDER-ABENTEUERPFAD

Der *Starfinder*-Abenteuerpfad präsentiert vollständige Kampagnen, die nach den *Starfinder*-Regeln gespielt werden können. Regelmäßig gibt es eine neue Ausgabe einer mehrteiligen Reihe miteinander verbundener Science-Fantasy-Questen, die zusammen eine vollständig ausgearbeitete Handlung erschütternden Ausmaßes und epischer Herausforderungen ergeben. Jeder Band eines

Starfinder-Abenteuerpfads enthält außerdem ausführliche Artikel, in denen die *Starfinder*-Kampagnenwelt detailliert beschrieben und erweitert wird, sowie neue Regeln für *Starfinder*-Spieler und SL sowie eine Reihe aufregender neuer Monster und Alien-Völker bereitgestellt werden. Darüber hinaus gibt es einen neuen Planeten, der erkundet werden als Schauplatz für Abenteuer dienen kann, sowie Spielwerte und Deckpläne für ein neues Raumschiff in jedem Band!



STARFINDER FLIP-MATS

Diese Reihe von Spielkarten wertet *Starfinder*-Spiele mit einer Vielzahl von beidseitigen, vollfarbigen Spielunterlagen auf, die fast jeder Art von Marker standhalten können, genau wie die *Flip-Mat*, welche in der *Starfinder-Einsteigerbox* enthalten ist! Egal, ob deine Charaktere eine fremde Welt erkunden oder feindliche Raumschiffe im All kämpfen: Die *Starfinder Flip-Mats* bieten dir Karten für Raumstationen, Raumschiffe, Cantinas und vieles mehr!

REGELÜBERSICHT

ZUSTÄNDE

Zustände sind Begleitumstände, die sich über längere Zeit auf dich auswirken. Viele werden durch Zauber oder besondere Angriffe von Monstern ausgelöst. Wenn du von mehr als einem Zustand betroffen bist, wendest du sie alle an. Wenn du bereits unter einem Zustand leidest und ihn ein weiteres Mal erleiden würdest, addiere die Wirkungsdauer des neuen Zustands zur bisherigen hinzu.

Auf dem Falschen Fuß: Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

Beeinträchtigt: Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe.

Bewusstlos: Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos (siehe „Hilflos“ unten). Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen (siehe „Heilen mit Reservepunkten“, *Heldenhandbuch*, S. 84). Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

Eingeschränkt: Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe.

Haltlos: Du bist desorientiert und schwebst in der Schwerelosigkeit. Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß (siehe „Auf dem Falschen Fuß“) und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.

Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

Hilflos: Du schläfst, bist bewusstlos, gefesselt oder auf sonstige Weise vollständig der Gnade deines Gegners ausgeliefert. Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen, und du erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

Schlafend: Du schläfst und hast den Zustand Hilflos (siehe „Hilflos“). Während du den Zustand Schlafend hast, erleidest du einen Malus von -10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um irgendetwas zu bemerken. Solltest du Schaden erleiden oder sollte dir trotz des Malus ein Wahrnehmungswurf gelingen, um etwas zu bemerken, wachst du automatisch auf. Ein angrenzender Verbündeter (auch diagonal) kann dich in seinem Zug aufwecken, indem er eine Aktion aufwendet. Danach bist du wach und kannst beginnend mit deinem nächsten Zug normal handeln.

Verängstigt: Du kannst keine Aktionen ausführen und du musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst – du musst sogar etwaige Besondere Fähigkeiten einsetzen, wenn sie dir dabei helfen. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt (siehe „Eingeschränkt“).

Wankend: Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.

WIRKUNGSBEREICHE VON ZAUBERN



EIN ZIEL AUSWÄHLEN

Navasi steht vor einem Haufen gackernder Weltraumgoblins, und die einzige Waffe, die sie bei sich hat, ist eine Laserpistole, also eine Fernkampf-Waffe.

Schusslinie

Um etwas als Ziel wählen zu können, musst du eine Schusslinie haben, was bedeutet, dass du eine gerade Linie von deinem Feld zum Ziel ziehen kannst, die nicht durch solide Barrieren wie Wände oder geschlossene Türen verläuft. Andere Kreaturen blockieren die Schusslinie nicht.

Navasi hat eine Schusslinie auf die Weltraumgoblins A, B, C und D. Sie hat keine Schusslinie auf Weltraumgoblin E.

Reichweite

Einige Dinge (wie Fernkampfangriffe, Zauber und einige Besondere Fähigkeiten) verfügen ebenfalls eine Reichweite. Du kannst kein Ziel außerhalb der angegebenen Reichweite auswählen. Verwende das Kartenraster, um die Entfernung auszurechnen (*Heldenhandbuch*, S. 76).

Navasis Laserpistole hat eine Reichweite von 24 m, sodass sie auf Weltraumgoblin A, B, C oder D schießen könnte. Würde sie eine Gatlingpistole (mit einer Reichweite von 6 m) verwenden, wären die Goblins C und D zu weit entfernt, um sie anzugreifen.

Deckung

Deckung macht es für Kreaturen schwieriger, sich gegenseitig zu treffen. Um festzustellen, ob ein Ziel gegenüber deinem Angriff Deckung hat, wähle eine Ecke deines Feldes. Verläuft irgendeine Linie von dieser Ecke zu einer Ecke des Feldes des Ziels durch ein Feld oder eine Barriere, die Deckung bietet, oder durch ein Feld, das von einer Kreatur besetzt ist, profitiert das Ziel von Deckung und erhält einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse.

Weltraumgoblin B hat Deckung gegenüber Navasi. Wenn sie also einen Fernkampfangriff gegen ihn ausführt, erhält er einen Rüstungsbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse gegen diesen Angriffswurf.

Dunkelheit

Du kannst ein Ziel auswählen, das sich in der Dunkelheit aufhält, aber wenn du keine Dunkelsicht (*Heldenhandbuch*, S. 73) hast, musst du zuerst einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen, der mit dem Fertigkeitwurf für Heimlichkeit deines Ziels verglichen wird. Siehe S. 50 des *Heldenhandbuchs*, um zu erfahren, wie vergleichende Fertigkeitwürfe ausgeführt werden. Wenn du den Wahrnehmungswurf nicht bestehst, misslingt die Aktion, die du versuchst, automatisch. Bis du erfolgreich, kannst du deine Aktion gegen dieses Ziel wie üblich fortsetzen. Wenn diese Aktion jedoch einen Angriffswurf erfordert, profitiert das Ziel von Deckung (siehe oben).

Wenn du Dunkelsicht hast, kannst du Ziele in der Dunkelheit normal wählen, vorausgesetzt, diese befinden sich in Reichweite deiner Dunkelsicht.

Weltraumgoblin D hält sich in einem Bereich in Dunkelheit auf. Da Navasi keine Dunkelsicht (oder eine Taschenlampe – ups!) hat, muss sie einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung bestehen, bevor sie ihren Angriff gegen ihn ausführen kann. Auch wenn ihr der Wahrnehmungswurf gelingt, hat der Weltraumgoblin Deckung gegenüber Navasis Angriff, da er sich im Dunkeln befindet.

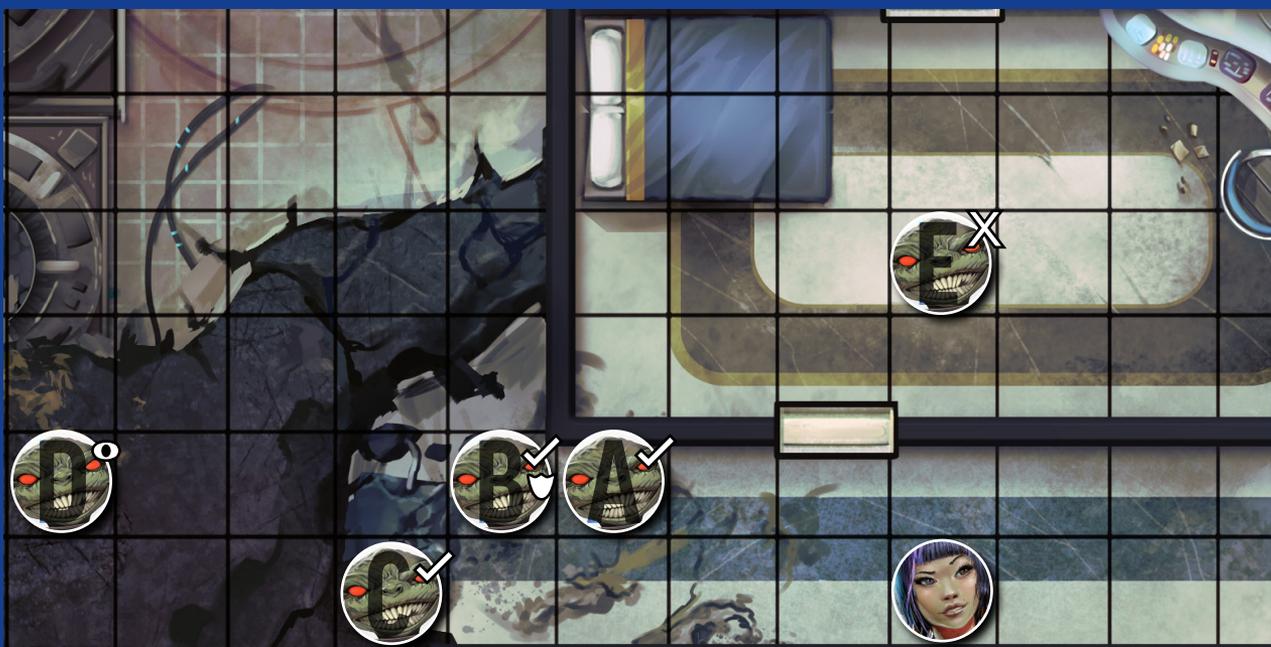
Bei vielen Aktionen im Kampf musst du ein Ziel auswählen, etwa einen Feind, einen Gegenstand oder einen ganzen Bereich. Die folgenden Regeln erklären, wie du

Verstecken und Unsichtbarkeit

Du kannst kein Ziel auswählen, das erfolgreich die Fertigkeit Heimlichkeit eingesetzt hat, um sich vor dir zu verstecken (*Heldenhandbuch*, S. 50), es sei denn, du hast erfolgreich die Fertigkeit Wahrnehmung eingesetzt, um es zu bemerken (*Heldenhandbuch*, S. 51).

Du kannst kein unsichtbares Ziel auswählen, außer du hast die Fertigkeit Wahrnehmung erfolgreich eingesetzt, um danach zu suchen (*Heldenhandbuch*, S. 51), den Unsichtbarkeitszauber sehen (*Heldenhandbuch*, S. 33) verwenden oder auf andere Weise Unsichtbares sehen können.

Weltraumgoblin F (nicht abgebildet) ist unsichtbar – Navasi weiß nicht einmal, dass er da ist.



INDEX

AbadarCorp (Organisation).....	62	Eox (Paktwelt).....	55	Reichweite.....	95
Aballon (Paktwelt).....	55	EP-Budgets von Begegnungen.....	29	Rettungswürfe.....	5
Abenteuer und Kampagnen.....	32	Erfahrungspunkte (EP).....	15, 21	Schätze pro Begegnung.....	20
Abenteueraufhänger und Erzählstränge.....	27	Erkundung.....	9	Schätze.....	20–21
Abenteuerprotokolle.....	35	Erstellen eines Abenteuer.....	22	Schlafend (Zustand).....	94
Absalom-Station (Paktwelt).....	52–53	Ersticken.....	45	Schusslinie.....	94
Akiton (Paktwelt).....	55	Fallen.....	48–50	Schwarm (Bedrohung).....	62
Angriffe.....	5	Fertigkeitswurf.....	12	Sonne (Paktwelt).....	55
Apostae (Paktwelt).....	55	Fertigkeitswürfe.....	6	Spielwerte lesen.....	64–65
Aquatisches Gelände.....	44	Feuer.....	45	Stadtgelände.....	43
Atmosphären.....	38	Gesellschaft d. Sternenkund- schafter (Organisation).....	62	Strahlung.....	45
Aucturn (Paktwelt).....	55	Glaube und Religion.....	63	Stürze.....	45
Auf dem Falschen Fuß (Zustand).....	94	Granaten.....	10	Sumpfgelände.....	42
Ausruhen.....	10	Gravitation.....	45	Tod.....	5
Bauwerke und Materialien.....	46–47	Haltlos (Zustand).....	94	Triaxus (Paktwelt).....	55
Beeinträchtigt (Zustand).....	94	Herausforderungsgrad (HG)28, 64, 89		Türen.....	46
Begegnungen entwerfen.....	28	Hilflos (Zustand).....	94	Umweltgefahren.....	45
Begegnungsarten.....	29	Himmelskörper.....	37	Verängstigt (Zustand).....	94
Begegnungsschwierigkeit.....	28	Hügel- und Berggelände.....	41	Verces (Paktwelt).....	55
Eingeschränkt (Zustand).....	94	Idari (Paktwelt).....	55	Verstecken und Unsichtbarkeit	95
Beleuchtung.....	47	Immunitäten.....	7, 65	Vorbereitung einer Sitzung.....	18
Belohnungen.....	20–21	Infosphären.....	60	Vorgefertigte Abenteuer.....	33
Bewusstlos (Zustand).....	94	Intervall.....	61	Wächter (Organisation).....	62
Bretheda (Paktwelt).....	55	Kampfübersicht.....	5	Waldgelände.....	40
Castrovel (Paktwelt).....	55	Kommunikation.....	60	Wände.....	47
Charaktervermögen gemäß Stufe... 20		Kreaturen erschaffen.....	89	Wankend (Zustand).....	94
Computer.....	51	Kritische Treffer.....	5	Weite.....	58
Deckung.....	8, 95	Landkarte, Zeichnen eines Standortes.....	24–25	Weltraum (Umgebung).....	36
Diaspora (Paktwelt).....	55	Lava.....	45	Weltraumreisen.....	59
Drift.....	59	Liavara (Paktwelt).....	55	Wirkungsbereiche v. Zaubern.....	95
Dunkelheit.....	94	Luftgelände.....	39	Wüstengelände.....	44
Dunkelsicht.....	95	Magische Gegenstände.....	12	Zauber.....	5, 65
Durchschnittliche Gruppen- stufe (DGS).....	28	Materialien.....	47	Zeit 61.....	
Ein Ziel auswählen.....	94	Nahes Weltall.....	58	Zufällige Schätze.....	21
Eis.....	45	Organisationen und Bedrohungen..	62	Zufallsbegegnungen.....	90–92
Empfindlichkeit.....	7	Paktwelten.....	54–57	zusätzliche Questen.....	26
Energieresistenz.....	65	Raumschiffe.....	43, 59	Zustände.....	7, 94



DIE ARME

Nebelstadt

Klein-Akiton

Jatembe Park

Arkanamirium

Plenara

Bastion

Blaustiegturm

DAS AUGEN

Wissensturm

Der Pfuhl

DER RING

Vesken-Eck

ABSALOM-STATION

600 m

DIE ARME



KAMPFABLAUF

AKTIONEN

Angriffsaktionen

- Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)
- Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)
- Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)
- Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)
- Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)
- Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)
- Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)
- Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)
- Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)
- Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

ÜBLICHE WÜRFE

ATTRIBUTSWURF

W20 + Attributsmodifikator

INITIATIEWURF

W20 + Gesamtinitiativebonus (GE + sonstige)

NAHKAMPFANGRIFFSWURF

W20 + Gesamtnahkampfangriffsbonus (ST + Klassenangriffsbonus)

NAHKAMPFSCHADEN

Nahkampfwaffenschaden + ST

FERNKAMPFANGRIFFSWURF

W20 + Gesamtfernkampfangriffsbonus (ST + Klassenangriffsbonus)

FERNKAMPFSCHADEN

Fernkampfwaffenschaden

Bei sowohl Nahkampf- als auch Fernkampfangriffen trifft eine Natürliche 20 (wenn also der W20 eine 20 zeigt) automatisch – dies ist ein kritischer Treffer! Eine Natürliche 1 (wenn also der W20 eine 1 zeigt) verfehlt immer. Ein Treffer verursacht immer mindestens 1 Schaden, auch wenn Abzüge den Schaden auf weniger als 1 reduzieren würden. Mehr Informationen zu Angriffen findest du auf S. 78-79 des *Heldenhandbuchs*.

RETTUNGSWURF

W20 + Gesamtrettungswurfbonus (Attributsmodifikator + Klassenbonus + sonstige)

Bei allen Rettungswürfen ist eine Natürliche 20 (wenn also der W20 eine 20 zeigt) immer ein Erfolg und eine Natürliche 1 (wenn also der W20 eine 1 zeigt) immer ein Misserfolg. Mehr Informationen zu Rettungswürfen findest du auf S. 85 des *Heldenhandbuchs*.

FERTIGKEITSWURF

W20 + Gesamtfertigkeitsbonus (Attributsmodifikator + Klassenfertigungs- oder Geübte-Fertigkeitsbonus + sonstige)

Mehr Informationen zu Fertigkeitswürfen findest du auf S. 46 des *Heldenhandbuchs*.

ABFOLGE EINER KAMPFRUNDE

1. Alle würfeln für ihre Initiative (W20 + Gesamtinitiativebonus). Notiere dir die Initiativeergebnisse für jeden SC und jede Gruppe an Kreaturen, in Reihenfolge vom höchsten bis zum niedrigsten Ergebnis.
2. Handelt Züge in Initiativereihenfolge ab. In seinem/ihrer Zug führt ein Charakter oder eine Kreatur genau eine Aktion aus und kann sich entweder vor oder nach dieser Aktion bewegen.
3. Eine neue Runde beginnt. Jeder handelt einen weiteren Zug ab, wobei dieselbe Reihenfolge verwendet wird, wie sie in Schritt 1 festgelegt wurde. Wiederholt die Schritte 2 und 3, bis eine Seite besiegt wurde oder flüchtet.

Mehr zum Thema Kampf findest du auf S. 76 des *Heldenhandbuchs*.



ENTFERNUNGEN MESSEN

Viele Dinge während des Kampfes erfordern das Messen von Entfernungen, darunter die Bewegung und die Reichweiten von Waffen und Zaubern. Diese Entfernungen werden gewöhnlich in Metern angegeben. Um eine Entfernung auf einem Kampfraster zu ermitteln, zähle jedes Feld als 1,50 m. Jede zweite Diagonale (die zweite, vierte, sechste usw.) zählt als 1,50 m (1 Feld) zusätzlich.

