

STARFINDER[®]



TOTE SONNEN

ABENTEUERPFAD

ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION

ROBERT G. McCREARY



MORGENMAID

GRAD 3

Sanjaval-Vagabund

Mittelgroßer Erkunder

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

RK 13; ZE 13

TP 55; SS –; KS 11

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

Angriff (Bug) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Backbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Steuerbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Achtern) Flugabwehrkanone (3W4)

Angriff (Geschützturm) Leichter Partikelstrahl (3W6)

Energiekern Puls-Grün (150 PKE); Driftantrieb Einfach; Systeme Einfache Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Zusätzlicher Montageplatz für eine Leichte Waffe (Achtern), Mk. 3-Panzerung, Mk. 3-Verteidigung, Mk. 1

Duoknoten-Computer (Grad 1, Verbesserung Künstliche Intelligenz); Erweiterungsbuchten Fluchtkapseln, Frachträume (2), Freizeitmodul (Holokammer/Fitnessraum)

Modifikatoren +1 auf 2 Würfe pro Runde, Computer +2, Steuerung +1; Besatzung 1-6

Die von Sanjaval-Raumflugsysteme hergestellte Vagabund-Klasse ist ein vielseitiger Mehrzwecktransporter/-frachter und steht im Ruf, verlässlich und widerstandsfähig zu sein. Vagabunden werden seit über 100 Jahren gebaut und kommen im Bereich der Paktwelten immer noch regelmäßig als Frachter, Lastenschlepper, Schmuggler- und Entdeckerschiffe zum Einsatz. Standard ist eine Besatzung von sechs Mann, es ist aber dank des koordinierten Kontrollinterfaces und der in doppelter Redundanz vorhandenen, wichtigen Systeme auch einem einzelnen Piloten möglich, das Schiff ohne Probleme zu steuern.

Der Vagabund nutzt das beliebte Entdecker-Gerüst und ist mit einem Puls-Grün-Energiekern, hochwertigen Dakkar M10-E-Schubdüsen und einem Einfachen Driftantrieb ausgestattet. Zur Standardbewaffnung gehören ein bugwärts ausgerichteter, breitgefächter Gorkal-Gyrolaser, zwei Leichte Laserkanonen aus Fertigung der Firma Reinbach an Back- und Steuerbord, sowie ein Leichter Partikelstrahlprojektor aus den Arabani-Waffenwerken auf einem Geschützturm. Letzterer bietet eine 360°-Angriffsmöglichkeit auf mittlere Entfernung.

Zu den beliebtesten Merkmalen des Vagabunden gehören die umfassend individuell einrichtbaren Erweiterungsbuchten. Sanjaval-Raumflugsysteme produziert eine Vielfalt austauschbarer, modularer Erweiterungsbuchten. Die Palette reicht von technomagischen Laboren bis zu Luxuspassagierkabinen, welche nach Bedarf auf jedem normalen Raumhafen leicht ausgewechselt werden können – und dies in einem Bruchteil der Zeit, die bei anderen Raumschiffen erforderlich wäre, um eine Erweiterungsbucht umzurüsten!

Die *Morgenmaid* ist ein klassisches Schiff vom Typ Vagabund. Man kann Kapitän Moriko Naschs individuelle Einrichtung in der Kapitänskabine und den angepassten Erweiterungsbuchten erkennen – zu diesen gehören zwei Frachträume, sechs Fluchtkapseln und ein individueller Erholungsbereich, der eine Holokammer und einen Fitnessraum umfasst.

STARFINDER

Development Lead • Robert G. McCreary

Authors • Jason Keeley, Robert G. McCreary, Owen K.C. Stephens, und James L. Sutter

Cover Artist • David Alvarez

Interior Artists • Leonardo Borazio, Taylor Fischer, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Molnar, Mirco Paganessi, Miroslav Petrov, und Allison Theus

Cartographer • Damien Mamoliti

Starfinder Creative Director • James L. Sutter

Starfinder Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Starfinder Design Leads • Robert G. McCreary und Owen K.C. Stephens

Starfinder Design Team • Logan Bonner, Jason Bulmahn,

Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Pathfinder Creative Director • James Jacobs

Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Executive Editor • James L. Sutter

Senior Developer • Robert G. McCreary

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz,

Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson,

Adrian Ng, Joe Pasini, und Lacy Pellazar

Lead Designer • Jason Bulmahn

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner und Mark Seifter

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Project Manager • Jessica Price

Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Outreach Coordinator • Dan Tharp

Director of Licensing • Michael Kenway

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Technology • Dean Ludwig

Senior Software Developer • Gary Teter

Community & Digital Content Director • Chris Lambert

Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis,

Sara Marie Teter, und Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins,

Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet,

Don Hayes, und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele

Originaltitel • *Starfinder Adventure Path #1: Incident at Absalom Station*

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher, Kai Großkordt

Layout • Matthias Lück

AUF DEM COVER



Mit seiner Darstellung von Ferani Nadaz, Anführerin der berüchtigten Straßenbande der Schattenfürsten, verschafft uns Künstler David Alvarez einen kurzen Blick auf die zwielichtigen unteren Sektoren der Absalom-Station.



TEIL 1 VON 6

ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION

VORWORT

von Robert G. McCreary

2

KAMPAGNENÜBERBLICK

4

ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION

von Robert G. McCreary

6

DIE ABSALOM-STATION

von James L. Sutter

38

RELIKTE VON GOLARION

von Owen K.C. Stephens

50

ALIEN-ARCHIVE

von Jason Keeley und Robert G. McCreary

54

KODEX DER WELTEN: HEICORON IV

von Robert G. McCreary

62

RAUMSCHIFF: MORGENMAID

von Robert G. McCreary

UMSCHLAGINNENSEITEN

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

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

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

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

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

Starfinder Adventure Path #1: Incident at Absalom Station © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56005
ISBN 978-3-95752-570-3



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



DAS GLÜCK LIEGT IN DEN STERNEN

Bemannt eure Stationen, überprüft den Verschluss eurer Raumhelme, schnallt euch an und lasst die Triebwerke warmlaufen, denn der Starfinder-Abenteuerpfad ist startbereit! Das Buch in euren Händen enthält nicht nur das allererste für das Starfinder-Rollenspiel geschriebene Abenteuer, sondern auch den ersten Teil des brandneuen Starfinder-Abenteuerpfades. Zusammen mit den folgenden Bänden bildet er eine komplette, zusammenhängende Kampagne. Solltest du nicht mit dem Abenteuerpfadkonzept vertraut sein, dann schau mal auf der gegenüberliegenden Seite, wo unter „Ein Weg zu den Sternen“ mehr zum alle zwei Monate erscheinenden Abenteuerpfad zu finden ist.

Eines unserer Hauptziele ist es, mit dem Starfinder-Abenteuerpfad Material verfügbar zu machen, welches von sowohl von Spielern als auch von Spielleitern genutzt werden kann. Die Abenteuer sind natürlich immer noch in erster Linie für den SL gedacht, aber es gibt genug Raum für neue Spielzeuge für Spieler und ihre Charaktere. Wir planen, in jedem Band neues Regelmaterial unterzubringen, welches von Spielern genutzt werden kann, egal ob es sich um neue Ausrüstungsgegenstände oder Waffen, Talente oder

Zauber oder neue Charakteroptionen handelt. Der Großteil des Hintergrundmaterials, das wir hier präsentieren, kann Spielern dabei helfen, besser in den Kampagnenhintergrund einzutauchen, und ihnen Aufhänger und Ideen liefern für lebendige Charaktere mit umfassenden Verbindungen und Beziehungen zu den Bewohnern und Orten der Paktwelten und anderer Plätze des Universums. Zudem werden viele der neuen fremdartigen Kreaturen, die im Alien-Archiv-Abschnitt jedes Bandes vorgestellt werden, über Volksmerkmale verfügen, so dass Spieler (mit Genehmigung des SL) Charaktere entsprechender Volkszugehörigkeit erstellen können. Denn was ist schon eine Galaxis ohne fremde Kreaturen, die man darstellen, treffen oder bekämpfen kann.

Sollte dies dein erster Kontakt mit dem Starfinder-Rollenspiel sein, so sei begrüßt und willkommen! Du wirst schnell erkennen, dass dieses Abenteuer – und Starfinder im Allgemeinen – einen Haufen Sci-Fi-Elemente enthält, aber auch zugleich viel Magie und andere fantastische Elemente! Starfinder ist nämlich ein Science-Fantasy-Spiel, welches uralte Magie und fortschrittliche Technik kombiniert und so den Spielern eine breite Vielfalt an Wahlmöglichkeiten gibt.

Solltest du dich bereits mit dem Pathfinder-Rollenspiel auskennen, fallen dir wahrscheinlich einige Ähnlichkeiten zwischen Starfinder und Pathfinder auf, allerdings gibt es auch einige Unterschiede. Starfinder ist ein durchaus eigenständiges Spiel mit eigenen Regeln, Hintergrund und Themenschwerpunkten – du kannst nicht einfach auf einem Pathfinder-Charakterbogen die Armbrust durch eine Laserpistole ersetzen, um einen Starfinder-Charakter daraus zu machen. Das Spiel ist ebenso für neue wie erfahrene Spieler gedacht und somit bestens für dich geeignet, egal ob es deine erste Bekanntschaft mit Starfinder oder einem Rollenspiel überhaupt ist. Pathfinder-Kenntnisse sind nicht erforderlich, nur der Wunsch Spaß zu haben!

EIN WEG ZU DEN STERNEN

Die Reihe Starfinder-Abenteuerepfad ist dafür vorgesehen, ganze Kampagnen für das Starfinder-Rollenspiel zu präsentieren. Die Bände erscheinen jeden zweiten Monat und jeweils sechs bilden eine Kampagne, wobei jeder der sechs Bände ein Kapitel der Kampagne darstellt. Jedes Abenteuerkapitel wird durch Begleitartikel unterstützt, welche weitere Hintergrunddetails liefern, sowie neuen Regelinhalten für das Starfinder-Rollenspiel, die von Spielern und Spielern verwendet werden können. Jeder Band enthält zudem neue Einträge für das Alien-Archiv in Form neuer fremdartiger Kreaturen und Monster, die zum Teil bereits im jeweiligen Abenteuer auftreten. Hinzu kommt ein Eintrag für den Kodex der Welten, welcher jeweils einen neuen Planeten vorstellt und so den Hintergrund erweitert und Aufhänger für Abenteuer auf diesen Welten liefert. Und letztendlich enthält jeder Band der Abenteuerpfadreihe ein neues Raumschiff samt Plänen, welches von den SC oder ihren Feinden genutzt werden könnte.

TOTE SONNEN

Unser erster Starfinder-Abenteuerepfad, *Tote Sonnen*, beginnt mit „Zwischenfall auf der Absalom-Station“, einem Abenteuer für vier Charaktere der 1. Stufe. Es soll Spielleiter und Spieler mit Starfinder bekannt machen und beginnt auf der Absalom-Station, führt die Helden aber letztendlich über die Paktwelten und hinaus ins Unbekannte. Auf die Spielercharaktere warten bekannte und unbekannte Gefahren, sowie Gelegenheiten, sich mit dem Starfinderhintergrund und vielen Regeln vertraut zu machen, darunter auch spannende Raumschiffgefechte! Natürlich braucht man für Raumschiffgefechte Raumschiffe, daher erhalten die Helden auch ihr eigenes Raumschiff, das sie während der gesamten Kampagne nutzen können – sofern sie es finden und die Gefahren überleben, welche das Abenteuer ihnen in den Weg wirft! (Bei dem Schiff handelt es sich um die *Morgenmaid*, welche auf den Umschlaginnenseiten abgebildet ist.)

Dem Abenteuer folgt ein großer Reiseführer zur Absalom-Station, dem metaphorischen Herzen der Paktwelten und des ganzen Starfinder-Hintergrundes aus der Feder des Starfinder Creative Directors James L. Sutter, welcher auf den Informationen aufbaut, die im *Starfinder-Grundregelwerk* zu finden sind. Detailreich werden viele Bereiche der Station, ihre politischen Machtgruppen und wichtigen Bewohner beschrieben.

Im Anschluss befindet sich eine Auswahl magischer Relikte, deren Ursprünge in der fernen Vergangenheit auf dem verschwundenen Planeten Golarion liegen. Solltest du mit dem Pathfinder-Rollenspiel und dem Kampagnenhintergrund Golarion vertraut sein, könntest du einige der von Starfinder Design Lead Owen K.C. Stephens erdachten Gegenstände wiedererkennen – auch wenn sie für den futuristischen Starfinder-Hintergrund überarbeitet und aktualisiert wurden! Diese Gegenstände erweitern die Ausrüstungslisten des *Starfinder-Grundregelwerkes* und können natürlich auch von den Gegnern der SC verwendet werden!

Kein Abenteuerpfad wäre vollständig ohne Monster. Entsprechend stellen Jason Keeley und ich diesen Monat im „Alien-Archiv“ sieben neue Kreaturen vor. Viele davon tauchen im Abenteuer auf, du kannst sie aber auch für eigene Szenarien nutzen.

Den Abschluss macht eine kurze Beschreibung der Wasserwelt Heicoron IV in der ersten Ausgabe des „Kodex der Welten“.

Wenn du wissen willst, wie der Abenteuerpfad Tote Sonnen nach dem vorliegenden ersten Teil weitergeht, so schau dir den auf der nächsten Seite folgenden Kampagnenüberblick an. Da kommt noch eine ganze Menge auf die SC zu!

Sowie du dich mit dem Abenteuer und dem zusätzlichen Material befasst hast, bist du vielleicht an weiterem Starfinder-Material interessiert – neben dem *Grundregelwerk* gibt es das *Alien-Archiv*, Aufstellersammlungen, passende Flip-Mats, einen *Spielleiterschirm*, einen *Deluxe-Charakterbogen* und vieles mehr.

Und lass uns beginnen – der „Zwischenfall auf der Absalom-Station“ ist nur ein paar Seiten entfernt und das Glück wartet zwischen den Sternen! Ich habe gehört, dass ein Geisterschiff ohne Besatzung und nur vom Autopiloten gesteuert mit einem seltsamen Asteroiden im Schlepp nahe der Station aus dem Drift gefallen ist. Was da wohl los ist? – Zeit es herauszufinden und die Würfel rollen zu lassen!

Rob

Robert G. McCreary
Senior Developer, Starfinder Design Lead
rob.mccreary@paizo.com

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

URALTE GEFAHREN ERWACHEN

TOTE SONNEN ABENTEUERPFAD

Eine neue Gefahr bedroht die Paktwelten, als ein Geisterschiff mit einem geheimnisvollen Asteroiden im Schlepp die Absalom-Station erreicht. Bei diesem Asteroiden handelt es sich in Wahrheit um ein Fragment einer uralten, von einem fremden Volk geschaffenen Superwaffe, des Stellardegenerators, welche imstande ist, ganze Sterne zu zerstören. Im Abenteuerpfad *Tote Sonnen* gehören die SC der Gesellschaft der Sternenkundschafter an und verfolgen zwei Aufgaben: Zum einen sollen sie alles über diese uralte Technologie und ihre Schöpfer erfahren, und zum anderen sollen sie vereiteln, dass die Waffe in die falschen Hände fällt.

In der ersten Hälfte des Abenteuerpfades erlangen die SC ihr eigenes Raumschiff, welches ihnen im Rahmen der Kampagne als Heimat und Operationsbasis dient und das sie verbessern und individualisieren können, während sie Stufen aufsteigen. Die SC reisen an verschiedene Orte im Bereich der Paktwelten (dem Haupthintergrund des *Starfinder*-Rollenspiels), um Informationen über den Stellardegenerator zu sammeln. Im Laufe der Kampagne erfahren sie zudem, dass mit dem Kult des Verschlingers und der Leichenflotte noch zwei weitere Gruppierungen von der Superwaffe erfahren haben und diese ihrem Arsenal zufügen wollen.

In der zweiten Hälfte der Kampagne stoßen die SC auf der Suche nach dem Stellargenerator in die Weiten der Galaxis vor. Sie besuchen ferne Welten und entdecken weitere fremdartige Technologie und Wissen, während sie sich zugleich im Grunde mit dem Kult des Verschlingers und der Leichenflotte einen Wettlauf liefern. Der Abenteuerpfad führt die SC auf die Reise von Neuzugängen bei der Gesellschaft der Sternenkundschafter zu Rettern der Paktwelten – sofern sie Erfolg haben!

Mehr zu den Ereignissen, welche vor Beginn der Handlung stattgefunden haben, findest du im Hintergrund des Abenteuers auf Seite 7.

ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION

Starfinder-Abenteuerpfad #1, Stufen 1-2

Ein verlassenes Schiff namens *Acreon* erscheint nahe der Absalom-Station aus dem Hyperraum. Es hat einen rätselhaften Asteroiden im Schlepp, welcher rasch als Driftfelsen bezeichnet wird. Die SC kommen zeitgleich zur Absalom-Station, um sich der Gesellschaft der Sternenkundschafter anzuschließen, finden sich aber rasch inmitten eines Bandenkrieges wieder, der wiederum von zwei Gruppierungen verursacht wurde – dem Schwerstarbeiter-Kollektiv, einer rauflustigen Bergarbeitersippe, der die *Acreon* gehört, und Astralbergbau, einer

KAMPAGNENÜBERBLICK

OBACHT, SPOILER!

Auf diesen Seiten findest den Hintergrund und einen Überblick zum Abenteuerpfad *Tote Sonnen*. Solltest du als Spieler an dieser Kampagne teilnehmen wollen, so sei gewarnt! Dieser Artikel verrät alles über die Handlung der kommenden Abenteuer!

großen Firma, welche das Schiff für einen Auftrag angeheuert hatte. Beide beanspruchen das Schiff und den Asteroiden für sich. Die Gesellschaft der Sternenkundschafter wendet sich an die SC und beauftragt sie, den Tod eines Kundschafters aufzuklären, der im Kreuzfeuer des Bandenkrieges umgekommen ist. Nachdem die SC einen Teil der Absalom-Station erkundet und sich mit den Banden befasst haben, werden sie zudem von Gevalarsk Nor angeheuert, Eox' Botschafter auf Absalom, welcher zwischen den Gruppierungen vermittelt. Die SC sollen die *Acreon* und den Driftfelsen erkunden und in Erfahrung bringen, was mit der Mannschaft geschehen ist.

Per Fähre gelangen die SC zur unter Quarantäne stehenden *Acreon*, werden allerdings im Auftrag einer der zerstrittenen Firmen von einem Raumschiff angegriffen, so dass sie ihren ersten Weltraumkampf erleben. Die SC finden an Bord des verlassenen Bergbauschiffes keine Spur der verschwundenen Besatzung, stoßen dafür aber auf fremdartige Monster und opportunistische Plünderer. Bei der Erkundung des Driftfelsens stellen die SC fest, dass er von Tunneln und Räumen durchzogen ist und erfahren, was der Besatzung der *Acreon* zugestoßen ist. Dabei müssen sie sich mit einem im Asteroiden hausenden Monster befassen. Der Asteroid erweist sich als unglaublich alt und zudem als Fragment eines größeren, fremdartigen Gebäudes oder Artefaktes – vielleicht sogar einer Waffe. Seine genaue Natur bleibt jedoch ein Rätsel. Außerdem stoßen sie auf die *Morgenmaid*, ein Raumschiff, welches vor 75 Jahren im Hyperraum verlorengegangen ist und das sie nun für sich beanspruchen können. Doch kaum haben die SC den Driftfelsen mit ihrem neuen Schiff verlassen, werden sie von einem rätselhaften Raumschiff attackiert!

DER TEMPEL DER ZWÖLF

Starfinder-Abenteuerpfad #2, Stufen 3-4

Die SC verfügen nun mit der *Morgenmaid* über ein Raumschiff, müssen sich aber den Weg vom Driftfelsen weg freikämpfen. Dabei erkennen sie, dass die von Eox verbannte Leichenflotte hinter dem Angriff steckt. Auf der Suche nach weiteren Informationen über den Driftfelsen reist die Gruppe nach Castrovel, wo es einige der besten Universitäten der Paktwelten gibt. In Qabarat, einem der mächtigsten Laschunta-Stadtstaaten und zugleich Hauptraumhafen des Planeten, müssen sie ihren Weg durch die Intrigen und Winkelzüge an der berühmten Universität für Xenoarchäologie und Xenoanthropologie finden, bis sie auf eine obskure, aus der Zeit vor dem Intervall stammende Referenz auf eine uralte, vergessene, elfische Tempelstadt namens Tempel der Zwölf stoßen. Dort hätte man angeblich Be-

weise für eine fortschrittliche Zivilisation außerhalb der Paktwelten gefunden, die es vor langer Zeit gegeben haben soll.

Die Suche nach dem Tempel der Zwölf bedeutet eine Überlandreise durch den Dschungel von Castrovels Westkontinent samt Begegnungen mit der heimischen, gefährlichen Flora und Fauna und Angehörigen des Kultes des Verschlingers – diese sind auch an den Geheimnissen des Driftfelsens interessiert und den SC nach Castrovel gefolgt. Bei Erreichen der verlassen und überwucherten elfischen Tempelstadt müssen die Charaktere sich mit castrovelischen Anhängern des Verschlingerkultes auseinandersetzen, welche die zerfallenen Ruinen weitestgehend übernommen haben. Nach der Erkundung der Ruinen erfahren die SC, dass die Elfen auf eine fast unvorstellbar große Megastruktur gestoßen sind, welche sie das Tor der Zwölf Sonnen nannten. Dieses Werk steht in einer gewissen Verbindung zum Driftfelsen und möglicherweise auch zu der uralten fremden Superwaffe. Leider sucht nun auch der Kult des Verschlingers nach dem Tor der Zwölf Sonnen – selbst wenn die SC die Kultanhänger auf Castrovel besiegen konnten, haben diese ihre Anweisungen von einer geheimen Asteroidenbasis in der Diaspora erhalten.

SPLITTERWELTEN

Starfinder-Abenteurerpfad #3, Stufen 5–6

Auf der Fährte des Kultes des Verschlingers reisen die SC von Castrovel zu den Planetentrümmern der Diaspora, um die geheime Asteroidenbasis des Kultes zu untersuchen, die sich jedoch als verlassen herausstellt. Die SC finden keine Informationen, warum die Kultanhänger die Basis aufgegeben haben, oder wohin sie abgereist sind, stoßen aber auf Indizien, dass die Leichenflotte vor ihnen dagewesen ist und wahrscheinlich Daten aus den Computersystemen der Basis gestohlen und gelöscht hat.

Die Gruppe reist nun nach Eox, um der Beteiligung der Leichenflotte nachzugehen, wurde diese doch einst von Eox verbannt. Zudem ist Eox die einzige Paktwelt, auf welcher bereits eine Waffe von weltenzerstörerischer Macht entwickelt wurde. Die eoxische Regierung leugnet zwar jedwede Verbindung zur Leichenflotte, allerdings ist die Realität etwas komplizierter. Während die SC verschiedene Beamte befragen und ihre Untersuchungen anstellen, versuchen Beauftragte der Leichenflotte, ihnen stetig Stöcke zwischen die Beine zu werfen. Letztendlich gelangen die SC aber an die aus der Basis des Verschlingerkultes entfernten Daten und erfahren, dass der Kult aufgebrochen ist, um die Suche nach dem Stellardegenerator in einem fernen Sonnensystem namens Nejeor fortzusetzen.

WOLKENRUINEN

Starfinder-Abenteurerpfad #4, Stufen 7–8

Wieder auf der Spur des Kultes des Verschlingers verlassen die SC das System der Paktwelten und stoßen in die Weite des Alls vor. Das Ziel ist das bisher unerforschte, auf keiner Sternenkarte eingezeichnete Nejeorsystem, wo sie auf dem Gasriesen Nejeor VI die Ruinen einer uralten, fremden Zivilisation vorfinden.

Die Ruinenstadt Istamak gehörte einst den Kischalis, welche die Sivvs besiegt und den Stellardegenerator erbeutet hatten. Vor Jahrmillionen ging allerdings ihre Zivilisation unter und sie degenerierten zu einer primitiven Spezies – ihre heute als die Kisch bekannten Nachfahren hausen nun in den einst grandiosen Ruinen von Istamak.

Die Kisch verfügen über keine Kenntnisse mehr hinsichtlich der großen zivilisatorischen oder wissenschaftlichen Fortschritte ihrer Vorfahren, die nur noch die Grundlagen ihrer Legenden und ihres Aberglaubens bilden. Während die SC Istamak erkunden, können sie verschiedene Hinweise in den Ruinen finden und sich zusammenreimen, dass der Stellardegenerator tatsächlich existiert, dass er aber in einer eigenen Halbebene verborgen ist, die man nur über eine Megastruktur der Kischalis betreten kann, das Tor der Zwölf Sonnen. Leider erfahren die SC auch, dass der Kult des Verschlingers ihnen voraus und bereits auf dem Weg zum Tor der Zwölf Sonnen ist!

DAS DREIZEHENTE TOR

Starfinder-Abenteurerpfad #5, Stufen 9–10

Die SC reisen zum Tor der Zwölf Sonnen, eine gewaltige, künstliche Konstruktion, welche der modernen Ingenieurskunst der Paktwelten weit überlegen ist. Das von der alten Kischalivilisation erbaute Tor der Zwölf Sonnen besteht aus 12 in einem Kreis angeordneten Sternen, die jeweils von einem einzelnen Kontrollmond umkreist wird. Die SC müssen erkennen, dass der Kult des Verschlingers bereits den Stellardegenerator für sich beansprucht hat und nun versucht, die Halbebene mit der Superwaffe zu betreten. Die SC müssen sich durch die Wachschiffe des Kultes kämpfen und einige der Monde erkunden, um zu erfahren, wie man das Tor öffnen kann – und die Kultanhänger davon abhalten, genau diese zu tun. Sobald die SC den Kult des Verschlingers und seinen Anführer besiegt haben, können sie das Dreizehnte Tor öffnen. Kaum dass die Halbebene des Stellardegenerators zugänglich ist, erscheint unvermittelt die Leichenflotte im Orbit des Tores der Zwölf Sonnen. Sie ist den SC insgeheim von Eox aus gefolgt und will nun im letzten Moment die Kontrolle über das Tor und den Stellardegenerator übernehmen.

REICH DER KNOCHEN

Starfinder-Abenteurerpfad #6, Stufen 11–12

Die SC sind der Leichenflotte im Orbit des Tores der Zwölf Sonnen zahlen- und kräftemäßig massiv unterlegen und benötigen nun eine Strategie, um den Stellardegenerator aus den Händen der Leichenflotte fernzuhalten. Es ist ihnen unmöglich, es mit ihrem einen Schiff mit der Flotte aufzunehmen – und selbst wenn sie unbemerkt entschlüpfen könnten, besäße nun die Leichenflotte den Stellardegenerator. Den SC steht nur ein Weg offen – ein waghalsiges Spiel, um das Flaggschiff der Leichenflotte zu infiltrieren, die *Reich der Knochen*. Dieses müssen sie übernehmen und einsetzen, um den Stellardegenerator und die Leichenflotte selbst zu zerstören.

Nachdem die SC sich an Bord der *Reich der Knochen* geschlichen haben, müssen sie sich durch Sicherheitsprotokolle und untote Besatzungsmitglieder kämpfen, um die Brücke des Schiffes zu erreichen. Dort gilt es, den Knochengelehrten-Admiral und seine Führungsoffiziere zu besiegen, um das Kommando übernehmen zu können. Nur so können die SC die Selbstzerstörung des Flaggschiffes aktivieren und es auf einen Kollisionskurs mit dem Stellardegenerator in die Halbebene steuern. Bei Erfolg können die SC die uralte Sivv-Superwaffe zerstören und der Leichenflotte einen verheerenden Schlag zufügen – allerdings müssen sie auch noch von Bord entkommen, ehe die Zerstörung der Waffe den Ausgang der Halbebene verschließt!

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN



ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION

TEIL 1: DER BANDENKRIEG

7

Als ein verlassenes Schiff mit einem Asteroiden im Schlepp nahe der Absalom-Station auftaucht, finden sich die Helden mitten im Kreuzfeuer zwischen zwei zerstrittenen Machtgruppen und den mit diesen verbündeten Straßenbanden wieder.

TEIL 2: DAS GEISTERSCHIFF

18

Die Helden werden beauftragt, das Geisterschiff und seine Fracht zu untersuchen. Doch ehe sie sich mit den aktuellen Bewohnern des unter Quarantäne stehenden Schiffes befassen können, müssen sie sich zuerst ein Raumgefecht gegen einen Söldner liefern.

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

28

Die Helden erkunden den rätselhaften „Driftfelsen“. Dort erfahren sie, welches Schicksal die Mannschaft des Geisterschiffes ereilt hat, und stellen fest, dass der Asteroid weit aus fremdartiger ist als gedacht. Zudem erlangen die Helden ihr eigenes Raumschiff, als sie ein verlassenes Schiff auf dem Asteroiden finden!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Zwischenfall auf der Absalom-Station“ ist für vier Charaktere ausgelegt.

- 1** Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 1. Stufe.
- 2** Die SC sollten die 2. Stufe während der Erkundung der Acreon erreichen, ehe sie den Driftfelsen selbst erforschen.
- 3** Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 3. Stufe erlangt haben.

ABENTEUER- HINTERGRUND

Vor Millionen von Jahren führten mit den Sivvs und den Kischalis zwei hochentwickelte, die Sterne bereisende Zivilisationen Krieg gegeneinander. Der gnadenlose Konflikt erstreckte sich über mehrere ferne Sternensysteme, währte Jahrhunderte, forderte Millionen Leben und verschlang auf beiden Seiten unglaubliche Mengen an Ressourcen. Beide Völker standen vor dem wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Zusammenbruch, jedoch konnte keine Seite die Oberhand erlangen. Um diesen Kreislauf der Vernichtung endgültig und zu ihren Gunsten zu beenden, entwickelten die Sivvs eine Superwaffe von fast unvorstellbarer Macht: den Stellardegenerator. Allerdings erfuhren die Kischalis von der Vernichtungswaffe und besiegten die Sivvs, ehe diese sie zum Einsatz bringen konnten. Im Anschluss konstruierten die Kischalis in aller Eile eine Halbebene als Versteck für den Stellardegenerator und errichteten mit dem Tor der Zwölf Sonnen eine gewaltige Struktur, die benötigt wurde, um die Halbebene zu betreten und die darin befindliche Superwaffe zu kontrollieren. Am Ende erging es aber auch den Kischalis wie es allen Zivilisationen ergeht – sie gingen unter, und der Stellardegenerator, das Tor der Zwölf Sonnen und damit verbundenen geheimen Verfahren gerieten in Vergessenheit...

Nach Millionen von Jahren ist der Stellardegenerator nun wieder aufgetaucht. Vor mehr als 200 Jahren wurde ein Stück der verborgenen Halbebene, die als Versteck des Stellardegenerators dient, samt einem Fragment der uralten Superwaffe in den Drift gezogen. Dieses Fragment, das wie ein ganz gewöhnlicher Asteroid aussieht, trieb dann die ganze Zeit ungestört durch den Drift – bis jetzt!

Vor ein paar Wochen stieß das Prospektorenschiff *Acreon* auf dem Weg zur Absalom-Station im Drift auf den Asteroiden. Die zu einer Sippe hartarbeitender Bergarbeiter namens Schwerstarbeiterkollektiv gehörende Besatzung fing den Asteroiden ein und nahm ihn in Schlepp. Doch als die *Acreon* bei der Absalom-Station aus dem Drift fiel, war die Besatzung verschwunden und das Schiff verlassen. Die Stationssicherheit verhängte sofort die Quarantäne über das Schiff und den Asteroiden – beide warten nun in sicherer Entfernung auf weitere Untersuchungen.

Zwei Gruppierungen beanspruchen die *Acreon* und den Asteroiden für sich. Da wäre zum einen das Schwerstarbeiterkollektiv, dem das Schiff gehört, und das Schürfrechte am Asteroiden in Anspruch nimmt, sowie zum anderen Astralbergbau, eine große Bergbaufirma, welche das Schwerstarbeiterkollektiv und die *Acreon* angeheuert hat, um potentielle Stätten für künftigen Bergbau zu erkunden. Beide Gruppen sind der Ansicht, allein berechtigt zu sein, dem Verschwinden der Besatzung der *Acreon* nachzugehen und das Schicksal des Schiffes und des Asteroiden zu bestimmen.

Auf der Absalom-Station kursieren derweil wilde Gerüchte und Vermutungen zu dem Geisterschiff und dem rätselhaften Asteroiden, der rasch „Driffelsen“ getauft wurde. Astralbergungen und das Schwerstarbeiterkollektiv konnten sich hinsichtlich der *Acreon* und ihrer Fracht nicht einigen. Offiziell wollen sie einen Vermittler heranziehen, doch hinter den Kulissen sammeln sie Unterstützer unter den diversen Banden der Station. Der bisher nur köchelnde Konflikt

steht kurz davor, in den Gängen und Korridoren der Absalom-Station zu explodieren und auch die Gesellschaft der Sternenkundschafter in die Angelegenheit hineinzuziehen.

Zwei weitere Fraktionen sind ebenfalls an der *Acreon* und dem Driffelsen interessiert, halten dieses Interesse aber von der Öffentlichkeit fern: einerseits die verbannte Leichenflotte von Eox, die an einem geheimen Frachtstück an Bord der *Acreon* interessiert ist, und andererseits der Kult des Verschlingers, der nun, als sich die Kunde vom Schicksal der Besatzung des Schiffes verbreitet, die Bühne betritt. Zu Beginn der Kampagne weiß noch niemand über den Stellardegenerator, doch sobald die Leichenflotte und der Kult des Verschlingers von der Existenz der Superwaffe erfahren, machen sie vor nichts Halt, um sie an sich zu bringen – und das könnte finstere Folgen für die Sicherheit der Paktwelten haben!

TEIL 1: DER BANDENKRIEG

Der Abenteuerpfad *Tote Sonnen* beginnt auf der Absalom-Station, jener gigantischen Raumstation, welche sich an der Stelle des verschwundenen dritten Planeten des Sonnensystems, Golarion, befindet. Die Absalom-Station ist das Verwaltungszentrum und das kulturelle Herz der Paktwelten und dient nun als Hauptheimat der Menschheit im System. Die Spielercharaktere sollten eine Verbindung zur Gesellschaft der Sternenkundschafter haben – am besten sollten sie neue Mitglieder oder aussichtsreiche Bewerber sein oder zumindest über gute Gründe verfügen, sich mit der Gesellschaft zu verbünden. Zudem sollten sie auf der Suche nach Arbeit zur Station gekommen sein.

Die SC müssen sich im Vorfeld nicht kennen; dennoch sind alle mit einem zwergischen Sternenkundschafter namens Duravor Kriel an der Startrampe 94 verabredet. Kriel hat versprochen, ihnen die Station zu zeigen, ihnen zu helfen sich einzuleben und ihnen die Mitgliedschaft bei den Sternenkundschaftern zu organisieren. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere alle mit der Fähre *Okimoro* zur Station kommen, welche gerade an der Startrampe 94 angelegt hat. Sollte ein Charakter auf der Absalom-Station heimisch sein, könnte er nach kurzer Abwesenheit zur Station zurückkehren oder sich bei der Ankunft der Fähre an der Startrampe 94 befinden. Passe die erste Begegnung wie erforderlich an, sollten SC sich nicht an Bord der Fähre befinden. Die Spieler sollten einander ihre Charaktere beschreiben und vorstellen, ehe es zur ersten Begegnung – Im Kreuzfeuer – kommt.

IM KREUZFEUER (HG 2 ODER 4)

Die *Okimoro* ist gerade an der Startrampe 94 gelandet, einer von Dutzenden Andock- und Startrampen, welche die sternartigen Ausleger rund um den Äquator der Absalom-Station ausfüllen. Die letzten Andockprozeduren erfordern ein paar Minuten, dann heißt der Bordsteward die Passagiere auf der Absalom-Station willkommen, und die SC können die *Okimoro* verlassen und den Bereich der Startrampe 94 betreten.

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

IM KREUZFEUER

Die
EINUNDZWANZIGER

SCHATTEN-
FÜRSTEN

1 Feld = 1,50 m

Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte, um das Abenteuer in Gang zu bringen:

In den hellerleuchteten Andockbereichen der Absalom-Station herrscht rege Aktivität, da Reisende vorbeieilen, um an Bord von Raumschiffen zu gelangen, welche die unterschiedlichsten Welten ansteuern, oder um frisch eingetroffen von Bord zu gehen. Ungehobelte Raumschiffpiloten, umherhuschende Ysoki-Mechaniker und erwartungsvolle Kolonisten vermengen sich mit rätselhaften kasathischen Aspiranten, hartblickenden Asteroidenbergleuten, beeindruckenden veskischen Söldnern und vielem mehr, um einen Mikrokosmos der Fülle und Lebensvielfalt der Paktwelten zu erschaffen. Neuankömmlinge treffen auf Freunde, Verwandte, Geliebte oder Geschäftskontakte und werden in den geschäftigen Alltag der gewaltigen Raumstation fortgezogen. Zurück bleiben die Bodenmannschaften und Dockarbeiter, welche sich um die angedockten Schiffe kümmern und Fracht und Gepäck entladen. In der Luft hängt ein scharfer Ozongeruch, ein Nebenprodukt der elektrischen Entladungen, die von den angedockten Schiffen ausgehen. Darunter hat die Atmosphäre der Station einen leicht abgenutzten Duft. Die Metallplatten des Decks vibrieren unter euren Füßen, ihr könnte aber nicht sagen, ob dies der Wiederhall der zahllosen Schritte der Reisenden ist oder den Energieleitungen und Luftrecyclingssystemen entspringt.

Kreaturen: **Duravor Kriel** (RN Zwerg), der Kontaktmann der SC bei den Sternenkundschaftern, warten an der Startrampe auf sie, allerdings bedecken sich heimlich zur selben

Zeit Angehörige zweier rivalisierender Straßenbanden der Absalom-Station in den Andockbereich – die Schattenfürsten und die Einundzwanziger. Die beiden Banden sind seit Jahren verfeindet, allerdings hat ihre Rivalität in den letzten Tagen ungeahnte Ausmaße angenommen, da sie von jeweils einer Fraktion angeheuert wurden, welche sich gegenwärtig um das Schicksal der *Acreon* und des Driftfelsens streiten: Astralbergbau und das Schwerstarbeiterkollektiv. Astralbergbau hat die Schattenfürsten angewiesen, die Angehörigen des Kollektivs einzuschüchtern und andere Gruppierungen wie z.B. die Sternenkundschafter daran zu hindern, sich in den Disput einzumischen. Die Einundzwanziger, welche vom Schwerstarbeiterkollektiv zum Schutz angeheuert wurde, haben von den Aktivitäten der Schattenfürsten erfahren und sich zur Startrampe 94 begeben, um sich ihren Rivalen zu stellen.

Wenn alle SC den Andockbereich betreten haben, lass sie Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen. Wem ein Wurf gegen SG 5 gelingt, der sieht den in der Mitte des Bereiches den auf sie wartenden Kriel. Wem ein Wurf gegen SG 15 gelingt, der bemerkt zudem die beiden Gruppen an den Randbereichen, die sich zwischen Frachtkisten und Maschinen in Stellung bringen.

Für einen Zwerg ist Kriel schlank und schlaksig. Unter buschigen Augenbrauen liegen die Augen tief in den Höhlen und das Gesicht von einem stacheligen, eisengrauen Bart dominiert. Sein Overall ist fleckig und vielfach geflickt, so dass er wie ein gewöhnlicher Dockarbeiter wirkt, allerdings trägt er das Abzeichen der Gesellschaft der Sternenkundschafter auf der Brust. Kriel überprüft den Computer, welchen er mit sich führt, und blickt auf, um die Menge abzusuchen. Als er die SC sieht, hebt er zum Gruß die Hand und lächelt freundlich. Ehe die SC den Gruß erwidern können, ist

die Luft plötzlich von Laserschüssen erfüllt, da die Schattenfürsten und die Einundzwanziger das Feuer aufeinander eröffnen. Anwesende schreien furchterfüllt auf und ergreifen die Flucht, hechten in Deckung oder schlagen hektisch um sich. Kriel erstarrt gelähmt vor Furcht.

Insgesamt sind sechs Bandenmitglieder vor Ort, jeweils drei von jeder Bande – verwende die folgenden Spielwerte für ein Bandenmitglied. Die Schattenfürsten kommen aus Nordosten und postieren sich am rechten Kartenrand auf den mit **G** markierten Positionen. Die Einundzwanziger kommen von Nordwesten und positionieren sich am linken Rand auf den mit **G** markierten Positionen. Duravor Kriel befindet sich in der Mitte des Kartenbereiches auf Position **K**.

Die SC beginnen innerhalb des mit gestrichelten Linien markierten Bereiches mittig am unteren Rand des Kartenbereiches. Die erste Kampfunde ist eine Überraschungsunde. Nur die Bandenmitglieder und jene SC, denen der schwierigere Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gelungen ist, um die nahenden Bandenmitglieder zu bemerken, können während dieser Runde handeln. Lass jeden SC 1W6 würfeln; bei einer 1 gerät der fragliche SC unter Beschuss durch ein Bandenmitglied. Zugleich sehen die SC, wie Kriel von einem Laserstrahl getroffen wird. Der Zwerg stürzt ohne einen Ton zu Boden und bewegt sich nicht mehr.

Nach der Überraschungsunde geht der Kampf wie gewöhnlich weiter. Die Bandenmitglieder haben keine Ahnung, wer die SC sind; die Szene versinkt in reinem Chaos. Bestimme jede Runde für jedes Bandenmitglied, ob es auf einen SC oder einen Vertreter der anderen Bande schießt. Sollte ein Bandenmitglied kein freies Schussfeld auf einen SC haben, feuert es auf ein Mitglied der verfeindeten Bande. Für die SC sollte auf der Hand liegen, dass sie sich im Kreuzfeuer zweier Gruppen befinden, auch wenn auf sie geschossen wird.

Auf der Startrampe gibt es hinreichend Deckung für Vertreter aller Seiten in Form von Kisten und Versandcontainern, Gepäckwagen, Maschinen und sogar eines Informationsstandes nahe des Zentrums des Bereiches. Die genaue Art der Deckung (Teilweise, Normal, Verbessert oder Total) kannst du festlegen; die SC und ggf. auch ihre Gegner können sich ducken oder sogar zu Boden werfen (und den Zustand Liegend annehmen), um hinter kleineren Gegenständen ihre Deckung zu verbessern. Die SC wären gut beraten, ebenso wie die Bandenmitglieder die vorhandenen Deckungen zu ihrem Vorteil einzusetzen.

Rede den SC möglichst aus, gegen beide Banden zugleich vorzugehen – dies wäre eine für die SC epische Begegnung mit HG 4! Teile ihnen besser mit, dass sie sich auf eine Gruppe konzentrieren und zuerst eine Gegnergruppe ausschalten sollten. Keine gegnerische Partei ist zum Reden oder gar Verhandeln bereit – jede will die andere Seite einfach nur töten. Sowie alle drei Angehörigen einer Bande getötet wurden, stellen die Überlebenden der anderen Seite die Kampfhandlungen ein, fliehen von der Startrampe und verschwinden in den Tiefen der Station.

Sollten die SC nach Kriel schauen oder ihn medizinisch versorgen wollen, müssen sie feststellen, dass der Zwerg tot ist – ein Laserstrahl hat ihm ein Loch quer durch den Hals gebrannt. Die SC können ihn nicht retten – es ist wichtig, dass Kriel stirbt, ehe die SC irgendetwas tun können, da die Nachforschungen zu seinem Ableben im Auftrag der Gesellschaft der Sternenkundschafter das eigentliche Startsignal für den folgenden Teil des Abenteuers sind.

RICHTUNGSANWEISUNGEN IM WELTALL

Zu den Problemen mit Karten von Örtlichkeiten auf Raumstationen, Raumschiffen, Asteroiden oder anderen im Weltall befindlichen Objekten gehört es, dass es im Weltall keine Himmelsrichtungen gibt. Wo soll z.B. Osten sein auf einer Raumstation ohne Magnetpole? Zur Vereinfachung werden auf Karten von Raumstationen, Asteroiden und dergleichen aber weiterhin Kompassrosen verwendet. Die Richtungsweisung ist allerdings völlig willkürlich – „Norden“ hat auf einer Raumstation keinen Bezug zum magnetischen Nordpol oder „Norden“ auf einer anderen Raumstation. Dies ist zwar nicht die genaueste Methode, um im Weltraum Richtungen anzugeben, ermöglicht aber leichtere Ortsbeschreibungen und Bestimmung der Position mit Hilfe vertrauter Begriffe. Auf größeren Monden und Planeten gelten aber weiterhin die Definitionen der Himmelsrichtungen. Im Falle von Raumschiffen werden Karten immer in Flugrichtung präsentiert und gelten dieselben Bereiche wie beim Raumkampf. In Flugrichtung ist stets der Bugbereich, Achtern ist der hintere Bereich, Backbord ist die linke Seite des Schiffes, Steuerbord die rechte Seite.

BANDENMITGLIEDER (6) HG 1/2

EP je 200

RB oder CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

ERK 10; KRK 12

REF +4; WIL +0; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +3 (1W6+2 W)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +6 (1W4+1 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +4, Bluffen +5, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +5

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Fliegeranzug, Azimut-Laserpistole mit Batterie (20 Ladungen), Knüppel, Credstick (150 Crediteinheiten)

Entwicklung: Als der Kampf verebbt, erscheinen endlich Stationssicherheitskräfte – zu spät, um noch in den Kampf einzugreifen. Als nächstes erscheinen ein paar Minuten später Sanitäter und Notärzte, um den Verletzten zu helfen. Die Sicherheitsleute befragen die Zeugen (die SC eingeschlossen) und nehmen ihre Aussagen auf. Zum Glück stimmen alle Aussagen darin überein, dass die SC den Kampf nicht begonnen haben, so dass man sie ihrer Wege ziehen lässt. Auf Nachfrage kann ein Sicherheitsbeamter die beiden involvierten

ZWISCHENFALL AUF DER AB-SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM-STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN-ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

Gruppen als zwei der berühmtesten Straßenbanden der Absalom-Station identifizieren – die Schattenfürsten und die Einundzwanziger.

Sofern nötig können die Sanitäter den SC Erste Hilfe geben oder auch mittels Medizin tödliche Wunden versorgen. Sie können auch bestätigen, dass Kriel tot ist, und sich um die Leiche kümmern. Sollten die SC die Leiche des Zwerges durchsuchen, finden sie nur seinen Computer, welcher die Namen und Beschreibungen der SC enthält sowie den Namen Chiskisk und eine Adresse. Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15 zum Abrufen von Wissen kann ein SC den Namen als einem hochrangigen Angehörigen der Sternenkundschafter auf der Absalom-Station gehörig identifizieren und die Adresse dem Wissensturm zuordnen, jenem Komplex, der den Sternenkundschaftern auf der Station als Hauptquartier dient.

Belohnung: Sollten die SC dem Kampf irgendwie entgehen, indem sie fliehen oder von der Startrampe fortschleichen, ohne eine der Banden in Kampfhandlungen zu verwickeln, so belohne sie mit 600 EP, als hätte sie eine der Banden besiegt.

DIE GESELLSCHAFT DER STERNENKUNDSCHAFTER

Da Duravor Kriel der einzige Kontakt der SC zur Gesellschaft der Sternenkundschafter auf der Station gewesen ist, steht die Kontaktierung der Gesellschaft wahrscheinlich ganz oben auf ihrer Liste – und wenn sie diese nur vom Tod des Zwerges in Kenntnis setzen wollen. Falls sie zuerst ein Quartier suchen wollen, so findest du einige kurze Richtlinien auf Seite 11 im Abschnitt „Ermittlungen auf der Station“. Falls die SC nicht daran denken, sich an die Sternenkundschafter zu wenden, erhalten sie von der Gesellschaft Nachricht, sich bitte zu einem Treffen in ihrem Hauptquartier, dem Wissensturm, einzufinden.

Der Wissensturmkomplex sind leicht zu finden – nicht nur befindet sich die Adresse auf Kriels Computer, sie kann auch problemlos bei einem öffentlichen Informationsterminal im Dockbereich abgefragt werden. Ebenso können die SC einen Einheimischen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 10 überreden, ihnen den Weg zu weisen. Der Wissensturm liegt im Ringsektor der Station. Der Komplex besteht aus einem Campus mit mehreren Gebäuden und Räumen, wobei man am ehesten das namensgebende Turmgebäude mit dem Hauptquartier der Gesellschaft der Sternenkundschafter assoziiert.

Wenn die SC eintreffen, werden sie von einem Rezeptionisten begrüßt, der nach ihrem Anliegen fragt. Sollten die SC die Schießerei an der Startrampe, Duravor Kriels Tod oder den auf Kriels Computer gefundenen Namen

(Chiskisk) erwähnen, schickt der Rezeptionist sie in einen kleinen Warteraum und bittet sie höflich zu warten. Nach mehreren Minuten erscheint eine Ordonnanz und führt sie in ein überfülltes, aber sauberes Büro in den Tiefen des Komplexes.

Kreaturen: In diesem Büro wartet **Chiskisk** (N Schirron), auf die SC, ein Angehöriger des Forums, wie die gewählte Führungsspitze der Sternenkundschafter bezeichnet wird. Chiskisk ist kein männlicher Schirr oder weibliche Schirre, sondern ein Neutrum (auch als Schirron bezeichnet). Es sitzt hinter einem polierten und schmucklosen

Plastikschreibtisch, trägt unaufdringliche Geschäftskleidung und lässt nervös die Antennen von einer Seite zur anderen schwenken – ein Schirr oder jemand, der mit Schirren vertraut ist, erkennt, dass er recht perplex ist.

Chiskisk heißt die SC willkommen, bietet ihnen Erfrischungen an (gefiltertes Wasser und Proteinwaffeln) und bittet sie, sich zu setzen, ehe es sich ihnen vorstellt. Sollten die SC Duravor

Kriels Tod noch nicht erwähnt haben, ist Chiskisk überrascht, dass er nicht bei ihnen ist, und fragt nach dem Zwerg. Sowie es von Kriels Ableben erfährt (oder schon davon weiß), geht das Schirron zum Geschäftlichen über, wobei es telepathisch zu den SC spricht:

„Ich bedaure, dass ich nicht unter besseren Umständen auf der Absalom-Station willkommen heißen kann. Ich versichere Ihnen, dass solche Angriffe nicht zum Alltagsgeschehen gehören, auch wenn Sie dies nur schwach beruhigen dürfte. Ich freue mich, dass keiner von Ihnen ernsthaft verletzt wurde, doch ich betraure Duravors Tod. Er war ein geschätztes Mitglied der Gesellschaft und ein guter Freund. Möge die Herrin der Gräber bei der Beurteilung seiner Seele Nachsicht und Wohlwollen walten lassen.“ Das Schirron senkt kurz den Kopf und blickt dann mit glitzernden Facettenaugen auf.

„Ich frage mich jedoch nach dem Grund des Angriffs.“ Chiskisk gibt einige Befehle in seinen Computer ein. „Gemäß dem Bericht der Stationssicherheit waren zwei Banden in den Vorfälle involviert, die Schattenfürsten und die Einundzwanziger. Bandenkriege sind auf der Station nicht ungewöhnlich, allerdings beschränken sie ihre Konflikte in der Regel auf die gesetzlosen Sektoren wie den Pfuhl. In öffentlichen Bereichen wie den Docks tragen die Banden nur sehr selten ihre Kämpfe aus. Es muss einen Grund gegeben haben, warum diese beiden Gruppierungen ihre Leute an der Startrampe 94 hatten – zufälligerweise zum Zeitpunkt Ihrer Ankunft. Aber war es Zufall? Waren Sie und Duravor nur unschuldige Zuschauer und Kollateralschaden des Kreuzfeuers? Oder waren Sie und er vielleicht Ziele? Und wenn ja, warum?“



CHISKISK

Soweit ich weiß, möchten Sie bei den Sternenkundschaffern aufgenommen werden. Da Sie Zeugen des Angriffes waren, möchte ich Sie bitten, dem Zwischenfall im Namen der Gesellschaft nachzugehen. Finden Sie genau heraus, was passiert ist und warum. Möglicherweise waren Sie einfach nur zur falschen Zeit am falschen Ort – zweifelsohne würde es die Stationssicherheit so sehen –, doch wenn Duravor ermordet wurde, so wünsche ich mir Gerechtigkeit für meinen Freund. Zugleich können Sie so Ihr Können und Ihre Fertigkeiten demonstrieren und der Gesellschaft beweisen, dass Sie des Titels Sternenkundschafter würdig seid. Viel Glück.“

Sofern die SC zustimmen, den Angriff und den möglichen Mord an Duravor Kriel zu untersuchen, hat Chiskisk zu diesem Zeitpunkt keine weiteren Informationen mehr für sie. Die Straßenbanden der Absalom-Station gehören nicht zu seinem Spezialgebiet und die Annahme des Schirrons, Duravor könnte ermordet worden sein, ist nur ein Verdacht. Es liegt an den SC zu beweisen, ob dieser Verdacht stimmt oder nicht. Chiskisk gibt den SC seinen persönlichen Kommunikationscode, damit sie ihm gegebenenfalls berichten können. Im Grunde sind die SC aber auf sich selbst gestellt.

Chiskisk transferiert zudem auf das Konto jedes SC 200 Crediteinheiten, bezeichnet dies als „Handgeld mit Spesen“ und empfiehlt den SC, sich ein Quartier auf der Station zu suchen, ehe sie mit ihren Ermittlungen beginnen. Sollten die SC noch keine Bleibe haben, kann das Schirron ihnen ein kleines Hotel namens Schäfermond empfehlen. Dieses liegt ganz in der Nähe der Parks und Türme des Auges an zentraler Stelle und verfügt über Schlafkapseln und Suiten. Zudem wird Sternenkundschaftern ein Nachlass gewährt, die ihre Räume für wenigstens eine Woche buchen: 16 Crediteinheiten für eine Woche pro Schlafkapsel oder 50 Crediteinheiten für eine Woche für ein kleines Zweibettzimmer.

Entwicklung: Chiskisk spielt im restlichen Verlauf des Abenteuers keine sonderliche Rolle mehr; du kannst den Schirron-Sternenkundschafter aber ganz nach Bedarf zur Unterstützung der SC einsetzen. Chiskisk lebt schon seit vielen Jahren auf der Absalom-Station und kann als freundlicher NSC auftreten, um den SC zu helfen, auf der Station Fuß zu fassen, ihre Fragen zu beantworten (ohne Handlungspunkte zu verraten, natürlich) oder ihnen auch die richtige Richtung zu weisen, sollten sie sich unsicher sein, was sie als nächstes tun sollen. Chiskisk beteiligt sich nicht an Kampfeinsätzen und sollte den SC auch nicht das Rampenlicht stehlen – lass sie möglichst selbst alle Entscheidungen treffen und Probleme lösen!

ERMITTLUNGEN AUF DER STATION

Ehe die SC mit ihren Ermittlungen beginnen, wollen sie wahrscheinlich eine Unterkunft finden und sich auf der Absalom-Station ein wenig umsehen und orientieren. Das Abenteuer konzentriert sich auf die für die Ermittlungen wichtigen Örtlichkeiten, du kannst aber auch den Reiseführer zur Absalom-Station ab Seite 38 zurückgreifen, um der geschäftigen Raumstation weitere Einzelheiten und Leben einzuhauchen. Sollten die SC sich bereits mit Chiskisk getroffen haben, können sie der Empfehlung des Schirrons folgen hinsichtlich einer Unterkunft, ansonsten gibt mehr als genug Räumlichkeiten zu mieten (zu Preisen siehe S. 235 des *Starfinder-Grundregelwerkes*). Sobald die SC eine Unterkunft

haben, können sie mehr über die aktuellen Ereignisse auf der Station erfahren. Die bei weitem größte Neuigkeit wird endlos in Nachrichtensendungen und in der Öffentlichkeit diskutiert: die Ankunft des Geisterschiffes *Acreon* vor einigen Tagen, Verbleib und Schicksal der vermissten Besatzung und was es mit dem rätselhaften „Driftfelsen“ auf sich hat, den das Schiff mitgebracht hat (siehe auch den Hintergrund des Abenteuers auf Seite 7). Zahllose Gerüchte und Spekulationen kursieren auf der Station: die Besatzung der *Acreon* hätte etwas Bedeutsames beobachtet und wurde getötet, um das Geheimnis darüber zu wahren; die ganze Mannschaft sei verrückt geworden und ohne Raumanzug aus der Luftschleuse geklettert; der Driftfelsen enthalte wertvolle Reichtümer (je nach Gerücht seltene und wertvolle Mineralien, Himmelsmetalle, fortschrittliche Technologie oder sogar Relikte von der verschwundenen Welt Golarion aus der Zeit vor ihrem Verschwinden). Das andere Thema, welches die Diskussionen beherrscht, ist der Streit zwischen Astralbergbau und dem Schwerstarbeiterkollektiv, die beide den Driftfelsen für sich beanspruchen wie auch das Recht, die *Acreon* zu untersuchen und das Schicksal der Besatzung zu ermitteln.

Wenn die SC mehr erfahren wollen, müssen sie eigene Ermittlungen aufnehmen – sie können Nachforschungen über die Infosphäre der Station anstellen oder Einheimische befragen. Wahrscheinlich richten sich ihre Fragen auf die folgenden Themen: Duravor Kriel, das Schwerstarbeiterkollektiv, Astralbergbau, die Einundzwanziger und die Schattenfürsten. Zu jedem dieser Themen gibt es im Folgenden einen eigenen Abschnitt, welche Informationen die SC mit Kultur (oder anderen passenden Fertigkeiten) zum Abrufen von Wissen oder Diplomatie zum Sammeln von Informationen in Erfahrung bringen können. Die SC können Fertigkeitwürfe für Kultur ohne Hilfe ablegen, um ihr eigenes Wissen zu ergründen, doch wenn die Infosphäre der Absalom-Station nutzen wollen, ist ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 nötig, um das der Öffentlichkeit zugängliche ungesicherte System zu nutzen – dafür können dann sie auf die Würfe zum Wissen abrufen 20 nehmen. Die Ergebnisse dieser Fertigkeitwürfe sind kumulativ, d.h. man erfährt auch die Informationen, welche schlechtere Würfe ergeben.

Auch wenn die Befragungen und zu erlangenden Informationen durch einfache Fertigkeitwürfe repräsentiert werden, kannst du das Ganze um Rollenspielbegegnungen mit diversen Bewohnern der Absalom-Station erweitern. D.h. du kannst diesen Abschnitt des Abenteuers den Bedürfnissen deines Spieles und deiner Spieler anpassen und so detailreich gestalten, wie du es für nötig erachtest.

DURAVOR KRIEL

Die SC können über Duravor Kriel das Folgende erfahren – weitere Informationen gibt es im Grunde nicht, da er keine Familie auf der Station hatte, nur wenige enge Freunde und keine bekannten Feinde besaß:

Ergebnis Information

10+	Duravor Kriel war ein Angehöriger der Gesellschaft der Sternenkundschafter im mittleren Rangbereich. Sein Lebensschwerpunkt war seine Tätigkeit als Prospektor und die Suche nach Mineralien, allerdings unterwies er auch gerne neue und ausichtsreiche Angehörige der Gesellschaft.
-----	---

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

- 15+** Kriel stammte aus der Diaspora, dem weiten Asteroidengürtel zwischen Vercas und Eox. Er hatte Kontakte zu Zwergen und anderen Bergarbeitergruppen in der Region. Als Vertreter der Bergarbeiterrechte war er zudem sehr aktiv darin, die Interessen großer Konzerne in Frage zu stellen, welche einzelne Bergleute und andere Arbeiter ausbeuteten, hierzu gehörte auch Astralbergbau.
- 20+** Kriel hatte eine Beteiligung am Schwerstarbeiterkollektiv. Eine seiner Cousinen hatte dieser Gruppe angehört, ist aber bei einem Bergbauunfall umgekommen aufgrund von Verletzungen der Sicherheitsvorschriften durch ihren Auftraggeber, Astralbergbau.

ASTRALBERGBAU

Neben Kultur können die SC auch Beruf (Bergarbeiter oder Konzernmitarbeiter) zum Abrufen von Wissen nutzen, um an Informationen über Astralbergbau zu gelangen:

Ergebnis Information

- 10+** Astralbergbau ist ein mächtiger Bergbaukonzern mit Geschäftsverbindungen, die sich zu allen Paktwelten erstrecken. Die Kompanie ist hauptsächlich in der Diaspora und auf den Felsmonden der äußeren Planeten aktiv, schickt mittlerweile aber auch Späher und Prospektoren auf der Suche nach neuen Abbaugebieten in die Weite hinaus. Hierzu hat der Konzern vor kurzem die *Acreon*, ein Schiff des Schwerstarbeiterkollektivs, samt Besatzung angeheuert.
- 15+** Nach außen hin tritt Astralbergbau als ethische und respektable Firma auf, allerdings sagen manche, dass der Konzern Söldner, Streikbrecher und sogar Kriminelle nutzt, um jene einzuschüchtern und zu bedrohen, die ihnen im Weg stehen.
- 20+** Im Anschluss auf das Eintreffen der *Acreon* hat Astralbergbau insgeheim mit den Schattenfürsten eine brutale Straßenbande angeheuert, um das Schwerstarbeiterkollektiv davon zu „überzeugen“, auf seine Ansprüche hinsichtlich der *Acreon* und des Driftfelsens zu verzichten.
- 30+** Quellen in der Unterwelt behaupten, dass Astralbergbau die Schattenfürsten beauftragt hätte, Duravor Kriel zu eliminieren, der als Aktivist gegen Konzernaktivitäten dem Direktorium der Firma bestens bekannt war. Dies soll andere Gruppen, insbesondere die Sternenkundschafter, davon abhalten, sich in die *Acreon*-Angelegenheit einzumischen.

Entwicklung: Falls die SC sich direkt mit Astralbergbau befassen wollen, finden sie die Firmenbüros problemlos im Ring, einer der teuersten Gegenden der Absalom-Station. Leider werden ihre Bemühungen von der gleichgültigen Bürokratie des interplanetaren Großkonzerns ausgebremst. Zähigkeit und ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 verschaffen ihnen maximal einen Termin mit einer professionell-kühlen Laschunta-Konzernmitarbeiterin, die sich als Frau Joss vorstellt. Sie hört den SC aufmerksam zu und bestätigt, dass es Geschäftsbeziehungen zwischen Astralbergbau und dem Schwerstarbeiterkollektiv in der Vergangenheit gegeben hat. Jedoch

warte man aktuell hinsichtlich der *Acreon* und ihrer Fracht auf das Tätigwerden eines Schlichters und könne daher keine weiteren Verlautbarungen machen. Frau Joss bedankt sich bei den SC für ihr Interesse an Astralbergbau und beendet das Treffen. Den SC ist hier nicht mehr möglich – Astralbergbau ist ein mächtiger und einflussreicher Konzern mit eigener Sicherheitstruppe und besten Schutzmaßnahmen. Versuche der SC, anzugreifen, einzubrechen oder sich in das Computersystem zu hacken sind bei ihrer gegenwärtigen Stufe automatisch zum Fehlschlag verurteilt. Sollten die SC vermuten, dass der Konzern in finstere Machenschaften verwickelt ist, müssen sie anderswo ihre Beweise dafür finden.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, wenn sie erfahren, dass Astralbergbau die Schattenfürsten angeheuert hat, um das Schwerstarbeiterkollektiv einzuschüchtern. Sollten die SC zudem entdecken, dass die Schattenfürsten Duravor Kriel ermorden sollten, dann belohne sie mit weiteren 200 EP. Diese Belohnungen werden nur jeweils einmal fällig, egal wann und von wem die SC die entsprechenden Informationen erlangen.

DAS SCHWERSTARBEITERKOLLEKTIV

Neben Kultur können die SC auch Beruf (Bergarbeiter) zum Abrufen von Wissen nutzen, um an Informationen über das Schwerstarbeiterkollektiv zu gelangen:

Ergebnis Information

- 10+** Das Schwerstarbeiterkollektiv ist eine Sippe sturer Asteroidenbergarbeiter, die hauptsächlich zwischen den versprengten Planetoiden der Diaspora aktiv sind. Das Kollektiv hat keine Büros und kein Hauptquartier, allerdings betrachten seine Angehörigen die Armada als ihren Sammelpunkt – jene in stetiger Veränderung befindliche Raumschiffflotte, welche die Absalom-Station umkreist. Besatzungen des Kollektivs lassen sich mit ihren Schiffen für alle möglichen Geschäftstätigkeiten anheuern. Zu den Auftraggebern zählt auch Astralbergbau, das die *Acreon* angeheuert hat, um nach neuen Bergbaugebieten in der Weite zu suchen.
- 15+** Das Schwerstarbeiterkollektiv bezeichnet sich zwar als Sippe, ist aber mehr ein Geschäftsunternehmen, bei dem sich die Besatzungen mehrerer Dutzend Schiffe zum gegenseitigen Vorteil und Schutz zusammengetan haben. Einige Mitglieder sind zwar verwandt, letztendlich sind aber alle möglichen Völker im Kollektiv repräsentiert. Dennoch halten die Schwerstarbeiter wie eine Familie zusammen und achten auf das Wohlergehen aller Angehörigen der Gruppe.
- 20+** Nach der Ankunft der *Acreon* hat Astralbergbau Ansprüche auf das Schiff und den Driftfelsen erhoben, so dass das Schwerstarbeiterkollektiv die Einundzwanziger angeheuert hat, damit diese Straßenbande die Mitglieder des Kollektivs und ihre Interessen auf der Station beschützt, bis der Disput beigelegt ist.

Entwicklung: Sollten die SC mit Angehörigen des Schwerstarbeiterkollektiv sprechen wollen, so ist dies alles andere als einfach – die Gruppe hat keine Vertretung auf der Station und die Vermittlungsfirma, welche für sie tätig ist, bestätigt

nur, dass man gegenwärtig keine Aufträge annehme. Selbst wenn die SC ein Schiff des Kollektiv in der Armada außerhalb der Station kontaktieren können, erhalten sie nur die Auskunft, dass man auf eine Schlichtung des Streits warte und bis dahin auf Rat der Anwälte keine Anfragen von außen beantworte.

Belohnung: Wenn die SC erfahren, dass das Schwerstarbeiterkollektiv die Ebene 21 Truppe zum Schutz angeheuert hat, dann belohne sie mit 400 EP. Diese Belohnung fällt nur einmal an, egal wann oder von wem sie die Information erlangen.

DIE SCHATTENFÜRSTEN

Informationen über die Schattenfürsten sind etwas schwerer zu finden, da sie aufgrund ihrer illegalen Aktivitäten weniger öffentlich agieren. Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur zum Abrufen von Wissen kann man nur das niedrigste Ergebnis (SG 10) erlangen; für alle anderen müssen die SC auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder Einschüchtern zurückgreifen.

Ergebnis Information

10+	Die Schattenfürsten sind eine brutale Straßenbande, die mehrere der unteren Ebenen der Absalom-Station mittels Einschüchterung und Gewalt kontrolliert. Sie gehen diversen illegalen Aktivitäten nach, darunter Erpressung, Betrug, Diebstahl, Raub und Schmuggel, aber auch Entführung, Drogen- und Waffenhandel, Handel mit Menschen und Angehörigen anderer intelligenter Spezies und Auftragsmorde.
15+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Bei der Führungsspitze der Bande besteht reger Wechsel, gegenwärtige Anführerin ist eine barbarische Menschenfrau namens Ferani Nadaz.
20+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Astralbergbau hat die Schattenfürsten rekrutiert, um Druck auf die Bergleute ausüben, damit sie die Acreon und den Driftfelsen ohne weiteren Disput dem Konzern aushändigen.
20+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Die Schattenfürsten nutzen einen Nachtclub namens Fusionskönigin (siehe Bereich B) als Tarnung für ihre illegalen Aktivitäten.
30+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Da Astralbergbau Sorge hatte, dass die Sternenkundschafter am Driftfelsen interessiert sein könnten, haben sie die Schattenfürsten beauftragt, Duravor Kriel zu töten, in der Hoffnung, dass sich die Sternenkundschafter dann aus der Sache heraushalten.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, wenn sie entdecken, dass Astralbergbau die Schattenfürsten beauftragt hat. Belohne sie mit weiteren 200 EP, wenn sie von dem Mordauftrag an Duravor Kriel erfahren. Sollten die SC diese Belohnungen bereits erlangt haben, werden sie nicht erneut fällig!

DIE EINUNDZWANZIGER

Wie die Schattenfürsten halten sich auch die Einundzwanziger eher bedeckt. Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur zum Abrufen von Wissen kann man nur das niedrigste Ergebnis (SG

10) erlangen; für alle anderen müssen die SC auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder Einschüchtern zurückgreifen.

Ergebnis Information

10+	Die Einundzwanziger sind eine Straßenbande, welche – Überraschung! – Ebene 21 der schmierigen unteren Ebenen der Absalom-Station als ihr Revier beansprucht. Zu ihren bekannten kriminellen Aktivitäten gehören Diebstahl, Hehlerei, Glücksspiel, Prostitution, Schutzgelderpressung und Schmuggel.
15+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Die Einundzwanziger mögen eine Verbrecherbande sein, stehen aber in ihrem Revier und auf den angrenzenden Ebenen im Ruf, die Gemeinschaft zu schützen und zu fördern, so dass viele sie tolerieren oder sogar stillschweigend fördern. Man weiß, dass die Bande sich von unterdrückten und bedrohten Gruppen oder Fraktionen als Verteidiger anheuern lässt. Gegenwärtig führt ein alter Ysoki namens Jabaxa die Einundzwanziger.
20+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Auf Furcht vor der Hand mächtiger Konzerne hat das Schwerstarbeiterkollektiv kürzlich die Einundzwanziger zum Schutz angeheuert.
30+	<i>(nur Diplomatie oder Einschüchtern)</i> Wer mit den Einundzwanzigern Kontakt aufnehmen will, kann eine Nachricht in Mama Specks Bodega (siehe Bereich A) hinterlassen.

Belohnung: Sollten die SC herausfinden, dass das Schwerstarbeiterkollektiv die Ebene 21 Truppe angeheuert hat, so belohne sie mit 400 EP. Diese Belohnung wird nur einmal fällig.

A. MAMA SPECKS BODEGA (HG 3)

Mama Specks Bodega liegt in Deck 21 des Stachels, der beengten, heruntergekommenen unteren Hälfte der Absalom-Station. Die umliegende Nachbarschaft ist gerade noch kein Elendsviertel. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15, erkennt er die Graffiti an den Wänden als Bandensymbole, welche dieses Gebiet als Revier der Einundzwanziger markieren. Die Bande nutzt Mama Specks Bodega als Versteck und toten Briefkasten, von außen sieht das Geschäft aber wie ein kleines Lebensmittelgeschäft aus.

Sollten die SC auf der Suche nach den Einundzwanzigern hierherkommen, können sie bei **Mama Speck** (N Halblingfrau) persönlich eine Nachricht hinterlassen. Die Bande lädt die SC dann für den Folgetag zu einem Treffen in der Bodega ein. Wie diese Begegnung abläuft, hängt hauptsächlich von den Spielern ab. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC am ehesten mit dem Schwerstarbeiterkollektiv sympathisieren und somit auch mit den Einundzwanzigern – dies ist für den weiteren Verlauf aber keine Voraussetzung. Alternativ könnten die SC nach der Gunst von Astralbergbau streben oder vielleicht zu der Entscheidung kommen, beide Banden aus dem Weg räumen zu wollen. Kurz, es kann eine diplomatische Begegnung folgen oder es kann zu einem Kampf kommen, je nachdem, welche Ziele die SC verfolgen.

Kreaturen: Wenn die SC zum Treffen mit der Straßenbande eintreffen, werden sie in ein Hinterzimmer der Bodega eskortiert, wo der Anführer, Jabaxa, mit zwei seiner Leutnants auf die SC wartet. Der gerissene Ysoki führt die

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

Bande seit mehreren Jahren und kann den Charakter anderer bestens einschätzen. Sollten die SC sich freundlich – oder zumindest nicht übermäßig feindselig – verhalten, bietet Jabaxa ihnen Stühle an und gießt jedem ein Schnapsglas mit Schwarzgebranntem als Geste der Gastfreundschaft ein, ehe er fragt, was die SC wollen.

Jabaxas Einstellung ist zu Beginn Gleichgültig. Um die Einstellung des Ysokis zu verbessern, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 16 erforderlich. Sollten die SC ihn wenigstens Freundlich stimmen können, teilt er mit ihnen sein Wissen. Er verneint deutlich, dass seine Leute Duravor Kriel getötet hätten (sie wissen nicht einmal, wer das war), und gibt den Schattenfürsten die Schuld an dem Mord. Er behauptet auch, dass diese die Schießerei an Startrampe 94 begonnen hätten – seine Leute hätten sie lediglich aufhalten wollen. Sollten die SC nicht alle verfügbaren Informationen

über die Schattenfürsten (siehe Tabelle auf Seite 13) erfahren haben, füllt Jabaxa gern alle Wissenslücken (er weiß allerdings nicht, dass Astralbergbau die Fürsten extra angewiesen hat, Kriel zu töten). Jabaxas Hauptsorge ist die andere Bande – solange die SC nicht den Eindruck machen, sich mit den Einundzwanzigern oder dem Schwerstarbeiterkollektiv anzulegen, hat er mit ihnen keinen Streit. Egal wie Freundlich oder Hilfsbereit die SC Jabaxa stimmen, er ist nicht bereit, eigene Leute bei einem eventuellen Angriff der SC auf die Schattenfürsten zu riskieren. Sein Job ist es, das Schwerstarbeiterkollektiv zu beschützen, nicht Astralbergbau oder die Fürsten zu provozieren und weitere Eskalationen zu riskieren.

JABAXA

HG 1

EP 400

Ysoki-Gesandter

RB Kleiner Humanoide (Ysoki)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

TP 17

ERK 11; KRK 12

REF +5; WIL +4; ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +4 (1W4+1 H)

Fernkampf Elektroschockpistole +6 (1W4+1 Elk, Nichttötlich)

Angriffsfähigkeiten Gesandtenimprovisationen (Schnappt ihn!)

TAKTIK

Im Kampf Jabaxa geht in Deckung und wählt jede Runde den am gefährlichsten wirkenden Gegner für seine Improvisation Schnappt ihn. Sollte ein Gegner ihn direkt angreifen oder sollten seine Begleiter getötet werden, schießt Jabaxa mit seiner Elektroschockpistole zurück.

Moral Jabaxa ergibt sich oder flieht, wenn er unter 6 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +10, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +5, Heimlichkeit +10, Technik +10, Motiv erkennen +10, Überlebenskunst +5

Sprachen Gemeinsprache, Ysokisch

Sonstige Fähigkeiten Backentaschen, Beredsam, Tatkraft

Ausrüstung Zweite Haut, Elektroschockpistole mit Batterie (20 Ladungen), Überlebensmesser, Credstick (235 Crediteinheiten)

BESONDERE FÄHIGKEIT

Beredsam (AF) Jabaxa würfelt bei charismabasierenden Fertigkeitswürfen zwei Mal und behält das höhere Ergebnis.



JABAXA

EINUNDZWANZIGER (2) HG 1/2

EP je 200

RB Bandenmitglied (siehe Seite 9)

TP je 13

TAKTIK

Im Kampf Die Bandenmitglieder beschießen jeden mit ihren Laserpistolen, der sie oder Jabaxa bedroht.

Moral Die Bandenmitglieder fliehen, wenn sie unter 4 TP reduziert werden oder falls Jabaxa getötet wird.

Entwicklung: Falls die SC die Einundzwanziger angreifen, ohne bereits erfahren zu haben, wo sich die Schattenfürsten verstecken, finden sie im Hinterzimmer der Bodega eine Karte, auf welcher die Fusionskönigin (Bereich B) eingezeichnet ist.

B. FUSIONSKÖNIGIN

Die Fusionskönigin ist ein Nachtclub auf einer der unteren Ebenen der Absalom-Station und liegt tief im Revier der Schattenfürsten. Der Club gehört der Bande, wird von ihr geleitet und als Versteck und Operationsbasis genutzt. Die Nachbarschaft wirkt deprimierend, wird in manchen Kreisen aber immer noch als „in“ betrachtet. Der Club ist in der Regel tags- und nachtsüber voller Kunden, von denen die meisten keine Verbindungen zur Bande haben.

Wie diese Begegnung abläuft, hängt von deinen Spielern ab. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC wahrscheinlich auf der Seite des Schwerstarbeiterkollektiv und der Einundzwanziger stehen und die Schattenfürsten angreifen. Dies ist für den weiteren Verlauf der Handlung aber keine Voraussetzung. Die Schattenfürsten sind nicht an Diplomatie interessiert. Astralbergbau bezahlt sie gut und sie sehen keinen Grund, sich für ihr Tun zu entschuldigen. Für sie zählt nur Stärke, so dass die Schattenfürsten diplomatische SC wahrscheinlich eher angreifen würden als mit Geschwätz Zeit zu verschwenden. Dennoch solltest du die folgenden Begegnungen den Zielen deiner Spieler anpassen. Nutze die Karte auf Seite 16 für den Nachtclub.

B1. VORDERTÜR (HG 1)

Schwaches Neonlicht erhellt den ansonsten schmutzigen Korridor der Raumstation und bewirbt den Haupteingang der Fusionskönigin. Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15 können die SC das Clublogo – eine Krone – als Variante des Bandensymbols der Schattenfürsten erkennen.

Kreaturen: Zwei Schattenfürsten bewachen die Vordertür des Nachtclubs und halten jeden auf, der hinein will, um ihn nach Waffen zu durchsuchen. Zudem verweigern sie jedem den Zugang, der nicht zur üblichen Kundschaft passt. Aufgrund des aktuellen Konfliktes mit den Einundzwanzigern halten die Bandenmitglieder besonders wachsam nach Ärger die Augen offen. Sie greifen jeden an, der ihnen gegenüber feindselig auftritt oder bei dem sie eine Waffe finden. Die SC können versuchen, mittels Verhandlungen in den Club zu kommen; die Ausgangseinstellung der Wachen ist Unfreundlich und sie sind zudem misstrauisch, so dass ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 oder für Einschüchtern gegen SG 19 erforderlich ist. Im Falle eines Misserfolges greifen die Bandenmitglieder an.

SCHATTENFÜRSTEN (2) HG 1/2

EP je 200

CB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +4; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG

ERK 10; KRK 12

REF +4; WIL +0; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +3 (1W6+2 W)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +6 (1W4+1 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

TAKTIK

Moral Die Bandenmitglieder prügeln auf problematische Kundschaft mit ihren Knüppeln ein, doch sollten sie beim Abtasten auf Waffen stoßen oder sollten sie im Fernkampf angegriffen werden, ziehen sie ihre Laserpistolen und eröffnen das Feuer.

Moral Ein Bandenmitglied flieht, wenn es unter 4 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +4, Bluffen +5, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +5

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Fliegeranzug, Azimut-Laserpistole mit Batterie (20 Ladungen), Knüppel, Credstick (150 Crediteinheiten)

Belohnung: Sollten die SC an den Türstehern vorbeikommen, ohne ihr Misstrauen zu wecken, dann belohne sie mit 400 EP, als hätten sie die Bandenmitglieder besiegt.

B2. BAR UND TANZFLÄCHE

Das schwach erhellte Innere des Nachtclubs ist voller eng an eng stehender, verschwitzter Leiber, dem Dunst narkotischen Rauchwerks und dem Hämmern von mit heulendem Gesang unterlegter Bakarang-Musik, die von der Hauptbühne in der nordwestlichen Ecke her plärrt. In der nordwestlichen Ecke steht halbkreisförmige Theke, wo man diverse Getränke und Drogen erwerben kann. An der Südwand des Clubs ziehen sich Sitznischen entlang mit Blick auf die Bühne im Nordwesten und die tieferliegende Tanzfläche. Auf vier kleineren, über den Club verteilten Bühnen drehen und winden sich Tänzer – eine Bühne befindet sich mitten im Club, eine hinter der Theke und die beiden anderen links und rechts der Hauptbühne. Nach Westen führt eine breite Doppeltür hinaus, auf welcher „Nur für Personal“ steht.

Gleich hinter der Eingangstür befindet sich zur Linken eine kleine Garderobe (Bereich B2a).

Sollten die SC Gäste des Clubs befragen, können sie feststellen, dass keiner den Schattenfürsten angehört und kaum jemand überhaupt weiß, dass der Nachtclub mit der Bande in Verbindung steht. Der Barkeeper und die Kellner verneinen ebenfalls, von der Bande zu wissen, allerdings kann man mittels eines Fertigkeitswurfes für Motiv erkennen gegen SG 16 erkennen, dass sie lügen. In jedem Fall wird niemand im Club den SC helfen oder ihre Fragen beantworten. Sollten sie zu hartnäckig sein oder anfangen, Leute zu belästigen, begibt

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN



sich jemand vom Personal nach hinten ins Büro (Bereich **B4**), um Bandenboss Ferani Nadaz zu informieren.

Schätze: Die Gäste der Fusionskönigin bezahlen hauptsächlich digital mittels Credsticks; sollten die SC aber die Kasse hinter der Theke plündern, erbeuten sie 317 Crediteinheiten in Bargeld.

B3. LAGERRAUM (HG 2)

Dieser große Lagerraum enthält Vorräte für die Theke draußen, darunter Flaschen mit hochprozentigen alkoholischen Getränken, Bierfässer und Kisten mit Nahrungsmitteln und Stimulanzen. In einer Ecke stehen Verstärker, Musikinstrumente und Kostüme für die Unterhaltungskünstler, welche im Club auftreten. In der Nordwand ist eine Tür.

Kreaturen: Drei Angehörige der Schattenfürsten sitzen an einem Tisch und spielen Karten. Bei Bedarf fungieren sie als weitere Rausschmeißer. Sollte jemand hereinkommen, der nicht zur Bande oder zum Personal gehört, unterbrechen sie ihr Spiel und stehen langsam auf. Sollten sie Waffen sehen, greifen sie sofort an.

SCHATTENFÜRSTEN (3) HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite 15)

Schätze: Die hier zu findende Beute ist insgesamt 1.500 Crediteinheiten wert, wenn man sie verkauft oder als Handelsgüter verhehlt. Die ganzen Dinge sind aber recht klobig und unhandlich, so dass mehrere Touren in den Lager-

raum erforderlich wären, um alles abzutransportieren – natürlich würde dies bei überlebenden Schattenfürsten keine Begeisterung wecken. Die Musikausstattung im Lagerraum ist weitere 500 Crediteinheiten wert.

B4. BÜRO (HG 3)

Die Schattenfürsten planen den Gutteil ihrer finsternen Geschäfte von diesem Büro aus. Es enthält einen Schreibtisch, mehrere Stühle und Monitore, auf denen verschiedene Unterhaltungsprogramme flimmern. Eine Tür im Nordosten führt in einen gesicherten Lagerbereich (siehe Seite 18, Schätze).

Kreaturen: Die Bandenchefin, eine Menschenfrau namens Ferani Nadaz, und ihr Leibwächter, Vrokilayo Lukensprenger, halten sich hier auf. Ferani hat vor ein paar Monaten ihren Vorgänger brutal abgeschlachtet, die Führung der Bande übernommen und dann rasch und gewaltsam ihre Macht konsolidiert. Die meisten Mitglieder betrachten sie mit einer Mischung aus Furcht und Respekt. Ihr Leibwächter Vrokilayo ist ein kräftig gebauter Vesk, der sich seinen Beinamen verdient hat, indem er allein eine verriegelte Zugangsluke eingetreten hat, um an einen Dieb heranzukommen, der die Schattenfürsten bestohlen hatte. Vrokilayo ist Ferani gegenüber absolut loyal, zudem diese Treue regelmäßig mit einem ordentlichen Anteil an der Beute der Bande bezahlt wird.

Wenn die SC nicht mit überordentlicher Heimlichkeit vorgegangen sind, haben die beiden wahrscheinlich die Kampfgeräusche außerhalb des Raumes gehört und sind auf Eindringlinge vorbereitet. Ferani nutzt die Deckung ihres Schreibtisches, während Vrokilayo sich Eindringlingen entgegenstellt. Sollten die SC lieber mit Ferani reden wollen, dann siehe „Entwicklung“ auf Seite 18.

FERANI NADAZ

HG 1

EP 400

Menschliche Mechanikerin
CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +6; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

TP 20

ERK 11; KRK 12

REF +3; WIL +4; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +4 (1W6+2 W)

Fernkampf Taktische Halbautomatikpistole +6 (1W6+1 S)

Angriffsfähigkeiten Zielverfolgung

TAKTIK

Im Kampf Ferani wählt mittels Zielverfolgung einen schwach wirkenden Gegner aus und konzentriert ihre Angriffe auf diesen. Sollte ein anderer Gegner sie direkt bedrohen, wechselt sie auf diesen.

Moral Ferani flieht, sollte sie unter 6 TP reduziert werden. Sie ergibt sich nur, wenn ihr keine Flucht möglich ist.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +10, Einschüchterung +10, Kultur +5, Steuerung +5, Technik +10, Überlebenskunst +5

Sprachen Gemeinsprache

Weitere Fähigkeiten Individualisiertes Handwerkszeug, Künstliche Intelligenz (Exokortex)

Ausrüstung Estex-Anzug I, Knüppel, Taktische Halbautomatikpistole mit 30 Schuss, Datenpad (Grad 1 Computer), Schlüsselkarte zu Bereich **B4a**, Credstick (500 Crediteinheiten)

BESONDERE FÄHIGKEIT

Zielverfolgung (AF) Als Bewegungsaktion kann Ferani einen Gegner wählen und dessen Bewegungen nachverfolgen; dies verleiht ihr einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen dieses Ziel.

TAKTIK

Im Kampf Sollte Vrokilayo mehrere Gegner auf einem Fleck erwischen können, wirft er mit einer Granate. Ansonsten nimmt er den am widerstandsfähigsten wirkenden Gegner mit seinem Artillerielaser unter Beschuss. Sollte ihm ein Gegner zu nahe kommen, greift er zu seinem Hammer und nutzt seine Fähigkeit Wuchtiger Schlag.

Moral Vrokilayo kämpft bis zum Tod, um Ferani zu verteidigen.

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Veskisch

Ausrüstung Zeremonielle Truppenplattenrüstung, Sturmhammer, Azimut-Artillerielaser mit 2 Batterien (20 je Ladungen), Splittergranate I, Stromstoßgranate I, Credstick (200 Crediteinheiten)



VROKILAYO
LUKENSPRENGER

VROKILAYO LUKENSPRENGER

HG 1

EP 400

Veskischer Soldat
NE Mittelgroßer Humanoider (Vesk)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

TP 22

ERK 12; KRK 14

REF +1; WIL +3; ZÄH +5; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Rüstungsexperte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Sturmhammer +8 (1W6+5 W) oder
Waffenloser Schlag +8 (1W3+5 W)

Fernkampf Azimut-Artillerielaser +6 (1W10+1 Feu;
Kritisch Entzündend 1W6) oder

Azimut-Artillerielaser +6 (1W10+1 Feu; Kritisch Entzündend 1W6) oder

Splittergranate I +8 (Explosion [1W6 S, 4,50 m]) oder
Stromstoßgranate I +8 (Explosion [1W8 Elk, 4,50 m])

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Sturmkämpfer), Natürliche Waffen, Schnelle Reaktionen, Wuchtiger Schlag

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

BESONDERE FÄHIGKEIT

Wuchtiger Schlag (AF) Als Standard-Aktion kann Vrokilayo einen Nahkampfangriff mit seinem Sturmhammer gegen die KRK +8 des Zieles ausführen. Bei Erfolg erleidet das Ziel 1W6+5 Wuchtschaden, wird 3 m in eine Richtung nach Vrokilayos Wahl geschleudert und erhält den Zustand Liegend. Das Ziel muss dabei in gerader Linie geschleudert werden; sollte es dabei ein Hindernis treffen, erleidet es 1W6 Punkt Nichttödlichen Schaden.

Schätze: Die Schattenfürsten verwahren ihr Diebesgut und sonstigen illegalen Beutestücke im gesicherten Lagerraum im Nordosten (Bereich **B4a**). Die Tür dorthin ist verschlossen (Technik SG 20 zum Öffnen; Ferani hat die Schlüsselkarte). Im Lager befinden sich eine Holohaut, ein Automatikzieltgewehr mit fünf Magazinen Langwaffenmunition (je 10 Patronen), zwei Brandgranaten I, zwei Mk. I Heilseren, eine Sprungscheide-Rüstungsverbesserung, 500 UPB und ein halbes Dutzend Credsticks mit jeweils 100 Crediteinheiten.

Entwicklung: Falls die SC mit Ferani zu reden versuchen, ist dies recht schwierig. Ihre Anfangseinstellung ist Feindselig, daher muss den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 26 gelingen, rein um sie Unfreundlich zu stimmen. Auch Einschüchterung ist schwierig und erfordert einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 25 (Vrokilayos Anwesenheit im Raum hebt den SG um 5). Sollten die SC Ferani einschüchtern oder Gleichgültig stimmen können, können sie sie zum Reden bringen, wobei sie aber weiterhin aggressiv und mürrisch auftritt. Ferani prahlt mit den Kontakten der Schattenfürsten mit Astralbergbau. Gelingt gegen sie ein zweiter erfolgreicher Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 gelingen, gibt sie sogar den Mord an Duravor Kriel zu („um den Schwerstarbeitern und Sternenkundschaftern eine Botschaft zu schicken“). Sollten die SC nach den Einundzwanzigern fragen, kann Ferani ihnen alle Informationen auf der Tabelle auf Seite 13 liefern (inklusive des Umstandes, dass die Bande Mama Specks Bodega als Unterschlupf nutzt).

Die SC können dieselben Informationen erlangen, wenn sie Ferani gefangen nehmen und verhören – der SG des Fertigkeitswurfs für Einschüchtern ist nur noch 20, wenn Vrokilayo ihr keine Rückendeckung mehr gibt, ferner ist kein zweiter Wurf erforderlich, damit sie gesteht, dass Astralbergbau die Schattenfürsten angeheuert hat, Duravor Kriel zu töten; sie gibt diese Informationen aber nur weiter, wenn die SC ihr versprechen, sie der Stationssicherheit zu übergeben.

Sollten die SC Ferani töten oder nicht zum Reden bringen können, können sie in ihren Aufzeichnungen immer noch den Beweis dafür finden, dass die Bande Kriel getötet hat, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 17 gelingt, um Feranis Datenpad zu hacken. Dabei stoßen die SC dann auch auf Beweise für viele weitere kriminelle Aktivitäten der Schattenfürsten und Kommunikationsaufzeichnungen zwischen Astralbergbau und den Schattenfürsten samt dem Mordauftrag an Duravor Kriel. Aus der entsprechenden Mitteilung geht hervor, dass Kriels Tod das Schwerstarbeiterkollektiv warnen sollte, dass es Astralbergbau ernst ist, zudem sollten die Sternenkundschafter davon abgeschreckt werden, sich zu sehr für die *Acreon* und den Driftfelsen zu interessieren.

ABSCHLUSS DER ERMITTLUNGEN

Was die SC mit dem erlangten Wissen machen, liegt ganz bei ihnen. Wenn sie herausgefunden haben, dass die Schattenfürsten für Duravor Kriels Tod verantwortlich sind, werden sie dies wahrscheinlich Chiskisk mitteilen wollen. Das Schirron beglückwünscht die SC zu den erfolgreichen Ermittlungen und dankt ihnen, dass sie ihre Leben riskiert haben, um Gerechtigkeit für Duravor zu suchen.

Sollten die SC Ferani Nadaz und/oder andere Bandenmitglieder gefangen nehmen, kann Chiskisk dafür sorgen, dass sie den Stationssicherheitskräften überstellt werden. Sollten die SC Ferani getötet haben, bittet Chiskisk sie, dies und die Einzelheiten für sich zu behalten – es urteilt nicht über die SC, da es der Ansicht ist, dass jeder erntet, was er sät. Chiskisk bittet aber in jedem Fall um die Beweise für die Beteiligung der Schattenfürsten an Kriels Ermordung, um sie den Behörden übergeben zu können. Das Schirron empfiehlt zudem, hinsichtlich der eventuellen kriminellen Machenschaften von Astralbergbau dies dem Rechtssystem der Station zu überlassen; der Konzern hat Macht und Einfluss auf der Station und Chiskisk möchte weder die SC noch die Gesellschaft der Sternenkundschafter in einen Kampf verwickeln, bei dem die Siegeschance sehr gering ist.

Chiskisk heißt die SC zudem offiziell als Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter willkommen (sofern sie beitreten wollen) und erklärt, es sei sehr gespannt, welche Entdeckung sie machen und welches Wissen sie in der Zukunft mit der Gesellschaft teilen werden. Das Schirron hat aktuell keine weiteren Aufträge für die SC, ist aber zugleich an der Enthüllung interessiert, dass Astralbergbau die Sternenkundschafter von der *Acreon* und dem Driftfelsen fernhalten will, und darüber besorgt. Entsprechend bietet Chiskisk die SC, Augen, Ohren, Antennen (oder sonstige entsprechende Sinnesorgane) offenzuhalten nach weiteren Neuigkeiten über das Schiff und seine rätselhafte Fracht, die für die Gesellschaft von Interesse ein könnten.

Belohnung: Sollten die SC Beweise finden, dass Astralbergbau den Mord an Duravor Kriel in Auftrag gegeben hat, und die Schattenfürsten der Gerechtigkeit zuführen, so belohne sie mit 400 EP.

TEIL 2: DAS GEISTERSCHIFF

Sowie die SC ihre Ermittlungen zu Duravor Kriels Tod beendet haben, sind sie wieder auf sich gestellt. Sollten sie die Absalom-Station weiter erkunden wollen, kannst du auf den Reiseführer ab Seite 38 zurückgreifen. Die SC werden aber alsbald feststellen, dass das Mysterium der *Acreon* und des Driftfelsens sie weiterhin verfolgt.

DER VERMITTLER

Ein paar Tage nachdem sie SC sich mit Ferani Nadaz und den Schattenfürsten befasst haben, erscheint ein Bote in ihrer Unterkunft, um eine Einladung zu übergeben. Auf schwarzem Papier – schwarz wie die Leere des Weltalls – bittet Seine Exzellenz Gevalarsk Nor, der Botschafter von Eox, um ein



ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

Treffen. Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 5 können die SC sich erinnern, dass der Planet Eox fast ausschließlich von untoten Kreaturen bewohnt wird. Die dort lebenden, menschenähnlichen Elebrier waren gezwungen gewesen, sich vor einer Ewigkeit angesichts einer Katastrophe zum Überleben in Untote zu verwandeln. Viele intelligente Spezies betrachten die Elebrier als beunruhigend, in der besseren Gesellschaft werden sie aber nicht als „Monster“ betrachtet. Eox gehört zu den Unterzeichnern des Paktes und seine untoten Bewohner sind gleichberechtigte Bewohner der Paktwelten. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15, weiß er, dass Gevalarsk Nor das Oberhaupt der eoxischen diplomatischen Delegation im Paktweltenrat ist.

Das Treffen, zu welchem Nor lädt, findet in der Eoxischen Botschaft im wohlhabenden Parkviertel des Auges der Absalom-Station statt. Normalerweise kommen nur Eoxier und Ausländer mit offiziellen Anliegen zur Botschaft, doch die Einladung befugt die SC zum Betreten des Gebäudes. Das Botschaftsgebäude ist im traditionellen eoxischen Stil eingerichtet und dekoriert – schwarzer Marmor und knochenweißer Kalkstein, Gewölbedecken, Möblierung wie in einem Grabmal und die Architektur selbst wirkt beunruhigend organisch. Drinnen werden die SC von zwei skelettierten Attachés in ein freies, aber gut ausgestattetes Büro geführt, welches sich dennoch wie das Innere eines uralten Mausoleums anfühlt.

Kreaturen: Dieses Büro wird von **Gevalarsk Nor** (RB Elebrischer Nekrovit) genutzt, dem Botschafter des Planeten Eox auf der Absalom-Station. Sein gestreckter Schädel verrät ihn als auf Eox heimischen Elebrier und er ist klar ersichtlich ein Untoter, ist sein Knochenschädel doch völlig frei von Haut und Fleisch und glüht ein unheimliches Licht

in jeder seiner ansonsten leeren Augenhöhlen. Ein Nekrovit ist ein Zauberkundiger, der seine mächtige Magie genutzt hat, um im ewigen Untod Unsterblichkeit zu erlangen. Hierzu lagert er sein Bewusstsein und seine Seele in einem technomagischen Relikt namens Elektroenzephalum. Nor besitzt HG 13, da dies weit jenseits des Könnens der SC läge, findest du hier keine Spielwerte – sollte es aber nötig sein, dann verwende die Werte eines Nekroviten aus *Erster Kontakt*. Nor begrüßt die SC und bittet sie, doch Platz zu nehmen. Sobald sie sich niedergelassen haben, beginnt er zu sprechen:

„Ich danke Ihnen dafür, dass Sie sich mit mir treffen. Sicherlich sind Sie auf dem Laufenden hinsichtlich des Prospektorenschiffs *Acreon* und des als Driftfelsen bezeichneten Asteroiden. Ich glaube, Sie wissen auch um den Streit zwischen Astralbergbau und dem Schwerstarbeiterkollektiv hinsichtlich des Schiffs und des Asteroiden. Beide Parteien warten zurzeit auf eine gerichtliche Entscheidung, doch da die Mühlen der schwerbeschäftigten Justiz oftmals nur langsam mahlen, habe ich den beiden Gruppen meine Dienste als Vermittler angeboten, um eine Lösung zu finden, die beide zufriedenstellt.

Dazu gilt es natürlich zuerst, die Einzelheiten der jeweiligen Ansprüche festzustellen. Mir liegen Berichte über Ihre jüngsten Erlebnisse mit zweien der berühmtesten Banden der Absalom-Station vor, die mich zu der Ansicht gebracht haben, dass Sie mir möglicherweise behilflich sein können. Sie sind neu auf der Station, verfügen über Können und Fertigkeiten und wirken auf mich recht fähig. Kurzum, Sie würden sich perfekt als neutrale dritte Partei eignen,

die der Angelegenheit ohne den ganzen Ballast der Rechtsstreitigkeiten auf den Grund gehen könnte.

Ich möchte Sie beauftragen, zur *Acreon* zu fliegen und genau festzustellen, was mit der Besatzung geschehen ist. Ferner möchte ich, dass Sie den Asteroiden unter die Lupe nehmen, damit sein Wert bestimmt werden kann. Sicherlich sind Sie ebenso neugierig wie ich, ob dieser Driftfelsen wirklich so mysteriös ist, wie die Medien behaupten.“

Die SC haben die Möglichkeit, Nor nach weiteren Details zu fragen, allerdings weiß er nicht wirklich mehr – deshalb will er ja die SC anwerben. Der Botschafter bietet aber jedem der SC für ihre Bemühungen 600 Crediteinheiten an Bezahlung. Falls die SC ihn fragen, warum er sich als Vermittler zwischen Astralbergbau und dem Schwerstarbeiterkollektiv angeboten hat, erklärt Nor, dass er zu keiner Gruppierung Verbindungen hätte und wirklich nur helfen wolle. Er glaube an die Macht der Diplomatie und hoffe, weitere Gewalt in der Angelegenheit verhindern zu können. Sollten die SC den Botschafter fragen, ob er ein persönliches Interesse an der Sache hat, oder falls sie geneigt wirken, seinen Vorschlag anzunehmen, liefert Nor ihnen eine letzte Information:

„Es gibt da noch eine weitere Kleinigkeit, bei der ich Sie um Hilfe bitten möchte“, erklärt Nor, während er seine Knochenfinger faltet. „Neben anderer Fracht hatte die *Acreon* ein für die Botschaft gedachtes Paket an Bord. Da das Schiff ja unter Quarantäne steht, konnte das Paket nun nicht zugestellt werden. Ich warte aber schon einige Zeit eher ungeduldig auf seine Ankunft und würde es daher als persönliches Gefallen betrachten, wenn Sie dieses Frachtstück finden und mir nach Ihrer Rückkehr zur Station dann bringen könntet. Es sollte klar erkennbar ausgezeichnet und daher nicht allzu schwer zu finden sein.“

Nor verrät nichts zum Inhalt des Paketes, versichert auf nachhaltige Nachfragen hin aber, dass es kein Schmuggelgut und nichts Illegales ist. Er bittet die SC einfach, sein Eigentum sicherzustellen, und bietet jedem SC weitere 500 Crediteinheiten bei Ablieferung der Fracht. Nor ist ein äußerst fähiger Politiker, so dass man kaum erkennen kann, ob er etwas verbirgt (um eine Täuschung zu erkennen, wäre ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 38 erforderlich).

Akzeptieren die SC den Auftrag, teilt Nor ihnen mit, dass er bereits die Genehmigung der Stationssicherheit eingeholt hätte, eine Gruppe Ermittler zur *Acreon* zu schicken, und dass auf die SC eine der Fähren der Station warte, sowie sie bereit seien. Er stellt den SC zudem einen kleinen Beobachterroboter zur Verfügung, der sie begleiten und alles aufzeichnen soll. Der Botschaft benötigt eine objektive Aufzeichnung, die er beiden Seiten als Grundlage seiner Vermittlerbemühungen zur Verfügung stellen kann. Die SC

müssen sich mit dem Roboter nicht abgeben – er folgt ihnen einfach und beobachtet. Nor empfiehlt, dass die SC sich zuerst die *Acreon* ansehen und nach Spuren der Besatzung suchen, ehe sie mit der Erkundung des Driftfelsens beginnen.

Sollten die SC sich weiterern, bittet Nor sie höflich, ihre Entscheidung zu überdenken und sich dafür ruhig Zeit zu nehmen. Sie könnten viel Gutes tun und sich einen Ruf als Friedensstifter und verlässliche Problemlöser aufbauen. Wenn nötig, kannst du Chiskisk einsetzen, um die SC zum Annehmen des Auftrages zu bewegen. Angesichts der jüngsten Geschehnisse ist die Gesellschaft der Sternenkundschafter daran interessiert, mehr über die *Acreon* und den Driftfelsen zu erfahren – zudem könnten alle Entdeckungen, welche die SC machen, ihr Ansehen bei der Gesellschaft verbessern und ihnen für die Zukunft größere Chancen eröffnen. Sollten die SC nicht mit einem Untoten zusammenarbeiten wollen, kann Chiskisk sie daran erinnern, dass die Eoxier

nicht als Feinde betrachtet werden und ebenso vertrauenswürdig sind wie Vertreter anderer intelligenter Völker der Paktwelten.

Sobald die SC den Auftrag angenommen haben, teilt Nor ihnen mit, dass das Schiff, welches er für sie arrangiert hat, am nächsten Morgen verfügbar sei. Die SC haben also den restlichen Tag, um sich auf die Mission vorzubereiten und sich um alle noch offenen Angelegenheiten auf der Station zu kümmern. Die beiden streitenden Gruppen nutzen die Zeit allerdings für den Versuch die SC zu beeinflussen.

DIE BEIDEN INTERESSENGRUPPEN

Als Vermittler zwischen Astralbergbau und dem Schwerstarbeiterkollektiv hat Botschafter Nor beide Fraktionen über seine Absicht informiert, unabhängige Ermittler zur *Acreon* und dem Driftfelsen zu schicken. Obwohl beide Parteien dem Vorhaben zugestimmt haben, nehmen Vertreter von Astralbergbau und dem Schwerstarbeiterkollektiv zu den SC Kontakt auf, ehe diese aufbrechen. Natürlich wollen sie die SC dazu bringen, in ihrem Sinne aktiv zu werden. Es folgt eine Reihe von Rollenspielbegegnungen, welche den SC weitere Einsichten in die Ziele der Fraktionen verschaffen sollen; diese können so umfassend oder so kurz ausfallen, wie du wünschst.

Astralbergbau wendet sich zuerst an die SC und bittet um ein privates Treffen im Konzernhauptquartier im Blaustiegturm. Eine Laschunta-Konzernangestellte namens Frau Joss (welche die SC möglicherweise sogar schon kennen; siehe Seite 12) begrüßt die SC mit warmerherziger Freundlichkeit und dankt ihnen, dass sie gekommen sind. Das Treffen diene dem Zweck, die SC mit der Firmenphilosophie von Astralbergbau besser vertraut zu machen und wie sie sich auf die Geschäfte des Konzerns auswirke. Sie beginnt mit einer



GEVALARSK NOR

cleveren Marketingpräsentation, welche die Bemühungen von Astralbergbau hervorhebt, vielbenötigte Ressourcen in der Galaxis zu finden, abzubauen und zu managen, welche sodann im System der Paktwelten verkauft werden. Es sollte klar sein, dass die Präsentation nicht ganze Wahrheit darstellt, schließlich handelt es sich um Werbematerial für Investoren und die Öffentlichkeit, aber sie enthält auch keine unmittelbaren Unwahrheiten.

Nachdem Frau Joss klargestellt hat, welch edlen Dienste Astralbergbau den Firmen und Bürgern der Paktwelten leistet, zählt sie Einzelheiten des Vertrages zwischen dem Konzern und dem Schwerstarbeiterkollektiv auf – insbesondere, dass die *Acreon* mit ihrer Mannschaft angeheuert wurde, um für Astralbergbau nach unbeanspruchten, noch unberührten Mineralvorkommen zu suchen, welche sodann von Astralbergbau beansprucht werden sollten. Der Vertrag besagt explizit, dass die *Acreon*-Besatzung keinerlei Rechtsansprüche an solchen Entdeckungen hätten. Entsprechend will Frau Joss nur durchsetzen, was Astralbergbau laut Vertrag zusteht. Mit dem Driftfelsen fand die *Acreon* eine unbeanspruchte und unberührte Quelle von Mineralvorkommen, während sie für Astralbergbau tätig war, somit gehört der Asteroid gemäß Vertrag der Firma. Dies ist sicherlich eine plausible Interpretation der Vertragsbedingungen, allerdings spricht der Vertrag nur davon, dass die Mannschaft der *Acreon* neue Mineralvorkommen finden sollten – bezüglich beweglicher und ggf. mitgenommener Quellen ist der Vertrag alles andere als klar, womit ein kleiner, vom Schiff ins Schlepptau genommener Asteroid in eine ziemliche Grauzone fällt.

Nachdem Frau Joss ihre Sicht der Lage präsentiert hat, bitte sie die SC lediglich, sorgfältig zu überdenken, was für die Ansprüche von Astralbergbau spricht, und bei der Untersuchung des Schiffes und des Asteroiden aufgeschlossen zu bleiben. Natürlich werde man die Ergebnisse der Vermittlungsarbeit von Botschafter Nor akzeptieren, jedoch sei Astralbergbau stets an kompetenten freiberuflichen Fachkräften interessiert, die man mit den verschiedensten Aufgaben betrauen würde. Frau Joss deutet auch an, dass sich den SC lukrative Jobmöglichkeiten ermöglichen könnten, wenn ihre Entdeckungen die Ansprüche von Astralbergbau untermauern – auf direkte Nachfrage streitet sie natürlich bestrzt jeden Versuch einer Einflussnahme ab...

Das Schwerstarbeiterkollektiv wendet sich auf durchaus persönlichere Weise an die SC. Eines ihrer Mitglieder namens Otal Serissi lädt sie zu einem Besuch seines Schiffes, der *Staubläufer*, draußen in der Armada ein. Kapitän Serissi ist ein rothäutiger Mensch von Akiton und fungiert als inoffizieller Sprecher des Schwerstarbeiterkollektivs. Er möchte den SC verständlich machen, was das Kollektiv repräsentiert. Die *Staubläufer* ist ein zwischen den Welten reisender Frachter; das Schiff ist hochgradig praktisch und bietet keinen Luxus und kaum Bequemlichkeit. Dennoch ist Kapitän Serissi äußerst stolz auf sein Schiff, ist es doch sein Zuhause und Mittel zum Verdienen seines Lebensunterhaltes, wie die SC erkennen können, während er ihnen eine kurze Führung gibt und dabei voller Zuneigung von seinem Schiff spricht.

Im Anschluss setzt er sich mit ihnen in die als Mischung aus Kombüse und Speiseraum dienende Schiffssektion, bietet ihnen heißen, schwarzen Kaffee an und erklärt den SC; warum das Schicksal der *Acreon* und insbesondere ihrer Besatzung für das Schwerstarbeiterkollektiv so von Bedeutung ist. Die Mitglieder des Kollektivs seien nicht reich; die

meisten würden sich ihren mageren Lebensunterhalt buchstäblich auf den Felsen der Diaspora zusammenkratzen, so dass kaum jemand einen lukrativen Konzernauftrag ablehnen könne – wie im Falle des Vertrages der *Acreon*-Mannschaft mit Astralbergbau. Zugleich lege das Kollektiv großen Wert auf Unabhängigkeit und Freiheit und kämpfe ständig gegen die Ausbeutung durch Konzerne oder gar Übernahmeveruche. Es läge auf der Hand, dass die Besatzung der *Acreon* einen eigenen Anspruch auf den Driftfelsen erhoben hat im Glauben, dass die Bedingungen des Vertrages mit Astralbergbau dies erlauben würden. Daher dürfte es nicht überraschen, dass das Schwerstarbeiterkollektiv wenig von den Ansprüchen hält, welche Astralbergbau nur auf Schiff und Asteroiden erhebt, und auch angesichts der rätselhaften Umstände recht misstrauisch sei.

Die Mitglieder des Schwerstarbeiterkollektivs bezeichnen sich selbst als Sippe und meinen dies auch so – wer ihnen beitrifft, gehört damit zur Familie. Man achtet aufeinander, verteidigt einander und sorgt für einander. Das Kollektiv weiß nicht, welchen Wert der Driftfelsen möglicherweise hat – sofern er überhaupt einen besitzt. Den Schwerstarbeiter geht es um ihre Brüder und Schwestern auf der *Acreon*; sie müssen wissen, was ihnen zugestoßen. Und wenn das Schlimmste eingetreten ist, so mag der Driftfelsen vielleicht Reichtümer enthalten, mit denen die Verbliebenen über den Verlust hinwegkommen können. Allein darum geht es ihnen.

Kapitän Serissi berichtet den SC, dass das Schwerstarbeiterkollektiv gar nicht den Vertrag zwischen der *Acreon*-Besatzung und Astralbergbau in Frage stelle – man würde gern die Daten und Entdeckungen, welche das Schiff bei seiner Prospektorenmission gewonnen hat, dem Konzern übergeben, doch das Schiff und der Anspruch, den die Mannschaft auf den Driftfelsen erhoben hat, würden dem Kollektiv zustehen. Ehe Serissi die SC zur Absalom-Station zurückbringt, wünscht er ihnen viel Glück bei den weiteren Ermittlungen und bittet sie, ihr Möglichstes zu tun, um das Schicksal der Besatzung der *Acreon* aufzudecken.

Entwicklung: Die SC können sich entscheiden, die Ansprüche einer der beiden Seiten zu unterstützen oder neutral zu bleiben. Letztendlich ist dies völlig egal, denn die Gruppe, mit der die SC am meisten über Kreuz liegen, wird noch ein letztes Mal versuchen, auf den Verlauf der Dinge Einfluss zu nehmen (siehe nächster Abschnitt). Die Kampagne dagegen wird alsbald den Fokus auf andere Gefilde legen – die SC werden erkennen, dass der Driftfelsen nur ein Stück eines weitaus größeren (und wertvolleren) Puzzles ist, welches weitere Gruppen anlockt, deren Einfluss weit über die Absalom-Station hinausreicht, und sie werden einsehen müssen, dass die Folgen die Paktwelten absolut verändern könnten.

Sobald die SC beide Seiten angehört haben und sich auf den Weg zum Driftfelsen machen wollen, kannst du die Handlung mit dem nächsten Abschnitt weiterführen.

ANGRIFF DES ABFANGJÄGERS! (HG 2)

Wie versprochen, hat Gevalarsk Nor den SC ein Raumschiff besorgt – die Fähre *Seepferd* wartet auf einer privaten Startrampe. Dabei handelt es sich um eine von zahlreichen Fähren, die zwischen der Absalom-Station und Raumschiffen pendeln, welche entweder zu groß zum Andocken sind oder lieber unter den Schiffen der Armada bleiben, und Passagiere und Fracht transportieren. Dieses Schiff vom Typ Ringwerke-Wanderer wurde von der Stationssicherheit stark umgebaut. Nor hat ihm weitere Modifikationen hinzufügenen

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

lassen in Form verstärkter Panzerung, verbesserten Verteidigungen, Schilden, Energiekern und Sensoren plus einem Geschützturm mit einem Gaußgeschütz. Da Nor nicht weiß, was die SC vielleicht erwartet, hat er die Fähre für den Fall der Fälle sogar mit Rettungskapseln ausgestattet. Ein Pilot gehört jedoch nicht zur Fähre, da Nor erstens davon ausgeht, dass die SC gern selbst fliegen wollen, und zweitens die Besatzung der Station nicht in die Angelegenheit involvieren wollte. Vergiss aber nicht: Die *Seepferd* ist nur geborgt. Nor hat sie selbst von der Stationsverwaltung erhalten und die SC können nicht mit ihr machen, was sie wollen; vielmehr wird von ihnen erwartet, dass sie das Schiff zurückbringen – möglichst in einem Stück.

Wenn die SC an Bord der Fähre gehen, sollte jeder eine Rolle (Kapitän, Ingenieur, Pilot, Bordschütze oder Wissenschaftsoffizier) wählen – siehe auch Seite 316 des *Starfinder-Grundregelwerkes*. Die Spielwerte der *Seepferd* folgen; die Rüstungsklasse und der Zielerfassungswert der Fähre müssen aber noch an die Anzahl der Fertigkeitsebenen in Steuerung des ausgewählten Piloten angepasst werden. Stelle den Spielern eine Kopie der Spielwerte des Schiffes zur Verfügung – trage sie am besten auf den Raumschiffbogen ein, den du von Seite 524 des *Starfinder-Grundregelwerkes* kopieren kannst. Sie werden die Daten alsbald brauchen, wenn sie ihr erstes Weltraumgefecht erleben!

SEEPFERD GRAD 1

Verbesserter Ringwerke-Wanderer (GRW, S. 310)

Kleine Raumfähre

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)

RK 14; **ZE** 14

TP 35; **SS** –; **KS** 7

Schilde Einfach 20 (Bug 5, Backbord 5, Steuerbord 5, Achtern 5)

Angriff (Bug) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

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

Systeme Einfache Mittelstreckensensoren, Zusätzlicher Montageplatz für Leichte Waffe (Turm), Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen, Mk. 1 Triknoten-Computer; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum, Passagierquartiere (Einfach), Rettungsfähre

Modifikatoren auf drei Würfe pro Runde +1, Computer +2, Steuerung +3; **Besatzung** 1–4

Die Triebwerke der *Seepferd* brauchen nur wenige Minuten, um warmzulaufen. Die Absalom-Flugkontrolle gibt Starterlaubnis und die SC starten ins Weltall. Ein Fertigkeitewurf für Steuerung ist nicht erforderlich; das Ziel ist nicht weit entfernt und der Kurs wurde bereits in den Computer der Fähre programmiert. Die SC erreichen nach 2 Stunden die Quarantänezone um die *Acreon* und den Driftfelsen. Unterwegs haben sie einen wunderbaren Blick auf die Absalom-Station und die sogenannte Armada, jene ewig in Bewegung befindliche Flotte unabhängiger Schiffe, welche die gewaltige Raumstation umgibt.

Sowie die *Seepferd* die Armada passiert hat, liegt nur noch freier Raum zwischen ihr und der *Acreon*. Doch so leicht wird es nicht: Die Sensoren der *Seepferd* bemerken ein kleines Schiff, das sich aus der Armada löst und sich rasch auf Abfangkurs der Fähre nähert. Seltsamerweise scheint der Transponder dieses Schiffs nicht zu funktionieren, da es keinen Identifikationscode sendet. Zudem reagiert das andere Schiff

nicht auf Funkanrufe. Plötzlich schallt ein Alarm durch das Cockpit der *Seepferd* – das rätselhafte Schiff ist bewaffnet und richtet seine Zielvorrichtungen auf die Fähre der SC aus!

Raumkampf: Astralbergbau hat entschieden, keine weiteren Einmischungen der SC zu dulden, und über Mittelmänner und Tarnfirmen einen Abfangjäger namens *Stilet* erworben. Als Pilot wurde eine androidische Söldnerin namens Clara-247 angeworben, welche das Raumschiff der SC angreifen soll, ehe es die *Acreon* erreicht. Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC eher geneigt sind, sich auf die Seite der Schwerstarbeiter zu stellen, so dass Astralbergbau sich zum Handeln veranlasst sieht – sollten die SC sich dagegen mit dem Konzern gutgestellt haben, steckt das Kollektiv hinter dem Angriff. Dies hat aber keine Auswirkungen auf die Begegnung selbst. Die *Stilet* gehört einem auf Eox gefertigten Schiffstyp an, so dass die SC möglicherweise annehmen, dass Botschafter Nor sie verraten hätte. Solche Schiffe sind aber auf dem Markt frei verfügbar und Nor hat rein gar nichts mit dem Angriff zu tun.

Du findest im Folgenden die Spielwerte der *Stilet* und die von Clara-247 auf Seite 31, sofern benötigt. Der Kampf erfolgt jenseits der Reichweite der Automatikverteidigung der Absalom-Station und auch die Schiffe der Wächter sind zu weit entfernt, um rechtzeitig eingreifen zu können. Die SC sind auf sich gestellt. Zum Glück ist ihre Fähre bewaffnet, so dass sie sich gegen den Abfangjäger wehren und ihr Können als Pilot und Schützen beweisen können.

Diese Begegnung nutzt die Raumkampfberegeln im *Starfinder-Grundregelwerk*. Du benötigst ferner eine Karte mit 2,5 cm-Hexfeldern und einige Miniaturen oder Spielsteine, um die beiden Raumschiffe zu repräsentieren. Platziere die *Seepferd* am unteren Rand der Karte mit Ausrichtung nach oben (dies ist die Richtung, in welcher die *Acreon* und der Driftfelsen liegen). Würfle mit 3W6+5 die Entfernung an Hexfeldern zwischen der *Seepferd* und der *Stilet* aus und platziere den Abfangjäger entsprechend an einem der Ränder der Karte mit Ausrichtung auf die *Seepferd*. Und nun – Feuer frei!

STILETT GRAD 1/2

Totenkopf-Nekrogleiter (*Starfinder-Grundregelwerk*, Seite 306)

Sehr kleiner Abfangjäger

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

RK 17; **ZE** 17

TP 30; **SS** –; **KS** 6

Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)

Angriff (Bug) Gyrolaser (1W8), Leichte EMP-Kanone (speziell)

Energiekern Mikron (Schwer; 70 EKE); **Driftantrieb** Keiner;

Systeme Einfacher Computer, Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Keine

Modifikatoren Steuerung +1; **Besatzung** 1

BESATZUNG

Pilotin Clara-247 (CN Androidische Agentin; siehe Seite 31); Computer +8 (2 Ränge), Steuerung +14 (2 Ränge), Technik +8 (2 Ränge); Bordschütze +6

Entwicklung: Wenn die SC das Raumgefecht gewinnen, können sie den Weg zur *Acreon* (Bereich C) fortsetzen. Wahrscheinlich können sie die *Stilet* nur außer Gefecht setzen, so



ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

dass die Pilotin eine Bruchlandung auf dem Driftfelsen (Bereich **D**) hinlegt.

Sollte allerdings die *Seepferd* auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, verlieren die SC den Kampf. Die Fähre ist dann aber nur gefechtsunfähig und kann immer noch den restlichen Weg zur *Acreon* mehr schlecht als recht zurücklegen. Selbst wenn die Fähre mehr als 70 Punkte Rumpfschaden erleidet und zerstört wird, können die SC immer noch die Rettungskapseln nutzen, um aus dem Wrack zur *Acreon* zu entkommen.

Unabhängig vom Ausgang des Kampfes treffen die SC Clara-247 später persönlich (siehe Bereich **D1**).

Belohnung: Wenn die SC die *Stiletto* besiegen können, dann belohne sie mit 600 EP für diese Begegnung.

C. DIE ACREON

Als die Mannschaft der *Acreon* im Drift auf den Driftfelsen stieß, landete man auf dem Asteroiden, um ihn zu erkunden und festzustellen, ob es wertvolle Mineralvorkommen gibt. Auf der Oberfläche des Asteroiden stieß die Besatzung auf mehrere seltsam glatte Felsen oder Geoden, die anscheinend aus dem wertvollen Sternenmetall Noqual bestanden. Man brachte die seltsamen Steine mit zurück aufs Schiff und ahnte nicht, dass sie in Wahrheit die Kokons von im Winterschlaf befindlichen Akatas waren, einer Art im Weltraum lebender Raubtiere. Zudem wurde ein weiterer Bewohner des Driftfelsen auf sie aufmerksam, ein sogenannter Garaggakal. Dieser folgte ihnen zur *Acreon*. Die Akatas spürten die Nähe einer potentiellen Nahrungsquelle, schlüpfen aus und verteilten sich über das Schiff. Nachdem die Besatzung durch den zeitgleich erfolgenden Überfall der Akatas und des Garaggakals zwei Leute verloren hatte, öffnete man eine Luftschleuse und ließ die Atmosphäre entweichen in der Hoffnung, so die Angreifer töten oder ausschalten zu können. Als dies nicht gelang, verließ die unterlegene Besatzung das

Schiff und zog sich auf den Driftfelsen zurück, um die Gegner aus dem Schiff zu locken. Auch diese Taktik hatte letztendlich keinen Erfolg und der Felsen sollte ihr Grab werden...

Nach dem Kampf gegen die *Stiletto* können die SC ohne Zwischenfälle die Reise zur *Acreon* fortsetzen. Die *Acreon* ist ein altes Prospektoren- und Bergbauschiff, dass seit Jahren umfassend in den Asteroidenfeldern und im Vakuum zwischen den Paktwelten und jenseits des Systems zum Einsatz kommt. Das Schiff ist kantig, schachtelförmig und unansehnlich. Die vielfach geflickte und reparierte Außenhülle trägt die Narben der Einschläge zahlloser Mikrometeoriten und ihre Farbe ist durch die im All herrschende Strahlung verblasst. Das Schiff treibt allein im All fern der Absalom-Station. Seine einzige Gesellschaft ist der unförmige Driftfelsen (siehe Bereich **D**), mit dem es über lange Schleppkabel verbunden ist. Der Transponder der *Acreon* überträgt auf Endlosschleife die Mitteilung, dass das Schiff auf Anweisung der Absalom-Stationssicherheit unter Quarantäne stehe, um Neugierige und Möchtegern-Entdecker abzuschrecken.

Mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 können die SC die Sensoren ihrer Fähre nutzen, um die *Acreon* zu scannen. Bei Erfolg identifizieren sie das andere Schiff als Mittelgroßen Transporter, der für eine maximal sechsköpfige Besatzung ausgelegt ist. Die Sensoren haben allerdings Probleme, Lebenszeichen an Bord zu erfassen. Die hintere Luftschleuse ist geöffnet, so dass im Schiffsinnen keine atembare Atmosphäre vorhanden ist. Die *Acreon* verfügt über Waffen, von denen keine gegenwärtig aktiv sind. Ihr Energiekern liefert zurzeit den Minimalausstoß – ausreichend für Lebenserhaltung, künstliche Schwerkraft und die grundlegenden Schiffsfunktionen, aber nicht mehr. Sollten die SC den Driftfelsen scannen, findest du unter Bereich **D** weitere Informationen.

Falls die SC zuerst den Driftfelsen erkunden wollen, solltest du sie an Botschafter Nors Empfehlung erinnern, sich zuerst die *Acreon* anzusehen. Natürlich können sie sich auch zuerst

mit dem Asteroiden befassen, allerdings könnten die dortigen Begegnungen schwieriger ausfallen, da das Abenteuer davon ausgeht, dass die SC zuerst die *Acreon* besuchen und dort Erfahrung, Informationen und Ausrüstung sammeln.

Die SC können mit der *Seepferd* direkt an der *Acreon* andocken oder die Fähre in einem parallelen Orbit parken und einen Weltraumspaziergang zum unter Quarantäne stehenden anderen Schiff machen. Zugang erhalten sie über eine der drei Luftschleusen der *Acreon* (Bereich **C1**).

Im Inneren der *Acreon* herrscht Standardschwerkraft und werden die Korridore und Räume des Schiffes von der Notbeleuchtung erhellt, so dass Dämmerlicht herrscht. Die Deckenhöhe beträgt überall an Bord 2,40 m. Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Türen im Schiffsinnen – die Zugänge zu den Luftschleusen eingeschlossen – offen und in dieser Position eingerastet. Individuelle Türen können von Hand geschlossen werden, ferner können alle Türen per Fernsteuerung von der Brücke (Bereich **C9**) geöffnet und geschlossen werden. Bis der Innendruck wiederhergestellt ist, gibt es keine Atmosphäre an Bord (siehe Bereich **C9**). Verwende die Karte auf Seite 23 für diese Örtlichkeit.

C1. LUFTSCHLEUSEN

Die *Acreon* verfügt backbord, steuerbord und achtern über jeweils eine Luftschleuse. Die Luftschleusen sind weitestgehend identisch, allerdings liegt die Nebenschleuse achtern (Bereich **C1a**) zwischen den Hauptschubdüsen des Schiffes und ist daher kleiner als die beiden Hauptschleusen. Innen wie Außenschott der Nebenschleuse stehen offen. Lies das Folgende vor, wenn die SC erstmals das Schiff betreten, oder verwende eigene Formulierungen:

Die flackernde Notbeleuchtung reicht bei weitem nicht, um die Dunkelheit im Inneren des Geisterschiffes zu verbannen. Das Gefühl von Verlassenheit wird durch das augenscheinliche Fehlen aller Bewegung oder Leben in den luftleeren Korridoren nur noch verstärkt. Die künstliche Schwerkraft ist aber immer noch aktiv, folglich gibt es noch eine Energieversorgung für die wichtigsten Systeme und könnte es möglich sein, die Lebenserhaltung zu reaktivieren und die Atmosphäre wiederherzustellen. Leider sind keine Hinweise ersichtlich, was mit der verschwundenen Besatzung der *Acreon* geschehen sein könnte.

Sofern die SC dies wollen, können sie die Nebenschleuse problemlos mittels der Kontrollen vor Ort oder von der Brücke aus schließen (Bereich **C9**), eine Wiederherstellung von Luftdruck und atembarer Atmosphäre an Bord ist aber nur von der Brücke aus möglich und erfordert dann 1W4 Minuten. Ferner sind in der Nähe der Nebenschleuse am Rumpf des Schiffes jene Zugkabel befestigt, die die *Acreon* mit dem Driffelsen (Bereich **D**) verbinden.

C2. HAUPTKORRIDOR (HG 1)

Dieser lange Korridor scheint praktisch vom Heck bis zum Bug des Schiffes zu führen. Die Wände und der Boden tragen klar erkennbare Kampfspuren in Form von Einschusslöchern, Brandflecken und Blutspritzern. Mitten auf

einer Kreuzung liegt ein kleiner Körper in einem Raumanzug ausgestreckt auf dem Boden.

Dieser Korridor verbindet die Brücke (Bereich **C9**) der *Acreon* und den Maschinenraum (Bereich **C4**) mit den anderen Bereichen des Schiffes. Vor dem Maschinenraum verzweigt sich der Gang um den Energiekern des Schiffes herum.

Auf dem Boden der Hauptkreuzung liegt die Leiche eines Weltraumgoblins (zu identifizieren mit einem Fertigkeitswurf für Biowissenschaften gegen SG 5). Er ist mit den übrigen, nun in Bereich **C7a** hockenden Goblins an Bord gekommen und wurde von den Akatas getötet, welche die *Acreon* befallen haben.

Kreaturen: Ein SC, der sich den toten Goblin ansehen will oder aus anderen Gründen die Kreuzung betritt, weckt die Aufmerksamkeit eines im Korridor lauernden Akatas. Ein SC kann den Akata mit einem Fertigkeitswurf für Biowissenschaften gegen SG 11 identifizieren; gelingt der Wurf gegen SG 16 oder mehr, erinnert er sich zudem an die Schwäche der Akatas – sie reagieren empfindlich auf Salzwasser. Der Akata kämpft bis zum Tod.

AKATA HG 1

EP 400

TP 18 (siehe Seite 55)

C3. STEUERBORDFRACHTRAUM (HG 3)

Dieser große Raum ist einer der beiden Hauptfrachträume des Schiffes; hier befinden sich ein kleines Wissenschaftslabor, kompakte Bergbauausrüstung und gesammelte Felsproben von der Prospektorenmission der *Acreon*.

Kreaturen: Im Frachtraum lauern zwei Akatas, die zum Angriff übergehen, sowie sie lebende Beute wahrnehmen.

AKATAS (2) HG 1

EP je 400

TP je 18 (siehe Seite 55)

Schätze: Zahlreiche harzige Scherben bedecken den Boden des Frachtraumes. Die SC können mit einem Fertigkeitswurf für Biowissenschaften gegen SG 16 diese Scherben als Überreste der Kokons der Akatas identifizieren. Die Kokonreste bestehen aus dem wertvollen Sternenmetall Noqual (siehe Kasten auf Seite 26). Insgesamt haben die Splitter Last 2 und einen Wert von 1.000 Crediteinheiten. Mit einem Fertigkeitswurf gegen SG 10 bemerkt ein SC eine auf dem Boden liegende, fallengelassene Flammenpistole, deren Benzintank noch für 8 Schuss reicht.

C4. MASCHINENRAUM (HG 3)

Diese lange Kammer erstreckt sich über die gesamte Breite des Schiffes. An den Wänden ziehen sich Maschinen entlang. Von hier aus können alle maschinellen Hauptfunktionen des Schiffes gesteuert werden, hinzu kommt eine Erweiterungsbucht mit einer Techwerkstatt. Durch Wartungsöffnungen in der Frontwand kann man den Energiekern erreichen.

Kreaturen: Gegenwärtig hausen zwei Akatas im Maschinenraum. Sie greifen jedes Lebewesen an, das sie stört.

AKATAS (2)

EP je 400

TP je 18 (siehe Seite 55)

HG 1

Schätze: Die Noqualfragmente zweier weiterer Akatakokons (siehe Bereich **C3**) sind über den Maschinenraum verstreut. Sie haben Last 2 und einen Wert von 1.000 Crediteinheiten. Ferner können aus dem Techlabor bis zu 300 UPB gewonnen werden. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 5 gelingt, kann unter einer Konsole einen Taktischen Ionenemitter finden, den ein Besatzungsmitglied bei der Flucht verloren hat. Die Batterie hält noch 12 Ladungen.

C5. BACKBORDFRACHTRAUM (HG 3)

Der Backbordfrachtraum der *Acreon* enthält den Gutteil der Versorgungs- und Ausrüstungsgegenstände des Schiffes in Form von Wasser- und Nahrungsvorräten, Ersatzluftfiltern, Ersatzteilen usw. Hier befindet sich auch ein Frachtcontainer von etwa 2,40 m Länge und 1 m Breite, der an die Botschaft von Eox auf der Absalom-Station adressiert ist. Dies ist das „Paket“, welches Gevalarsk Nor die SC zu bergen gebeten hat.

Der Behälter ist versiegelt, zu seinem Inhalt sind an der Außenseite keine Hinweise zu finden (es sind auch keine Frachtpapiere zu finden). Neugierige SC können ihn mit einem Fertigkeitswurf für Technik zum Mechanismus ausschalten gegen SG 20 öffnen (falls sie keine Spuren hinterlassen wollen, beträgt der SG 25). Alternativ können sie versuchen, den Plastikcontainer aufzubrechen (Härte 8, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 24).

Kreaturen: Sollten die SC den Frachtbehälter öffnen, finden sie darin einen kleineren, transparenten Behälter aus Polykarbon, welcher stark an einen Sarg erinnert. Dieser Eindruck wird vom Insassen des Behälters noch untermalt, einem skelettierten Humanoiden mit gestrecktem Schädel. Das Skelett trägt eine Militäruniform – und öffnet plötzlich die Kapsel und erhebt sich!

Das „Skelett“ ist eine untote Knochensoldatin namens Kommandantin Hebiza Eskolar. Sie ist eine Offizierin der Leichenflotte, jenen in die Verbannung geschickten Resten der offiziell aufgelösten Raumstreitkräfte von Eox, welche eine Mitgliedschaft im Pakt abgelehnt hatten. Im Bereich der Paktwelten betrachtet man sie als terroristische Bedrohung. Da Kommandantin Eskolar das System der Paktwelten nicht offen betreten wollte (oder konnte), hat sie sich als

Frachtgut zur Absalom-Station verschiffen lassen – für sie als Untote ein recht einfacher Plan, braucht sie doch weder eine Lebenserhaltung noch Nahrung während der Reise.

Wird Eskolar durch Öffnen des „Sarges“ geweckt, ist sie kurzfristig beunruhigt, doch dann stellt sie fest, dass sie immer noch an Bord der *Acreon* und nicht auf der Absalom-Station ist. Sie fängt sich aber rasch und fragt die SC, was los ist. Auf Nachfrage stellt Eskolar sich vor, erwähnt aber nicht ihren Rang oder ihre Zugehörigkeit zur Leichenflotte. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Kultur zum Wissen abrufen gegen SG 20 ihre Uniform als die eines Kommandanten der Leichenflotte erkennen, doch selbst wenn Eskolar mit dieser Tatsache konfrontiert wird, bestätigt sie es weder, noch verneint sie es. Sollten die SC freundlich wirken oder ihr mitteilen, dass sie für Gevalarsk Nor arbeiten, verlangt, Eskolar, so bald wie möglich zum Botschafter gebracht zu werden, Auf hartnäckige Nachfrage hin behauptet sie, der Botschafter von Eox als Militärattaché zugeteilt zu sein, weigert sich aber, sich über den Umstand zu äußern, dass sie aus „Fracht“ mit der *Acreon* verschickt wurde. Ebenso bewahrt sie Stillschweigen über ihre Beziehung zu Botschafter Nor oder was sie auf der Station will. Sie wurde im Nahen Weltall auf einer eoxischen Kolonie (sie verrät nicht welche) in ihrem Behälter versiegelt und hat dort die gesamte Reise verbracht, daher weiß sie nicht, was an Bord passiert ist oder wo die Besatzung ist – und vom Driftfelsen weiß sie auch nichts.

Die SC könnten nun vor der Frage stehen, was sie mit Kommandantin Eskolar machen sollen. Die Leichenflotte hat im System der Paktwelten den Status von Gesetzlosen, allerdings ist weniger klar, wie mit einzelnen Mitgliedern zu verfahren wäre – und obendrein beansprucht Eskolar auch noch diplomatische Immunität. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15 feststellen, dass es gegen keine Gesetze verstößt, willige intelligente Wesen als Fracht zu verschiffen. Soweit die SC bestimmen können, wäre es nicht illegal, die Knochensoldatin wie gewünscht bei Botschafter Nor abzuliefern. Andererseits handelt es sich um eine böse untote Kreatur, was möglicherweise manchem SC bitter genug aufstoßen könnte, um anders vorzugehen.

Was Eskolar selbst angeht, so würde sie gern in ihren Container zurückkehren. Sie wünscht, dass die SC ihre Vereinbarung mit Botschafter Nor einhalten und den Container zur eoxischen Botschaft bringen. Sie verweigert ihre Beteiligung bei anderweitigen Plänen, sie auf die Station oder zu Nor zu bringen, insbesondere wenn die Sicherheitskräfte der Station ins Spiel kommen sollten. Ebenso weigert sie sich, die SC bei ihrer Erkundung der *Acreon* oder des Driftfelsen zu unterstützen – nichts davon ist ihr Problem und sie muss



HEBIZA ESKOLAR

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

NOQUAL

Noqual ist ein Sternenmetall, eines von mehreren Edelmetallen, die auf Asteroiden und über das Universum verteilten Welten abgebaut werden. Noqual ähnelt optisch fahlgrünem Kristall, kann aber wie Eisen oder Stahl bearbeitet werden. Seine kristalline Struktur verleiht ihm trotz seines überraschend geringen Gewichtes eine hohe Stärke. Noch wichtiger aber ist der Umstand, dass Noqual seltsam magieresistent ist. Gegenstände aus Noqual erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen magische Effekte.

Nahkampfwaffen und Munition aus Noqual erhalten einen Verbesserungsbonus von +1 auf Schadenswürfe gegen magische Konstrukte und gegen mittels Zaubern erschaffene Untote.

Eine Lasteinheit Noqualerz ist 500 Crediteinheiten wert. Noqual erhöht die Kosten einer Patrone um 40 Crediteinheiten und die einer Nahkampfwaffe um 2.000 Crediteinheiten.

sich um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern. Sollten die SC übermäßig feindselig auftreten, sie gefangen nehmen oder anderswo als in ihrem Container festsetzen wollen oder drohen, sie den Wächtern oder den Sicherheitskräften der Absalom-Station zu übergeben, reagiert Eskolar gnadenlos mit Gewalt.

HEBIZA ESKOLAR

HG 3

EP 800

Elebrische Knochensoldat-Technomantin (siehe Seite 58)

TP 34

TAKTIK

Im Kampf Sollte Eskolar angegriffen werden, wirkt sie Waffe überladen auf ihre Pistole, ehe sie das Feuer eröffnet. Im Kampf wirkt sie abwechselnd Zauber und nutzt ihre Waffe.

Moral Kommandantin Eskolar kämpft bis zur Vernichtung. Sie ist bereit zu sterben, um ihre Befehle auszuführen, wie immer diese auch aussehen mögen.

Entwicklung: Kommandantin Eskolars Schicksal liegt in den Händen der SC. Sie können diese Begegnung auf die einfache Weise beenden und Eskolar wie versprochen zu Gevalarsk Nor bringen – allerdings gibt keine Möglichkeit, vor dem Botschafter zu verbergen, dass seine „Fracht“ geöffnet wurde, außer die SC lassen den Container gänzlich in Ruhe. Dies aber nicht die einzige Option.

Eskolar lässt sich nicht ohne einen Kampf von den SC verhaften oder gefangen nehmen. Sie könnten sie aber davon überzeugen, dass sie vorhätten, gemäß der Vereinbarung sie zum Botschafter zu bringen – nur um sie in Wahrheit bei der Rückkehr zur Station den Wächtern zu übergeben. Ist Eskolar

erst wieder in ihrem Frachtbehälter eingeschlossen, hat sie keine Kontrolle mehr darüber, was mit ihr geschieht. Letztendlich könnten die SC die Knochensoldatin natürlich auch töten. Egal wie die SC sich entscheiden, macht dir einen Vermerk, wie sie mit der Offizierin der Leichenflotte verfahren, da dies später im Verlauf des Abenteuerpfades Folgen haben wird.

Belohnung: Liefern die SC Kommandantin Eskolar wie vereinbart bei Gevalarsk Nor ab, dann belohne sie mit 400 EP. Sollten sie sie irgendwie gefangen nehmen und der Stationsicherheit übergeben, so belohne die SC mit 800 EP, als hätten sie sie im Kampf besiegt. Sollten die SC den Container nicht öffnen und daher Eskolar auch gar nicht begegnen, erhalten sie natürliche keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.

C6. MESSE

In diesem kombinierten Koch- und Essbereich hat die Mannschaft ihre Mahlzeiten zubereitet und zu sich genommen, auch wenn die Qualität der Konserven etwas zu wünschen übriglässt.

Entwicklung: Sollten die SC um die Empfindlichkeit der Akatas gegenüber Salzwasser wissen, können sie die hier zu findenden Vorräte nutzen, um Salzwasser herzustellen, das sie sodann als Waffe gegen die Kreaturen einsetzen können.

C7. MANNSCHAFTSUNTERKÜNFTE (HG 1)

Diese vier identischen Kabinen dienen der Mannschaft der *Acreon* als Quartiere. Jede enthält zwei einfache Kojen, zwei Schließkisten, ein kleines Waschbecken und die persönlichen Sachen der Bergleute und Prospektoren.

Die Tür zu einer Backbordkabine (Bereich **C7a**) ist von innen verrammelt. Um hineinzukommen, muss die Tür aufgebrochen werden (Härte 8, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 22). Maximal zwei Charaktere können dabei zusammenarbeiten nach den Regeln für Jemand anderem helfen. Der Raum ist gegenwärtig nicht leer.

Kreaturen: Als sich die Nachricht von der Ankunft der *Acreon* und der folgenden Quarantäne auf der Absalom-Station verbreitete, konnten drei Weltraumgoblins der Versuchung nicht widerstehen. Um das Geisterschiff zu plündern, versteckten sie sich an Bord eines Schiffes, welches der Quarantänezone möglichst nahekam, und schossen sich dann selbst mit zusammengebastelten, tragbaren Schubdüsen aus der Luftscheleuse. Das Schicksal war ihnen wohl hold, denn sie schafften es, die *Acreon* zu erreichen, kurz bevor ihnen die Luft ausging. So konnten sie ihre Lufttanks an den Schiffsvorräten auffüllen und mit der Erkundung des Schiffes beginnen, die ganz große Beute praktisch vor Augen. Doch das Glück wendete sich, als sie auf die Akatas im Schiff stießen und einer von ihnen den Monstern sogleich zum Opfer fiel (die Leiche liegt in Bereich **C2**). Die anderen mussten feststellen, dass ihre Schrottlaser gegen die Akatas wirkungslos waren. Also verbarrikadierten sie sich in einem der Mannschaftsquartiere und hocken nun zitternd hinter ihrer Barrikade. Nach Goblinart reagieren sie dennoch gewalttätig auf jeden, der die Tür aufbricht – sie feuern wild mit ihren Schrottlasern 2 Runden lang um sich, ehe sie erkennen, dass die SC gar keine Akatas sind. Dann ergeben sie sich, flehen um ihre Leben und betteln, dass man sie in Sicherheit bringt.

WELTRAUMGOBLINS (2) HG 1/2

EP je 200

Starfinder: Erster Kontakt

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

ERK 11; KRK 12

REF +2; WIL +2; ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf Hundsschnitter +0 (1W4 H)

Fernkampf Schrottlaser +3 (1W4 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Bastler, Instabiler Schrottlaser

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Ausrüstung Zerlumpter Fliegeranzug, Hundsschnitter, Schrottlaser, improvisierte Technikerwerkzeuge

BESONDERE FÄHIGKEIT

Bastler (AF) Als Bewegungsaktion kann ein Weltraumgoblin bis zum Beginn seines nächsten Zuges einem Ausrüstungsgegenstand den Zustand Beschädigt nehmen. Im Anschluss wird der Gegenstand für 10 Minuten unbrauchbar und erhält wieder den Zustand Beschädigt bis zur Reparatur.

Instabiler Schrottlaser (AF) Die Laserpistole eines Weltraumgoblins besteht aus einem beschädigten, zusammengeschustertem Gehäuse, lecken Energiezellen und sonstigem, zufällig hinzugefügtem Material. Ein Schrottlaser entspricht einer normalen Laserpistole, hat aber nur 9 m Reichweite. Sollte der Anwender beim Angriff eine Natürliche 1 würfeln, muss er augenblicklich einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 18 ablegen; bei Erfolg erhält der Schrottlaser den Zustand Beschädigt, andernfalls explodiert er in 1W3-1 Runden wie eine Splittergranate (Explosion [1W6 S, 4,50 m]; REF; SG 13; halbiert). Bei einem Ergebnis von 0 Runden erfolgt die Explosion sofort, wähle zufällig eine Ecke der Angriffsfläche des Benutzers als Zentrum der Explosion aus. Sollte der Benutzer den Schrottlaser werfen, hat dieser eine Grundreichweite wie eine Granate.

Schätze: Die Goblins hatten nicht viel Zeit, sich im Schiff umzusehen, ehe sie von den Akatas attackiert wurden. Sie konnten aber ein paar Dinge finden: eine Brandgranate I, zwei Schockgranaten I, eine Klebgranate I, zwei Detonatoren, ein Satz Werkzeuge (Technik), ein Feuerlöscher und 500 UPB. Sollten die SC die Mannschaftsquartiere durchsuchen, finden sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 eine Computerschlüsselkarte (mit dieser können sie auf den Schiffscomputer zugreifen; siehe Bereich C9) und einen Credstick mit 500 Crediteinheiten unter einem Kopfkissen.

Entwicklung: Sofern die SC die Goblins am Leben lassen, betteln die Kreaturen, dass man sie mitnimmt. Sie helfen den SC gern im Kampf, stehen dabei aber leider mehr im Weg. Ansonsten basteln sie gern an der Ausrüstung der SC herum und bieten „hilfreiche“ Ratschläge an, wie man den Schadensausstoß einer Waffe erhöhen oder die Lebenserhaltung einer

Rüstung verbessern könnte. Spiele die beiden Goblins als freche, unerzogene, nervtötende, zerstörerische Sprengstoffliebhaber und Plünderer, die ab und an tatsächlich nützlich sein könnten – aber sei nicht traurig, wenn sie nicht lange überleben sollten.

Belohnung: Sollten die SC die Goblins retten und sicher vom Schiff bringen, dann belohne sie mit 400 EP, als hätten die SC sie im Kampf besiegt.

C8. LAGERRAUM (HG 1)

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen und mit einer Falle gesichert (siehe unten). Drinnen lagern die Bergbauausrüstung, Prospektorenwerkzeuge und sonstige Gegenstände der Besatzung.

Falle: Ein Besatzungsmitglied der *Acreon* hat hier eine improvisierte Selbstschussanlage installiert, die einen einzelnen Schuss auf den Charakter abgibt, der die Tür öffnet:



WELTRAUMGOBLIN

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

IMPROVISIERTE LASERFALLE HG 1 EP 400

Art Technisch; **Wahrnehmung** SG 21; **Ausschalten** Technik SG 15 (Bewegungsmelder ausschalten)

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Laser +11 (Fernkampfangriff; 3W6+1 Feu)

Schätze: Nachdem der erste Akata aus seinem Kokon hervorgebrochen war, fand und sammelte ein Besatzungsmitglied die Fragmente und brachte sie hierher. Die Noqualscherben haben Last 1, 500 Crediteinheiten Wert und können mit einem Fertigkeitswurf für Biowissenschaften gegen SG 16 als Reste eines Akatakokons identifiziert werden. Ferner können die SC hier ein Fusionsiegel (*Untote schwächend*; 5.), zwei Mk. 1 Heilseren und drei Medipflaster finden.

C9. BRÜCKE (HG 4)

Ein breites, transparentes Aluminiumfenster erstreckt sich über die Frontwand dieses Kontrollraumes. Von der Absalom-Station und den sie umgebenden Schiffen der Armada sind nur funkelnde Lichter in der Ferne zu erkennen.

Die Brücke der *Acreon* verfügt über vier Stationen mit Konsolen und Kontrollen für die Steuerung der meisten Schiffssysteme und -funktionen, darunter auch das Grad 2-Computersystem. Die meisten Kontrollen sind abgeschaltet oder im Ruhemodus. Die SC können mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 (sie können auf diesen Wurf 20 nehmen) auf die grundlegenden, ungesicherten Funktionen des Schiffcomputers zurückgreifen. Bei Erfolg können sie von der Brücke aus alle Türen und Schotten des Schiffes öffnen und schließen, die Luftschleusen eingeschlossen, und im Schiff wieder Druckverhältnisse verstellen (dies erfordert 1W4 Minuten). Ebenso können sie auf die Steuerung der Beleuchtung innerhalb des Schiffes zugreifen und normale Lichtverhältnisse schaffen.

Für Zugriff auf die höheren Computerfunktionen, das Logbuch eingeschlossen, müssen die SC die gesicherten Computerfiles hacken. Der Schiffcomputer ist ein Computer des 2. Grades mit einem gesicherten Datenmodul, einer Firewall und der Aussperren-Gegenmaßnahme. Zum Hacken des Systems ist ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 21 erforderlich, der zwei Volle Aktionen benötigt. Sollten die SC die Schlüsselkarte in Bereich **C7** gefunden haben, verleiht ihnen dies einen Bonus von +5 auf den Fertigkeitswurf. Das Logbuch befindet sich in einem gesicherten Datenmodul hinter einer Firewall und erfordert einen weiteren Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 23 und zwei weitere Volle Aktionen (die Schlüsselkarte verleiht auch hier einen Bonus von +5 auf den Wurf). Sofern die SC die Firewall hacken können, können sie auf das gesicherte Datenmodul zurückgreifen und das Logbuch lesen; sie besitzen aber keinen Administrator-Zugriff und können die Daten weder verändern, noch kopieren oder löschen – siehe im Weiteren unter „Entwicklung“.

Die SC können auf die Fertigkeitswürfe für Computer zum Hacken 20 nehmen, dies aktiviert aber automatisch die Aussperren-Gegenmaßnahme und sperrt das System für 1W6 Stunden gegen Fremdzugriffe. Die SC können misslungene Fertigkeitswürfe wiederholen, allerdings

löscht der insgesamt dritte Fehlschlag ebenfalls die Aussperren-Gegenmaßnahme aus. Die Gegenmaßnahme kann nicht ausgeschaltet, wohl aber umgangen werden mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 21. Sollte den SC ein Fertigkeitswurf für Computer um 5 oder mehr misslingen, bei denen sie die Schlüsselkarte aus Bereich **C7** genutzt haben, sperrt das System automatisch die Karte, so dass sie keinen Bonus mehr liefert.

Kreaturen: Auf der Brücke halten sich gegenwärtig drei Akatas auf. Sie greifen alle lebenden Kreaturen an, die sie in ihrer Nähe wahrnehmen.

AKATAS (3) HG 1 EP je 400

TP je 18 (siehe Seite 55)

Schätze: Über den Raum sind die Noqual-Fragmente von drei weiteren Akatakokons verteilt (zu identifizieren mittels Biowissenschaften SG 26; Last 3, Wert 1.500 Crediteinheiten).

Entwicklung: So die SC Zugriff auf das Logbuch erhalten, erfahren sie zum Teil, was der *Acreon* zugestoßen ist. Das Logbuch berichtet von der Entdeckung des Driftfelsens, der Erkundung der Oberfläche und den seltsamen „Geoden“, welche die Besatzung dort gefunden hat. Als nächstes berichtet der Kapitän, dass aus den an Bord gebrachten Geoden Monster geschlüpft seien, welche die Mannschaft angreifen würden (die Beschreibung passt auf die Akatas, denen die SC ja schon begegnet sind). Der nächste Eintrag ist in Eile erfolgt und man hört Kampfärm im Hintergrund: „Das ist noch etwas Anderes – es kam vom Felsen!“ Die Stimme des Kapitäns klingt panikerfüllt. „Sie überrennen uns! Ich öffne die Schleusen, vielleicht verlangsamt das Vakuum die Monster!“ Der letzte Eintrag wurde im Maschinenraum aufgenommen (Bereich **C4**) und zeigt den Kapitän im Raumanzug. „Es hat nicht funktioniert, das Vakuum schadet ihnen nicht. Der Autopilot bringt das Schiff zur Absalom-Station. Wir verlassen das Schiff, ziehen uns auf den Asteroiden zurück und sammeln uns dort neu. *Acreon* Ende.“ Es gibt keine weiteren Aufzeichnungen.

Belohnung: Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie Zugriff auf das Logbuch erhalten sollten.

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

Nachdem die SC an Bord der *Acreon* keine Spuren der Besatzung gefunden haben, sollten sie sich nun aufmachen, um den rätselhaften Asteroiden zu untersuchen, den das Geisterschiff im Schlepp hat – insbesondere falls sie Zugriff auf das Logbuch erlangen konnten und nun wissen, dass die Mannschaft zum Driftfelsen geflohen ist. Die SC können entweder zur *Seepferd* zurückkehren und mit der Fähre auf dem Asteroiden landen oder die *Acreon* durch die hintere Luftschleuse verlassen und sich in der Schwerelosigkeit an den Schleppkabeln zur Oberfläche des Felsen herab hangeln.



D. DER DRIFTFELSEN

1 Feld = 1,50 m

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

AUSGESETZT!

Sofern die *Seepferd* nicht zerstört oder flugunfähig gemacht wurde, startet der Autopilot sie, kurz nachdem die SC den Driftfelsen betreten haben, um zur Absalom-Station zurückzukehren – leider hat Gevalarsk Nor vergessen zu erwähnen, dass man ihm das Schiff nur geliehen hat, um die SC zur *Acreon* zu bringen, nicht aber zurück. Da die Behörden befürchten, dass die SC auf dem Geisterschiff oder dem Asteroiden etwas Gefährliches finden (schließlich hat man die *Acreon* nicht ohne vorher zu überlegen unter Quarantäne gestellt), haben sie entschieden, abzuwarten und dank der Begleitdrohne zu beobachten, was die SC vielleicht finden. Sollte es keine Probleme geben, kann man schließlich die Fähre immer noch zurückschicken, um sie abzuholen. Es ist egal, ob und wann die SC entdecken, dass die Fähre fort ist, da sie ohnehin dann nichts mehr dagegen tun können. Die SC sitzen somit vorerst auf dem Driftfelsen fest. – Die *Acreon* steht unter Quarantäne und lässt sich zudem ohne Kenntnisse der Zugangscodes mit dem Können der SC im Grunde nicht flugklar machen. Zum Glück befindet sich ein weiteres Schiff auf dem Asteroiden, das praktisch nur auf neue Eigner wartet! Siehe auch Bereich D9.

D. DER DRIFTFELSEN

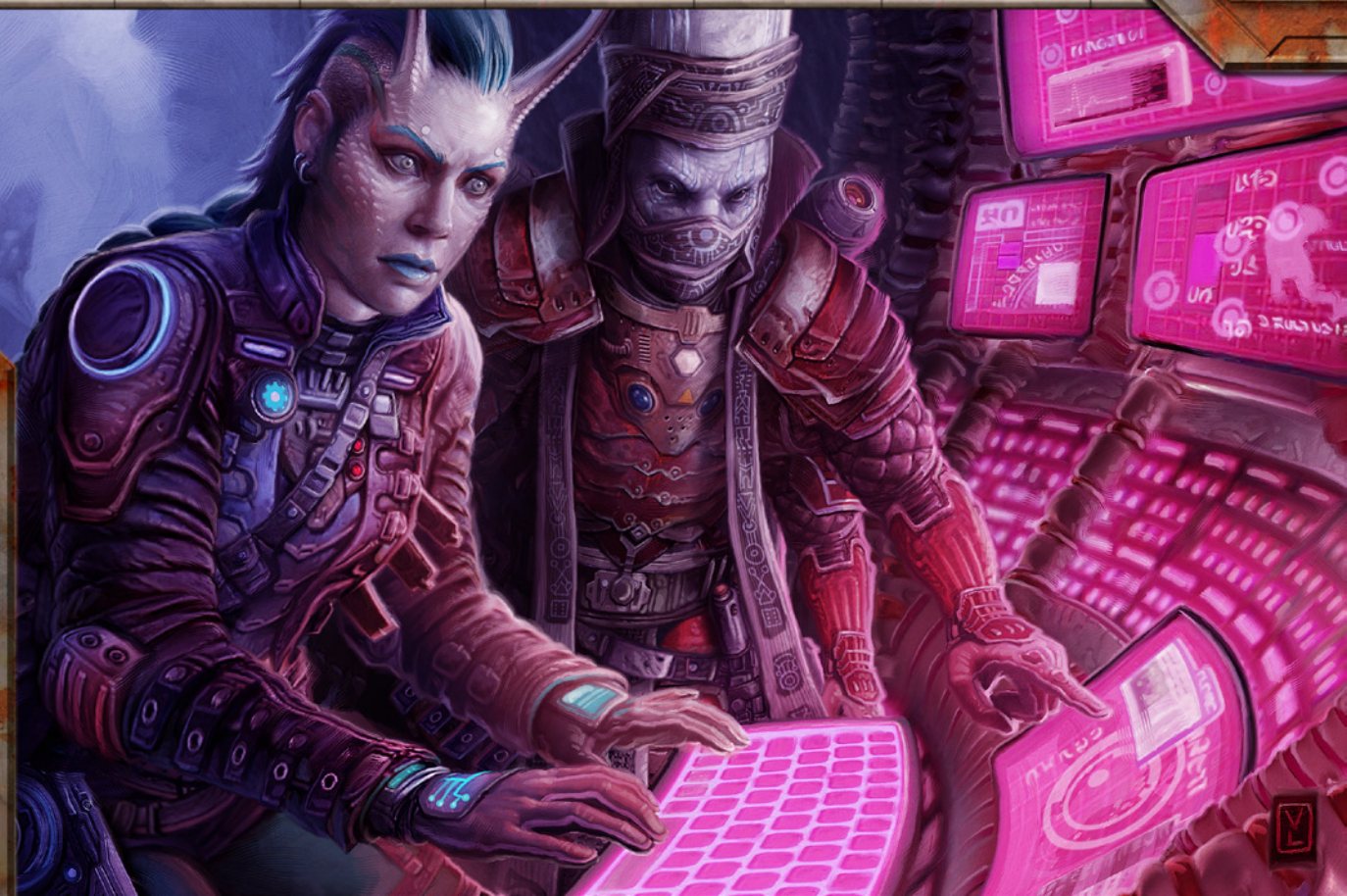
Der Driftfelsen wirkt wie ein kleiner Asteroid ohne Besonderheiten, ist in Wahrheit aber ein Fragment einer uralten Superwaffe, die einst als der Stellardegenerator bezeichnet wurde. Bis auf einen einsamen Sicherheitsroboter, der irgendwie mehr schlecht als recht dem Zahn der Zeit widerstanden hat, hielt sich in diesem Abschnitt jahrtausendlang nichts und niemand auf. Seitdem das Fragment aus der Halbebene der Kischalis in den Drift gerissen wurde, haben sich allerdings ein paar neue Bewohner auf ihm breitgemacht – und im Grunde waren die Leute der *Acreon* nicht einmal die ersten Menschen, welche den Driftfelsen entdeckt haben.

Vor gut siebzig Jahren stieß eine menschliche Entdeckerin namens Moriko Nasch während ihrer eigenen Reise durch den Drift auf den Driftfelsen. Sie landete mit ihrem Schiff, der *Morgenmaid*, auf dem Asteroiden und machte sich auf, ihn erkunden. Dabei wusste sie nicht, dass sie sich unterwegs einen blinden Passagier eingefangen hatte: eine im Drift heimische, fremdartige Kreatur, welche als Garaggakal bezeichnet wird. Der Garaggakal griff Kapitänin Nasch auf dem Driftfelsen an, so dass sie an ihren Verletzungen starb. Während Nasch sich als untote Driftleiche wieder erhob, ließ sich der Garaggakal in den verlassenen Kammern im Inneren des Fragments nieder.

Einige Jahrzehnte später schlugen die Kokons eines kleinen Rudels Winterschlaf haltender Akatas auf dem Driftfelsen ein, wo sie verblieben, bis sie durch die Ankunft der Mannschaft der *Acreon* geweckt wurden. Sowie die Akatas sich an Bord des Prospektorschiffes breitgemacht hatten, floh die Besatzung auf den Driftfelsen, wo sie auf einen ins Innere hineinführenden Tunnel stieß. Dort suchte sie Zuflucht, nicht ahnend, dass sie mit dem von den Akatas übertragenen Tod der Leere befallen waren. Mittlerweile sind alle verstorben und haben sich als Leerenzombies wieder erhoben, welche als Wirte der Larven der Akatas dienen, bis diese das Erwachsenenstadium erreichen.

Letztendlich ist der Garaggakal aber der unangefochtene Herr des Driftfelsens. Die Untoten sind ihm egal, doch da die *Acreon* den Asteroiden aus dem Drift geschleppt hat, ist er von den dortigen Energien abgeschnitten, die ihn bisher genährt haben, so dass er ziemlichen Appetit auf lebendige Beute hat – z.B. die SC.

Der Driftfelsen ist ein felsiger Asteroid mit unregelmäßiger, aber unauffälliger Oberfläche. Er hat einen Durchmesser von knapp anderthalb Kilometern. Sofern die SC den Driftfelsen mit den Sensoren der *Seepferd* gescannt und einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 geschafft haben, wissen sie, dass der Asteroid keine Atmosphäre hat



und hauptsächlich aus Fels und Metall besteht. Seltsamerweise liefern die Sensoren keine weiteren Informationen, als würden vom Driftfels aus gestört werden.

Um mehr zu erfahren, können die SC mit den Sensoren der Fähr den Driftfels visuell untersuchen oder die Asteroidenoberfläche selbst erkunden. Mit einem Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften zum Abrufen von Wissen gegen SG 10 kann ein inspizierender SC etwas Ungewöhnliches erkennen: An einer Seite scheint der Asteroid sauber abgetrennt, als wäre er einst Teil eines größeren Planetoiden oder Himmelskörpers gewesen. Gelingt der Wurf gegen SG 15 oder höher, bemerkt der SC noch etwas: Im Gegensatz den meisten Asteroiden weist die Oberfläche des Driftfelsens keine Einschlagskrater auf, als wäre er über Millionen von Jahren hinweg vor den Verheerungen des Weltalls geschützt gewesen.

Gelingt den SC beim Studieren oder Erkunden des Driftfelsens ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, stoßen sie auf einen felsigen Überhang, der einen anscheinend ins Innere des Asteroiden führenden Höhleneingang verbirgt. Es handelt sich tatsächlich um einen Tunnelleingang, welcher zu den Bereichen **D1** und **D2** führt. (Die anderen Eingänge ins Innere des Driftfelsens in den Bereichen **D3** und **D9** sind deutlich schwerer zu finden, zudem werden sie durch die Sensoren störenden Eigenschaften des Asteroiden verborgen.)

Der Driftfels hat die folgenden Eigenschaften: Es gibt keine Atmosphäre und die Tunnel und Räume völlig finster, sofern nicht anders angegeben. In den Bereichen **D1** bis **D5** und den dazwischenliegenden Tunneln gibt es keine Schwerkraft, die unbearbeiteten Felswände sind in diesen Bereichen aber rau genug, um genügend Handgriffe zu liefern. Mehr

zu Abenteuern in der Schwerelosigkeit findest du im *Starfinder-Grundregelwerk* auf Seite 402. Die Bereiche **D6** bis **D9** (und die sie verbindenden Tunnel) weisen dagegen normale Schwerkraft auf dank der uralten Sivvtechnik in den Tiefen des Driftfelsens. Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe in Korridoren und Tunneln 4,50 m und in Höhlen und Räumen 9 m.

Verwende die Karte auf Seite 29 für diese Örtlichkeit.

D1. DIE ABGESTÜRZTE (HG 2)

Große Geröllbrocken liegen über diese Höhle verteilt. Im Westen ragt ein großer Felsbrocken auf.

Mit einem Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften gegen SG 5 kann ein SC erkennen, dass die Höhle (und die umliegenden Tunnel) nicht natürlich entstanden sind, sondern in das Gestein gegraben wurden. Ansonsten ist an der Höhle soweit nichts Besonderes.

Kreaturen: Nach dem Gefecht zwischen der *Seepferd* und der *Stilet* (siehe Seite 22) hat die Pilotin des Abfangjägers, Clara-247, sich zum Driftfels begeben – sollten die SC den Kampf gewonnen haben, ist sie auf dem Asteroiden abgestürzt, andernfalls ist sie hier gelandet. Sie will dafür sorgen, dass der Ort für die SC zum Grab wird.

Clara-247 verbirgt sich hinter einem großen Felsbrocken am Westende dieser Kammer und hält ihr Schirraugengewehr auf den Höhleneingang gerichtet. Wenn die SC die Höhle betreten, steht ihnen ein konkurrierender Fertigkeitswurf für

Wahrnehmung gegen ihren Wurf für Heimlichkeit zu, um Clara-247 zu entdecken. Sollte die androidische Agentin verborgen bleiben, erhält sie eine Überraschungsrunde und aktiviert ihren Agentenrick Holographische Spiegelbilder, ehe sie in den Folgerunden die SC unter Beschuss nimmt.

CLARA-247

HG 2

Androidische Agentin

CN Mittelgroße Humanoide (Android)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG

TP 23

ERK 13; **KRK** 14

REF +6; **WIL** +5; **ZÄH** +1; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf

Verteidigungsfähigkeiten Agentenrick (Holographische Spiegelbilder 1/Tag), Entrinnen, Verbesserungssteckplatz (Sprungdüsen)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahekampf Überlebensmesser +6 (1W4+2 H)

Fernkampf Taktisches Schirraugengewehr +8 (1W10+2 S) oder Azimut-Laserpistole +8 (1W4+2 Feu; Kritisch Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Präzisionsschuss, Tückischer Angriff +1W8

TAKTIK

Vor dem Kampf Clara-247 versteckt sich hinter einem großen Felsen und erhält so Deckung (+4 auf RK, +2 auf Reflexwürfe)

Im Kampf In der ersten Kampfrunde aktiviert Clara-247 ihren Agentenrick Holographische Spiegelbilder, dann versucht sie, aus der Ferne mit ihrem Scharfschützengewehr Gegner auszuschalten. Sollten ihr Gegner so nahekommen, dass Schüsse aus dem Hinterhalt keine Option mehr darstellen, nutzt sie Heimlichkeit, um mit ihrer Laserpistole Tückische Angriffe auszuführen, während sie mit ihren Sprungdüsen in der Schwerelosigkeit in Bewegung bleibt.

Moral Clara-247 ist eine Söldnerin, keine Überzeugungstäterin. Sie ergibt sich, wenn sie unter 6 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +13, Computer +8, Heimlichkeit +13, Steuerung +13, Technik +8

Sprachen Gemeinsprache, Vercitisch

Andere Fähigkeiten Agentenspezialisierung (Geist), Gefühlsarm, Konstruiert

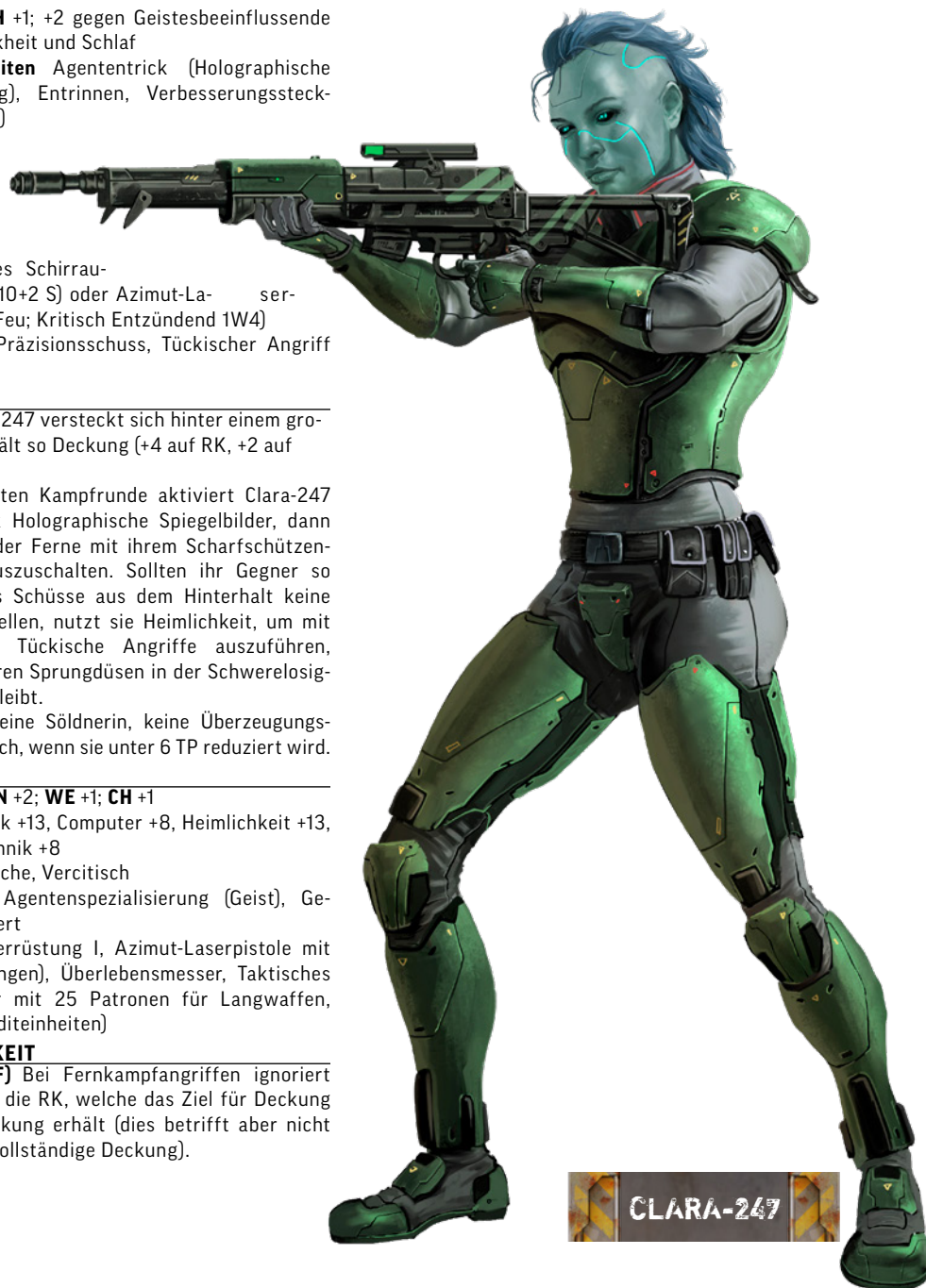
Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Azimut-Laserpistole mit Batterie (20 Ladungen), Überlebensmesser, Taktisches Schirraugengewehr mit 25 Patronen für Langwaffen, Credstick (300 Crediteinheiten)

BESONDERE FÄHIGKEIT

Präzisionsschuss (AF) Bei Fernkampfangriffen ignoriert Clara-247 Boni auf die RK, welche das Ziel für Deckung oder Teilweise Deckung erhält (dies betrifft aber nicht Verbesserte oder Vollständige Deckung).

Entwicklung: Sollten die SC Clara-247 gefangen nehmen und verhören, gibt sie zu, dass man sie angeheuert hat, um die SC zu töten. Sie kennt ihren Auftraggeber aber nicht, da Tarnfirmen und Mittelsmänner zum Einsatz gekommen sind – die SC sollten sich aber denken können, wer hinter dem Angriff steckt. Sie wünscht den SC aber nichts Schlechtes mehr, nachdem sie zwei Mal gescheitert ist, daher wäre sie bereit, mit den SC Frieden zu schließen.

Clara-247 weiß nichts über die Acreon oder den Driftfelsen, sieht man von den auf der Absalom-Station kursierenden Gerüchten ab, allerdings ist es ihr auch egal. Sie ist eigentlich nicht daran interessiert, den SC im Kampf zu helfen oder sie



CLARA-247

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

auf ihre Erkundung zu begleiten. Sollte sie allerdings mit der *Stilet* eine Bruchlandung gebaut haben, könnte sie ihre Unterstützung anbieten, sofern die SC sie später von Driftfelsen mitnehmen. Andernfalls müssten die SC sie überzeugen, sich ihnen anzuschließen (und ihr wenigstens 500 Crediteinheiten als Bezahlung anbieten) – sofern sie überhaupt glauben, ihr vertrauen zu können.

D2. VERMISSTES BESATZUNGSMITGLIED

In dieser Höhle schwebt eine humanoide Leiche.

Es handelt sich um einen toten Menschenmann. Er trägt einen Estex-Anzug mit einem Aufnäher mit dem Schriftzug „Acreon“, der ihn als Angehörigen der Besatzung des Bergbauschiffes identifiziert. Sollte ein SC ihn mit einem Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 15 oder einem Zauber wie *Leiden entdecken* untersuchen, kann er feststellen, dass der Mann nicht mit dem Tod der Leere der Akatas infiziert war. In gewisser Weise hatte er Glück gehabt, da er an seinen Verletzungen gestorben ist, nachdem die Mannschaft sich in den Tunnel zurückgezogen hatte, so dass er einer furchtbaren Verwandlung in einen Leerenzombie entgangen ist.

Schätze: Der Tote trägt einen Estex-Anzug mit einer Verbesserung in Form eines Reservegenerators und hält eine leer geschossene Überlebens-Leuchtpistole in Händen.

D3. HÖHLE DER LEERE (HG 1)

Aus dieser Höhle führt jeweils ein Tunnel nach Norden, Süden, Westen und Osten. Der West- und der Südtunnel sind aus dem Stein gehauen, während der Nord- und der Ostgang seltsamerweise an Wänden, Decken und Böden mit polierten Metallplatten verkleidet sind.

Die Verkleidung kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Biowissenschaften oder Technik gegen SG 15 identifiziert werden – siehe auch Bereich **D6**. Der Nordgang führt in gerader Linie etwa 30 m und endet an einem Loch zur Leere des Alls (dieser Korridor führte früher in andere Teile des Stellardegenerators, ehe der Driftfelsen vom Rest abgetrennt wurde).

Kreaturen: In dieser Höhle streift eines der unglückseligen Besatzungsmitglieder der *Acreon* umher; es handelt sich um einen Leerenzombie, der eine Akata-Larve in sich trägt. Der Prospektor trägt noch seinen Raumanzug, allerdings ist sein Helm zerschmettert und wagt eine widerliche, aufgequollene blaugraue „Zunge“ aus den Resten des Unterkiefers des Zombies – dies ist der Fraßtentakel der Akata-Larve in seinem Leib. Der Leerenzombie greift jeden an, der die Höhle betritt.

LEERENZOMBIE HG 1

EP 400

TP 22 (siehe Seite 61)

TAKTIK

Im Kampf Der Leerenzombie konzentriert sich stets auf den ihm nächsten Gegner mit seinen Angriffen.

Moral Der Leerenzombie kämpft bis zur Vernichtung.

D4. VERLOREN IM DRIFT (HG 2)

Diese Kammer ähnelt den anderen Höhlen im Driftfelsen. Tunnel führen nach Norden, Westen und Südosten hinaus. Die Korridore nach Norden und Westen sind mit Metallplatten verkleidet. Der Nordgang endet nach gut 15 m an einem Deckeneinsturz (wie der Nordkorridor in Bereich **D3** führte auch dieser Gang früher in andere Bereiche des Stellardegenerators).

Kreaturen: In diesem Raum befindet sich ein seltsamer Untoter – eine Driftleiche. Bei dieser Kreatur handelte es sich einst um Moriko Nasch, Kapitänin der *Morgenmaid*, welche vor 75 Jahren als erste den Driftfelsen entdeckt hat. Ihre Leiche liegt in Bereich **D7**; ihr Schiff wartet noch immer in Bereich **D9**. Moriko war 75 Jahre lang in der winzigen Kammer eingesperrt, in der ihre Leiche liegt, doch als die *Acreon* den Driftfelsen vor wenigen Tagen aus dem Drift schleppte, wurde sie endlich befreit, da ihre untote Gestalt verblasste und sie körperlos wurde, so dass sie Türen und Wände durchqueren konnte. Als Körperlose ist sie desorientiert und spukt ziellos in den Kammern des Driftfelsens herum, will sich zugleich aber nicht zu weit von ihren sterblichen Überresten entfernen. Sollten die SC Morikos Leiche in Bereich **D7** bereits gefunden haben, können sie die Driftleiche als dieselbe Person identifizieren – oder zumindest als das, was noch von ihr übrig ist...

Morikos jahrzehntelange Gefangenschaft und untote Existenz haben in ihrem verworrenen Verstand einen Hass auf alles Leben entfacht. Als körperloser Untoter interagiert sie nicht mit den Leerenzombies, die nun im Driftfelsen umgehen. Da die Umstände ihres Todes stetig in ihr wiederhallen, meidet sie auch den Garaggakal in Bereich **D9**, greift aber jede lebende Kreatur an, welche die Höhle betritt. Sie verfolgt Fliehende und nimmt dabei Abkürzungen durch die Wände.

MORIKO NASCH HG 2

EP 600

Weibliche Driftleiche (siehe Seite 56)

TP 22

TAKTIK

Im Kampf Moriko versucht, ihre Gegner aus der Ferne mittels Driftfetzen in Stücke zu reißen, doch sobald ein Gegner von ihrer Aura der Verwirrung betroffen ist, bewegt sie sich zu ihm, um ihn persönlich mit ihren körperlosen Klauen zu zerreißen. Moriko nutzt ihre körperlose Gestalt zu ihrem Vorteil, indem sie sich in Wänden und Böden verbirgt, um Gegner anzugreifen, wie sie sich außerhalb ihrer Reichweite wieder zurückzieht, nur um wieder hervorzu kommen und Gegnern nachzustellen, während diese sich durch die Tunnel im Driftfelsen bewegen.

Moral Moriko kämpft bis zur Zerstörung.

D5. DAS SCHICKSAL DER MANNSCHAFT DER ACREON (HG 3)

Zwei Tunnel führen aus dieser Höhle, der eine nach Nordosten, der andere nach Nordwesten. Ein gewöhnliches Schott – wie man es eher z.B. auf einer Raumstation erwarten würde – befindet sich in der Südwand.

Jenseits der Südtür sind alle Räume und Korridor mit metallischen Keramikplatten verkleidet (siehe Bereich **D6**), zudem herrscht dort künstliche Schwerkraft.

Kreaturen: Zwei Leerenzombies – die letzten Besatzungsmitglieder der *Acreon* – halten sich in dieser Höhle auf. Sollten die SC sich das Logbuch des Geisterschiffes angesehen haben (siehe Bereich **C9**), können sie in einem der Leerenzombies den Schiffskapitän erkennen. Die Zombies greifen jeden Eindringling mit hungrig zuckenden Fraßtentakeln an.

LEERENZOMBIES (2)

HG 1

EP je 400

TP je 22 (siehe Seite 61)

Schätze: Einer der Leerenzombies hat immer noch einen Credstick mit 470 Crediteinheiten bei sich. Ferner schweben ein Azimut-Lasergewehr und eine Nadlerpistole in dieser Kammer, welche die Leerenzombies nach ihrer Verwandlung losgelassen haben. Beide Waffen sind leer geschossen.

D6. MYSTERIÖSE MASCHINERIE (HG 3)

Ganz anders als die sonstigen Höhlen im Inneren des Driftfelsens, wirkt diese Kammer eher wie ein Raum einer Raumstation oder an Bord eines Raumschiffes. Statt nackten Fels zu zeigen, sind Boden, Decke und Wände mit einer polierten, metallischen Substanz und Komponenten nicht zu identifizierender technischer Ausstattung bedeckt. Auf einigen Schaltafeln blicken Lichter und rätselhafte Symbole und ein fast im Infraschallbereich liegendes Summen nicht zu sehender Maschinen erfüllt den Raum.

Dieser Raum war ein Hilfswartungs- und -beobachtungsraum für den Stellardegenerator. Die Lichter der Maschinen sorgen für Dämmerlicht. Ein SC, welcher die Wände untersucht und einen Fertigkeitswurf für Biowissenschaften oder Technik gegen SG 15 ablegt, kann feststellen, dass die Wandverkleidung aus metallischen Keramikplatten besteht, die so stark und haltbar wie Adamantlegierung (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 408), als Substanz im Bereich der Paktwelten aber völlig unbekannt sind. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15, bemerkt er, dass untere Hälfte einer dieser Platten in der nordwestlichen Ecke in Wahrheit eine versteckte Luke ist, die Bereich **D7** verschließt.

Die Ausstattung dieses Raum ist uralte Hybridmaschinerie der Sivvs, welche Magie und Technik verschmilzt. *Magie entdecken* und *Technik entdecken* identifizieren die Maschinerie als Hybridtechnologie, aber nicht ihren Zweck. Studiert ein SC die Maschinerie, kann er einen Fertigkeitswurf für Mystik oder Technik gegen SG 30 zum Identifizieren von Magie oder Technik ablegen. Bei Erfolg wird dem SC klar, dass er es mit fortschrittlicher Technologie zu tun hat, wie man sie im Bereich der Paktwelten noch nicht gesehen hat, ihr Hauptzweck aber die Überwachung des Status und der Funktion größerer, unbekannter Systeme zu sein scheint, die sich anderswo befinden muss.

Die SC können zudem versuchen, die Symbole auf den Wandverkleidungselementen mit einem Fertigkeitswurf für

Kultur gegen SG 30 zu entziffern. Bei Erfolg (oder bei Verwendung von Magie wie z.B. *Sprachen verstehen*) können sie sie als Fehlermeldungen und Warnungen in einer unbekannten Sprache interpretieren. Selbst mittels Magie ist es aber nicht möglich, die genauen Inhalte zu erfahren, da es einfach nicht genug Kontext oder Informationen gibt. – Aus diesem Grund führt ein um 10 oder mehr fehlgeschlagener Fertigkeitswurf für Kultur auch nicht zu Fehlinterpretationen, da der fragliche SC dann einfach gar nichts versteht.

Kreaturen: Ein uralter Kischali-Sicherheitsroboter patrouilliert in diesem Raum. Die Jahrmillionen, seitdem der Stellardegenerator in Vergessenheit geraten ist, hat er weitestgehend im Standby-Modus verbracht, sich aber reaktiviert,



BESCHÄDIGTER
SICHERHEITSROBOTER

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

als Sensoren Eindringlinge auf dem Driftfelsen bemerkten (den Garaggakal und Moriko Nasch). Die Ewigkeit ist dem Roboter nicht sonderlich gut bekommen, er ist beschädigt und geschwächt; entsprechend wurden die Spielwerte eines Sicherheitsroboters aus *Erster Kontakt* modifiziert, um diesen uralten Wächter zu repräsentieren. Neben den folgenden Veränderungen haben auch seine Naniten längst alle Funktion eingestellt, so dass er nicht länger über die Fähigkeit Nanitenreparatur verfügt. Der Roboter greift jeden an, der nicht zum Volk der Kischalis gehört (also jeden), und kämpft bis zur Zerstörung, verlässt diese Kammer aber nicht.

BESCHÄDIGTER SICHERHEITSROBOTER

HG 3

EP 800

Starfinder: Erster Kontakt

N Mittelgroßes Konstrukt (Technologisch)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG

TP 38

ERK 16; **KRK** 16

REF +4; **WIL** +1; **ZÄH** +4

Immunitäten wie Konstrukte

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität (siehe Seite 54), Empfindlichkeit gegen Kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +8 (1W6+6 W)

Fernkampf Uralter eingebauter Taktischer Ionenemitter +11 (1W4+4 Elk oder Betäubung; Kritisch Überspringend 1W6)

Angriffsfähigkeiten Stromschlag

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +15, Computer +10, Einschüchtern +10

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Eingebautes Ionengewehr

BESONDERE FÄHIGKEIT

Konstrukt-Immunitäten (AF) Konstrukte sind gegen Betäubung, Blutung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Nekromantische Effekte, Schlaf und Todeseffekte immun. Sie sind ebenso gegen Attributsentzug und -schaden, Entkräftung, Er schöpfung, Nichttödlichen Schaden und alle Effekte immun, welche einen Zähigkeitswurf erfordern (sofern diese Effekte nicht bei Gegenständen funktionieren oder Harmlos sind). Effekte, welche diese Immunitäten ausdrücklich umgehen, betreffen Konstrukte normal.

Nicht lebend (AF) Ein Sicherheitsroboter besitzt keinen Konstitutionsmodifikator und wird automatisch zerstört, wenn er unter 1 TP reduziert wird. Eine Nichtlebende Kreatur erholt sich nicht auf normalem Wege von Schaden. Konstrukte können aber mit den richtigen Werkzeugen oder mit Zaubern wie *Reparieren* repariert werden. Nichtlebende Kreaturen atmen, essen und schlafen nicht. Sie können nicht mittels Zaubern wie *Tote erwecken* oder *Auferstehung* von den Toten ins Leben zurückgeholt werden.

Stromschlag (AF) Als Standard-Aktion kann ein Sicherheitsroboter alle 1W4 Runden einen Elektrizitätsblitz auf

bis zu vier Kreaturen innerhalb von 12 m Entfernung zu sich verschießen. Dabei darf keines der Ziele weiter als 9 m von den anderen entfernt sein. Dieser Stromschlag verursacht bei jedem Ziel 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 13, halbiert).

Schätze: Dieser Sicherheitsroboter wurde offensichtlich nicht auf den Paktwelten erbaut. Sollten die SC ihn besiegen oder ausschalten können, können sie ihn als Kuriosität an einen Gelehrten oder Sammler für 2.000 Crediteinheiten verkaufen.

Entwicklung: Die Geräte und Elektronik in diesem Raum wirkt funktionsfähig, sind es aber im Grunde nicht, da die einst überwachten Gerätschaften des Stellardegensators nicht mehr mit dem Driftfelsen verbunden sind. Die SC können versuchen, Schaltungen vorzunehmen, erreichen damit aber nichts. Um Maschinenteile zu entfernen, müssten die Wände aufgeschnitten werden, wodurch die Ausstattung unumkehrbar beschädigt wird und so jeden potentiellen Wert verliert.

D7. VERSIEGELTER FLUCHTRAUM

Die geschlossene Luke zu diesem Raum wurde von der Innenseite her verbarrikadiert und muss aufgebrochen werden, ehe die SC hineinkönnen (Härte 10, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 24, Technik SG 25).

Diese kleine Kammer war früher ein Lagerbereich für Ersatzteile und keine Wartungs- und Reparaturroboter, ist nun aber bis auf die Leiche Moriko Naschs leer, der Kapitänin der *Morgenmaid*, welche vor 75 Jahren den Driftfelsen erstmals entdeckt hat. Vom Garaggakal verwundet und durch den Asteroiden gehetzt, fand Moriko diesen Raum und verbarg sich darin. Sie verbarrikadierte die Luke, welche den Garaggakal jedoch nicht aufhielt, der mittels Phasensprung einfach durch die Wand ging. Moriko hielt ihn sich noch eine Weile mit ihrem persönlichen Kraftfeld vom Leib, doch als die Batterie zu versagen begann, tötete sie sich lieber selbst statt zu erfahren, welches Schicksal das Driftmonster wohl für sie geplant hatte. Leider kehrte sie als Driftleiche zurück, konnte den Raum aber erst verlassen, als sie in dem Moment Körperlos wurde, in dem der Driftfelsen in den Normalraum gebracht wurde. Die untote Moriko Nasch hält sich nun in Bereich **D4** auf – sollten die SC ihr bereits begegnet sein, so erkennen sie die sterblichen Überreste hier als die der Driftleiche. Sollten die SC die Leiche untersuchen, finden sie zahlreiche sichtbare Verletzungen, wobei die Todesursache aber auf der Hand liegt: eine selbstzugefügte Kopfwunde.

Schätze: Die PC können Morikos Ausrüstung auf ihrer Leiche finden: Sie trägt noch immer einen Estex-Anzug I mit einem Braunen Energiefeld, dessen Batterie verbraucht ist. Hinzu kommen zwei *Zauberampullen*: *Teilweise Genesung* und ein persönliches Datenpad (Grad 1 Computer). Morikos leere Statische Ionenpistole liegt auf dem Boden neben ihrer ausgestreckten Hand.

Entwicklung: Moriko Nasch hat vor ihrem Tod eine letzte Botschaft auf ihrem Datenpad hinterlassen. Die Batterie des Datenpads ist leer, aber wenn die SC eine neue Energiequelle anschließen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 auf den ungesicherten Computer zugreifen und herausfinden, was Moriko zugestoßen ist.

Moriko identifiziert sich als Kapitänin des unabhängigen Raumschiffes *Morgenmaid* und berichtet kurz von ihrer Entdeckung eines fremdartigen Asteroiden im Drift. Sie hat ihr Schiff in einer Höhle gelandet und mit der Erkundung der

an diese anschließenden Kammern begonnen, wurde aber von einem furchtbaren Monster angegriffen, welches sich offenbar von Lebenskraft ernährt und zudem durch Wände gehen konnte. Verletzt und außerstande, dem Monster zu entkommen, konnte Moriko das Kraftfeld ihrer Rüstung so modifizieren, dass es sie wie eine Blase umgab und das Monster fernhielt. Ihr war aber klar, dass die Batterie ihres Energiefeldes nicht ewig halten und das Monster sie letztendlich erreichen würde. Sie beendet ihre Aufzeichnung mit den folgenden Worten:

„Ich glaube, ich habe mich damit abgefunden. Ich werde das hier nicht überleben, aber wenigstens habe ich fremde Welten erkundet und Wunder gesehen, von denen ich als Kind niemals geträumt hätte. Ich bin stets die Herrin meines Schicksals gewesen und werde es auch bleiben.“ Kapitänin Nasch hebt in der Aufzeichnung ihre Pistole. „Wenn das Energiefeld zusammenbricht, werde ich kämpfen. Aber die letzte Ladung hebe ich für mich selbst auf. Mein Leben, mein Tod. Dies ist mein Letzter Wille und Testament: Wer auch immer diese Aufzeichnung findet, dem hinterlasse ich die *Morgenmaid*. Sie ist ein gutes Schiff, und egal, wohin ich gezogen bin, sie hat mich stets heimgebracht... bis heute. Wenn du sie richtig behandelst, lässt sie dich nie im Stich. Lass meinen Körper, wo du ihn gefunden hast – von den Sternen sind wir gekommen, und zu den Sternen kehre ich zurück – doch die *Morgenmaid* verdient es weiterzufliegen.“ Nasch atmet noch einmal tief ein und beendet dann die Aufzeichnung.

Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15 können die SC sich an den Namen *Morgenmaid* in Verbindung mit einem Raumschiff erinnern, welches im Jahr 242 NI im Drift verloren ging. Schiff und Besatzung wurden nie gefunden – bis jetzt. Die *Morgenmaid* wartet seit 75 Jahren in Bereich D9, wo Kapitänin Nasch sie zurückgelassen hat.

D8. URALTER KONTROLLRAUM (HG 3)

Diverse Lichter und Kontrollen an den Maschinen in diesem Raum liefern Dämmerlicht. Diese Kammer wirkt ungeschlossen zwischen zwei Welten stehend, ist die südöstliche Hälfte doch von unbearbeiteten Felswänden begrenzt, während der nordöstliche Teil mit denselben metallischen Keramikplatten verkleidet ist wie Bereich D6. Dieser Hilfskontrollraum des Stellardegenerators enthält ähnliche technomagische Hybrid-Technologie wie Bereich D6, welche man wie dort beschrieben identifizieren und ähnlich mit ihr interagieren kann. Man kann feststellen, dass der Raum der Steuerung statt der Überwachung dient. In der Nordwand befindet sich eine komplexe Kontrolltafel, welche den SC gestattet, mehr über den Driftfelsen und seine einstige Funktion zu erfahren, sofern sie darauf zugreifen können.

Die SC können versuchen, sich in das Computersystem des Kontrollraumes mit einem Fertigkeitswurf für Computer



MORIKO NASCH

gegen SG 25 zu hacken; dies erfordert drei Volle Aktionen. Sollten die SC dabei um 5 oder mehr scheitern (oder auf den Wurf 20 nehmen), löst dies eine Fehlfunktion in der Konsole aus (siehe unten, „Falle“), sie können den Versuch aber wiederholen. Bei Erfolg erhalten sie Zugang auf die Reste des Systems, jedoch stehen sie vor einem weiteren Hindernis – jetzt müssen sie auch noch die fremdartige Programmierung und Systemstruktur verstehen. Zum Interpretieren ist ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 30 erforderlich (die SC können auf diesen Wurf nicht 20 nehmen, wie es im Falle der Nutzung eines Computerterminals sonst möglich wäre). Alternativ kann ein SC unter der Wirkung von *Sprachen* verstehen die Daten automatisch verstehen. Bei Erfolg erfahren die SC, dass die Ausstattung dieses Raumes der Steuerung eher unbedeutender Untersysteme eines größeren Bauwerkes oder einer Gerätschaft dient, der Kontrollraum aber nicht mehr mit dieser Struktur verbunden ist. Die genaue Natur dieser fehlenden Struktur bleibt ein Rätsel, da es aber einst möglich war, auf Systeme wie „Reserveenergieübertragung“, „Manöverschubdüsen“ und „Hilfsfeuerkontrolle“ zuzugreifen, könnte es sich um ein weltraumtaugliches Waffensystem gehandelt haben. Die Daten verraten

ferner, dass diese Systeme und der Kontrollraum unglaublich alt sind – möglicherweise Millionen von Jahren alt! Zudem scheint es, als wäre der Driftfelsen kein zum Kontrollzentrum umgerüsteter Asteroid, sondern als hätte er einst zu einer weitaus größeren Struktur gehört, die zeitgleich mit den hiesigen Maschinen und Kontrollen künstlich errichtet wurde. So all dies stimmt, repräsentiert der Driftfelsen eine sehr wichtige Entdeckung, handelt es sich doch nicht nur um ein Stück unbekannter, fortschrittlicher Technologie von sehr hohem Alter – vielmehr könnte die größere Struktur, zu der er einst gehört hat, noch irgendwo zwischen den Sternen auf ihre Entdeckung warten!

Misslingt den SC der Fertigkeitswurf für Kultur zum Entziffern der Daten um 10 oder mehr, könnten sie die Informationen falsch interpretieren – sie könnten den Kontrollraum für ein Kraftwerk halten oder den Driftfelsen für ein recht seltsames Raumschiff. In diesem Fall müsste jemand anders (z.B. Chiskisk oder Botschafter Nor) später für sie die Daten korrekt auslegen, damit sie die wahren Geheimnisse des Driftfelsens in Erfahrung bringen!

Falle: Sollte der Fertigkeitswurf für Computer zum Zugriff auf die Konsole um 5 oder mehr scheitern, kommt es zu einer funkensprühenden Fehlfunktion und erhält die auslösende Kreatur einen Stromschlag.

FEHLERHAFTER KONTROLLKONSOLE HG 3 EP 800

Art Hybrid; **Wahrnehmung** SG 24; **Ausschalten** Mystik oder Technik SG 19 (vom Kurzschluss betroffene Komponenten stilllegen)

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Stromstoß (6W6 Elk); REF, SG 14, halbiert

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

Belohnung: Wenn die SC erfahren, dass der Driftfelsen wahrscheinlich Teil einer größeren Struktur oder Waffe ist, so belohne sie mit 600 EP.

D9. RAUMSCHIFFHÖHLE (HG 5)

Dank ihrer hohen Gewölbedecke und ihres glatten Steinbodens wirkt diese große Höhle wie ein primitiver Hangar für Raumfähren oder eine einfache Startrampe – und das hier befindliche Raumschiff, welches die Höhle zum guten Teil ausfüllt, unterstreicht diesen Eindruck nur noch. Die Westwand ist mit denselben metallischen Keramikplatten verkleidet, die auch in anderen Teilen des Komplexes zu finden sind, während ansonsten nackter Fels zu sehen ist. In der Ostwand befindet sich ein riesiges Schott, groß genug, um das davor geparkte Raumschiff hindurchzulassen. Gegenwärtig wichtiger erscheinen allerdings die beiden menschlichen Leichen auf dem Boden direkt an der Westtür. Ihre inneren Organe wurden kunstvoll auf dem Boden um die Leichen herum drapiert...

Die Deckenhöhle des „Hangars“ beträgt 18 m. Die Höhle wurde tatsächlich als Andockbucht angelegt und war eine von vielen in der Außenhülle des Stellardegenerators. Das hier wartende Schiff ist die *Morgenmaid*, das Schiff von Kapitänin Moriko Nasch (siehe Bereich **D7**), und wartet seit 75 Jahren auf die Rückkehr seiner Kommandantin. Als Kapitänin Nasch den Asteroiden entdeckte, stand das Hangartor offen. Nachdem sie die *Morgenmaid* hier gelandet hatte, fand sie eine kleine Schalttafel, mit welcher sie das Tor schließen konnte. Von außen ist das Tor dank mächtvoller technomagischer Hologramme als Teil der Oberfläche des Driftfelsens getarnt, so dass sie von Sensoren oder bei optischer Betrachtung nicht gefunden werden können.

Die beiden Leichen gehören den letzten beiden vermissten Besatzungsmitgliedern der *Acreon* – mehr zu ihrem Schicksal findest du im folgenden Abschnitt.

Kreaturen: Eine seltene, im Drift heimische Kreatur namens Garaggakal hat diese Höhle zu ihrem Nest auserkoren. Sie kam als blinder Passagier mit der *Morgenmaid* zum Driftfelsen und hat sich hier niedergelassen. Der Garaggakal hat hier Jahrzehnte verbracht und sich zwischen Jagdausflügen in den Drift von den planaren Energien des Drifts genährt. Als die Mannschaft der *Acreon* den Asteroiden entdeckte und erkundete, spürte der Garaggakal ihre Gefühle und begab sich auf die Jagd nach ihnen. Bei seinem ersten Angriff auf das Schiff tötete er zwei der Prospektoren und verschleppte ihre Leichen hierher, um ihnen auch den letzten Tropfen Lebensenergie abzusaugen und ihre Kadaver zu studieren. Mit Ausnahme von Moriko Nasch, deren Leiche er nie untersuchen konnte, ist der Garaggakal zuvor noch keinem Menschen begegnet, so dass er sehr neugierig hinsichtlich dieser von ihm neu entdeckten Spezies ist. Der grausige Anblick der auf dem Boden ausgebreiteten Organe ist das Ergebnis seiner Untersuchungen.

Seitdem der Driftfelsen auf die Materielle Ebene gebracht wurde, hat der Garaggakal keinen Zugang mehr zu näherer Driftenergie. Und von den SC abgesehen, gibt es keine lebende Beute mehr auf dem Asteroiden. Der Garaggakal nimmt die Gefühle der SC mit seiner Fähigkeit Hindurchspüren wahrscheinlich bereits wahr, ehe sie die Höhle betreten. Er ist be-

geistert, dass er sich alsbald nicht nur nähren, sondern zudem auch mehr über diese seltsamen Kreaturen erfahren kann, welche wunderbarer Weise freiwillig zu ihm kommen.

Der Garaggakal greift die SC an, sobald diese die Höhle betreten. Sollten unter den SC Nichtmenschen sein, konzentriert er sich auf diese, da sie ihm noch unbekannter und daher interessanter sind als Menschen. Während er ihre Lebenskraft absaugt, übermittelt er telepathisch seine Verwunderung hinsichtlich anatomischer Unterschiede zu Menschen und seine Spekulationen, welche neuen Geschmacksrichtungen er wohl nun genießen kann.

GARAGGAKAL

HG 5

EP 1.600

TP 75 (siehe Seite 57)

TAKTIK

Im Kampf Der Garaggakal greift zuerst mit seinem neun- augenartigen Biss im Nahkampf an, um seine Beute zu „kosten“, doch sollte er unter 60 TP reduziert werden, hält er Abstand und nutzt seine Fähigkeit Lebensentzug, um sich zu stärken. Gegner, welche ihm Elektrizitätsschaden zufügen, stuft er als größte Bedrohung ein, die er zuerst ausschalten will. Der Garaggakal verfolgt fliehende Gegner und nutzt seine Fähigkeit Phasensprung, um sie zu fangen oder ihnen den Weg abzuschneiden.

Moral Sollte der Garaggakal unter 26 TP reduziert werden, versucht er, zu entkommen, notfalls auch mittels Phasensprung durch die Wände.

Schätze: Wenn die SC die Höhle durchsuchen, können sie auf mehrere ungewöhnliche Kunstgegenstände stoßen, die der Garaggakal im Verlauf der Jahre während seiner Jagdausflüge im Drift von verschiedenen Zivilisationen gesammelt hat. Manche sind bizarr und beunruhigend, andere zerbrechlich und edel; insgesamt sind diese exotischen Kunstgegenstände 2.000 Crediteinheiten wert. Der größte Schatz aber ist natürlich die *Morgenmaid* selbst. Mehr zum Schiff findest du im folgenden Abschnitt; sein Frachtraum enthält zudem Handelsgüter im Wert von weiteren 2.000 Crediteinheiten.

Entwicklung: Die SC können die *Morgenmaid* problemlos als Schiff vom Typ Sanjaval-Vagabund identifizieren, ein weitverbreitetes, wenn auch leicht veraltetes Modell, welche für seine Verlässlichkeit und Zähigkeit bekannt ist. Sofern die SC Moriko Naschs Testament in Bereich **D7** gefunden haben, gehört das Schiff rechtlich betrachtet ihnen. Sollten sie die Leiche der Kapitänin nicht gefunden haben, können sie ihr Schicksal in Erfahrung bringen, wenn sie das Schiff untersuchen – Moriko hat ihre letzte Mitteilung (siehe Bereich **D7**) auch an den Schiffcomputer gesendet und eine blinkende Anzeige auf der Brücke lädt geradezu dazu ein, die gespeicherte Nachricht abzuspielen. Mit Hilfe der Metadaten der Aufzeichnung könnten die SC feststellen, dass sie von Bereich **D7** aus gesendet wurde, wo sie dann die Leiche finden können. Angesichts des Abfluges der *Seepferd* (was die SC möglicherweise jetzt erst feststellen, siehe auch Seite 29) ist die *Morgenmaid* die einzige Option, den Driftfelsen zu verlassen. Du findest ihre Spielwerte und einen Schiffsplan auf den Innenseiten des Umschlages.

Ein SC kann die Schalttafel zum Öffnen des Hangartores finden, so ihm ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 beim Absuchen der Höhle gelingt. Zum Bedienen ist dann entweder ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 17 zum Hacken der Kontrollen oder für Technik gegen SG 20



ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

DIE ABSALOM- STATION

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

zum Ausschalten des Mechanismus. Sobald das Hangartores geöffnet ist, können die SC den Energiekern der *Morgenmaid* hochfahren, die Schubdüsen warmlaufen lassen und schließlich zurück zur Absalom-Station durchstarten.

Sollte der Garaggakal den SC entkommen, so könnte er als blinder Passagier an Bord der *Morgenmaid* gehen und hoffen, dass das Schiff in den Drift zurückkehrt. Wenn das Schiff dann das nächste Mal in den Drift springt, könnte der Garaggakal aus seinem Versteck hervorkommen und die SC in körperlicher Form angreifen, wenn sie am wenigsten damit rechnen.

Belohnung: Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie ihr Erbe antreten und mit der *Morgenmaid* ihr eigenes Schiff erlangen.

ABENTEUER- ABSCHLUSS

Sofern die SC noch nicht alle Kammern im Inneren des Driftfelsen erkundet haben sollten, können sie dies nun nachholen – die *Morgenmaid* wartet, bis sie zur Rückkehr zur Absalom-Station bereit sind. Das verlassene Raumschiff soll den SC als persönliches Schiff und Heimatbasis während des restlichen Abenteuerpfades dienen. Obwohl es gegenwärtig ein

Grad 3 Raumschiff ist, verbessert sich auch das Können der *Morgenmaid* parallel zu dem der SC und wird sie im Verlauf der Kampagne hoffentlich eine eigene Persönlichkeit wie ein SC entwickeln.

Natürlich streiten das Schwerstarbeiterkollektiv und Astralbergbau auch weiterhin um die *Acreon* und den Driftfelsen und könnten die SC möglicherweise noch Dinge zu erledigen haben – beispielsweise die Fracht für Botschafter Gevalarsk Nor und das Schicksal von Commander Hebiza Eskolar. Leider können die SC ihre Entdeckungen hinsichtlich des Driftfelsens nicht geheim halten, selbst wenn sie dies wollen. Der Beobachterroboter, welchen Nor ihnen mitgegeben hat, hat die ganze Zeit Daten gesendet, welche der Botschafter öffentlich gemacht hat (nachdem er alle Hinweise auf Kommandantin Eskolar herausgeschnitten hat). Entsprechend weiß praktisch jeder auf der Absalom-Station, dass der Driftfelsen Teil einer uralten Maschine ist! (Selbst, wenn die SC die Beobachterdrohne zerstört oder abgeschaltet haben sollten, hat Nor einem von ihnen ein unauffälliges Aufzeichnungsgerät untergejubelt, um sicherzustellen, dass ihn die Daten auf die eine oder andere Weise erreichen.)

All diese Überlegungen müssen aber noch warten, da die SC bei Verlassen des Driftfelsens von einem anderen Raumschiff angegriffen werden, welches offenbar nur auf sie gelaunt hat! Das folgende Gefecht mit diesem mysteriösen Gegner und die weiteren Nachforschungen der SC zum Driftfelsen und seiner Herkunft sind nur der Beginn des nächsten Teiles des Abenteuerpfades *Tote Sonnen*: „Der Tempel der Zwölf“.



DIE ABSALOM-

DIE ARMADA



DER STACHEL



DIE AUSLEGER



STATION

JATEMBE-PARK



DAS PLENARA



NEBELSTADT



ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

● DIE ABSALOM-
STATION ●

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

DIE ABSALOM-STATION IST DAS METAPHORISCHE HERZ DER PAKTWELTEN UND DIE NABE, UM WELCHE SICH ALLES ANDERE DREHT. AUF IHR WURDE DER NAMENSGEBENDE ABSALOM-PAKT GESCHLOSSEN, DER DIE PAKTWELTEN ALS FORMELLE ENTITÄT AUS DER WIEGE HOB, UND SEITDEM DIENT SIE ALS SITZ DER VERWALTUNG UND ALS KULTURELLES UND WIRTSCHAFTLICHES HERZ DES SYSTEMS. ALLE INTELLIGENTEN WESEN, EGAL OB VERTRAUT ODER FREMDARTIG, SIND AUF DER STATION WILLKOMMEN. EIN RÄTSELHAFTES ARTEFAKT IM ZENTRUM DER STATION DIENT NICHT NUR DER ENERGIEVERSORGUNG, SONDERN AUCH ALS MACHTVOLLES HYPERRAUMLEUCHTFEUER. UND WÄHREND DIE VÖLKER DER PAKTWELTEN IMMER TIEFER IN DIE GALAXIS VORSTOßEN, WÄCHST ZUGLEICH DIE BEDEUTUNG DER ABSALOM-STATION.

ABSALOM-STATION

NG Raumstation

Bevölkerung 2.130.000 (46% Menschen, 9% Androiden, 9% Ysokis, 7% Laschuntas, 5% Schirren, 4% Zwerge, 4% Halblinge, 4% Kasathas, 3% Vesken, 2% Gnome, 1% Nuari, 6% sonstige)

Regierungsform Rat (vom Hauptgeschäftsführer geleiteter Regierungsrat)

Eigenschaften Akademisch, Bedeutender Raumhafen, Finanzzentrum, Handelszentrum, Kultiviert, Technologisch durchschnittlich

Maximale Gegenstandsstufe 20

URSPRÜNGE UND GESCHICHTE

Aufgrund des Intervalls weiß niemand, wer die Absalom-Station erbaut hat oder warum. Wurde sie als gewöhnliche Raumstation errichtet, als Rettungsinsel während eines hektischen Exodus vom untergangsgeweihten Golarion oder aus anderen Gründen? Sie ist rein mechanischer Natur und aufgrund ihrer Wände aus Keramik, Metall und Plastik glauben die meisten Gelehrten, sie wäre von gewöhnlichen Sterblichen gebaut worden. Die Kernbevölkerung aus historisch von Golarion stammenden Völkern und der Umstand, dass sie sich genau an der Stelle des verschwundenen Planeten auf dessen ursprünglicher Umlaufbahn um die Sonne befindet, legen nahe, dass die gewaltige Station von Bewohnern Golarions erbaut wurde. Die Aufzeichnungen berichten ferner, dass die Station am Ende des Intervalls, als ihre Bewohner ihre eigene Vergangenheit nicht mehr kannten, bereits bewohnt und genutzt wirkte, was nahelegt, dass sie sich bereits einige Zeit auf ihrer Position befunden hatte. Selbst heute noch ziehen die Rätsel der Ursprünge der Station und ihre Verbindungen zum Verschwinden Golarions immer noch Intervall-Forscher an, welche beständig im Morast der Vergangenheit der Station nach objektiven Informationsbrocken suchen, um den Schleier der vergessenen Zeitspanne ein wenig zu lüften.

Nach dem Intervall waren die Bewohner der Absalom-Station weitaus entwurzelter als die Angehörigen der meisten anderen Kulturen, besaßen sie doch keine Heimatwelt und keine glaubwürdigen Aufzeichnungen zu ihrem Gesellschaftswesen und ihrer Regierung. Es herrschte Anarchie – auf Basis von Volks- oder Religionszugehörigkeit gebildete Banden plünderten und kämpften in den Straßen und Korridoren und immer mehr Systeme stellten die Funktion ein, weil niemand sie bediente oder sich um sie kümmerte. Schließlich kam es zu einer Kaskade

von Fehlfunktionen, die beinahe stationsweit den Verlust der Atmosphäre verursacht hätte. Erst in diesem Moment erkannten die Bewohner der Station ihre prekäre Lage und fanden langsam wieder zusammen. Die Oberhäupter der verschiedenen Banden bildeten den ersten Regierungsrat und wählten mit Loqua Tem den ersten Hauptgeschäftsführer der Station.

Mit der Entdeckung des Driftranges stellten die Absalomer überrascht fest, dass ihre Station sich schlagartig von einem hinterwäldlerischen Rettungsboot von „heimatlosen“ Völkern zum reichsten und mächtigsten Raumhafen der Paktwelten wandelte. Ingenieure und Techniker, die kurz nach dem Intervall sich mit den Funktionen der Station befasst hatten, wussten schon seit Jahren, dass ihr Energiekern kein normaler Reaktor, sondern ein mächtiges magisches Artefakt war, welches der *Sternenstein* genannt wurde. Man glaubt, dass es sich um das Artefakt handelt, welches zuvor im Herzen eben jener Stadt gelegen hatte, nach der die Absalom-Station benannt ist, und durch dessen Magie Iomedae und andere Gottheiten überhaupt erst ihre Göttlichkeit erlangt hatten. Das Artefakt befindet sich hinter undurchdringlichen Verteidigungseinrichtungen und stellt seit jeher genügend kostenfreie Energie zur Verfügung, um die ganze Station zu betreiben. Doch mit der Entdeckung des Drifts offenbarte es eine weitere, neue Funktion: Egal wo in der Galaxis ein Schiff startete, der *Sternenstein* erleichterte und beschleunigte das Reisen durch den Drift zur Absalom-Station, als bewege man sich zu einer Welt im selben System wie der Ausgangspunkt. Egal wie weit nun Entdecker von den Paktwelten aus ins Ungewisse vorstießen, die Absalom-Station ist stets nur einen sprichwörtlichen Katzensprung entfernt.

Die nächsten Jahrzehnte waren voller Wachstumsschmerzen, da die Absalom-Station sich mühte, ihre Unabhängigkeit zu behalten. Verschiedene andere Regierungen erhoben Ansprüche auf die Station, darunter auch die Knochengelerten von Eox, welche im Jahre 7 NI den Magierfeuerangriff begannen, aber von den formidablen Abwehrbatterien der Station zurückgeschlagen werden konnten. Nachdem die Absalom-Station sich als neutral erklärt und gleichberechtigten Handel auf ihre Fahnen geschrieben hatte, wurde sie zum natürlichen Hauptquartier von neu entstehenden interplanetaren Organisationen und letztendlich zum Sitz der Regierung der Paktwelten. Somit sind nun alle anderen Planeten im System daran interessiert, dass die Station auch ihre Unabhängigkeit behält.

REGIERUNG

Als unabhängige Paktwelt wird die Absalom-Station vom Hauptgeschäftsführer regiert. Diese langfristige Position verleiht theoretisch absolute Autorität über die Gesetzgebung und Leitung der Station. Der Titel wird gemeinhin zu „HaGe“ abgekürzt; der Hauptgeschäftsführer wird vom Regierungsrat gewählt und beraten, einer Zusammenkunft von Repräsentanten der verschiedenen Sektoren, Ebenen und Bereiche der Station. Diese kümmern sich hauptsächlich um die Angelegenheiten der Station. Sie sind zwar an die Dekrete des HaGe gebunden, könnten diesen aber zu jeder Zeit absetzen und eine Neuwahl einberufen. Im Laufe der Jahre haben sich auf der Station Dutzende von Wahlbezirken herausgebildet. Manche davon sind so zurechtgeschnitten, dass dort eine Machtgruppe im Vorteil ist – entsprechend werden die meisten Ratsangehörigen zwar demokratisch gewählt, befinden sich im Rat aber auch Vertreter von Konzernenklaven oder verbrecherischen Gruppen, die ihre Sitze im Grunde unter ihresgleichen weitervererben.

Die gegenwärtige Hauptgeschäftsführerin, **Kumara Melacruz** (RG Menschliche Gesandte), hat gerade die Hälfte ihrer ersten Amtszeit hinter sich, aber bereits ziemliches Aufsehen mit ihrem Vorgehen gegen Wirtschaftskriminalität und ihrer progressiven Haltung hinsichtlich der Immigration von Nichtmenschen auf die Station erregt. Bisher hat sie einen Mordanschlag überlebt, wobei man immer noch nicht im Klaren ist, ob die Hintermänner bei den ihre Politik fürchtenden Konzernen zu finden sind, bei den kriminellen Sechss Spitzen, deren Anführer sie hat festnehmen lassen, oder der fremdenfeindlichen Bewegung Starkes Absalom.

Neben der eigenen Regierung beherbergt die Absalom-Station zudem den Paktweltenrat, das Repräsentantenhaus der Paktwelten, so dass ständig Delegierte und Botschafter von anderen Welten auf die Station kommen. Dies ist zwar gut für die Geschäfte und verleiht den Stationsbewohnern leichten Zugang zu den Entscheidungsträgern der Paktwelten, erzeugt aber auch Spannungen, da diese Ausländer über unterschiedliche Grade an diplomatischer Immunität verfügen. Die Wächter, die bedeutendsten Friedenshüter der Paktwelten, unterhalten ebenfalls ein Hauptquartier auf der Absalom-Station und die lokalen Gesetze gestatten Konzernen, in ihren Enklaven private Sicherheitsleute zu beschäftigen, und so müssen die Absalomer zuweilen feststellen, dass das Rechtssystem der Station ein juristischer Albtraum ist, während clevere Verbrecher oft durch die Maschen schlüpfen. Die Kundigen warnen, dass die Station im Grunde nur einen Schritt vom Chaos entfernt sei, da private Sicherheitskräfte und militante Eiferer sich Schattenkriege mit Straßenbanden und untereinander liefern, fremde Botschafter weltenerschütternde Handelsabkommen treffen und Entdecker alles tun, um zu verhindern, dass Rivalen Ansprüche auf neue Planeten geltend machen. Die Stationssicherheit tut aber dennoch ihr Bestmögliches, so dass die meisten Bewohner auf der Station in relativer Sicherheit leben und arbeiten können – zumindest in den angenehmeren Teilen der Station.

Die Absalomer sind sehr stolz auf ihre politische Unabhängigkeit, bezahlen dies aber mit Furcht. Manche betrachten das Wachsen der Macht des Paktweltenrates als Hauptbedrohung, andere sind besorgt, dass Konzerne oder das Militär anderer Welten die Station übernehmen könnten. Dennoch erkennen alle, wie wertvoll ihre Station ist und in welche einer prekären Lage sie deshalb sind. Zum Glück haben sich die Erbauer der Stations offenbar viele Gedanken über deren Verteidigung gemacht. In Konfliktzeiten schließt sich ein gewaltiger Schild über der zentralen Kuppel der Station und öffnen sich die Geschützlukulen riesiger, über die ganze Stationshülle verteilter Superlaser-

und Massebeschleunigerbatterien, welche ein Netz des Todes durch das All spinnen, während die gigantischen Korrekturtriebwerke der Station ihr begrenzte Manövrierfähigkeit und so die Möglichkeit verleihen, Gefahren auszuweichen. Die Station selbst verfügt über relativ wenige militärische Raumfahrzeuge – gerade genug, damit die Stationssicherheit sich Problemen innerhalb der Armada annehmen kann. Dies ist aber Absicht, da vorausgesetzt wird, dass in Notzeiten die Flotte der Wächter und die Armada die Station verteidigen.



KUMARA MELACRUZ

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

● DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

RESSOURCEN

Da der Absalom-Station selbst die Rohstoffe und natürlichen Ressourcen des kleinsten Planeten oder Asteroiden fehlen, müssen ihre Bewohner sehr kreativ sein, wenn sie überleben wollen. Zum Glück kann Magie jene Probleme lösen, bei denen die Technik an ihre Grenzen stößt.

Der *Sternenstein* versorgt die Station auf zwei wichtige Arten: Einerseits liefert der artefaktbetriebene Reaktor kostenlose Energie in großem Umfang, so dass die Station auf viele energieintensive Formen von Agrikultur und Recycling zurückgreifen kann, um ihre Bewohner zu ernähren und Nährstoffe zurückzugewinnen. Seltsamerweise lässt sich diese für meisten industriellen Nutzungsarten scheinbar unbegrenzte Energie nicht in Batterien speichern und von der Station fortbringen, da die Batterien auf mysteriöse Weise ihre Ladung verlieren, sowie sie sich von der Station entfernen. Andererseits fungiert

der *Sternenstein* als hellstrahlendes Driftleuchtf Feuer und macht Absalom so zum ersten Raumhafen, welchen ins System springende Schiffe – egal ob Heimkehrer oder Fremde – ansteuern, und zum letzten Halt, ehe sie wieder aufbrechen. Dieser Handel plus der Umstand, dass viele Konzerne und Regierungen auf der Station vertreten sind, sorgt für hinreichende Geldströme, um die Station und ihre Besatzung zu versorgen, so dass Steuern und Zölle für die Bewohner minimal ausfallen.

Die Absalom-Station verfügt über eine weitere wertvolle Ressource: Informationen. Als Heimat der Gesellschaft der Sternenkundschafter verfügt die Station über die meisten Daten hinsichtlich neu entdeckter Planeten fern der Paktwelten, sowie die vollständigsten Geschichtsaufzeichnungen zum Intervall. Hier vergleichen und überprüfen Gelehrte ihre Quellen, um zu verschiedenen Themen die bestmöglichen Einschätzungen abzugeben. Hinzu kommen eine Vielzahl an Texten aus der Zeit vor dem Intervall, darunter stationseigene Bibliotheken und private Sammlungen, und führende magische und religiöse Schulen. Dank dieser Möglichkeiten bleibt die Absalom-Station auf dem Gebiet des Informationshandels führend.

In allen Sektoren der Station leben zugleich wohlhabende Bürger und solche, die sich ihren Lebensunterhalt bitter zusammenkratzen. Geld und Macht fließen in der Regel von den zahlreichen geschäftigen Andockpunkten ins Stationsinnere zur Kuppel und den Türmen, während die Armen und Hoffungslosen sich tiefer in die mit Maschinen vollgestopften Ebenen des Stachels zurückziehen.

GESELLSCHAFT

Die Absalom-Station ist ein Schmelztiegel. Viele betrachten sie zwar als die Heimat aller golarischen Völker, doch heute sind die Korridore gerammelt voll mit Einheimischen anderer Welten, und der Status als Hauptzugangs- und -ausgangspunkt zum System der Paktwelten sorgt dafür, dass selbst die seltensten raumfahrenden Völker eines Tages an ihren Docks zu finden sind.

Trotz all der auf der Station vorhandenen Kulturen sind Menschen immer noch am zahlreichsten vertreten. Während die Elfen sich nach dem Intervall nach Castrovell zurückzogen und die Zwerge ihre gewaltigen Sternenzitadellen erbauten, klammerte sich die Menschheit an die Station als Teil ihrer kulturellen Identität, fand sie doch Trost in dem fassbaren – wenngleich mysteriösen – Gefühl von Geschichte und Kontinuität. Auch heute noch halten sich viele Menschen auf der Suche nach Bedeutung und Stolz an die umfangreichen Aufzeichnungen über Golarion von vor dem Intervall; sie nehmen die Namen vergangener ethnischer Gruppen an, deren DNA sie nicht zwangsläufig teilen, hängen uralten Religionen an oder versuchen, anhand von bruchstückhaften Informationen archaische Organisationen wiederzubeleben. Solche Traditionalisten liegen oft im Streit mit den sogenannten Philosophen des Zweiten Zeitalters, die glauben, dass das Intervall der menschlichen Kultur eine Chance auf einen Neustart gegeben habe, damit sie eine Utopie errichten könne. Natürlich sind die meisten Menschen viel mehr mit ihren Familien und der Frage des Erwerbs des Lebensunterhalts beschäftigt als mit metaphysischen Fragen über Kultur. Da Menschen aber nun einmal nicht aus ihrer Haut können, betrachten sie die Absalom-Station als ihr Geburtsrecht und Eigentum, machen dabei nur vage Ausnahmen hinsichtlich anderer Völker, die einst auf Golarion heimisch waren, und behandeln alle übrigen als eindringende Immigranten oder Ausländer. Dies sorgt natürlich für Unmut bei den anderen, auf der Station weitverbreiteten Völkern, von denen viele schon



SILEK ODEGARD

ebenso lange auf ihr Leben (jedenfalls soweit man dies sagen kann). Das größte Konfliktpotential in letzter Zeit entspringt der an Einfluss gewinnenden Bewegung Starkes Absalom; diese Gruppe glaubt, dass der *Sternenstein* nur jenen Völkern gehöre, die von Golarion geflohen seien, während allen anderen entweder verboten werden müsste, ihn als Orientierungspunkt zu nutzen, oder sie dies teuer bezahlen müssten. Dies wird noch durch den Umstand kompliziert, dass die Gruppe hauptsächlich die Interessen der Menschen zu vertreten behauptet. Der politische Arm der Bewegung Starkes Absalom verurteilt zwar offiziell die aus Fremdenfurcht entspringenden Terrorakte von Randlementen, doch ihre wachsende Stärke stellt eine ernsthafte Bedrohung für eine Regierung dar, deren Grundfesten die interplanetare Kooperation ist.

Mehr als durch die Volkszugehörigkeit werden die Bewohner der Absalom-Station jedoch durch Gesellschaftsschichten getrennt. Die auf den Handel erhobenen Steuern sorgen dafür, dass selbst die Ärmsten nicht hungern müssen – auch wenn sie lediglich unappetitliche Nährstoffpasten und Proteinwürfel erhalten. Die Bewohner der vornehmen Konzerntürme im Auge haben dagegen mit den heruntergekommenen armen Schluckern des Stachels nur wenig gemeinsam. Geld sorgt zugleich für demokratische Verhältnisse wie für Unterdrückung – wer legal oder anders zu einem Vermögen kommt, wird in der Regel von der Oberschicht mit offenen Armen empfangen, allerdings liegt wirklicher Reichtum meistens in den Händen der Elite, welche die Regeln aufstellt. Zum Glück bieten die meist vorurteilsfreie Verwaltung, Organisationen wie die Wächter oder die Gesellschaft der Sternenkundschafter und der stetige Strom von Händlern und Söldnern auf der Station selbst der niedersten Botschrott-Straßenratte eine Chance auf sozialen Aufstieg.

Andererseits hilft auch die Religion dabei, die verschiedenen Gruppen und Bewohner der Station zu einen und den politischen Apparat zusammenzuhalten. Mehrere bedeutsame Kirchen wie die Kirchen Abadars und Iomedaes haben hier ihre Hauptquartiere, zudem kann man Schreine und Tempel zahlloser Götter über die Station verteilt finden und sind die Glaubensgemeinschaften äußerst vielfältig. Nahezu ebenso einflussreich sind die diversen mächtigen Banden und Familien, die auf ihre Mitglieder achtgeben, seien es die rauen Funkenschwestern mit ihren berüchtigten Drohnen oder auch die Fleurasikfamilie von Kemanis, welche die Geheimnisse jedes Politikers kennt.

GEOGRAPHIE

Von oben betrachtet ist die Absalom-Station grob wie ein asymmetrischer, sechszackiger Stern geformt, dessen Spitzen auf einer flachen Ebene vom Auge fortführen, jener riesigen, zentralen Kuppel, welche eine Reihe von Wolkenkratzern innerhalb schockierend grüner Parkanlagen umschließt. Weitere Türme und Wohngebiete, welche zusammen als der Ring bezeichnet werden, füllen zum Teil die Lücken zwischen den Auslegern der Station. An der Unterseite der Station befindet sich eine sich verjüngende, gestufte Säule, welche der Stachel genannt wird. Der Durchmesser der Station beträgt insgesamt lediglich 7,5 Kilometer, doch dank ihrer dreidimensionalen Struktur kann sie über 2 Millionen Leute fassen und ist es für Ortsunkundige einfach, sich zu verirren oder in selten genutzten, menschenleeren Gängen zu landen.

Auf der ganzen Station herrscht künstliche Schwerkraft; „unten“ ist stets senkrecht zur Scheibe und den Auslegern mit Ausrichtung zu den komplexen technomagischen Gravitationsfeldgeneratoren in der Spitze des Stachels. Außer dort, wo Modifikationen vorgenommen wurden, scheinen die Atmosphäre

und andere Umgebungsbedingungen auf das menschliche Wohlergehen zugeschnitten zu sein. In vielen Sektoren erzwingt die Stationsbeleuchtung einen 24stündigen Zyklus von Tag und Nacht und zur maximalen Sicherheit sind unabhängige Regulatoren und Luftfilter über die Station verteilt. Innen sind Erweiterungen und Umbauten in den freistehenden Gebäuden und dem dreidimensionalen Gewirr der Kammern und Korridore üblich, während ein Ausbau der Station selbst aufgrund der extremen Härte der Außenhülle sehr schwierig ist – auf der guten Seite verhindert diese aber auch, dass ganze Bereiche während eines Feuergefechtes möglicherweise ihre Atmosphäre verlieren.

Die folgenden Abschnitte präsentieren einen Überblick über die vier Hauptregionen (oder Sektoren) der Station und die Armada in ihrem Orbit, sowie Details zu einigen wichtigen Bereichen und Örtlichkeiten. Diese Präsentation ist alles andere als vollständig, da jeder Sektor viele unterschiedliche Bereiche mit jeweils eigenem Charakter umfasst und es für einen Reisenden leicht ist, von einem Wohnbereich in den nächsten und damit in eine praktisch völlig andere Welt mit anderen Bewohnern und gesellschaftlichen Regeln zu stolpern, indem er einfach eine Straße überquert.

DAS AUGE

Die gewaltige, transparente Hauptkuppel der Absalom-Station ist luftgefüllt und im Sonnenlicht gebadet. Sie ist zugleich der exklusivste Sektor der Station und dient als Stadtzentrum. Die grünen Bäume und der Rasen des Jatembe-Parks stehen allen Bürgern offen und ist stets voller Liebespärgen und Künstlern, welche die Pracht unter den wachsamsten Blicken der Gärtnerdruiden genießen. Zugleich stehen Regierungs- und Verwaltungsgebäude Seite an Seite mit den teuersten Wohn- und Konzernbürogebäuden – an solchen Orten überprüfen schwerbewaffnete Wachen in Uniform-Rüstungen ständig die Anwesenden, und die Grenzen zwischen der Stationssicherheit und privaten Sicherheitsleuten verschwimmen.

BEZIRKE INNERHALB DES AUGES

Kemanis: Kemanis erstreckt sich von der Kemanis-Universität, der größten der Station, bis zum Arkanamirium. Kemanis verbindet die enthusiastische Energie der Studenten mit dem Geld der Elite, um den prominentesten Unterhaltungsdistrikt der Station zu schaffen. Hochklassige Theater, VR-Zentren, Nachtclubs und Hotels erhellen die Nacht mit Neonlichtern und noch weitaus komplexerer magischer Werbung. Die Stationssicherheit hält hier die Zügel straff im Griff, dennoch schleichen in letzter Zeit Angehörige einer Gruppe umher, welche weiße Masken mit einem Spinnennetzmuster über einem Auge tragen und an Orten auftauchen, zu denen sie keinen Zugang haben sollten. Die Ziele dieses sogenannten Splitteraugen-Zirkels sind bislang unbekannt – sind es Künstler, die nach Aufmerksamkeit suchen, oder haben sie Finsteres vor?

Nyori-Wall: Nur die reichsten Absalomer – darunter VR-Stars, berühmte Erfinder, Patrone von Kolonien und Raumschiffmagnaten – wohnen im Nyori-Wall. Der Name des Bezirks entstammt den kahlen, fensterlosen Fassaden der gewaltigen, bunkerartigen Wohngebäude. Das Innere jedes dieser Gebäude ist dagegen ein künstlerisches Wunderwerk mit geschlossenem Ökosystem, Monitorfenstern, welche den Bewohnern gestatten, jede gewünschte Landschaft zu betrachten, sowie Teleportationstüren, die zu geheimen Orten auf der Station oder anderen Welten führen. Manche Bewohner schmücken das

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

● DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

Äußere ihrer Häuser, um sich selbst zu bewerben, die meisten bevorzugen aber die Anonymität und Informationen über die Eigentumsverhältnisse unterliegen einer hohen Geheimhaltung. In letzter Zeit verdächtigen die Gesetzeshüter der Station Bewohner des Bezirks der Beteiligung an einer grausamen Mordserie, konnten die Ermittlungen aber aufgrund der Bürokratie noch nicht offiziell fortsetzen.

Parkviertel: Wie der Name andeutet, verläuft dieses Viertel entlang der Ränder des Jatembe-Parks. Hier liegen das Plenara, in welchem der Paktweltenrat tagt, sowie andere Regierungs- und Verwaltungsgebäude wie z.B. das Amt für Erforschungs- und Kolonisierungsangelegenheiten, wo Entdecker Ansprüche auf neuentdeckte Welten erheben und Aufträge zum Überprüfen und Bestätigen erhobener Ansprüche erhalten können. Hinzu kommen öffentliche Einrichtungen wie das Füllhorn, wo die Armen der Station kostenlose Nahrung und medizinische Versorgung erhalten können, sowie einige der teuersten kommerziellen Grundstücke der ganzen Station.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Arkanamirium: Wie im Falle der Absalom-Station selbst stammt auch der Name des Arkanamiriums einer golarischen Institution aus der Zeit vor dem Intervall, doch ob es sich um einen direkten Nachfolger dieser uralten Schule handelt, kann man nur raten. In jedem Fall ist es die prestigeträchtigste magische Universität der Station und behandelt Magie wie eine Wissenschaft, um dies es sich in den Augen der Professoren auch handelt. Ihre Spezialität liegt auf dem Gebiet der Zaubercodierung und der Verschmelzung von Magie mit hochmoderner Ingenieurskunst. Sie bildet mit die besten Technomagier der Paktwelten aus, bewahrt zugleich aber auch einen gewaltigen Schatz an uralten und fremdartigen magischen Artefakten, welche noch studiert werden müssen. Hierzu kommt eine wachsende Gruppe magischer Gelehrter, die nicht an Technologie interessiert sind. Diese „Esoteriker“, wie sie zum Teil abwertend betitelt werden, sorgen regelmäßig für neue Erkenntnisse und Durchbrüche dank ihrer Studien der uralten magischen Künste.

Bastion: Diese beeindruckende Festung ist das Hauptquartier der Wächter, der wichtigsten Truppe von Friedenshütern im Bereich der Paktwelten. In ihren Mauern erhalten neue Wächter ihre Ausbildung, um als Krieger-Diplomaten tätig werden zu können; sie werden im Nah- und Fernkampf unterwiesen, in Schlachtfeldtaktik und -strategie, aber auch in individuellen planetaren Rechtsordnungen und kulturellen Sitten, z.B. wie man einen akitonischen Schobhadhauptling Ehre erweist oder einen Brethedaner zum Zuhören bringt. Alle Aktivitäten der Wächter auf den Paktwelten – einschließlich Ausbildung, Truppenbewegungen und Handlungen der Offiziere – werden von den dekorierten Veteranen der Legatenversammlung unter der Führung des Generaldirektors **Lin Camulan** (RG Korasch-Laschuntischer Soldat) überwacht, welcher auch im Direktorat des Paktweltenrates sitzt. Auch wenn die Wächter de facto als militärischer Arm der Paktwelten agieren, vergessen sie nie, dass sie dem Pakt und nicht individuellen Politikern gegenüber in der Pflicht stehen. Und sollten sie jemals den aktuell Mächtigen trotzen müssen, so ist die Bastion darauf ausgelegt, einer Belagerung zu widerstehen.

Hamisfor-Theatorium: Das erstklassige Hamisfor-Theatorium ist im ganzen System der Paktwelten dafür bekannt, dass es Künstlern aller Art auf der Absalom-Station eine Bühne bietet. Sein einzigartiger Name entspringt dem Umstand, dass sich das ganze Gebäude rekonfigurieren kann, z.B. indem es das

Dach einzieht und weitere Sitzreihen hinzufügt im Rahmen einer Verwandlung von einem traditionellen Theater zu einem riesigen Stadion. Auf der Theaterbühne treten Nullschwerkraft-Tanzgruppen auf, ebenso wie dort mit Laserlicht gefeierte euphonische Raves oder Hexenrock-Konzerte stattfinden. In Form eines Stadions dagegen jubelt man der lokalen Brutarismansschaft – den Absalom-Angreifern – zu oder den besten Kriegern, welche in sorgfältig regulierten Gladiatorenwettkämpfen und im Rahmen der Talentsuche privater Sicherheitsdienste antreten.

Der Besitzer des Theatoriums, **Jebodah Hamisfor** (N Feenkind-Gnome Gesandter) ist das dritte Mitglied seiner Familie, welches das Theatorium besitzt, und zudem ständig auf der Suche nach der nächsten großen Bühnennummer. Er liebt insbesondere fremde Kunstformen, welche noch nie im System der Paktwelten zu sehen waren, und bezahlt „Talentscouts“ bestens, welche ihn mit wirklich neuen Auftritten bekanntmachen.

Plenara: Die Stufenkuppel des Plenaras ist ein vertrauter Anblick aus den Nachrichtensendungen im ganzen System. Hier debattieren Repräsentanten aller Mitgliedswelten als Teil des Paktweltenrates ebenso heftig wie öffentlich, hören sich die Sorgen von Bürgern und Lobbyisten an und bewahren sich ein Netz aus Bündnissen, welches sie alle verbindet. Die meisten Punkte werden zwar in der gewaltigen Ratskammer entschieden, doch besonders strittige werden zur Sternenkammer in der Spitze der Kuppel hocheskaliert, von wo aus die sechs Mitglieder des Direktors das ganze Auge überblicken können, während sie über das Schicksal der Paktwelten entscheiden.

Schwertlichtkathedrale: Diese klingenförmig gestaltete Kathedrale ist von Statuen umgeben, welche die 11 Werke der Iomedae als Sterbliche vor ihrem Aufstieg zur Gottheit darstellen. Vor der Kathedrale erstrecken sich die makellosen Marmorfliesen des Iomedae-Platzes. Im Tempel tragen gigantische steinerne Ritter mit erhobenen Schwertern die Gewölbendecke und erzeugen den Eindruck einer echten mittelalterlichen Kathedrale, auch wenn ständig in Veränderung befindliche Hologramme die traditionellen Buntglasfenster ersetzen. Über dieser beeindruckenden Kammer liegt aber ein modernes Gebäude, in welchem die Hohepriester, zu Besuch weilende Angehörige des Klerus und eine stehende Garnison iomedanischer Kreuzfahrer wohnen, welche die Relikte und Aufzeichnungen der Kathedrale schützen.

DIE AUSLEGER

Besucher der Absalom-Station betreten diese über eine der Andockbuchten, Start- und Landerampen, die sich in den Auslegern befinden. Manche Landehangars verfügen über Kraftfelder und eigene Atmosphäre, andere sind eher luftleere Standardbuchten und für größere Schiffe gibt es ausfahrbare Andocktunnel und -klemmen. Die Absalom-Flugkontrolle weist die Andockplätze zu, wobei nicht nur die Schiffsgröße eine Rolle spielt, sondern auch die verschiedenen Merkmale der Andockplätze. Ein Schiff der kiemenatmenden Kalos würde wahrscheinlich lieber nahe der gefluteten Kammern des Pfuhs andocken, während die meisten wohlhabenden Handelskapitäne ihre Schiffe wohl lieber geradewegs in die Sonne steuern würden, als die inoffiziellen „Andockgebühren“ von Klein-Akiton zu bezahlen oder ihre Fracht an den berühmten Docks dort verschwinden zu sehen.

Die Ausleger bestehen aber nicht nur aus Andockmöglichkeiten. Wie in anderen Raumhäfen finden Raumfahrer in den Stationszentrum führenden Gängen alles, was sie benötigen könnten, sei es eine Unterkunft, Unterhaltungsmöglichkeiten, Geschäfte und Marktplätze. Viele Händler, die die Station be-

suchen, bleiben in den Auslegern. Entsprechend sind rund um die Dienstleister auch Wohnbezirke entstanden. Diese enthalten zum Teil Einrichtungen oder ganze „Viertel“ für Kreaturen, die mit den hauptsächlich auf menschliche Bedürfnisse zugeschnittenen Lebensbedingungen auf der Station wenig anfangen können. Hinzu kommen stationseigene Quarantänezentren aus Zeiten der Sternenstaubeuche, in denen nun Zollbeamte sich Reisende näher ansehen, welche unbekannten Völkern angehören.

BEZIRKE INNERHALB DER AUSLEGER

Nebelstadt: Der Name dieses Bezirks stammt von der lokalen dichten, vielfarbigen Atmosphäre, die auf Einheimische der Gasriesen Bretheda und Liavara zugeschnitten ist. Aber auch Angehörige anderer Völker besuchen die Nebelstadt häufig, wobei sie die in den Luftschleusen der Allgemeinheit zugänglichen Atemmasken nutzen, um mit Repräsentanten der verschiedenen brethedanischen Biotechfirmen zu interagieren oder um Forschungs- oder Gasbergbaurechte auf Liavara zu verhandeln.

Pfuhl: Dieser Bezirk ist auf wasseratmende Kreaturen ausgelegt und ist ein labyrinthisches System aus Tanks und gefluteten Korridoren, durch welches gläserne Röhren für Luftatmer hindurchführen. Trotz der Unannehmlichkeit sind viele „Keucher“ (wie Luftatmer zuweilen abschätzig hier bezeichnet werden) der Ansicht, dass die Restaurants des Pfuhls exotische, aber sehr schmackhafte Nahrung kredenzen. Die lokale Firma Wassertiefen GmbH stellt einige der besten Umgebungsschutzanzüge und Waffen her, die für die Nutzung unter Wasser ausgelegt wurden.

Vesken-Eck: Die meisten ethnischen Enklaven auf der Absalom-Station sind im Grunde das Resultat des Umstandes, dass Gleich sich meist zu Gleich gesellt. Dieser Bezirk aber wurde geplant direkt nach dem Ende des Krieges mit dem Veskarium angelegt, um Spannungen und Gewalt zwischen den bisherigen Kriegsparteien auf ein Mindestmaß zu reduzieren. Heute kann man Vesken überall auf der Station finden, wo sie wohnen, leben und arbeiten wie andere Angehörige der anderen vertretenen Völker auch. Dennoch leben die meisten immer noch in den schmucklosen, barackenartigen Gebäuden des Vesken-Ecks.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Ferndock: An der Spitze von Kavalas Ausleger, einem Andockbereich von ansonsten allererster Güte, befindet sich ein schweigendes Rätsel in Form eines 6 m hohen Steinbogens, der sich wie ein Möbiusband windet und stets leicht unscharf ist. Auf seiner Oberfläche manifestieren sich zuweilen fremdartige Runen, welche wie auf- und wieder abtauchende Delphine erscheinen und wieder verschwinden. Im Durchgang befindet sich ein Feld aus grünem Licht. Zu beiden Seiten des rätselhaften Portals steht jeweils ein gewaltiger Fernwächter, ein scheinbar steinerne Roboter von vage humanoidem Äußeren, einer davon mit Merkmalen eines Löwen und eine mit Merkmalen einer Schlange. Diese Wachen können machtvolle Lanzen aus derselben grünen Energie erzeugen, wie sie auch der Torweg generiert, und greifen jeden an, der sich dem Durchgang auf 12 m oder weniger nähert. Jene Wagemutigen, die an den Fernwachen vorbeikommen und in das grüne Energiefeld springen, müssen feststellen, dass es sich zu einem zornigen Purpur verfärbt (die Runen auf dem Tor nehmen ebenfalls diese Farbe an), ehe sie zu blutigen Fleischklumpen verarbeitet und wieder ausgestoßen werden. Niemand weiß, wohin das Ferndock führt, was vielleicht bereits klammheimlich hindurchgekommen ist

und ob es sich wirklich um ein Portal handelt. Es gibt Theorien, dass es in die Kammer des *Sternensteins* führen könnte, in ferne Imperien oder sogar nach Golarion. Die rund um den Bereich postierten Sicherheitskräfte schränken alle Nachforschungen ein – ihre Anwesenheit dient zwei Zwecken: Einerseits sollen sie potentielle Invasoren zurückschlagen und andererseits dafür sorgen, dass die Reinigungskosten überschaubar bleiben...

Klick-Klack-Club: Diese Kneipe und VR-Salon hat ihren Namen von ihrer mechanischen Kundschaft, werden hier doch hauptsächlich mechanische Kreaturen wie Anaciten, Androiden und kybernetisch verbesserte Leute bedient, welche der Sache der Verbesserten aufgeschlossen gegenüberstehen. Der Club wird



LIN CAMULAN

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

● DIE ABSALOM-
STATION ●

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

von **Tsalu** (RN Drachenvolk-Technomant) und seinem Bindungspartner **Barnaba** (CN Ryphorischer Agent) geführt, die beide selbst umfassende Verbesserungen aufweisen. Diese beiden sind berüchtigt für die nicht ganz legalen Wetten, welche hier auf den Ausgang von VR-Spielen abgeschlossen werden können, andererseits nehmen sie rasch Verbesserte und andere in ihren Augen gesellschaftlich Geächtete unter ihre Fittiche. Und wer Barnaba in Driftflieger, Infiltration X oder einem anderen seiner Lieblings-VR-Spiele schlagen kann, kann damit lukrative Geschäftsverträge oder Gefallen von den Clubbesitzern und ihren exzentrischen Stammkunden gewinnen.

Kosmokloster des Leeren Orbits: Die fremdartige Architektur dieses ausgedehnten Komplexes webt sich wie ein Banyanbaum um einen zentralen Innenhof, wobei sie nur von einem feinen Energiefeld vor dem Vakuum des Alls geschützt wird. In den gedungenen Türmen leitet **Tabischad Oseo Markola** (RN Kasathische Solarierin) die größte Solarier-Ausbildungsstätte außerhalb der *Idari* oder von Kasath. Tabischad ist eine kurzangebundene Frau, welche von der Vorstellung besessen ist, dass sowohl Golarions Verschwinden wie auch planetenweite oder im planetaren Maßstab erfolgende Bauprojekte das Gleichgewicht des Universums stören würden. Die Absolventen ihres kraftzehrenden Programms, schließen sich zum Teil ihrem Orden des Leeren Orbits an und machen es zur ihrer Aufgabe, derartige vorsätzliche Umstrukturierungen der kosmischen Ordnung zu vereiteln.

Wacher-Blick-Agentur: Die Detektive dieser Agentur operieren in moralischen und legalen Grauzonen und kombinieren Gedankenlesen mit konventionelleren Ermittlungsmethoden. Sie werden oft abwertend als „Gedankenschnüffler“ bezeichnet und werden als Konzernspione tätig, ermitteln in Vermisstenfällen, ungelösten Verbrechen und andere Dingen, bei denen ihre Kunden einen hemdsärmeligen, gasenkundigen, übersinnlich Begabten benötigen. Auch wenn viele Bürger skeptisch sind, behauptet die Wacher-Blick-Agentur, innerhalb der Gesetze zu arbeiten (auch wenn sie zuweilen die Ränder streift). Da sie für Politiker und Gesetzeshüter in offizieller und inoffizieller Funktion nützlich sind, befasst sich niemand zu umfassend mit angeblichen Gesetzesverstößen.

DER RING

Der Ring besteht aus Korridoren und Türmen zwischen den herausragenden Auslegern mit ihren Andockpunkten und dem kosmopolitischen Auge. Hier wohnt die Mittelschicht der Station, dazu kommen Ausbildungs-, Büro- und Wohnbereiche für Konzerne und andere Organisationen, welche weder das Prestige des Auges noch die Geschäftigkeit der Ausleger benötigen.

BEZIRKE DES RINGES

Freimarkt: AbadarCorp steht gegenüber seinen Teilhabern in der Pflicht Geld zu machen. Zugleich verfolgt es auch eine heilige Mission, für Wettbewerb und robuste Märkte zu sorgen. Um den eigentlich widersprüchlichen Aufgaben gerecht zu werden, unterstützt es den Freimarkt auf der Absalom-Station, einen wilden Basar voller Geschäftsleute, die Waren aus kooperativen Läden und Lagern, von Fahrzeugen herab und in temporären Verkaufsständen verkaufen. Die Stationssicherheit und die Priester von AbadarCorp bemühen sich zwar für Ordnung und Legalität zu sorgen, aber dennoch ist der Freimarkt im Grunde der Ort, an dem man fast alles kaufen und verkaufen kann, sei es benutzte Abenteurerausrüstung, fremde Artefakte, Codes, magische Gegenstände oder umgerüstete Roboter.

Herumtreibers End: Dieser Distrikt umgibt den Wissensturmkomplex und bedient die Bedürfnisse von fremdartigen Gesandten neuentdeckter Welten, von Entdeckern, den Mannschaften von Langstreckenfrachtschiffen und sonstigen raumfahrenden Vagabunden. Die Unterkünfte sind billig und temporär, die Kneipen sind laut und voll von Geschichten und in berüchtigten „Herumtreiber“-Wasserlöchern wie Bei Kristoff, Vollschieb und Zur Letzten Glücksträhne kann man viele Stammgäste antreffen, welche nach erfahrenen Spähern und Erstkontakt-Spezialisten suchen.

Olensa: In diesem kleinen Wohngebiet lebt schon immer eine hohe Konzentration an Menschen, doch in den letzten Jahren haben knurrigere menschliche Überlegenheitsfanatiker nahezu alle nicht-menschlichen Bewohner und Händler mittels gesellschaftlichen und wirtschaftlichem Druck vertrieben. So ist nicht nur eine fast menschliche Enklave entstanden, sondern wurde ein Vertreter der Bewegung Starkes Absalom zum Sprecher der Gemeinde in der Stationsregierung gewählt – ein junger Unruhestifter namens **Silek Odegard** (NB Menschlicher Gesandter).

Straße der Götter: Kirchen und Schreine der verschiedenen Götter findet man über die ganze Station verteilt, doch dieser vertikale, keilförmige Distrikt ist für die Gläubigen, die von den Docks kommen, leicht zu erreichen. Die meisten wichtigen Götter der Paktwelten und viele weitere sind hier vertreten. Die kleineren Schreine findet man dabei am Ort der Zusammenkunft in der Spitze des Distrikts, wo sich ein legendäres Forschungs- und Ausbildungszentrum für Aspiranten aller Art befindet und die Gläubigen wie die Agnostiker zusammenarbeiten können, um die fremdartigen Kräfte zu meistern, die durch sie fließen.



LUWAZI ELSEBO

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Blaustiegturm: Die Regierung der Absalom-Station drückt im Grunde ein Auge zu hinsichtlich der Geschäfte, welche Konzerne auf der Station machen, doch selbst die verbliebene, minimale Aufsicht ist für manche noch zu viel. Im Blaustiegturm besitzen verschiedene Konzerne nahezu absolute Souveränität in den ihnen gehörenden Etagen und selbst die Wächter erhalten dort nur schwer Zutritt. Keiner weiß, warum diese Firmen derart umfassende Privatsphäre benötigen. Offizielle Nachforschungen haben ein Bild von in einer anarchokapitalistischen Utopie lebenden Bewohnern gezeichnet. Sollten Bewohner nicht mit der Situation einverstanden sein, so haben ihre Beschwerden es bisher nie weiter als bis zum privaten Sicherheitsdienst ihres Arbeitgebers geschafft.

Goldene Schatzkammer: Jeder gute Geschäftsmann weiß, dass man möglichst nie alles auf ein Pferd setzen sollte. AbadarCorp macht hier keinen Unterschied, verfügt der Kirchenkonzern doch auf allen zivilisierten Welten mit Abadar-Gemeinden auch über regionale Niederlassungen. Die Goldene Schatzkammer auf der Absalom-Station ist aber das Hauptbüro und die wichtigste heilige Stätte des Glaubens im System der Paktwelten. Ihr goldenes, zehn Stockwerke hohes Logo blitzt an der Seite des Gebäudes. In der Kathedralen-Bank besuchen Gläubige den Gottesdienst oder nehmen an kostenlosen Kursen zum Verstehen des Finanzwesens teil, während weltliche Kunden mit Repräsentanten um Kredite und Produktplatzierungen in Geschäften von AbadarCorp feilschen oder auch Verträge gesegnet und beglaubigt werden. Da die berüchtigt sicheren Safes und Server der Goldenen Schatzkammer die Reichtümer ganzer Nationen enthalten, heuert die Organisation regelmäßig Sicherheitsexperten an, welche ihre Abwehreinrichtungen testen sollen. In letzter Zeit findet dies verstärkt statt, so dass Gerüchte kursieren, jemandem könnte es gelungen sein, hineinzukommen und mit einem Vermögen zu entkommen.

Sicherheitsvermittlung: Die meisten großen Sicherheitsfirmen unterhalten ihre eigenen Büros auf der Absalom-Station. Der Pavillon der Sicherheitsvermittlung ist dagegen der Ort, wo man auf der Suche nach schneller Verstärkung Vertreter unterschiedlicher Gruppen finden kann oder an Experten vermittelt wird. Der Pavillon ist besonders für freiberufliche Söldner von Nutzen, da jeder, der über ein paar Crediteinheiten verfügt und gegenwärtig nicht von den Behörden gesucht wird, sich hier auf dem entsprechenden lokalen Arbeitsmarkt präsentieren kann. Der Ort wird auch als der „Söldnerschuppen“ bezeichnet und eignet sich auch, um die Aufmerksamkeit etablierter Söldnergruppen zu erlangen, da respektierte Organisationen wie der Rotschuppen-Sicherheitsdienst, die Schwestern des Eisens und die Sternenschild GmbH ein Auge auf Neulinge haben.

Wissensturmkomplex: Diese Ansammlung von Gebäuden samt dem namensgebenden Hauptturm ist die Heimat der Gesellschaft der Sternenkundschafter. Die meisten denken dabei zwar eher an die berühmten Archive der Einrichtung mit ihrer Sammlung an Texten und Artefakten, die aus der ganzen Galaxis stammen und in Gemeinschaftslaboren studiert werden, das Hauptquartier der Sternenkundschafter umfasst aber auch die Büros der Kundschafterhauptmänner, welche den Feldforschern bei der Logistik und Finanzierung ihrer Erkundungen und Forschungen unter die Arme greifen. Der Komplex beinhaltet auch die Halle der Entdeckungen, wo die gewählten Mitglieder des Forums und die Erste Sucherin **Luwazi Elsebo** (NG Menschliche Gesandte) zusammenkommen, um die Organisation zu lenken, sowie die große, stark beschützte Maschine, welche die Leitung enthält, das kollektive Bewusstsein früherer Anführer der Gesellschaft.

DER STACHEL

Die vielen hundert Ebenen unter der Hauptebene der Absalom-Station werden häufig auch als die „Schattenseite“ oder auch nur als „Schatten“ bezeichnet. Sie sind zugleich die wichtigsten und am wenigstens geschätzten Bereiche der Station. Zwischen anderer Schwerindustrie im överschmierten Unterleib der Station liegen die ausgedehnten Anlagen der Lebenserhaltung und der Stationsverteidigung, die oft nur zum Teil von den Wartungstechnikern und Ingenieuren verstanden werden. Auch die ärmsten Bürger der Absalom-Station hausen hier und tröpfeln Ebene um Ebene weiter fort vom Licht und Wohlstand der oberen Ebenen, um in einstigen Zugangskorridoren oder den nur halberforschten, nach dem Intervall verlassen vorgefundenen Geisterebenen Elendsviertel zu begründen. In letzteren hausen einfache Kriminelle, aber auch bizarre Kreaturen, die eigentlich keinen erkennbaren Anwesenheitsgrund auf der Station haben. Im Zwielficht entstehen dort komplette Ökosysteme. Politiker schreiben es sich immer wieder auf die Fahnen, alles unterhalb der tiefsten offiziellen Wohnebene räumen und umsiedeln zu wollen, werden letztendlich aber von Gelehrten und Experten für Wissenschaft und Magie umgestimmt, welche davon ausgehen, dass die Geisterebenen und ihre bizarren Ökosysteme möglicherweise von Bedeutung für die Funktion oder das Schicksal der Station seien – außerdem darf man auch nicht vergessen, dass Expedition in unkartographierte Ebenen zuweilen Schätze mit zurückbringen.

BEZIRKE DES STACHELS

Botschrott: Nichts wird auf einer Raumstation verschwendet, selbst wenn sie so groß ist wie die Absalom-Station. Recycler und Biotanks kümmern sich darum, einfache Abfälle in ihre Komponenten zu zerlegen, doch komplexe Gegenstände und robotische Elemente landen oft auf den privaten Schrottplätzen von Botschrott, wohin sie von der ysokidominierten Gewerkschaft der Verwerter geschafft werden. Nahezu jedes erdenkliche Ersatzteil, darunter auch verdächtig funktionsfähiger militärischer „Schrott“, der eigentlich Privatleuten nicht in die Finger fallen sollte, kann hier gefunden werden. Der Bereich wird aber auch ständig von Goblin-Hausbesetzern geplagt, welche in engen Bauten hausen, die sie in die zusammengekommenen Schrottberge gegraben haben.

Funkenflug: Die Werkstätten von Funkenflug reichen von engen Technikläden, in denen Technik angepasst wird bis hin zu gewaltigen Trockendocks für den Raumschiffsbau und die Reparatur beschädigter Schiffe. Obwohl gewaltige Geldströme durch diesen Bereich fließen, sind die meisten Bewohner arme Arbeiter und Spezialisten aus der Mittelschicht, während die meisten Profite nach „oben“ in die Türme der Konzerne strömen. Die Hauptkorridore werden von der Stationssicherheit und privaten Sicherheitskräften gesichert, während abgelegene Zugangskorridore und Werkstätten oft von Vexgiten und anderen Gremlians, Mephiten und Blitzelementaren heimgesucht werden, welche von starken elektrischen Entladungen angelockt oder zum Teil auch herbeigezaubert werden. Dazu kommen übel-launige Straßenbanden, die auf reiche Besucher lauern.

Unterstadt: Die Unterstadt ist der größte und sicherste Distrikt im Stachel und mit seinen günstigen Unterkünften und Verkaufsflächen einer der kosmopolitischsten obendrein. Komplexe Maraquoi-Familieneinheiten leben über von Schirren geführten Entscheidungskneipen entlang der überfüllten Korridore, während kasathische Jugendliche und ryphorische Kampfpläuer einander auffordern, ihren Mut zu beweisen und die gefährlichen Häuser der Sinneseindrücke der Kuthiten zu be-

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

● DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

suchen. Wie arme, aber angesagte Bezirke überall, wird auch die Unterstadt selbst dann von den reichen Bewohnern des Auges noch schlechtgemacht, wenn sie ihrem Lockruf erliegen. Außer während Razzien sieht man Gesetzesvertreter nur selten, stattdessen wird der Distrikt von der mächtigen Bande der Gemeinen Schwindler relativ sichergehalten.

Wasserversorgung (Röhrenstadt): Nur wenige Einheimische nutzen den offiziellen Namen des Distrikts, sondern bevorzugen die Bezeichnung Röhrenstadt. Viele tragen voller Stolz die gekrümmten Röhrentätowierungen, welche sie als Bewohner des Bereichs auszeichnen. Sogar Techniker, die mit den besten Bauplänen ausgestattet sind, haben Probleme, sich zwischen dem scheinbar endlosen, dichten Wald aus Röhren zurechtzufinden, welche zuweilen ein dreidimensionales Labyrinth erzeugen, in dessen Lichtungen Ortschaften liegen. Die Einheimischen fungieren oft als ortskundige Führer und suchen nicht nur nach Rohrbrüchen, aus denen wertvolles Wasser und andere Ressourcen quillt, sondern auch nach Kreaturen wie den energieabsaugenden Garmels, wilden Wassertigern und abwassersaufenden Colemaren, welche von den Röhren leben – und den sonstigen Einheimischen.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Diamants Waffen und Militärüberschuss:

Die Absalom Station verfügt über eine ganze Reihe an Orten, wo Söldner und Bürger sich mit Waffen und Rüstungen ausstatten können, seien es die Verkaufszelte des Freimarktes oder auch die Geschäfte im Auge. Für besondere Bedürfnisse gibt es diesen schmierigen Laden in einem schmutzigen, vom Neonlicht erhellten Seitengang. Die Betreiberin, **Lhana „Diamant“ Nokoriso** (N Yso-kische Agentin) trägt stets eine Fülle der von ihr hochgeschätzten Messer mit sich und hat ein überraschend großes Angebot – und wer ihr Vertrauen erlangt, kann zudem das lagerhausgroße Untergeschoß betreten, wo die Schwarzmarkthändlerin hochwertige militärische Munitionstypen verwahrt, die teilweise sogar magisch und allesamt nicht rückverfolgbar sind. Dank ihrer Verbindungen zur Goldenen Liga ist Diamant in Verbrecherkreisen eine Legende, kann sie doch alles besorgen, was man braucht, sofern der Preis stimmt. Zudem verfügt sie über Information aus der Unterwelt und handelt mit Gefallen. Wer mit ihrer quiriligen Persönlichkeit zurechtkommt und für sie „Botengänge“ erledigt, kann so Rabatte erlangen und von ihr mit der kriminellen Elite bekanntgemacht werden.

Schwindlerhaus: Diese heruntergekommene Einrichtung ist so groß, dass niemand mit Sicherheit sagen kann, über wie viele Räume sie verfügt – ganz wie es die Betreiber wollen. Das berühmteste, von der Bande der Ge-

meinen Schwindler geführte Schwindlerhaus ist zugleich eine exzentrische Absteige, ein Bordell, eine Avantgarde-Bühne, ein hochwertiger Nachtclub, ein Gemeindezentrum und ein provisorisches Verwaltungsgebäude für den Stachel. Als neutrales Territorium dient es den Reichen und Mächtigen der Station und von anderswo als Treffpunkt. Abenteuerlustige Raumschiffbesatzungen können hier Aufträge und Mäzene finden, solange sie den Mund halten. Gerüchteweise haben die Gemeinen Schwindler zudem geheime Räume angelegt, die in ihrer Gesamtheit als die Hinterzimmer bezeichnet werden. Wer ihren Respekt erlangt, kann hier trainieren, privilegierte Informationen einsehen, sich vor dem Gesetz verbergen oder Zugang zu Schmugglertunneln erlangen, welche durch die ganze Station verlaufen.

Sternensteinreaktor: Tief im Herzen des Stachels befindet sich der *Sternensteinreaktor*, welcher die ganze Station mit Energie versorgt. Aufgrund des unermesslichen Wertes des darin befindlichen *Sternensteins* wacht hier die Elitetruppe der Sternensteinverteidiger aufmerksam rund um die Uhr. Nur Techniker und Ingenieure mit höchster Sicherheitsfreigabe dürfen auf die Systeme Zugriff nehmen, welche die Energie des Artefakts in die restliche Station leiten. Diese Sicherheitsmaßnahmen verbergen aber einen weiteren Umstand: Niemand kann den *Sternenstein* direkt erreichen. Er befindet sich in einer kleinen Kammer, welche im Zentrum eines großen, nahezu leeren Raumes schwebt, welcher als der Kern bezeichnet wird. Dieser ist nur mittels Energieleitungen und vier schmalen Brücken mit den äußeren Räumen verbunden, in denen die Techniker tätig sind. Schwere Sicherheitsschotten versperren den

Weg auf diese Brücken – ihre Zugangs-codes sind offenbar während des Intervalls verlorengegangen und jeder Versuch, die Schlösser zu knacken oder auf anderem Weg in den Kern zu gelangen, aktiviert machtvoll-tödliche magische Verteidigungsanlagen und sorgt für einen stationsweiten Energieabfall. Dennoch versuchen immer wieder Tollkühne und Narren, zum *Sternenstein* zu gelangen, heißt es doch, dass man wie einst

Iomedae Göttlichkeit erlangen könne, wenn man den Stein berühre und für würdig befunden wird. Dies unterstreicht natürlich nur den Umstand, dass die Sternensteinverteidiger benötigt werden. Andererseits berichten Ingenieure, welche durch die Beobachtungsfenster in den Kern hineinblicken, von seltsamen Phantomen, welche dort flackernd auftauchen und wieder verschwinden – manche davon sollen Humanoide in moderner Kleidung sein, so dass Gerüchte kursieren, der *Sternenstein* könnte über eigene Wächter verfügen.

DIE ARMADA

Der inoffizielle fünfte Sektor der Absalom-Station befindet sich gar nicht auf der Station. Hierbei handelt es sich um die sogenannte Armada, ein ausgedehnter und in stetiger Veränderung befindlicher Schwarm von Schiffen, von denen manche dauerhaft im Orbit der Station



LHANA „DIAMANT“
NOKORISO

kreisen und manche nur vorübergehend. Indem die Mannschaften zwar nicht die Dockanlagen der Station nutzen, aber in der Nähe bleiben, können sie viele Vorteile des Stationslebens genießen und unterliegen dabei nur den grundlegendsten Regeln, Gesetzen und Steuerpflichten. Schiffe docken immer wieder aneinander an, um Geschäfte unter der Hand zu machen, und in manchen Fällen geschieht dies auch dauerhaft, so dass winzige Raumstationen im Orbit um die Absalom-Station entstehen. Die meisten Armadabewohner sind aber Angehörige unabhängiger Schiffsbesatzungen, welche sich sicher fühlen, wenn sie unter sich bleiben, oder einfach nicht an den wiederkehrenden Andockgebühren interessiert sind. Die Stationsverwaltung begrenzt den Aufenthalt von Schiffen in der Armada zeitlich nicht, solange die Besatzungen keine Probleme verursachen, schließlich ist es ganz angenehm, einige der unbequemen Elemente durch wenigstens anderthalb Kilometer Vakuum von den unschuldigen Bürgern getrennt zu wissen.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

König Curneys Kasbah: Die Kombination aus Kasino, Drogenstube und Bordell besteht aus einer unansehnlichen, dauerhaft zusammengeschweißten Ansammlung von mehreren großen Frachtern und kleineren Schiffen, deren Triebwerke nur noch gerade so imstande ist, sie im Orbit um die Station zu halten. Angeblich wurde jedes der Schiffe von Kunden beschlagnahmt, welche ihre Rechnungen nicht bezahlen konnten – und angeblich bewahrt **König Curney** (NB Zwergischer Agent/Gesandter) die abgetrennten Köpfe dieser säumigen Schulder mittels fremdartiger Technologie am Leben erhalten in seinen Privatgemächern. Curney ist äußerlich hochgradig hässlich und innerlich abgrundtief verkommen, leitet aber dennoch die unter den weniger angenehmen Bewohnern der Armada beliebteste Vergnügungsstätte. Man weiß, dass sogar die mächtigsten Regierungsbeamten und Konzernführungskräfte der Absalom-Station bereits illegale Geschäfte an den vor Überwachung geschützten Tischen organisiert, Unsummen an den „völlig fairen“ Spieltischen verloren oder gerade so interplanetare Skandale in den synthetischen Fleischwänden der Vergnügungsgruben vermieden haben...

Simar-Kommune: Die Menschenfrauen der Simar-Kommune lassen Fremde nur selten weiter als bis in den Empfangsbereich ihres schwebenden Heims – und Fremde lassen sich leicht erkennen, da im Grunde alle Angehörigen der Kommune technisch betrachtet dieselbe Person sind. Seit einhundert Jahren ist diese Station die Heimat einer unbekannten Anzahl identischer Klone aller Altersgruppen. Die Technologie zum Erschaffen eines erwachsenen Klon ist auf den meisten Paktwelten unglaublich teuer und schwer zugänglich, doch die Angehörigen der Kommune umgehen dies, indem sie ihre Klonschwester von „Geburt“ an aufziehen und in der Kunst Simar zu sein unterweisen. Man wendet sich an die Kommune häufig aufgrund ihres Wissens über menschliche Genetik, Mentalmagie und implantatfreies Biohacken, zugleich ist es ein offenes Geheimnis, dass die Kommune mit ihrer intensiven Ausbildung und fast religiösem Streben nach Selbstkontrolle beeindruckende Agenten und Attentäter abgeben. In der Armada kursiert daher das Sprichwort, dass jemandem ein wirklich übler Tag bevorsteht, wenn eine Simar ihr Zuhause verlässt.

Herz der Tapferkeit: Dieses Trägerschiff ist ein nahezu dauerhafter Teil der Armada und dient der Kirche der Iomedae als Trainingseinrichtung für Priesterneulinge in der Kunst des heiligen Kampfes. Es ist aber nicht nur ein Ausbildungsschiff, sondern zudem ein vollfunktionsfähiges Kriegsschiff, welches seine Macht und Feuerkraft mehr als einmal schon bei der Verteidigung der Absalom-Station genutzt hat.



SIMAR

ZWISCHENFALL AUF DER AB- SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

TEIL 1: DER BANDEN- KRIEG

TEIL 2: DAS GEISTER- SCHIFF

TEIL 3: PHANTOME DES DRIFTS

● DIE ABSALOM- STATION ●

RELIKTE VON GOLARION

ALIEN- ARCHIVE

KODEX DER WELTEN

RELIKTE VON GOLARION

Auch wenn die Einzelheiten zum Bau der Absalom-Station durch das Intervall verlorengegangen sind, liegen die Verbindungen zwischen der Station und der verlorenen Welt Golarion auf der Hand. Viele nun auf der Station lebenden Gruppen sind überzeugt, dass alles, was einst Teil Golarions gewesen ist, nun zum Geburtsrecht jener gehört, die ihre Abstammung bis zu den Stationsbewohnern zum Zeitpunkt des Endes des Intervalls zurückverfolgen können. Zu den Gegenständen, die jene mit den Mitteln, sie zu erlangen und zu bewachen, am meisten suchen, gehören magische Relikte Golarions. Die mächtigsten davon - wie z.B. die uralte Waffe Ungarato - werden aufgrund ihrer direkten magischen Fähigkeiten geschätzt, doch auch durchschnittliche magische Gegenstände, welche mit dem Golarion von vor dem Intervall in Zusammenhang gebracht werden können, dienen oft als Symbol gesellschaftlichen Einflusses und politischer Reichweite. Diese Antiquitäten werden nicht nur aufgrund ihres Alters und ihrer Seltenheit geschätzt; viele Bewohner der Absalom-Station glauben zudem, dass diese magischen Relikte einen Teil der Energie Golarions selbst enthielten.

Die größte bekannte Sammlung golarischer Relikte wird in den geheimen Laboratorien des Arkanamiriums verwahrt und ist nur den begabtesten Esoterikern, einflussreichen Gästen und zu Besuch weilenden Gelehrten zugänglich. Andere große Sammlungen befinden sich in der Goldenen Schatzkammer, der Kemanis-Universität und im Wissensturmkomplex. Silek Odegard, der Ratsherr des im Ring gelegenen Bezirks Olensa verfügt über eine kleine, aber wachsende Sammlung von Relikten, die ausschließlich Bezüge zu menschlichen Kulturen des alten Golarion besitzen. Manche Bewohner Olensas nutzen die Bilder bestimmter Relikte dieser Sammlung, um anzuzeigen, dass sie die Bewegung Starkes Absalom unterstützen, ohne zugleich offen ihre Mitgliedschaft zu verkünden.

FALKENSTIEFEL

Die ersten *Falkenstiefel* waren gepanzerte Stahlstiefel mit integrierten Knieschützern, auf deren Vorderseiten Falken eingraviert waren. Sie wurden hauptsächlich von den Stahlfalken verwendet, einem Teil der Adlerritter der golarischen Nation Andoran, und waren anscheinend speziell für die Nutzung an Bord von Segelschiffen ausgelegt.

Als Bewegungsaktion kannst du, während du diese Stiefel trägst, deinen persönlichen, nur dich betreffenden Schwerkraftvektor bestimmen, sofern die entsprechende Oberfläche dich unter normalen Schwerkraftbedingungen tragen würde. Dies funktioniert nur bei normalen oder niedrigeren Schwerkraftverhältnissen und verleiht dir eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Solltest du zu Boden geworfen werden und den Zustand Liegend erhalten, stürzt du entsprechend deinem persönlichen Schwerkraftvektor (d.h. zu landest auf dem „Boden“ deines Feldes, selbst wenn sich dabei um eine Wand oder Decke handeln sollte, statt gemäß der vorherrschenden Schwerkraftverhältnisse auf den objektiven Boden zu stürzen). Solltest du einen Gegenstand fallen lassen, während die Stiefel aktiv sind, fällt er ebenfalls entsprechend deinem persönlichen Schwerkraft-

RELIKTE VON GOLARION			
GEGENSTAND	STUFE	PREIS (IN CREDIT-EINHEITEN)	LAST
<i>Falkenstiefel</i>	5	3.000	1
<i>Höllennitterflegel, Schockstab-</i>	9	19.400	L
<i>lomedanischer Kreuzfahrerhelm</i>	4	2.100	L
<i>Maske der Mantis</i>	8	8.400	L
<i>Schwarzrabenaxt, Taktisch</i>	5	3.370	1
<i>Thruneklinge, Keramik-</i>	7	9.980	1
<i>Torags Amboss</i>	9	12.000	50
<i>Traumseidenumhang</i>	9	13.400	L
<i>Ungarato</i>	20	Unbezahlbar (siehe Seite 53)	2
<i>Waffenfusion (Brennend)</i>	4	Variiert*	—
<i>Waffenfusion (Fesselnd)</i>	3	Variiert*	—
<i>Waffenfusion (Kette) 6</i>	Variiert*	—	L
<i>Waffenfusion (Zaubererfluch)</i>	6	Variiert*	—
<i>Zepter des Hohen Gebieters, Mk. 1</i>	9	14.500	L
<i>Zepter des Hohen Gebieters, Mk. 2</i>	12	38.500	L
<i>Zepter des Hohen Gebieters, Mk. 3</i>	17	275.000	L
<i>Zepter des Hohen Gebieters, Mk. 4</i>	20	950.000	L

* Siehe Starfinder-Grundregelwerk, Seite 192

vektor zu „Boden“. Solltest du dein Feld verlassen, ohne den Gegenstand zuvor aufzuheben, unterliegt er den normalen Schwerkraftverhältnissen.

Die Stiefel stellen die Funktion an, wenn du zu keiner Oberfläche angrenzend bist, die dein Gewicht tragen könnte; du unterliegst dann den normalen Schwerkraftverhältnissen. Du kannst die Stiefel als Bewegungsaktion deaktivieren. Die *Falkenstiefel* können beliebig oft ohne zeitliche Beschränkungen verwendet werden, solange du auf einer Oberfläche bleibst, die dich trägt.

HÖLLENRITTERFLEGEL

Höllennitterflegel wurden ursprünglich erstmals vom Höllennitterorden der Kette auf Golarion kurz vor dem Intervall gefertigt. Viele können bis zur Zitadelle Gheradesca zurückverfolgt werden, dem uralten Festungshauptquartier des Ordens der Kette, wo sie Belohnungen an Ordensritter übergeben wurden, die bedeutsame Flüchtlinge zurückbrachten, damit sie den rechtlichen Konsequenzen ihrer Taten zugeführt werden konnten. Traditionell handelt es sich um eine Einfache

Nahkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Archaisch, an deren Griffstück schwere Eisenketten befestigt sind. Nach dem Intervall stießen mehrere Höllenritterorden in ihren penibel geführten Archiven auf Anleitungen zum Erstellen dieser Waffen. Entsprechend haben moderne Höllenritter sie nachgebaut, indem sie die *Waffenfusionen* (*Fesselnd* und *Kette*) Schlagstöcken und ähnlichen Waffen hinzufügten. Höllenritter des Ordens der Kette nutzen *Höllenritterflgel* häufig, aber auch Angehörige anderer Höllenritterorden und Gesetzeshüter und Kopfgeldjäger ohne eine Ordenszugehörigkeit machen von diesen Waffen Gebrauch, wenn auch in geringerem Umfang.

Bei der Waffenversion in der Tabelle auf Seite 50 handelt es sich um einen Schockstab mit den *Waffenfusionen* (*Fesselnd* und *Kette*), der Preis umfasst die Waffe und die beiden Waffenfusionen.

WAFFENFUSION (FESSELND)

STUFE 3

Waffen mit dieser Fusion sind oft mit Symbolen von Toren, Gittern und Ketten verziert. Sie erhält den Kritischen Effekt Fesselnd. Landest du mit ihr einen Kritischen Treffer, erhältst du einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf gegen das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zuges. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, kannst du entweder den normalen Kritischen Treffereffekt oder den Treffereffekt Fesselnd nutzen. Diese Waffenfusion kann nur Nahkampfwaffen verliehen werden.

WAFFENFUSION (KETTE)

STUFE 6

Waffen mit dieser Fusion erhalten eine kurze, vom Griff oder Knauf baumelnde Kette. Die Kette verlängert sich auf magische Weise, so dass der Träger Gegner außerhalb seiner normalen Waffenreichweite angreifen kann. Die Waffe erhält die besondere Eigenschaft Reichweite für den ersten mit ihr in jeder Runde erfolgenden Angriff. Nachdem sie für einen Angriff genutzt wurde, verliert sie die besondere Waffeneigenschaft Reichweite bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Diese Waffenfusion kann nur Nahkampfwaffen verliehen werden.

IOMEDANISCHER KREUZFAHRERHELM

Diese Helme wurden ursprünglich vor dem Intervall für heilige Streiter der Iomedae gefertigt, die in die Weltenwunde zogen, ein dämonenverseuchtes Ödland auf Golarion, welches durch einen abysalen Bruch erzeugt wurde. Sie werden mittlerweile seit Jahrtausenden von der Kirche der Iomedae hergestellt. Nur uralte Helme von vor dem Intervall werden als Relikte angesehen, die magischen Eigenschaften der modernen Ausfertigungen entsprechen aber ihren archaischen Vorläufern. Ein *Iomedanischer Kreuzfahrerhelm* ersetzt den normalen Helm einer Rüstung (soweit diese überhaupt einen hat) und wird in die normalen Umweltschutzeinrichtungen integriert. Sollte die Rüstung über einen freien Verbesserungsplatz verfügen, belegt der Helm diesen, andernfalls zählt er als einer der beiden magischen Gegenstände, die du tragen kannst.

Während du den Helm trägst, würfelst du zwei Mal beim ersten Rettungswurf des Tages gegen einen Effekt der Kategorie Illusions- oder Verzauberungsmagie, der von einem bösen Externaren erzeugt wird. Du kannst diesen Effekt maximal ein Mal am Tag erlangen (selbst wenn du über mehrere Helme verfügen solltest).

MASKE DER MANTIS

Diese einstige traditionelle Kopfbedeckung einer uralten Gruppe golarischer Meuchelmörder namens die Rote Mantis wird nun von Gelehrten als Relikt des verschwundenen Planeten gesucht. Viele suchen dabei nach Beweisen dafür, dass der Schwarm Golarion in der fernen Vergangenheit besucht haben könnte. Eine *Maske der Mantis* ist ein Helm, welcher Kopf und Gesicht völlig bedeckt; sie wirkt wie ein roter Insektenkopf mit großen Facettenaugen und langen, nach hinten gebogenen Fühlern. Eine *Maske der Mantis* ersetzt den normalen Helm einer Rüstung (soweit diese überhaupt einen hat) und wird in die normalen Umweltschutzeinrichtungen integriert. Sollte die Rüstung über einen freien Verbesserungsplatz verfügen, belegt die Maske diesen, andernfalls zählt er als einer der beiden magischen Gegenstände, die du tragen kannst.

Während du die Maske trägst, erlangst du Dunkelsicht 18 m. Eine Maske verfügt über 2 Ladungen; als Standard-Aktion kannst du 1 Ladung aufwenden, um entweder für 30 m Minuten die Effekte des Zaubers *Unsichtbares sehen* oder einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung zu erlangen. Beide Effekte können alternativ auch zugleich aktiviert werden. Eine verbrauchte Ladung steht 24 Stunden später wieder zur Verfügung.

SCHWARZRABENAXT

Schwarzrabenäxte waren magische Waffen, welche von Elitekriegerern des verlorenen Golarions im hohen Norden geführt wurden, welche die Grenze zwischen den Ländern der Lindwurmkinge und der Hexennation Irrisen patrouillierten. Es wurden schon viele unterschiedliche Versionen dieser Äxte aus der Zeit vor dem Intervall gefunden. Alle sind Einfache Nahkampfwaffen mit der besonderen Eigenschaft Archaisch. In der Regel ist der Axtkopf wie der Schnabel eines Raben geformt oder ist ein Rabensymbol in die Klinge eingraviert. Zudem besitzt die Waffe die Fähigkeit, getroffene Ziele in Flammen aufgehen zu lassen – was recht praktisch war angesichts der Trolle, denen die Schwarzraben oft gegenüberstanden. Moderne Zauberkundige haben diese Magie als die *Waffenfusion* (*Brennend*) nachempfunden (siehe unten). Moderne *Schwarzrabenäxte* sind häufig Taktische Streitäxte mit der *Waffenfusion* (*Brennend*).

Eine Taktische Streitaxt ist ein Einhändige Fortschrittliche Nahkampfwaffe der 5. Stufe, welche 1W8 Punkte Hiebsschaden verursacht und den Kritischen Treffereffekt Verwundend besitzt. Sie hat die besondere Eigenschaft Analog, wiegt 1 Lasteinheit und kostet 2.650 Crediteinheiten. In der Tabelle auf Seite 50 findest du eine solche *Taktische Schwarzrabenaxt*; der Preis umfasst Waffe und Waffenfusion.

WAFFENFUSION (BRENNEND)

STUFE 4

Waffen mit dieser Fusion erhalten oft optisch zahlreiche flammenartige Elemente. Sollte die Waffe bereits über visuelle Details verfügen, die Krähen oder Raben repräsentieren, so fügt die Fusion stattdessen weitere solcher Elemente hinzu. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Brennend. Im Falle einer Waffe der 4.-5. Stufe ist der zusätzliche Schaden 1W6, im Falle der 6.-10. Stufe 2W6, im Falle der 11.-15. Stufe 3W6 und im Falle der 16.-20. Stufe 4W6. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, kannst du entweder den normalen Kritischen Treffereffekt oder den Treffereffekt Brennend nutzen.

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

THRUNEKLINGE

Man glaubt, dass *Thruneklingen* einst in der golarischen Nation Cheliox irgendwann vor dem Intervall entwickelt wurden. Es gibt jedoch nirgends in den Aufzeichnungen Vermerke, wann dies möglicherweise geschah, wie man sie ursprünglich nannte und wie man sie gefertigt hat. Die Gelehrten glaubten, dass sie an die Beauftragten des Herrscherhauses Thrune ausgegeben wurden – jede Klinge trägt das Wappen dieses Hauses, zudem wurde in jede der Name „Thrune“ eingraviert. Reliktlingen aus der Zeit vor dem Intervall sind alle samt Nahkampfklingenwaffen, die meisten sind Schwerter. Allen gemein ist der Kritische Treffereffekt Zaubererfluch, wobei viele noch andere magische Eigenschaften besitzen, z.B. die *Waffenfusion (Unheilig)*. Moderne Gelehrte konnten die *Waffenfusion (Zaubererfluch)* erfolgreich für moderne Waffen rekonstruieren (siehe unten).

Die in der Tabelle auf Seite 50 zu findende Waffe ist ein Keramik-Langschwert mit der *Waffenfusion (Zaubererfluch)* und stellt am weitesten verbreitete Version dar. Der Preis umfasst Waffe und Waffenfusion.

WAFFENFUSION (ZAUBERERFLUCH) STUFE 6

Eine Waffe mit dieser Fusion erhält den Kritischen Treffereffekt Zaubererfluch. Ein davon betroffenes Ziel muss einen Willenswurf entsprechend der Gegenstandsstufe der Waffe ablegen (siehe *Starfinder-Grundregelwerk*, S. 181); scheitert dieser Rettungswurf, so kann das Ziel für 1W4 Runden keine Zauber wirken und keine Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, kannst du entweder den normalen Kritischen Treffereffekt oder den Treffereffekt Zaubererfluch nutzen.

Sollte die Waffe dank einer anderen Waffenfusion Schadensreduzierung einer bestimmten Gesinnung umgehen könnten (z.B. im Falle einer *Unheiligen Waffe SR/Gut*), so wirkt der Kritische Treffereffekt Zaubererfluch nur gegen Kreaturen der betroffenen Gesinnung (im Beispiel also nur gegen gute Kreaturen), jedoch steigt der SG des Rettungswurfs gegen den Kritischen Treffereffekt Zaubererfluch um 2.

TORAGS AMBOSS

Diese Ambosse sind extrem seltene und sehr begehrte Relikte. Man glaubt, sie stammen aus den Fünf-königsbergen des verschwundenen Golarions. Jeder Amboss besteht aus einem schweren Eisenblock, welcher an einer 1,50 m durchmessenden Steinbasis verankert ist, die magische Runen und Symbole trägt. Zwergische Sammler und die Handwerkergilden der Sternen-

zitadellen schätzen diese Ambosse sehr als greifbare Verbindung zu ihrem Schutzgott Torag, welcher während des Intervalls verschwand. Nichtzwergische Sammler halten einen Amboss oft für zu wertvoll, um ihn zu verwenden, doch die meisten Zwerge sind der Ansicht, dass es einfach nur dumm ist, ein zum Herstellen von Dingen gedachtes Relikt nicht zu benutzen.

Torags Amboss unterstützt die Herstellung von Ausrüstungsgegenständen und magischen Gegenständen. Solltest du ihn zu diesem Zweck verwenden, wirst du behandelt, als besädest du 2 zusätzliche Fertigkeitstufen in der entsprechenden Fertigkeit, so dass du Gegenstände mit einer höheren Stufe als normal fertigen kann. Ein Amboss kann nur zur Fertigung eines Gegenstandes am Tag genutzt werden.

Aufgrund ihrer Größe und Masse sind diese Ambosse in der Regel nicht transportfähig und müssen vor der Benutzung korrekt verankert werden. Ein Amboss kann an Bord eines Raumschiffes in einem Arkanen Labor, einem Frachtraum oder einer Techwerkstatt installiert werden. Er kann auch überall platziert werden, wo ein Großes Fahrzeug untergebracht werden kann.

TRAUMSEIDENUMHANG

Die ursprünglichen *Traumseidenumhänge* wurden aus der purpurnen Seide von Dutzenden von Traumpinnen gewoben, im gewaltigen Dschungel des golarischen Mwangibekens heimisch waren. Vor dem Intervall verließen sich Wahrsager und Entdecker auf die Umhänge, dass sie ihnen im Schlaf Visionen der Zukunft verliehen. Moderne Artefaktbauer haben eine Methode entwickelt, solche Umhänge herzustellen, indem sie künstliche Fasern in Ölen einweichen, die aus Transdimensionalem Pesch gewonnen werden. Während du einen solchen Umhang trägst, kannst du in Halluzinationen und Illusionen Einzelheiten entdecken, die anderen entgehen. Dies verleiht dir keinen Bonus auf Rettungswürfe gegen Illusionen, doch wenn du erfolgreich eine Illusion anzweifelst und anderen mitteilst, dass es sich um eine Illusion handelt, erhalten diese einen Bonus von +6 auf ihre Rettungswürfe zum Anzweifeln anstelle des normalen Bonus von +4. Solltest du einen *Traumseidenumhang* wenigstens 16 Stunden lang ohne Unterbrechung tragen und dann wenigstens 8 Stunden lang schlafen, während du ihn trägst, hast du einen lebhaften, prophetischen Traum. Die Bedeutung des Traumes ist beim Aufwachen nicht sofort offenkundig, wird dir aber im Verlauf des Tages immer klarer. Inner-

halb der nächsten 24 Stunden kannst du ein Mal *Vorahnung* als Zauberähnliche Fähigkeit mit deiner Charakterstufe als effektive Zauberstufe wirken.



TRAUMSEIDENUMHANG



UNGARATO

Ungarato ist eines der mächtigsten bekannten Relikte des verlorenen Golarions, auch wenn im Verlauf der Geschichte der Absalom-Station sogar noch mächtigere Artefakte aufgetaucht sind. *Ungarato* wird u.a. auch als das *Gewehr der Völlerei* oder der *Alles-verzehrende Mörder* bezeichnet. Sie gehört zu den *Alara'hai*, sieben Waffen von nahezu göttlicher magischer Macht, welche auch als die *Sieben Schwerter der Sünde* oder die *Sieben Klingen der Schuld* bezeichnet werden. Obwohl das Schicksal der anderen sechs *Alara'hai* nicht bekannt ist, legen diese Beinamen nahe, dass *Ungarato* einst eine Art Schwert gewesen sein muss. Allerdings weiß niemand, warum diese Klinge in ein mächtiges Maschinengewehr mit einem Bajonett umgeschmiedet wurde – und das *Wie* und *Wann* sind nur weitere Elemente dieses gewaltigen Rätsels.

Ungaratos Geschichte liegt weitestgehend im Dunkeln, Gelehrte haben aber herausgefunden, dass die Waffe in ihrer ursprünglichen Form Jahrtausende vor dem Intervall geschaffen wurde. Die gelehrtesten Esoterikspezialisten des Arkanamiriums sind sich einig, dass die Waffe im Alten Thassilon entstanden ist, einem Imperium unter der Herrschaft zauberwirkender Tyrannen, welche als Runenherrscher bezeichnet wurden. Dieses Reich ging aber zu Beginn des sogenannten Zeitalters der Finsternis in der Geschichte Golarion unter. Man ist sich zudem darin einig, dass die Waffe für den Runenherrscher der Völlerei gedacht war, ein gnadenloser Krieger die Klinge aber gestohlen hat, ehe sie die Hände des Runenherrschers erreichte. Dieser barbarische Kriegsherr wurde später der Streiter des Nachfolgers des Runenherrschers; viele sind der Ansicht, dass er möglicherweise der Waffe seinen Namen gegeben hat. Nach dem Untergang Thassilons ist nichts Gewisses mehr über *Ungarato* bekannt.

Optisch unterscheidet sich *Ungarato* deutlich von anderen Langwaffen. Sie wirkt neblig und geisterhaft, ist aber so solide wie andere Waffen. Sie funktioniert wie ein Paragon-Maschinengeschütz und das Bajonett ist ein Molekular-Duellschwert; beides verfügt über die *Waffenfusion* (*Geister tötend*). Zum Führen der Waffe sind beide Hände erforderlich und man muss im Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen und Schweren Waffen geübt sein, um sie ohne Mali für Nah- und Fernkampfangriffe einzusetzen.

Ungarato leuchtet in einem hellen, kränklichen Grün, wenn ein Untoter sich innerhalb von 15 m Entfernung zum Träger befindet – die Waffe gibt aber keine Hinweise auf die Anzahl untoter Kreaturen in diesem Bereich. Wenn der Träger die vollen Effekte eines Kritischen Treffer erleidet (d.h. wenn Energieresistenz, Schadensreduzierung oder ein anderer Effekt den verursachten Schaden nicht reduziert oder einen Kritischen Treffereffekt nicht vereitelt), erlangt *Ungarato* 1 Punkt Bösartigkeit. Landet *Ungarato* einen Kritischen Treffer, verbraucht sie automatisch 1 Punkt Bösartigkeit (soweit sie über einen verfügt) und fügt dem verursachten Kritischen Schaden den Kritischen Treffereffekt Verwundend hinzu. Un-

genutzte Punkte an Bösartigkeit schwinden mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde. Wenn *Ungarato* einen Kritischen Treffer landet, heilt sie bei ihrem Träger zudem 10 Trefferpunkte (wie *Mystische Heilung*) unabhängig von ihrer Anzahl an Bösartigkeitspunkten.

Ungarato ist ein einzigartiges Artefakt von extremer Macht und legendärem Ruf; entsprechend ist die Waffe im Grunde unbezahlbar und kann nicht einfach erworben werden. Niemand weiß, wer sie gegenwärtig besitzt und wo sie sich befindet, man glaubt aber, sie sei kürzlich auf der Absalom-Station aufgetaucht. Den Legenden nach war es einst eine intelligente Waffe mit großen Kräften, die nur in den Händen eines Thassilonischen Runenherrschers funktionierten, jedoch gibt es keine modernen Hinweise, die dies unterstützen würden. Ebenso glaubt man, nur der rechtmäßige Runenherrscher der Völlerei könnte die Waffe zerstören, ist *Ungarato* doch ansonsten immun gegen Schaden oder Zerstörung.

ZEPTER DES HOHEN GEBIETERS

Ein *Zepter des Hohen Gebieters* ist eine etwa 0,90 m lange, aus Kupfer gefertigte Gerätschaft mit einem Kopfstück aus rauchfarbenem Silber. Diese Zepter wurden vor dem Intervall auf Golarion von mächtigen Zauberkundigen benutzt, welche u.a. als die Hohen Gebieter von Nex bezeichnet wurden und aus der golarischen Nation Nex stammten.

Ein *Zepter des Hohen Gebieters* ist eine magische Waffe, welche ein Mal pro Runde für einen Nah- oder Fernkampfangriff verwendet werden kann. Ein *Mk. 1 Zepter des Hohen Gebieters* funktioniert im Nahkampf wie ein Statischer Elektroknüppel und im Fernkampf wie eine Elektroschockpistole. Ein *Mk. 2 Zepter des Hohen Gebieters* funktioniert im Nahkampf wie ein Aurora-Elektroknüppel und im Fernkampf wie eine Statische Ionenpistole. Ein *Mk. 3 Zepter des Hohen Gebieters* funktioniert im Nahkampf wie ein Gewitter-Elektroknüppel und im Fernkampf wie eine Aurora-Ionenpistole. Ein *Mk. 4 Zepter des Hohen Gebieters* funktioniert im Nahkampf wie ein Wirbelsturm-Elektroknüppel und im Fernkampf wie eine Gewitter-Ionenpistole. Ein Zepter verfügt über eine unbegrenzte Anzahl an Ladungen und die besonderen Eigenschaften Analog und Unhandlich. Ein Benutzer muss im Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampf- und Handfeuerwaffen geübt sein, um das Zepter ohne Mali im Nah-, bzw. Fernkampf nutzen zu können.

Wenn du eines dieser Zepter führst, während du einen Zauber der Kategorie Elektrizität wirkst, kannst du einen Donnerschlageffekt dem Zauber hinzufügen, welcher die Hälfte des Schadens zu Schallschaden macht, sowie einen Wolkenbrucheffect, welcher eine *Nebelwolke* um das Ziel herum erzeugt und 10 Minuten lang anhält.

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN



ALIEN-ARCHIVE

Die Galaxis ist gewaltig und Heimat einer Vielfalt fremdartiger und zuweilen gefährlicher Lebensformen.

ALLGEMEINE MONSTERREGELN

Die folgenden Regeln gelten für verschiedene Kreaturen:

Empfindlichkeit (AF): Eine Kreatur mit einer Empfindlichkeit erleidet den anderthalbfachen Schaden (+50%) durch eine bestimmte Energieart, egal ob ihr ein Rettungswurf gestattet ist und wie dieser ggf. ausgeht.

Immunitäten von Untoten (AF): Untote sind gegen Betäubung, Blutung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf und Todeseffekte immun. Sie sind ferner gegen Attributsentzug, Attributsschaden, Entkräftung, Erschöpfung, Negative Stufen und Nichttödlichen Schaden immun. Sie sind immun gegen Effekte, welche Zähigkeitswürfe verlangen (außer der Effekt funktioniert auch bei Gegenständen und/oder ist harmlos).

Nicht lebend (AF): Ein Konstrukt oder ein Untoter besitzt keinen Konstitutionsmodifikator und wird augenblicklich zerstört, wenn es oder er unter 1 TP reduziert wird. Eine nichtlebende Kreatur erholt sich nicht auf natürliche Weise von Schaden, aber ein Konstrukt kann mit den richtigen Werkzeugen repariert werden. Zauber wie *Reparieren* können Konstrukte heilen, während Untote mittels



KAMPFROLLE



FERTIGKEITSROLLE



ZAUBERROLLE

Negativer Energie geheilt werden können. Eine nichtlebende Kreatur mit Schneller Heilung profitiert von dieser Fähigkeit. Nichtlebende Kreaturen atmen, essen und schlafen nicht. Sie können nicht von den Toten ins Leben zurückgeholt werden.

SCHABLONEN

Bei einigen der folgenden Kreaturen ist eine Schablone aufgeführt, welche dem SL ermöglicht, ähnliche Kreaturen mit fast jedem HG zu erschaffen. Die Regeln für Schablonen findest du im Hardcover *Alien-Archiv*.

AKATA

HG
1

EP
400



N Mittelgroß Aberration

INI +6; **Sinne** Blindgespür (Geruch 18 m, Leben 3 m), Dunkel-sicht 36 m; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

TP 18

ERK 12; **KRK** 13

REF +3; **WIL** +3; **ZÄH** +3

Immunitäten Gift, Hunger, Kälte, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Keine Atmung

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Salzwasser

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+2 S plus Biss der Leere)

SPIELWERTE

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

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

Sonstige Fähigkeiten Taub, Winterschlaf

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar, Rudel (3-11) oder Kolonie (12-30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Biss der Leere (AF) Akatas tragen in ihren Mäulern hunderte mikroskopisch kleiner Larven ihrer Jungen und geben ihre parasitären Nachkommen mittels ihres Bisses an Wirte weiter. Nur Humanoide eignen als Wirte für ihre Jungen, alle anderen Kreaturenarten sind gegen diese parasitäre Infektion immun. Dieses Leiden ist als Tod der Leere bekannt.

Empfindlichkeit gegenüber Salzwasser (AF) Ein Spritzer Salzwasser fügt einem Akata 1W6 Schadenspunkte zu, wird er sogar vollständig in Salzwasser eingetaucht, erleidet er 4W6 Schaden pro Runde.

Keine Atmung (AF) Akatas atmen nicht und sind gegen Effekte immun, die Atmung erfordern.

Taub (AF) Akatas können keine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Lauschen ablegen und sind gegen Effekte immun, welche Gehör benötigen.

Winterschlaf (AF) Akatas können sich für unbegrenzte Zeit in Winterschlaf versetzen, wenn Nahrung knapp wird. Nach 3 oder mehr Tagen ohne Nahrungsaufnahme kann ein Akata ein faseriges Material absondern, welches zu einem dichten Kokon aus Noqual verhärtet (siehe Kasten auf Seite 26). Der Kokon hat Härte 30 und 30 Trefferpunkte. Er ist gegen Wucht- und Feuerschaden immun. Solange der Kokon keinen Schaden nimmt, gilt dies auch für den Akata darin. Der Akata verbleibt im Winterschlaf, bis er extremer Hitze ausgesetzt wird oder mittels Blindgespür eine lebende Kreatur wahrnimmt – dann bricht er binnen 1W4 Minuten aus seinem Kokon hervor und lässt die Fragmente zurück.

Akatas sind furchtbare Raubtiere, welche in der weiten Leere des Weltalls hausen. Sie leben auf Asteroiden, Kometen und sterbenden Planeten und können zahllose Jahrhunderte im Winterschlaf verbringen. Trifft ein Meteor mit einer Akata-Kolonie einen Planeten oder anderen Himmelskörper, welcher Leben tragen kann, erwachen die Akatas aus ihren Kokons und suchen nach Wirten für ihre Jungen. Ein typischer Akata ist 1,05 m hoch und wiegt 400 Pfund.

Akatas pflanzen sich fort, indem sie ihre parasitären Larven bei humanoiden Wirten implantieren; die dabei verursachte Infektion wird als Tod der Leere bezeichnet, funktioniert wie eine Krankheit und verwandelt Opfer in untote Leerenzombies (siehe Seite 61).

Der Kokon, den ein Akata um sich herum erschaffen kann, besteht hauptsächlich aus dem Sternenmetall Noqual (siehe Kasten auf Seite 26). Eine Masse-Einheit Noqual im Wert von 500 Crediteinheiten kann aus den Überresten eines Akatakokons gewonnen werden.



TOD DER LEERE

Art Krankheit (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 10

Verlauf Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Kein latente/Überträger; stirbt eine infizierte Kreatur, erhebt sie sich 2W4 Stunden später als Leerenzombie (siehe Seite 61).

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

ADRESEN

DRIFTLEICHE

HG
2

EP
600



NB Mittelgroßer Untoter (Extraplanar)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7
Aura Verwirrung (9 m, SG 11)

VERTEIDIGUNG

TP 22

ERK 13; **KRK** 15

REF +4; **WIL** +3; **ZÄH** +4;

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Driftkörper

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Klaue oder Körperlose Klaue +10 (1W6+4 H)

Ranged Driftfetzen +7 (1W4+2)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +7, Heimlichkeit +12

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Drift)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Verwirrung (ÜF) Jede Kreatur, die sich einer Driftleiche auf 9 m oder weniger nähert, muss einen Willenswurf gegen SG 11 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 2 Runden den Zustand Verwirrt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist die

Kreatur sodann für 24 Stunden gegen die Aura dieser Driftleiche immun.

Driftkörper (AF) Eine Driftleiche verfügt im Drift über einen Körper, erhält außerhalb ihrer Heimatebene aber den Zustand Körperlos. Dies verändert ihre Spielwerte nicht, verleiht ihr aber alle anderen Vorteile der besonderen Eigenschaft Körperlos (siehe Seite 264 im *Grundregelwerk*). Kehrt sie in den Drift zurück, verliert sie augenblicklich den Zustand Körperlos und alle damit einhergehenden Vorteile.

Driftreißen (ÜF) So wie der Drift Stücke anderer Ebenen fortreißt, kann eine Driftleiche die molekularen Verbindungen von Materie zerfetzen und die Leiber naher Kreaturen aufreißen. Dies ist ein gegen die ERK gerichteter Fernkampfgriff mit 9 m Reichweite.

Stirbt ein sterblicher Humanoider im Drift, während er von starken negativen Emotionen verzehrt wird, kann er sich als Driftleiche wieder erheben, als ruheloser untoter Geist, welcher an diese Ebene gebunden ist und ihr daher nicht entkommen und seinen letzten Richtspruch erhalten kann. Wasd verbleibt ist ein wirrer Verstand voller Wahnsinn, Wut und Hass auf die Lebenden. Diese Gefühle sind derart überwältigend, dass eine Driftleiche ihre eigene Verwirrung an andere weitergibt und so jeden beeinflusst, der ihr zu nahe kommt.

Eine Driftleiche lässt ihre sterblichen Überreste zurück und bildet einen neuen, untoten Leib aus dem Gemisch planarer Energien des Drifts – diese hat der Drift zusammen mit der Materie zahlloser Ebenen an sich gerissen. Dieser Leib ist aber unverbrüchlich mit dem Drift verbunden; sollte eine Driftleiche auf eine andere Ebene reisen, bleibt ihr Körper im Drift zurück und wird sie zu einem körperlosen Geist. Die Driftleiche erschafft ihren Körper neu, sowie sie in den Drift zurückkehrt.

SCHABLONE FÜR DRIFTLEICHEN (HG 1+)

Wenn eine Kreatur voller Verzweiflung und Leid im Drift stirbt, bildet der gequälte Geist aus den Energien des Drifts einen neuen Körper und wird zu einem Untoten, der auch als Driftleiche bezeichnet wird.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Unterart: Extraplanar.

Empfohlene Attributsverteilung: Kampfprolle.

Eigenschaften: Aura der Verwirrung, Driftleib, Driftreißen; Fliegen 18 m (durchschnittlich).

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, GE.



GARAGGAKAL

HG
5

EP
1.600



CB Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Blindsight (Gefühle) 18 m, Dunkelsicht 18 m, Hindurchspüren (Gefühle) 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG

TP 75 RP 4

ERK 17; **KRK** 19

REF +7; **WIL** +6; **ZÄH** +7

Immunitäten Strahlung; **Verteidigungsfähigkeiten** Keine Atmung

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf Biss +12 (2W6+9 S)

Angriffsfähigkeiten Lebensentzug (SG 13)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +16, Athletik +11, Heimlichkeit +16, Überlebenskunst +11

Sprachen Garaggakisch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Phasensprung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Drift)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität (AF) Ein Garaggakal erleidet durch Elektrizität den anderthalbfachen (+50%) Schaden, egal ob ein Rettungswurf gestattet ist und wie dieser ggf. ausgeht.

Keine Atmung (AF) Garaggakale atmen nicht und sind gegen Effekte immun, welche Atmung erfordern.

Lebensentzug (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Garaggakal 1 Reservepunkt aufwenden, um einem maximal 9 m weit entfernten Ziel das Leben abzusaugen. Dies verursacht 5W6 Schadenpunkte (ZÄH, SG 13, halbiert), während der Garaggakal Temporäre Trefferpunkte in derselben Höhe erlangt.

Phasensprung (ÜF) Ein Garaggakal kann sich vorübergehend aus der Realität verschieben. Er kann als Volle Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um sich bis zu 4,50 m weit durch feste Materie zu bewegen. Sollte er versuchen, sich durch dickere Materie zu bewegen, scheitert dies, werden Aktion und Reservepunkt aber dennoch verbraucht. Ein Garaggakal kann keine Energieeffekte wie z.B. Kraftfelder durchqueren.

Der Drift ist für die Entdecker und Gelehrten der Paktwelten immer noch ein Rätsel. Es gibt dort zwar Leben – welches in der Regel mitsamt Bruchstücken anderer Ebenen von Sternenschiffen dorthin gerissen wurde –, doch erst kürzlich sind Wissenschaftler auch auf einheimische Lebensformen gestoßen. Eines dieser driftheimischen Kreaturen ist der Garaggakal, welcher von Raumfahrern, die das Glück

hatten, eine Begegnung zu überleben, zuweilen auch als „Driftgespenst“ bezeichnet wird.

Viele Xenobiologen glauben, dass Garaggakale die planaren Energien des Drifts absorbieren und davon leben können, so sie sich eigentlich nicht an lebenden Kreaturen ernähren müssen. Sie gehen aber dennoch auf die Jagd. Ein Garaggakal lässt sich oft vorübergehend auf umhertreibenden Geländebrocken nieder, die er als Ausgangsbasis für seine Jagdausflüge in die Umgebung nutzt. Letztendlich gibt er aber jedes Nest auf, um sich noch bessere Jagdgründe zu suchen.

Garaggakale sind hochintelligent und hinsichtlich anderer Kreaturen äußerst neugierig. Ihre extrem fremdartige Denkweise erschwert aber friedliche Interaktionen oder macht sie gar unmöglich. Garaggakale scheinen alles Leben in zwei Kategorien zu unterteilen: Jäger (wie sie selbst) und Beute (alles andere). Ein Garaggakal betrachtet es als beste Methode, über andere zu lernen, indem er sie tötet, zerlegt und frisst – und dies nicht zwangsläufig in dieser Reihenfolge.



ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

KNOCHENSOLDAT

HG
3

EP
800



Elebrische Technomagierin
RB Mittelgroße Untote
INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

ERK 13; KRK 14

REF +2; WIL +8; ZÄH +2

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/-; Verteidigungsfähigkeiten Magischer Hack (Technik stören)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +5 (1W6+4 H) oder Klaue +5 (1W4+4 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatik-Pistole +9 (1W6+3 S)

Angriffsfähigkeiten Zauberspeicher (Mk. I Ring der Energieresistenz)

Bekannte Technomagierzauber (ZS 3; Fernkampf +7)

1. (3/Tag) – Magisches Geschoss, Waffe überladen

0. (beliebig oft) – Benommenheit, Energiestahl

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +13, Mystik +8, Steuerung +13

Sprachen Eoxisch, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Graphit-Karbonhaut, Taktisches Duellschwert, Taktische Halbautomatik-Pistole mit 30 Schuss, Mk. I Ring der Energieresistenz

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Eox)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-12)

Manche mächtige Zauberkundige können die Gebeine der Toten mittels magischer Rituale, technomagischer Experimente und zuweilen beidem kraft nekromatischer Energie beleben. Viele dieser untoten Skelette sind geistlos und leicht von ihren Meistern zu kontrollieren, andere behalten ihren Intellekt, ihre Persönlichkeit und Erinnerungen und können so ihre früheren Leben quasi in alle Ewigkeit fortführen. In alten Zeiten wurden diese Untoten als Skelettstreiter bezeichnet, doch heute sind sie dank des Umstandes, dass man sie mit der gefürchteten Leichenflotte von Eox assoziiert, eher als Knochensoldaten bekannt. Ein Knochensoldat sieht wie ein fleischloses humanoides Skelett aus, wobei in den ansonsten leeren

Augenhöhlen ein Licht voller kalter Schläue brennt. Knochensoldaten tragen normalerweise Kleidung oder Rüstung und führen moderne Waffen.

Ein Knochensoldat besitzt dieselben Fähigkeiten, Klassenmerkmale und Fertigkeiten wie zu Lebzeiten und können von Klassenschablonen profitieren. Angehörige nahezu aller Völker oder intelligenten Arten können zu Knochensoldaten werden, sofern sie über ein Skelett verfügen. Die meisten, denen man im System der Paktwelten begegnet, sind allerdings Elebrier vom toten Planeten Eox, welche man an ihren gestreckten Schädeln erkennen kann. Die Leichenflotte setzt Knochensoldaten in großem Umfang ein, daher sind die Elebrier zahlenmäßig allen anderen Arten von Untoten in der verbannten Flotte überlegen. Die meisten von ihnen sind von der Klasse her Soldaten, viele spezialisieren sich aber auch als Agenten, Technomagier und zuweilen sogar als Aspiranten der Ausrichtung Geistschinder.



SCHABLONE: KNOCHENSOLDAT (HG 2+)

Als belebtes Skelett einer toten Kreatur behält ein Knochensoldat den Intelligenzwert, die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die er zu Lebzeiten besessen hat. Dies macht ihn zu einem fähigeren Gegner als es der typische Untote ist.

Erforderte Kreaturenart: Untoter.

Eigenschaften: SR 5/-; Immunität gegen Kälte; erhält die Vorteile des Talents Verbesserte Initiative, Angriffsbonus mit Fernkampfaffen steigt um 2.

Empfohlene Attributsverteilung: Kampf- oder Zauberrolle.

Empfohlene Attributmodifikatoren: Kampfrolle – ST, GE; Zauberrolle – GE, IN.

RAUZHANT

HG
6

EP
2.400



N Großer Drache

INI +3; **Sinne** Blindsicht (Geruch) 36 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

TP 92

ERK 18; **KRK** 20

WIL +7; **ZÄH** +10; **REF** +10

Immunitäten Lähmung, Schlafeffekte, sichtbasierende Effekte, visuelle Effekte und Illusionen; **Schwächen** Atmosphärenabhängig, Blindsichtabhängig

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +17 (1W8+11 S plus Klettenbiss)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Krallen (2 Klauen +14, 1W4+11 H)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +18, Einschüchtern +13, Überlebenskunst +13

Sprachen Brethedanisch

LEBENSWEISE

Umgebung jeder Luftraum (Liavara)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Atmosphärenabhängig (AF) Ein Rauzhant ist beim Fliegen von einer an Hydrogen und Helium reichen Atmosphäre abhängig. In anders zusammengesetzten Atmosphären muss er den Atem anhalten und wird seine Bewegungsrate für Fliegen auf 9 m (unbeholfen) reduziert.

Blindsichtabhängig (AF) Verliert ein Rauzhant seine Fähigkeit Blindsicht, erhält er den Zustand Blind.

Klettenbiss (AF) Trifft ein Rauzhant mit einem Bissangriff, beginnt er automatisch ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen das Ziel (dies erfordert keine Aktion). Bei Erfolg klammert er sich bis zum Ende seines nächsten Zuges am Ziel fest (er kann diesen Zustand verlängern, indem er in der nächsten Runde einen weiteren Kampfmanöverwurf für Ringkampf mit einem Bonus von +4 ablegt). Das Ziel kann sich mit einem Fertigkeitenswurf für Akrobatik gegen SG 30 befreien. Der Rauzhant kann seinen Bissangriff nicht nutzen, während er sich derart an einem Ziel festklammert. Ein Ziel, an dem sich ein Rauzhant festklammert, kann keine Ausdauerpunkte zurückerlangen.

Krallen (AF) Klammert sich ein Rauzhant an einem Ziel fest und gelingt ihm dann ein Kampfmanöverwurf für Ringkampf, kann er als Bewegungsaktion zwei Klauenangriffe gegen dieses Ziel ausführen.

Rauzhants werden zuweilen irrtümlich als Klettenwyvern bezeichnet. Sie gleiten durch das orange-weiße Gasmeer, aus dem Liavaras Atmosphäre besteht. Auch wenn sie weitaus weniger intelligent sind als Chromatische oder Metalledrachen, können sie immer noch Unterhaltungen führen. Sie verbringen ihre Zeit allerdings größtenteils auf der Jagd nach Nahrung. Findet ein Rauzhant passende Beute, klammert er sich

mit seinen langen Reißzähnen an ihr fest und faltet seine Schwingen zusammen, so dass er zusammen mit der Beute in tiefere Atmosphäreschichten stürzt. Während des Sturzes bearbeitet er sein Opfer mit seinen gekrümmten Krallen, bis es nur noch eine Masse aus Fleisch und Knochen ist. Dann steigt er wieder auf und nährt sich dabei an seinem Opfer.

Ein Rauzhant hat keine Augen, allerdings fungiert seine Haut als Geruchsorgan, welches die schwächsten Gerüche in den wirbelnden Gasen seiner Heimatumgebung wahrnehmen kann. Ein Rauzhant sammelt im Gegensatz zu anderen Drachen keine Schmuckstücke sondern „Geschmäcker“, da er den Geschmack jeder neuen Art, die er verspeist, in seinem umfangreichen Gedächtnis katalogisiert.

Ein Rauzhant misst etwa 4,20 m vom Maul bis zur Schwanzspitze und wiegt etwa 2.500 Pfund.



ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

REISE VON
GOLDEN

ALIE
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

VRACINEA

HG
4

EP
1.200



N Große Pflanze

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +10

Aura Lähmender Duft (4,50 m, SG 13)

VERTEIDIGUNG

ERK 16; **KRK** 18

REF +6; **WIL** +3; **ZÄH** +8

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Biss +12 (1W6+9 S)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Lockruf (DC 13)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +10

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und warme Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger

TP 51

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmender Duft (AF) Eine Vracinea verströmt beständig einen süßlichen Duft in einem Radius von 4,50 m. Jede lebende Kreatur mit einem Geruchssinn, welche diesen Bereich betritt oder in ihm ihren Zug beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Gelähmt. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieser Vracinea immun. Dies ist ein eingetmeter Gifteffekt.

Lockruf (ÜF) Jede lebende Kreatur innerhalb von 36 m Entfernung zu einer Vracinea, die ihre violetten Blüten sehen kann, muss einen jede Runde zu Beginn ihres Zuges einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie von der Pflanze angezogen. Eine betroffene Kreatur muss jede Runde 2 Bewegungsaktionen aufwenden, um sich mit ihrer maximalen Bewegungsrate auf die Vracinea zuzubewegen. Dabei kann sie keinen Weg wählen, auf dem die Sichtlinie unterbrochen wäre. Sollte der einzige Weg zur Vracinea durch gefährliches Gelände führen (z.B. einen Lavastrom oder ein Feld scharfkantiger Felsen), steht dem Ziel ein weiterer Willenswurf gegen den Effekt zu, ehe es den gefährlichen Bereich betritt. Eine betroffene Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung zur Vracinea kann keine Handlungen und Aktionen ausführen und widersetzt sich auch den Angriffen der Vracinea nicht. Sobald einer Kreatur der Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, ist sie für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieser Vracinea immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.

Pflanzen-Immunitäten (AF) Eine Vracinea ist immun gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung und Schlafeffekte.

Die Vracinea ist nur eines von vielen pflanzlichen Raubtieren, die sich in den immergrünen Dschungelwäldern von Castrovel entwickelt haben. Eine typische Vracinea ist 3,60 m hoch und wiegt 2.000 Pfund.

In der Regel lauert eine Vracinea bewegungslos auf ihre nächste Mahlzeit und bedeckt sich mit Ranken, so dass nur ihre lockende Blüte sichtbar bleibt. Sobald eine hypnotisierte Beute ihr nahe gekommen ist, platzt die Vracinea aus ihrer Tarnung. Sollte ein Opfer den Effekt des Lähmenden Duftes abschütteln und fliehen, verfolgt sie es nur für kurze Zeit.

Vracineas sind Einzelgänger und territorial. Stoßen zwei Vracineas aufeinander, springen sie sich an und gehen mit knirschenden Zähnen aufeinander los, bis eine tot ist oder sich zurückzieht, um ihre Wunden zu lecken.

Die Botaniker wissen nicht mit Sicherheit, wie der Lockruf der Blüte einer Vracinea funktioniert. Manche glauben, die Blumen würden auf subatomarer Ebene vibrieren und so unbewusste Wünsche eines Zieles ansprechen.



ZOMBIE, LEERENZOMBIE

HG
1

EP
400



NB Mittlgrößer Untoter

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

ERK 11; KRK 15

REF +3; WIL +3; ZÄH +3

Immunitäten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Salzwasser

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +8 (1W6+5 W) oder Fresstentakel +8 (1W6+5 S plus Blut saugen)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10

Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Jede

Besondere Fähigkeiten

Blut saugen (AF) Trifft ein Leerenzombie eine lebende Kreatur mit seinem Fresstentakel, saugt er ihr Blut und fügt ihr 2 Punkte Stärkeschaden zu.

Empfindlichkeit gegenüber Salzwasser (AF) Salzwasser wirkt bei Leerenzombies als starke Säure. Ein Spritzer Salzwasser fügt einem Leerenzombie 1W6 Schadenspunkte zu, vollständiges Eintauchen in Salzwasser 4W6 Schadenspunkte pro Runde.

Geistlos (AF) Ein Leerenzombie besitzt keinen Intelligenzwert und ist gegen Geistesbeeinflussende Effekte immun. Jeder SG oder anderer Mechanismus, welcher den Intelligenzwert nutzt, wird berechnet, als be-
saße die Kreatur einen Attributsmodifikator von +0.

Ein Humanoider, der es mit Akatas (siehe Seite 55) zu tun bekommt, könnte von den mikroskopisch kleinen Larven der Kreatur befallen werden und an Tod der Leere erkranken. Wer an Tod der Leere verstirbt, wird zu einem Leerenzombie. Ein Leerenzombie sieht aus wie eine wandelnde verwesende Leiche, oft mit einer aufgequollenen blaugrauen „Zunge“ – dem mit Reißzähnen besetzten Schwanz der parasitären Larve in ihrem Inneren. Diese baumelt aus dem zerschmetterten Schädel, wo früher der Unterkiefer war.

Nachdem ein humanoider Wirt am Tod der Leere gestorben ist, frisst sich die stärkste der ihn befallenen Akata-Larven zu Gehirn vor und reift binnen 2W4 Stunden rasch heran. Im Rahmen dieses beschleunigten Wachstums dringt der fühlbedeckte Kopf des kaulquappenförmigen Parasiten zum Hirnstamm vor und verleiht dem sterbenden Organ neue Kräfte, so er die völlige Kontrolle übernehmen und den Wirt in einen Leerenzombie verwandeln kann.

Akata-Larven benötigen 1W4 Wochen Reise, um sich letztendlich in erwachsene Akatas zu verwandeln. Ein Leerenzombie, der eine Larve kurz vor dieser Transformation in sich trägt, sucht sich einen verlassen Winkel und speit den Akata-Abkömmling in eine seichte Mulde oder einen Riss im Gestein. Der Leerenzombie „stirbt“ sodann und bricht über der Larve zusammen. Gut 2W6 Stunden später bricht ein ausgewachsener Akata hervor, welcher seinen früheren Wirt meistens als erste Mahlzeit verzehrt.

SCHABLONE: LEERENZOMBIE (HG 1+)

Steckt sich ein Humanoider durch den Biss der Leere eines Akatas (siehe Seite 55) mit Tod der Leere infiziert wird und daran stirbt, wird zum geistlosen, untoten Wirt einer Akata-Larve.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Attributsverteilung: Kampfrollet.

Eigenschaften: Blut saugen, Empfindlichkeit gegenüber Salzwasser, Geistlos; Bewegungsrate am Boden steigt um 3 m; IN wird zu –; erhält Athletik als Meisterfertigkeit.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST.



ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

KODEX DER WELTEN

HEICORON IV

Wasserwelt mit schwimmenden Arkologien und Unterwasserstädten

Durchmesser: ×2; **Masse:** ×1/2

Schwerkraft: ×1/2

Atmosphäre: Normal

Tag: 7 Tage; **Jahr:** 7-1/2 Jahre

Heicoron IV ist ein saphirblaues Juwel in einem ansonsten öden und leblosen System des Nahen Weltalls. 98% der Oberfläche ist von Wasser bedeckt. Heicoron ist die Heimat einer humanoiden Spezies namens Woiokos. Diese haben sich in ferner Vergangenheit im Laufe von Milliarden an Jahren aus Wasserbewohnern zu amphibischen Landbewohnern entwickelt. Aus der Zeit vor dem Intervall stammende Aufzeichnungen zeigen große Archipele und eine Zivilisation, welche die planetare Einheit anstrebte. Irgendwann während des Intervalls wuchs jedoch der Durchmesser der Sonne des Systems, so dass es zu einer beachtlichen Erwärmung kam, welche die Polkappen schmolz, zum Anstieg dieses Meeresspiegels führte und die meisten Inseln überschwemmte. Da die großen Bevölkerungszentren der Woiokos nun in Trümmern lagen und ihre Gesellschaft ebenfalls zeretzt worden war, befassten sich die Einheimischen mit genetischen Veränderungen. So entstanden zwei Unterarten: die Tiefenkinder, welche in die Meerestiefen zurückkehrten, aus denen ihre Ahnen einst emporgekommen waren, und die Wellenkinder, welche auf dem Wasser primitive Städte auf ausgedehnten Flößen errichteten.

Beide Untergruppen der Woiokos haben glatte, aalartige Haut, die normalerweise in zwei oder mehr kontrastierenden Tönen gemustert ist. Hier enden die Ähnlichkeiten aber im Grunde. Wellenkinder sind mehr auf das Leben über als unter den Wellen ausgelegt; sie lieben das Meer und sind gute Schwimmer, können aber nicht mehr unter Wasser atmen, so dass sie für längere Tauchausflüge Atemgeräte benötigen. Die Tiefenkinder dagegen haben viele aquatische Merkmale ihrer Ahnen zurückverlangt, darunter auch Kiemen. Sie verfügen immer noch über Lungen zur Luftatmung, haben aber eine tiefgreifende Aversion gegen die Oberfläche und deren Bewohner, daher besuchen sie sie nur sehr selten.

Die Wellenkinder haben ihre improvisierten Floßstädte zugunsten gewaltiger, auf den Strömungen treibender Arkologien aufgegeben. In jeder lebende tausende von Woiokos, welche ihre Nahrung aus Heicorons grenzenlosem blauem Ozean gewinnen. Diese umherziehenden Schiffsstädte bilden Dutzende autonome Nationen. Darunter sind auch verschiedene unabhängige Besitzungen wie die Arkologie des Hauses Ibissa. Andererseits haben zahlreiche Arkologien Bündnisse und Konföderationen gebildet, darunter die merkantile Xeschaltische Liga.

Andere wichtige Nationen der Wellenkinder sind die repressiven Stadtstaaten der Dabanji-Union und der Konzernstaat Mantara Inc., welcher Heicorons ersten und einzigen Raumhafen, Einladender Himmel, kontrolliert. Alle Wellenkinder betrachten die wenigen letzten Inseln ihrer Welt als heilige Parks, welche allen offenstehen sollen. Diese weitläufig verbreiteten Atolle dienen oft als neutrale Treffpunkte zwischen zerstrittenen Nationen oder Fraktionen der Wellenkinder.

Unter der Oberfläche gedeiht die Gesellschaft der Tiefenkinder in den überfluteten Ruinen der Zivilisation der Woiokos aus der Zeit vor dem Intervall, die nun ausgedehnte, korallenbedeckte Metropolen sind. Diese architektonische Pracht steht in Kontrast zu der ansonsten militanten und kriegerischen Natur der Tiefenkinder, welche sich ohne Unterlass bekämpfen. Diese Kriege sind oft symbolischer Art, bei den man die Muskeln spielen und die Waffen blitzen lässt, ohne dass viel Blut vergossen wird, und die schnell nachwachsenden Korallen überdecken rasch alle Kampfspuren.

Die Tiefenkinder nennen ihre kurzlebigen Nationen „Domänen“; zu diesen gehören Kalarasta, eine misstrauische Domäne, welche seit fünf Generationen einen strategisch gelegenen Unterwasservulkan kontrolliert, das Große Kollektiv von Pojat, welches nach einer Revolte der dortigen Arbeiter vor kurzem gegründet wurde, sowie das expansionistische Asawayo-Fürstentum, das gegenwärtig viele seiner Nachbarn verschlingt.

Forscher der Paktwelten haben Heicoron erst kürzlich entdeckt und mit den Wellenkindern Kontakt aufgenommen. Bretheda hat sich bereits bereiterklärt, eine gemeinsame diplomatische Mission aus Barathus und Kalos im Namen des Paktweltenrates auszusenden, um friedliche Beziehungen mit den Tiefenkindern aufzunehmen. Im Plenara wird aber auch gewispert, dass die Waffenhändler der dunklelfischen Häuser von Apostae mit der angeblichen Unterstützung des Aspis-Konsortiums möglicherweise bereits damit begonnen haben, an die Tiefenkinder Waffen zu verkaufen. Wenn dies stimmt, könnten neue und mächtigere Waffen alsbald den delikaten Status Quo auf dem Planeten erschüttern...



IM NÄCHSTEN BAND

DER TEMPEL DER ZWÖLF

von John Compton

Als frischgebackene Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkund-schafter und Besitzer ihres eigenen Raumschiffes führt ihr Weg die Helden nach Castrovel. In den besten Universitäten der Pakt-welten gilt es, Nachforschungen zu den Hinweisen anzustellen, die sie auf dem rätselhaften Asteroiden gefunden haben. Die Spur führt zu einer uralten elfischen Tempelstadt tief im Dschungel. Allerdings bekommen sie es auch mit weiteren Interessanten an den fraglichen Informationen zu tun, haben der Kult des Verschlengers und die Leichenflotte von Eox doch eigene Pläne für die uralte, fremde Superwaffe...

CASTROVEL

von John Compton und James L. Sutter

Die Dschungelwelt Castrovel ist ein Hort des Lebens. In den Ur-wäldern liegen geschäftige Laschunta-Stadtstaaten, Bauten der Formianer und elfische Enklaven. Dieser Reiseführer präsentiert Ortschaften auf allen vier Kontinenten und befasst sich mit der

Frage, wie die unterschiedlichen Gesellschaften ihre Gebiete ver-walten und regieren. Erfahre, wie der Waffenstillstand zwischen Laschuntas und Formianern beide Kulturen verändert hat, und er-kunde vergessene Ruinen, die nach Ende des endlosen Krieges endlich wieder zugänglich werden!

DER KULT DES VERSCHLINGERS

von Owen K.C. Stephens

Die Anhänger des Gottes der Zerstörung streben nach der Aus-löschung aller Zivilisationen und dem Tod aller Lebewesen. Er-fahre mehr über diese nihilistische Religion mit all ihren be-unruhigenden Facetten wie den barbarischen Mauerbrechern oder den soziopathischen Verborgenen, und versuche, die Gründe hinter ihren Zielen zu erkennen.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE

of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Starfinder Adventure Path #1: Incident at Absalom Station © 2017, Paizo Inc.; Authors: Robert G. McCreary, with Jason Keeley, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter.

Deutsche Ausgabe Starfinder Abenteuerpfad #1: Zwischenfall auf der Absalom-Station © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

ZWISCHENFALL
AUF DER AB-
SALOM-STATION

VORWORT

KAMPAGNEN-
ÜBERBLICK

TEIL 1:
DER BANDEN-
KRIEG

TEIL 2:
DAS GEISTER-
SCHIFF

TEIL 3:
PHANTOME DES
DRIFTS

DIE ABSALOM-
STATION

RELIKTE VON
GOLARION

ALIEN-
ARCHIVE

KODEX DER
WELTEN

DIE INVASION BEGINNT!



STARFINDER

ALIEN-ARCHIV

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



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

ulisses-spiele.de

MORGENMAID

1 Feld = 1,50 m

BUGWÄRTS



RAUMSCHIFFPLAN

1. Brücke
 - a. Pilotenstation
 - b. Kapitänsitz
 - c. Maschinenkontrolle/Hilfsgeschützkontrolle
 - d. Wissenschaftsstation/Hilfsgeschützkontrolle
2. Schützenstationen
3. Hauptluftschleuse
4. Lagerraum (Mannschaft)
5. Zugang zum Geschützturm
6. Kapitänsquartier
7. Wartungszugang
8. Mannschaftsquartiere
9. Nasszellen
10. Erholungsbereich
11. Fluchtkapseln
12. Backbordfrachtraum
13. Steuerbordfrachtraum
14. Kombüse
15. Aufenthaltsraum/Messe
16. Maschinenraum
17. Driftantrieb
18. Energiekern
19. Sekundärluftschleuse

GEISTERSCHIFF VORAUSS!

Als auf einer Startrampe der Absalom-Station ein brutaler Bandenkrieg ausbricht, beauftragt die Gesellschaft der Sternenkundschafter die Spielercharaktere, das unerwartete Blutvergießen zu untersuchen. Im Rahmen ihrer Ermittlungen in der schäbigen Gegend des Stachels entdecken sie, dass die Banden nur dafür angeheuert waren, die Schießerei zu beginnen, und dass der wahre Konflikt zwischen zwei rivalisierenden Bergbaufirmen um ein jüngst aufgetauchtes Geisterschiff stattfindet, welches einen rätselhaften Asteroiden aus dem Drift mitgebracht hat. Um weitere Gewalt zu verhindern, sollten die Charaktere nun mehr über das Schiff, seine verschwundene Mannschaft und das seltsame Fundstück herausfinden. Damit werden Ereignisse in Gang gesetzt, welche die gesamten Paktwelten bedrohen und die Galaxis für immer verändern könnten...

Der erste Teil des ersten Starfinder-Abenteuerpfades enthält:

- das titelgebende Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe von Robert G. McCreary
- einen Reiseführer zur Absalom-Station von James L. Sutter
- magische Relikte des verlorenen Planeten Golarion von Owen K. C. Stephens
- Alien-Archive mit neuen Kreaturen von Jason Keeley und Robert G. McCreary
- Spielwerte und Bodenpläne für ein neues Raumschiff und die Präsentation eines Planeten außerhalb des Systems der Paktwelten von Robert G. McCreary.



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

paizo.com

© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.



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

Artikelnummer: US56005PDF