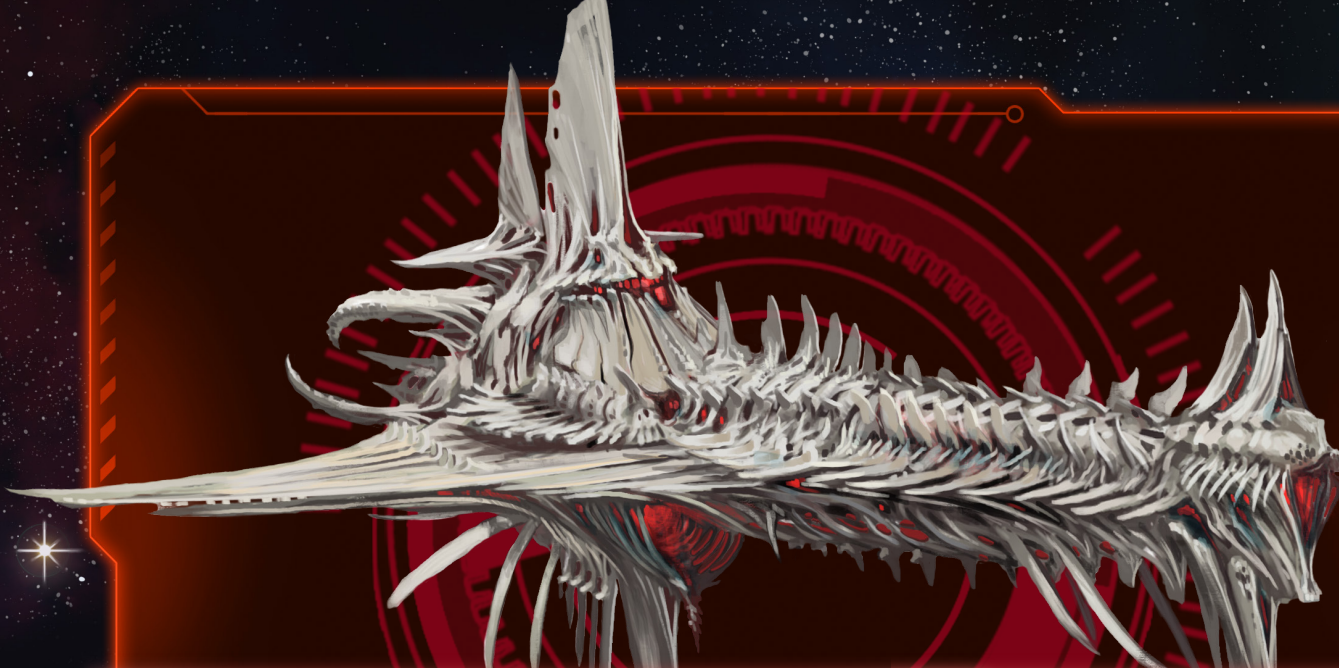


# STARFINDER<sup>®</sup>



**TOTE SONNEN**  
ABENTEUERPFAD

**REICH  
DER KNOCHEN**  
OWEN K.C. STEPHENS



# PESTWIND-AUSLÖSCHER

GRAD 20

Superkolossales Ultraschlachtschiff\*

**Geschwindigkeit** 4; **Manövrierfähigkeit** unbeholfen (Wende 4); **Drift** 1

**RK** 28; **ZE** 28

**TP** 1050; **SS** 20; **KS** 210

**Schilde** Schwer 280 (Bug 70, Backbord 70, Steuerbord 70, Heck 70)

**Angriff (Bug)** Massenbeschleuniger (2W6×10), Ultra-Plasmakanone\* (9W6×10)

**Angriff (Backbord)** Massenbeschleuniger (2W6×10), Negativenergie-Kanone\*\* (5W8), Quantentorpedowerfer (2W8×10)

**Angriff (Steuerbord)** Massenbeschleuniger (2W6×10), Negativenergie-Kanone\*\* (5W8), Quantentorpedowerfer (2W8×10)

**Angriff (Geschützturm)** Gravitationskanone (2W6×10), Negativenergiekanone\*\* (5W8), Negativenergiekanone\*\* (5W8)

**Energiekern** Titan, Schwer\* (950 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; Systeme einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mak 6 Panzerung, Mk 7 Verteidigungen, Mk 10 Monoknoten-Computer, Mk 10 Netzwerk-knoten\* (3), Trümmerschlicksprinklersystem<sup>AA</sup>; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (35), Hangar (24 mittelgroße Schiffe), Arkanes Labor, Arkanes Leichenhaus\*\*, Fluchtkapseln, allgemeines Wissenschaftslabor, Fremdatmosphärenkammer, Techwerkstatt

**Modifikatoren** +10 auf 4 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer, -1 Steuerung; **Mannschaft** 3.000 (Minimum 250, Maximum 5.000)

## BESATZUNG

**Kapitän** Diplomatie +34 (20 Ränge), Technik +30 (20 Ränge), Schützenwurf +26, Einschüchtern +34 (20 Ränge), Steuerung +30 (20 Ränge)

**Bordschützen** (10 Offiziere, je 150 Besatzung) Schützenwurf +31

**Ingenieur** (5 Offiziere, je 150 Besatzung) Technik +34 (20 Ränge)

**Pilot** (1 Offizier, 150 Besatzung) Steuerung +34 (20 Ränge)

**Wissenschaftsoffizier** (4 Offiziere, je 150 Besatzung) Computer +34 (20 Ränge)

\* Mehr Informationen findest du unter „Linienische“ auf Seite 44–47.

\*\* Mehr Informationen findest du unter „Schiffe der Leichenflotte“ auf Seite 48–53.

Es gibt nur einige wenige Pestwind-Auslöscherschiffe, und ihre Ursprünge sind im Intervall verloren gegangen. Diese mächtigen Ultraschlachtschiffe waren bereits voll bewaffnet und einsatzbereit, als die ersten Knochengelahrten begriffen, dass sie keine Erinnerungen an die vorherigen Jahrhunderte hatten. Die *Grausames Verhängnis* war Teil des Magierfeuerangriffs; es dauerte Jahrzehnte, den Schaden, den sie durch die Verteidiger der Absalom-Station erlitt, zu reparieren, doch jetzt ist sie wieder einsatzbereit. Die *Verfaultes Herz* wurde während einer der großen Schlachten im Krieg zwischen den Paktwelten und dem Veskarium zerstört. Kurz nachdem Eox den Absalom-Pakt unterzeichnet hatte, meuterte der damalige Kapitän der *Reich der Knochen* gegen seinen Admiral und nahm das Schiff und ihre meisten Unterstützungsschiffe mit, um die rebellische Leichenflotte zu bilden. In den Jahren seitdem hat die Pestwind-Werft begonnen, einen neuen Auslöscherschiff zu bauen, in Ermangelung potentiellen Käufer musste man das Schiff aber unvollendet in der Schiffswerft stehen lassen.

Ein Pestwind-Auslöscherschiff wird oft als Flaggschiff für eine Marine verwendet und hat immer mindestens eine kleine Flottille anderer Großkampfschiffe und kleinerer Unterstützungsschiffe in seinem Gefolge. Das Ultraschlachtschiff wird selten in Kämpfen gegen größere Armeen riskiert, sondern vielmehr als stumpfes Werkzeug, um kleinere Flotten zu vernichten. Wird es nicht als Waffe eingesetzt, ist es oft ein Reserveschiff, das große Außenposten und Schiffswerften beschützt oder als mobiles Hauptquartier für Einsatztruppen dient, die Spezialmissionen unternehmen.

# STARFINDER

**Development Leads** • Jason Keeley und Chris Sims  
**Authors** • Owen K.C. Stephens, with John Compton, Jason Keeley, und Larry Wilhelm  
**Cover Artist** • David Alvarez  
**Interior Artists** • Oh Wang Jing, Mark Molnar, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Matias Tapia, und Ben Wootten  
**Cartographer** • Damien Mammoliti  
**Creative Directors** • James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson  
**Director of Game Design** • Jason Bulmahn  
**Managing Developer** • Adam Daigle  
**Development Coordinator** • Amanda Hamon Kunz  
**Organized Play Lead Developer** • John Compton  
**Developers** • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer  
**Starfinder Design Lead** • Owen K.C. Stephens  
**Starfinder Society Developer** • Thurston Hillman  
**Senior Designer** • Stephen Radney-MacFarland  
**Designers** • Logan Bonner und Mark Seifter  
**Managing Editor** • Judy Bauer  
**Senior Editor** • Christopher Carey  
**Editors** • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, und Jason Tondro  
**Art Director** • Sonja Morris  
**Senior Graphic Designers** • Emily Crowell und Adam Vick  
**Franchise Manager** • Mark Moreland  
**Project Manager** • Gabriel Waluconis  
**Publisher** • Erik Mona  
**Paizo CEO** • Lisa Stevens  
**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez  
**Chief Financial Officer** • John Parrish  
**Chief Technical Officer** • Vic Wertz  
**Director of Sales** • Pierce Watters  
**Sales Associate** • Cosmo Eisele  
**Vice President of Marketing & Licensing** • Jim Butler  
**Marketing Manager** • Dan Tharp  
**Licensing Manager** • Glenn Elliott  
**Public Relations Manager** • Aaron Shanks  
**Organized Play Manager** • Tonya Woldridge  
**Accountant** • Christopher Caldwell  
**Data Entry Clerk** • B. Scott Keim  
**Director of Technology** • Dean Ludwig  
**Web Production Manager** • Chris Lambert  
**Senior Software Developer** • Gary Teter  
**Webstore Coordinator** • Rick Kunz  
**Customer Service Team** • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, und Diego Valdez  
**Warehouse Team** • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood  
**Website Team** • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und Andrew White  
**Deutsche Ausgabe** • Ulisses Spiele  
**Originaltitel** • *Starfinder Adventure Path #6, Empire of Bones*  
**Übersetzung** • Daniel Mayer  
**Lektorat und Korrektorat** • Stefan Radermacher, Thorsten Naujoks  
**Layout** • Matthias Lück

## AUF DEM TITELBILD



Admiral Serovox, Anführer der Armada der Leichenflotte, die versucht, die Kontrolle über den Stellardegenerator zu übernehmen, ist ein mächtiger und furchterregender Nekrovit, der hier von David Alvarez abgebildet wurde.



TEIL 6 VON 6

## REICH DER KNOCHEN

### REICH DER KNOCHEN

von Owen K.C. Stephens

2

### FORTFÜHRUNG DER KAMPAGNE

von John Compton

38

### LINIENSCHIFFE

von Owen K.C. Stephens

44

### SCHIFFE DER LEICHENFLOTTE

von Jason Keeley

48

### ALIEN-ARCHIV

von Owen K.C. Stephens und Larry Wilhelm

54

### KODEX DER WELTEN: SCHIMRINSARA

von Larry Wilhelm

62

### RAUMSCHIFF: PESTWIND-AUSLÖSCHER

von Owen K.C. Stephens

### UMSCHLAGINNENSEITE

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

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

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](http://www.ulisses-spiele.de)  
Art.-Nr. : US56015PDF



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



# REICH DER KNOCHEN

## TEIL 1: BIS AUF DIE KNOCHEN 3

Als der Stellardegenerator offenbart wird, trifft eine gewaltige Armada der Leichenflotte ein! Die Helden müssen auf das Flaggschiff der Flotte, die *Reich der Knochen*, schleichen, um einen waghalsigen Plan umzusetzen, der sowohl das Ultraschlachtschiff als auch die Superwaffe zerstören wird.

## TEIL 2: MASSENGRÄBER 7

Sobald die Helden an Bord der *Reich der Knochen* sind, können sie eine Karte des Ultraschlachtschiffs entdecken und eine Möglichkeit finden, das Sicherheitssystem des Schiffs zu überwinden.

## TEIL 3: INS MARK 20

Um die Brücke zu erreichen, müssen die SC in einem Grav-Zug durch die gewaltige *Reich der Knochen* rasen, während sie von Untoten verfolgt werden.

## TEIL 4: TODSICHER 28

Die Helden bekommen es mit dem Admiral der gesamten Armada zu tun, als sie die Kontrolle über das Ultraschlachtschiff erlangen und es auf einen Kollisionskurs mit dem Stellardegenerator steuern wollen – wobei sie hoffentlich selbst der Vernichtung entkommen können!

## AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Reich der Knochen“ ist für vier Spielercharaktere ausgelegt.

- 11** Die SC beginnen dieses Abenteuer in der 11. Stufe.
- 12** Die SC sollten die 12. Stufe erreichen, ehe sie den Kommandobereich betreten.
- 13** Die SC sollten am Ende des Abenteuers die 13. Stufe erreichen.

## ABENTEUER-HINTERGRUND

Die Leichenflotte wurde gebildet, als ein großer Teil der eoxischen Marine vor mehreren Jahrhunderten nach Unterzeichnung des Absalom-Pakts abtrünnig wurde. Seitdem haben diese Untoten ihre Stärke gesammelt und nach Möglichkeiten gesucht, alle Lebewesen im System der Paktwelten zu zerstören und zu beanspruchen, was sie als ihre Heimatwelt betrachten. Das Schicksal warf ihnen eine Gelegenheit in den Schoß, als ein zerstörtes Bergbauschiff namens *Acreon* vor der Absalom-Station auftauchte, mit einem seltsamen Felsen im Schlepptau, den es im Drift gefunden hatte. Die Leichenflotte interessierte sich bereits für die *Acreon*, da sie heimlich eine Doppelagentin transportierte, die nach Eox zurückkehren wollte (siehe *Starfinder-Abenteuerepfad #1: Zwischenfall auf der Absalom-Station*), daher war die untote Marine sehr daran interessiert, als eine Gruppe von Sternenkundschaftern – die SC – dafür berühmt wurde, ihre Erkundung des Asteroiden auszustrahlen. Der Unsterbliche Admiral Schathrava beauftragte einen seiner besten Nekroviten, Admiral Serovox, damit, ein Auge auf diese Entwicklungen zu halten, für den Fall, dass sie Früchte trugen.

Serovox war neugierig, als diese Sternenkundschafter nach Castrovel reisten und mit dem Kult des Verschlingers aneinander gerieten (siehe *Starfinder-Abenteuerepfad #2: Der Tempel der Zwölf*), dessen Agenten den Spuren der Wahrheit in uralten Untergangspropheten folgten. Als die Kultanhänger die Informationen, die sie erlangt hatten, ihren Kameraden übermittelten, sah Serovox die Gelegenheit, die SC auszu-manövrieren. Der Admiral schickte eine Streitmacht zum Stützpunkt des Kultes in der Diaspora, doch kam sie zu spät um zu verhindern, dass die Anhänger des Sternenfressers in die Weite verschwanden. Allerdings konnten die untoten Agenten herausfinden, wohin die Kultanhänger gingen und warum: sie waren zu einem weit entfernten, nicht kartographierten Sternensystem namens Nejeor gereist, auf der Fährte einer uralten Superwaffe namens Stellardegenerator.

Das war mehr als sich die Leichenflotte erhofft hatte. Als Serovox seine Vorgesetzten kontaktierte, zogen sich die Agenten – unter dem Befehl der Jiang-Schi-Vampirin Kapitän Zira Vesch – zu ihrem Geheimversteck auf Eox zurück. Unglücklicherweise konnten die Sternenkundschafter Kapitän Vesch und ihre Agenten ausfindig machen, sie auslöschen und die Informationen des Kultes des Verschlingers selbst erlangen (siehe *Starfinder-Abenteuerepfad #3: Splitterwelten*). Wie es die Standardprozedur bei verborgenen Enklaven der Leichenflotte auf Eox ist, enthielten die Akten des Kapitäns keine Erwähnung von Admiral Serovox oder seines Plans. Der Admiral entschied sich dafür, die Sternenkundschafter nicht für ihr Handeln zu bestrafen, sondern wies andere Agenten an, einen Peilsender am Raumschiff der SC zu platzieren, ehe sie Eox verließen. Serovox schickte außerdem ein einzelnes, schnelles Schiff der Leichenflotte, um dasselbe beim Schiff des Kultes des Verschlingers zu tun, ehe es das Nejeor-System erreichte. Auch wenn das Schiff der Leichenflotte samt Pilot dabei zerstört wurde, war die Mission erfolgreich. Serovox entschied sich dafür, in den Schatten zu bleiben, bis die beiden Gruppierungen den Stellardegenerator gefunden und sich dabei gegenseitig ge-

schwächt hatten. Dies scheinen sie auf bewundernswerte Weise auch getan zu haben.

Die Pläne von Admiral Serovox werden sich bald erfüllen. Wenn der Admiral die Kontrolle über die uralte Superwaffe erlangen kann, wird dies einen schrecklichen Tod für alle lebenden Kreaturen der Paktwelten bedeuten.

## TEIL 1 BIS AUF DIE KNOCHEN

Am Ende des letzten Abenteuers „Das Dreizehnte Tor“ haben die SC die Sekte des Kultes des Verschlingers besiegt, die als Verzweifelter Hunger bekannt war, und dabei den Stellardegenerator aus der Reichweite des Kults genommen. Aber gewonnen haben sie noch lange nicht. Gerade als sie die Halbebene öffneten, die die Superwaffe enthielt, erschien eine Armada der Leichenflotte, um das Tor der Zwölf Sonnen zu beanspruchen.

Die Ankunft der Armada, die von der *Reich der Knochen* angeführt wird, hat die uralten Kischali-Verteidigungsmaßnahmen des Nejeor-Systems wieder zum Leben erweckt. Kleinere Schiffe wie das der SC haben keine ausreichend starke Energiesignatur, als dass die Megastruktur sie als Bedrohungen wahrnehmen würde, doch das Flaggschiff der Leichenflotte und seine Eskortschiffe haben nicht so viel Glück. Zuvor unentdeckte Schiffsartillerie schiebt sich aus der Oberfläche der Kontrollmonde des Tors der Zwölf Sonnen, und das System ist jetzt voll von Laserbeschuss und destruktiven Gravitationsimpulsen der kosmischen Fäden im Zentrum eines jeden Mondes. Die Armada der Leichenflotte ist aktuell damit beschäftigt, diese Verteidigungsmaßnahmen zu zerstören, ohne die Kontrollmonde zu beschädigen, damit sie sicher die Halbebene betreten und den Stellardegenerator beanspruchen kann.

## EIN KÜHNER PLAN

Von ihrer Position auf dem Kontrollmond von Tor 1 aus können die SC einen Eindruck von dem Chaos erlangen, das sie draußen erwartet. Auf den vielen Anzeigen, die sie umgeben, blitzen zahllose Warnungen, die ein gewaltiges Kontingent feindlicher Schiffe beschreiben, die ungewöhnliche Energiesignaturen abgeben. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer oder Kultur gegen SG 20 gelingt, erkennt, dass die Schiffe eoxischer Bauweise folgen – seltsame Amalgame von Magie und Technologie, die aus Knochen zu bestehen scheinen und gegenüber der Leere des Weltraums offen stehen. Es gibt Dutzende von ihnen in verschiedenen Formen und Größen, aber alle sind für den Krieg gebaut, was darauf hindeutet, dass sie zur abtrünnigen Marine gehören, die als die Leichenflotte bekannt ist. Außerdem werden sie von einem Flaggschiff begleitet, das mindestens 10 Kilometer lang ist, möglicherweise größer als jedes andere Raumschiff, das die SC jemals gesehen haben! Zusätzliche Informationen über diese Art von Schiff, Superkolossale Ultraschlachtschiffe, findest du im Abschnitt Linienschiffe, beginnend auf Seite 45.

Es sollte den Helden klar sein, dass sie vollkommen unterlegen sind (doch kann ein SC mit einem erfolgreichen Weisheitswurf gegen SG 10 auf diese Erkenntnis gestoßen werden, wenn es nötig sei sollte). Allerdings weisen die Computer in ihrer Umgebung auch auf die Aktivierung mehrerer automatisierter

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

Verteidigungssysteme überall im System des Tores der Zwölf Sonnen hin, und diese halten die Leichenflotte im Augenblick auf. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 oder für Beruf (Soldat) gegen SG 15 gelingt, erkennt, dass die Leichenflotte vielleicht so von diesem Beschuss abgelenkt ist, dass die SC nicht vollkommen dem Untergang geweiht sind.

Es mag zwar möglich sein, dem Gefecht lange genug zu entkommen, um in den Drift zu wechseln und zu flüchten, doch würde dann der Stellardegenerator der Leichenflotte in die Hände fallen, und sie hätte gewiss keine Hemmungen, die Superwaffe gegen die Sonne der Paktwelten und darüber hinaus zu verwenden. Hoffentlich erinnern sich die SC an das Versprechen, den Stellardegenerator zu zerstören, das sie der künstlichen Intelligenz Osteth im letzten Abenteuer gegeben haben und versuchen nicht zu flüchten.

Allerdings besteht eine Möglichkeit, mit der die SC zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen können. Indem sie das Flaggschiff *Reich der Knochen* infiltrieren und die Kontrolle übernehmen, können sie es ins Portal steuern, so dass es mit dem Stellardegenerator kollidiert, und so beide zerstören. Wenn die SC nicht von selbst auf diesen Plan kommen, erkennt ein SC, der einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 24 oder für Beruf (Soldat) gegen SG 18 schafft, während er die Anzeigen studiert, diese Gelegenheit.

Selbst wenn die erste Reaktion der SC ist, sich zu verstecken, eine bessere taktische Position zu suchen oder einen anderen Plan zu finden, müssen sie früher oder später zu ihrem Raumschiff zurückkehren, wenn sie jemals den Kontrollmond verlassen wollen. Soldaten der Leichenflotte warten dort auf sie, und sie könnten sogar das Kontrollzentrum des Kontrollmondes überfallen (siehe **Ereignis 1**, unten).

## DER STELLARDEGENERATOR

Jetzt wo die Halbebene der Superwaffe geöffnet ist, könnten die SC einen Blick auf das Ding werfen wollen, hinter dem sie die ganze Zeit her waren. Sie können es sehen, indem sie nach draußen gehen und in den Himmel schauen, aber sie können auch eine digitale Anzeige der Superwaffe auf den Computern des Kontrollzentrums anzeigen lassen.

Der Stellardegenerator ist fast zwanzig Kilometer lang, ein gewaltiges konisches Schiff mit einer Reihe von Graten, die in einer fortlaufenden Spirale über den gesamten Umfang laufen. Auch wenn er aussieht, als sei er aus einem einzigen titanischen Steinblock geschnitten worden, ragen verschiedene Antennen, Schiffswaffen und Steuereinheiten aus seiner Oberfläche. Eine schüsselförmige Apparatur, ein Energiekollektor, ragt aus der Spitze des Schiffs. Der Reaktor und die Waffen sind im Ruhezustand, doch strahlt der Stellardegenerator dennoch eine mächtige Energiesignatur ab. Auch wenn er sich noch immer auf der anderen Seite des Ebenenportals befindet, brummt die Superwaffe geradezu vor destruktivem Potential.

Die SC wollen vielleicht nach der Stelle auf dem Stellardegenerator suchen, von der der Driffelsen entnommen wurde. Ein SC kann den beschädigten Fleck mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken, wenn er den Computer des Kontrollzentrums verwendet; ein etwa 100 Meter breiter Brocken wurde sauber von einem der äußeren Grate getrennt, zwischen einigen Luken, die wie Startrampen aussehen.

## EREIGNIS 1: DER TOD KLOPFT AN (HG 13)

Dank des Peilsenders an Bord des Raumschiffs der SC ist sich Serovox bewusst, wo sie gelandet sind. Während sich der Rest der Armada um das Tor der Zwölf Sonnen ausbreitet, um sich um die Verteidigungsanlagen zu kümmern, hat der Admiral ein Pestwind-Grabmal (*Starfinder-Grundregelwerk* 307) und einen Trupp untoter Marinesoldaten zum Kontrollmond geschickt. Die Soldaten haben den Befehl, die SC zu finden, sie zu töten und ihre Leichen zur *Reich der Knochen* zu bringen.

Wenn die SC den Peilsender entdeckt und zerstört haben, können Routinescans die Armada der Leichenflotte dennoch informieren, dass ein Raumschiff auf dem Kontrollmond gelandet ist. In diesem Fall haben die Soldaten immer noch den Befehl, die Besitzer des Schiffs ausfindig zu machen, sie zu zerstören und ihre Leichen als Futter für die Untoten mitzubringen.

Wahrscheinlich haben die SC ihr Raumschiff auf der Landeplattform 750 Meter vom Kontrollzentrum entfernt abgestellt (siehe Tor 1 auf Seite 11 in *Starfinder-Abenteuerpfad #5: Das Dreizehnte Tor*). Das Grabmal hat mit Laserbeschuss einen eigenen Landeplatz einige hundert Meter entfernt in den Dschungel geschnitten, und die Soldaten sind ausgestiegen.

Dieses Ereignis kann überall stattfinden, wo du es als passend erachtest. Wenn die SC lange brauchen, wenn sie den Himmel aus dem Kontrollzentrum scannen, werden die Marinesoldaten irgendwann das Kontrollzentrum finden und stürmen. Die SC könnten sehen, wie das Schiff landet, während sie sich durch den Dschungel bewegen und entscheiden, die Soldaten der Leichenflotte anzugreifen. Die Marinesoldaten könnten versuchen, selbst einen Hinterhalt zu legen, direkt am Rand der Lichtung mit der Landeplattform. Andere die Details des Schauplatzes abhängig von deiner Kampagne und der Gemütslage deiner Spieler.

**Kreaturen:** Die acht Soldaten des Leichenvolks, die mit der Grabmal angekommen sind, sind nicht daran interessiert, den gesamten Kontrollmond zu erkunden. Sie wollen nur ihre Befehle ausführen, die darin bestehen, alle lebenden Kreaturen zu töten, auf die sie stoßen.

## LEICHENFOLK-MARINESOLDATEN (8) HG 7

### EP je 3.200

Leichenvolk-Soldat (siehe Seite 58)

NB Mittelgroßer Untoter

**INI** +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14

### VERTEIDIGUNG

TP je 126

**ERK** 19; **KRK** 22

**REF** +7; **WIL**+8; **ZÄH** +9

**Immunitäten** wie Untote; **ZR** 5/Magie

### ANGRIFF

**Bewegungsrage** 6 m

**Nahkampf** Niedrigfrequenz-Schallimpulshandschuh +14  
(2W6+9 W & Sch; Krit Niederschlag)

**Fernkampf** Duales Säurepfeilgewehr (2W8+8 S & Sre; Krit Korrodierend 2W4) oder

Blendgranate II +14 (Explosion [3 m, 1W4 Runden geblendet, SG 15])

**Angriffsfähigkeiten** Kampfstil (Scharfschütze),

Konzentrierter Beschuss, Zielgenauigkeit des Scharfschützen

### TAKTIK

**Im Kampf** Diese Marinesoldaten sind erfahrene Kämpfer, die in Deckung gehen, wenn möglich, Blendgranaten früh im Kampf einsetzen, um ihre Feinde zu blenden, und ihre An-

griffe auf Feinde konzentrieren, die besonders anfällig oder effektiver sind als andere.

**Moral** Diese Marinesoldaten sind der Sache der Leichenflotte loyal ergeben und kämpfen, bis sie zerstört sind.

#### SPIELWERTE

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

**Fertigkeiten** Athletik +19, Einschüchtern +14, Steuerung +14

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**Ausrüstung** Elite-Widerstandsrüstung, Duales Säurepfeilgewehr mit 48 Pfeilen, Niedrigfrequenz-Schallimpulshandschuh mit 2 Batterien (je 20 Ladungen, Blendgranaten II (2)

**Entwicklung:** Serovox erwartet, alle paar Stunden von den Leichenvolk-Marinesoldaten zu hören und schickt Verstärkung, wenn sie keinen Bericht erstatten. Sobald die SC die Leichenvolk-Marinesoldaten besiegen, haben sie nur wenig Zeit, ehe mehr Pestwind-Grabmale (jeweils mit zunehmender Zahl von Leichenvolk-Marinesoldaten) auf dem Kontrollmond landen.

Wenn die SC das Grabmal der Marinesoldaten nicht bemerkt haben, als es gelandet ist, können sie es finden, indem sie 30 Minuten lang den Dschungel durchsuchen, oder halb so lange, wenn einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 32 gelingt. An Bord der Pestwind-Grabmal befindet sich ein Cyberzombie (Starfinder-Alien-Archiv 118), der fest mit der Steuerung verkabelt ist. Dank eines Mechanismus, der als Kommandobolzen bekannt ist, kann der Zombie nur dann Aktionen ausführen, wenn er einen entsprechenden Befehl mit dem richtigen Kommandocode von der *Reich der Knochen* erhält. Die anderen Besatzungsmitglieder müssen ihren Kommandeur kontaktieren, um die Erlaubnis zum Start zu erhalten. Der Zombie macht keine Anstalten, sich zu verteidigen (und die SC sollten keine EP erhalten, wenn sie ihn besiegen).

Die SC wollen vielleicht die Pestwind-Grabmal selbst übernehmen, nachdem sie sich um die Leichenvolk-Marinesoldaten und den kontrollierten Cyberzombie gekümmert haben. Das Computersystem des Schiffs ist gesichert, kann aber mit mehreren Würfeln gehackt werden. Um eine einzelne Besatzungsrolle freizuschalten, muss einem SC ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 29 gelingen; wenn das Schiff danach deaktiviert wird, werden die Rollen wieder blockiert, bis den SC weitere Würfe gelingen, um sie wieder freizuschalten. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 49 kann ein Charakter Administratorzugriff auf den Computer der Pestwind-Grabmal erhalten, so dass die Mannschaftsrollen ohne Einschränkung verwendet werden können. Wenn der Cyberzombie noch intakt ist, kann ein erfolgreiches Wirken von *Untote kontrollieren* oder einem ähnlichen Zauber ihn zwingen, den SC die Kontrolle über das Schiff zu überlassen, was den gleichen Effekt hat wie Administratorzugriff zu erhalten.

Wenn sie an Bord der Grabmal in den Weltraum aufsteigen, müssen die SC den Schutz vor Umwelteinflüssen ihrer Rüstung verwenden, da die Schiffe der Leichenflotte im Gegensatz zu Raumschiffen, die für lebende Besatzungen gebaut sind, keine unter Druck stehende Atmosphäre besitzen.

## EREIGNIS 2: NICHT MEHR LANGE ZU LEBEN (HG 13)

Sobald die SC ein Raumschiff verwenden, um vom Kontrollmond abzuheben, wird der Konflikt zwischen der Armada der Leichenflotte und den automatisierten Verteidigungsanlagen des Tors der Zwölf Sonnen offensichtlich. Lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit eigenen Worten wieder.

Der Weltraum der Umgebung ist ununterbrochen von lodernden Energiestrahlen, die aus den Kontrollmonden des Systems schießen, und Entladungen von schillernden Flammen, die von Gravitationsimpulsen aus den Sonnen gezogen werden, erleuchtet. Die uralten Waffen sind extrem ungenau und feuern wild umher, und oft lösen sich die Strahlen auf, ehe sie das Ziel erreichen oder explodieren im anscheinend leeren Raum. Dennoch beginnt die Armada der Leichenflotte Anzeichen von großen Beschädigungen zu zeigen. Das größte



LEICHENVOLK-MARINESOLDAT

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

Schiff der Leichenflotte ist gewaltig, größer als viele Raumstationen. Es ist von Explosionen und Schutt umgeben, sowohl von seinem eigenen Rumpf als auch von den Eskortschiffen, die beim Versuch, es zu beschützen, zerstört wurden. Dadurch ist eine Wolke entstanden, die es fast unmöglich macht, ein Bild von seiner genauen Form zu erhalten. Allerdings zeigen die Entladungen der mächtigen Waffen des Schiffs, dass es eindeutig das effektivste Mitglied der Armada ist.

Um sich um die Bedrohung durch die uralten Kischali-Waffen zu kümmern, die um das Tor der Zwölf Sonnen verteilt sind, hat Serovox die Schiffe der Armada auf die gesamte Megastruktur verteilt. Da die vielen kleineren Schiffe und der treibende Schutt die Sensorreichweite der *Reich der Knochen* verringert, können die SC versuchen, es mit ihren Schiffssensoren und einem Fertigkeitwurf für Computer schnell zu scannen, ohne direkte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Das Ergebnis der Probe bestimmt, wie viele der folgenden Informationen über die *Reich der Knochen* die SC in Erfahrung bringen. Nur ein SC kann einen einzigen Wurf versuchen, ehe der Raumschiffskampf beginnt (siehe unten). Danach müssen sie sich mit den Gegenmaßnahmen des Ultraschlachtschiffs herumschlagen, entsprechend der normalen Regeln für die Wissenschaftsoffiziersaktion Scannen.

#### Ergebnis Information

- |            |  |
|------------|--|
| <b>20+</b> | Das gewaltige Schiff ist die <i>Reich der Knochen</i> , und sie ist sogar noch größer als ein kolossales Raumschiff. Sie starrt geradezu vor Schiffsartilleriewaffen. Wie die meisten Raumschiffe der Leichenflotte hat sie keine Atmosphäre.  |
| <b>25+</b> | Die vielen Explosionen der laufenden Schlacht blockieren die Sensoren der <i>Reich der Knochen</i> zum Teil, und viele ihrer Waffen sind auf die uralten Kischali-Wehranlagen gerichtet. Es könnte möglich sein, näher an das Schiff heran zu kommen und es zu entern, ohne dass es die Leute an Bord bemerken. Ein mittelgroßes oder kleineres Raumschiff, das auf dem Rumpf der <i>Reich der Knochen</i> landet, könnte eine ganze Weile unentdeckt bleiben. |
| <b>30+</b> | Die <i>Reich der Knochen</i> hat mehrere Hangars entlang des Schiffes, und aus einem davon startet gerade ein kleines Jägerschwader. Dies bedeutet, dass es einen offenen Eingang gibt, der nur von einem schwachen Kraftfeld geschützt wird, das Weltraumschutt abhalten soll. Ein kleines Raumschiff könnte in dieser Bucht landen. Alternativ könnte eine Person über einen Weltraumspaziergang über die Außenhülle des Schiffs in die Bucht eindringen.    |

**Raumschiffskampf:** Sobald sie vom Kontrollmond abgehoben haben, sind die SC 30 Hexfelder von der *Reich der Knochen* entfernt. Die einzigen anderen Schiffe, die sich im Augenblick in der Nähe der *Reich der Knochen* befinden, sind vier Kryptawächter, die ungefähr gleichmäßig zwischen den SC und der *Reich der Knochen* verteilt sind (einer befindet sich direkt zwischen dem Schiff der SC und dem Ultraschlachtschiff). Wichtig ist, dass die SC nicht alle Kryptawächter zerstören müssen, sondern nur intakt genug an ihnen vorbei kommen müssen, um entweder auf dem Außenrumpf der *Reich der Knochen* zu landen (und dann

über einen Weltraumspaziergang in den Hangar zu gelangen) oder ihr Schiff direkt in den Hangar zu fliegen.

Wenn die SC ihr eigenes Raumschiff verwenden, ist das ein geradliniger Raumkampf. Die *Reich der Knochen* nimmt weder an dem Raumkampf teil noch bewegt sie sich aus ihrem ursprünglichen Hexfeld weg (du kannst aber bei Bedarf die Spielwerte auf der Umschlaginnenseite finden), da Serovox sich keine Sorgen macht, dass die SC eine Gefahr für das Flaggschiff darstellen könnten und das Ultraschlachtschiff damit beschäftigt ist, sich um die uralten Abwehrmaßnahmen zu kümmern. Allerdings versuchen die vier Kryptawächter ihr Bestes, um die SC zu vernichten.

Wenn die SC stattdessen die Pestwind-Grabmal übernommen und sie vom Kontrollmond gelenkt haben, sollten sie sich im Idealfall auf List und nicht auf Feuerkraft verlassen, da das Schiff einen viel niedrigeren Rang als ihr Raumschiff hat. Es besteht eine gute Chance, dass die vier Kryptawächter die Grabmal mühelos zerstören könnten, wenn sie alle auf einmal angreifen.

Ohne die richtigen Codes und Bestätigungszeichen, um mit den Schiffen der Leichenflotte zu kommunizieren, müssen die SC die neuen Mannschaftsaktionen verwenden, die unten beschrieben sind (die nur in dieser einen, einzigartigen Situation angewendet werden können), um die Schiffe zwischen sich und der *Reich der Knochen* zu überzeugen, sie vorbei zu lassen anstatt anzugreifen. Ein Grabmal über 30 Hexfelder zu fliegen dauert 4 Runden. Während die SC dies tun, patrouillieren die vier Kryptawächter den dazwischen liegenden Weltraum und bewegen sich mit ihrer normalen Geschwindigkeit. Am Ende einer jeden Pilotenphase müssen die SC auf eine Anfrage von einem anderen Kryptawächter reagieren. Der Charakter in der Kapitänsrolle kann die Aktion Gestörte Kommunikation verwenden, um zu antworten, ohne Verdacht zu erwecken (oder der Spieler in der Pilotenrolle versucht eine ähnliche Aktion, doch mit deutlichem Nachteil), während die Spieler in anderen Rollen spezielle Aktionen ausführen können, um ihn zu unterstützen.

Unabhängig davon, welches Schiff sie verwenden oder ob die SC einen Raumschiffskampf auslösen, wenn es ihnen gelingt, in ein an die *Reich der Knochen* angrenzendes Hexfeld zu fliegen, solange sich am Ende der Pilotenphase keine anderen Schiffe innerhalb von 3 Hexfeldern aufhalten, geht die Armada davon aus, dass das Schiff der SC zerstört wurde, da die Idee, die *Reich der Knochen* zu infiltrieren so unorthodox und wagemutig ist, dass die Untoten sie nicht als Möglichkeit erachten. Die SC können dann entweder auf dem Außenrumpf landen oder in den Hangar einfliegen, wie zu Beginn von Teil 2 beschrieben.

#### KAPITÄNSAKTION: GESTÖRTE KOMMUNIKATION

Du kannst bewusst unverständliche Kommunikation aussenden, die wie eine legitime Identifizierung der Leichenflotte erscheint. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Bluffen gegen SG 25 kannst du überzeugend auf den Kryptawächter reagieren, der gerade eine Anfrage gestellt hat. Wenn der Wurf misslingt, bewegt sich der Kryptawächter auf 10 Hexfelder an dein Schiff heran und versucht es in der nächsten Pilotenphase zu scannen; wenn der Kryptawächter dabei erfolgreich ist, muss dein Wissenschaftsoffizier während dieser Pilotenphase erfolgreich die Lebenszeichen auf deinem Schiff dämpfen (siehe unten), sonst greift der Kryptawächter an. Wenn du den Wurf um 5 oder mehr Punkte nicht schaffst, greift der Kryptawächter an.

### INGENIEURSAKTION: FALSCHES STÖRUNG

Du kannst eine Störung in einem deiner Systeme vortäuschen, wie dem Kommunikationssystem oder den Sensoren, so dass nahe Schiffe der Leichenflotte nicht auf direkter Kommunikation bestehen. Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 20 gelingt, erzeugst du einen Situationsbonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Bluffen für Gestörte Kommunikation bis zur nächsten Ingenieursphase.

### BORDSCHÜTZENAKTION: DECKUNGSFEUER

Du kannst die Waffen der Pestwind-Grabmal verwenden, um Deckungsfeuer für die anderen Schiffe der Leichenflotte zu liefern, so dass es so aussieht, als würdest du sie vor den Schutzmaßnahmen des Tors der Zwölf Sonnen beschützen wollen. Wenn dir ein Schützenwurf gegen SG 25 gelingt, kann dein Kapitän beim Fertigkeitswurf für Bluffen für die nächste Aktion Gestörte Kommunikation zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Alternativ kannst du, wenn ein Kryptawächter angreift, das Schiff mit einem erfolgreichen Wurf davon überzeugen, feindliche Handlungen einzustellen und eine neue Anfrage zu stellen. In diesem Fall muss der Kapitän vor der nächsten Schützenphase die Aktion Gestörte Kommunikation mit einem Malus von -5 auf den Fertigkeitswurf für Bluffen ausführen, sonst nimmt der Kryptawächter wieder feindliche Handlungen auf. Die Kryptawächter können nur einmal dazu gebracht werden, ihre feindlichen Handlungen einzustellen. Wenn mehrere Bordschützen diese Handlung ausführen, ist der Effekt nicht kumulativ, doch ein Bordschütze kann dem Kapitän eine Wurfwiederholung gewähren während der andere die Kryptawächter überzeugt, feindliche Handlungen einzustellen.

### PILOTENAKTION: GELASSENER FLUG

Die ahmt die Flugmuster der Schiffe der Armada nach, so dass dein Schiff weder zu genau überprüft wird noch so wirkt, als wollte es eine Überprüfung vermeiden. Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 24 gelingt, erzeugst du einen Situationsbonus von +4 auf den Fertigkeitswurf für Bluffen für Gestörte Kommunikation bis zur nächsten Pilotenphase. Alternativ kannst du einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 30 anstelle der Aktion Gestörte Kommunikation des Kapitäns versuchen, mit den gleichen möglichen Ergebnissen.

### WISSENSCHAFTSOFFIZIERSAKTION: LEBENSZEICHEN DÄMPFEN

Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 24 gelingt, kannst du die deine Lebenszeichen und die aller anderen lebenden Kreaturen an Bord deines Schiffs dämpfen. Das verhindert erfolgreiche Scans durch die Schiffe der Leichenflotte, um Lebenszeichen auf dem Schiff zu entdecken, das entweder eine untote Besatzung haben oder eine Gefangenenzahl hätte durchgeben müssen. Wenn ein Schiff der Leichenflotte euer Schiff erfolgreich scannt und Lebenszeichen entdeckt, greift es sofort an.

### CRYPTAWÄCHTER (4)

GRAD 7

Starfinder-Abenteuerpfad #3: Splitterwelten 51  
TP je 170

**Entwicklung:** Wenn die SC die *Reich der Knochen* heimlich erreichen, ihre Annäherung in der sie umgebenden Schlacht

## RAUMSCHIFFSKAMPF GEGEN DAS FLAGGSCHIFF

Es ist möglich, dass die Spieler entschieden, dass sie die *Reich der Knochen* direkt angreifen oder ein anderes Schiff übernehmen wollen (wie einen Omenbringer, auch wenn gerade keine anwesend sind), um damit direkt das Ultra-schlachtschiff zu attackieren. Ein solcher Plan wird aufgrund der gewaltigen Feuerkraft der *Reich der Knochen* vermutlich scheitern, denn sie würde sich sofort gegen die SC wenden, wenn sie sie direkt angreifen. Versuche, die Bedrohung der Leichenflotten-Armada durch andere Mittel zu überwinden als die *Reich der Knochen* zu entern und die Kontrolle zu übernehmen, sind von diesem Abenteuer nicht abgedeckt.

tarnen konnten oder die Kryptawächter zerstört haben, können sie Bereich **A1** (siehe die Karte auf Seite 10) ohne Widerstand betreten. Wenn ihr Schiff auf 0 Rumpfpunkte fällt, geht die Leichenflotte davon aus, dass die SC getötet wurden, und ein Grabhügel-Klagesänger (siehe Seite 50) wird entsandt, um ihre Leichen zu bergen und sie auf die *Reich der Knochen* zu bringen, wo sie in loyale untote Diener verwandelt werden sollen. In einem solchen Fall haben die SC die Gelegenheit, die Besatzung der Klagesänger (acht Leichenvolk-Marinesoldaten, siehe Seite 4) zu überfallen, den Bergungsfrachter zu übernehmen, ohne weitere Probleme in Bereich **A1** zu landen und ihre Mission fortzusetzen.

**Belohnung:** Wenn die SC die *Reich der Knochen* erreichen, entweder durch einen Raumschiffskampf oder indem sie die Kryptawächter überlisten und vermeiden, erhalten sie 26.500 EP.

## TEIL 2: MASSENGRÄBER

Egal ob sie das Schiff direkt in der offenen Jägerbucht landen, oder, was wahrscheinlicher ist, es am Rumpf befestigen und den Schutz vor Umwelteinflüssen ihrer Rüstung verwenden, um die Bucht zu Fuß zu erreichen, können sie die *Reich der Knochen* in einem Bereich betreten, der als „Hangarsektor“ bekannt ist. Dies ist Teil der wichtigsten Abschuss- und Bergungsdecks (siehe die Karte in der hinteren Umschlaginnenseite), einer der Bereiche des Schiffs, der vor allem dazu dient, kleinere Raumschiffe zu starten, zu bergen, zu reparieren und zu lagern.

Wenn die SC die Kontrolle über die *Reich der Knochen* erlangen wollen, müssen sie Informationen über den Aufbau des Schiffs finden und herausfinden, wie sie zur Brücke gelangen. Aus Sicherheitsgründen ist der einzige Ort im Hangarsektor, wo solche Informationen verfügbar sind, der lokale Sicherheitsposten (siehe Bereich **A8**). Die Karten des Hangarsektors, auf die die SC von den meisten Computern in der Gegend zugreifen

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

können, zeigen nicht jeden Raum; einige Räume (Bereiche **A5**, **A6**, **A7** und **A8**) sind einfach als „gesicherte Bereiche“ gekennzeichnet, mit der Anmerkung, dass Zutritt die Zustimmung der Sektionssicherheitsoffizierin Kommandantin Malakar erfordert. Siehe Seite 17 für mehr Details über die Sicherheitsoffizierin des Bereichs.

Indem die SC diese gesicherten Bereiche (Bereiche **A5**, **A6**, **A7** und **A8**) aufsuchen, können sie schließlich den Sicherheitsposten finden, aber die Computer dort enthalten Gegenmaßnahmen, die wahrscheinlich zu mächtig sind, als dass die SC sie ohne einen Vorteil hacken könnten.

Jeder dieser gesicherten Bereiche enthält einen Notfallsicherheitsschlüssel (siehe den Kasten auf Seite 15), der bei den Versuchen helfen kann, auf den Computer im Sicherheitsposten zuzugreifen. Mit genug Notfallsicherheitsschlüsseln sowie der Leiche der diensthabenden Sicherheitsoffizierin des Hangars sollten die SC auf die Karte des Innenraums des Raumschiffs zugreifen und einen Weg von ihrer Position zur Kommandosektion planen können.

Außerdem könnten die SC Malakars eigene Pläne zum Machtgewinn ausnutzen, die vollständig unabhängig von den Bemühungen der Leichenflotte, den Stellardegenerator zu finden sowie dem Bestreben der SC, sie aufzuhalten, sind. Malakar hasst den Kapitän der *Reich der Knochen*, einen veskischen Mohrg (siehe Seite 59) namens Ghurd Naschal. Naschal kämpfte auf der Seite des Veskariums während seiner Auseinandersetzungen mit dem Paktwelten und dem darauf folgenden Lautlosen Krieg. Er war dafür verantwortlich, tausende von Untoten zu zerstören, die Eox verteidigten. Auch wenn Naschals Verwandlung in einen Mohrg ihn zu einem loyalen Mitglied der Leichenflotte gemacht hat, betrachtet ihn Malakar nach wie vor als Feind von Eox und ist neidisch auf seinen schnellen Aufstieg. Sie hat langsam einen Plan entwickelt, Kapitän Naschal zu stürzen und sich Admiral Serovox als verlässlicheren Ersatz anzubieten. Ihre Pläne führen dazu, dass sie die SC nicht sofort meldet, wenn sie ihre Anwesenheit bemerkt, und ihre zahlreichen Einbrüche ins Sicherheitssystem des Schiffs könnten sich als nützlich für die SC erweisen (siehe „Was ist Projekt Grabstein?“ auf Seite 19).

## MERKMALE DER REICH DER KNOCHEN

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, haben alle Örtlichkeiten in der *Reich der Knochen* die folgenden Eigenschaften.

**Atmosphäre und Schwerkraft:** Das gesamte Schiff hat keine Atmosphäre. Mitglieder der untoten Besatzung müssen nicht atmen und sehen somit keinen Sinn darin, Zeit oder Ressourcen darauf zu verwenden, ihr Schiff mit Sauerstoff zu füllen. Die Kommunikationseinheiten, die die Besatzung verwendet, verwenden Frequenzen, die direkt ihr Fleisch und ihre Knochen zum Vibrieren bringen, und der Schutz vor Umwelteinflüssen ihrer Rüstung verhindert, dass die Kälte oder der Druckmangel sie beschädigt. Allerdings verfügt die *Reich der Knochen* über normale Schwerkraft, die von technomagischen Apparaturen in den Maschinendecks des Schiffs erhalten wird. Die Grav-Züge, die entlang es gesamten Ultraschlachtschiffs fahren, widersetzen sich dieser Schwerkraft, weil ihre Schienen ein Kraftfeld erzeugen.

**Beleuchtung:** Schwache, rote Beleuchtungsstreifen laufen entlang der Decken und Türen der meisten Korridore und Räume des Schiffs, so dass überall auf dem Schiff Dämmerlicht herrscht.

**Sicherheit:** Eine verborgene Sicherheitskamera (Wahrnehmung gegen SG 35, um sie zu bemerken, Technik gegen

SG 25, um sie zu deaktivieren) befindet sich in jeder Ecke eines jeden Raums und Korridors, in den meisten Bereichen der *Reich der Knochen*. Die allgemeine Beschreibung eines jeden Bereichs enthält eine Beschreibung, wer die Sicherheitsaufnahmen überwacht, sowie ihre Reaktion auf Eindringlinge und andere geltende Sicherheitsmaßnahmen.

## EREIGNIS 3: SICHERHEITSPATROUILLE (HG 11)

Neben der untoten Besatzung hat die *Reich der Knochen* mehrere Patrouillen von Sicherheitsrobotern der Wächterklasse, die aus lokalen Sicherheitsstationen gelenkt werden können oder Befehle aus dem Cyberkontrollraum (siehe Bereich **C2**) im Kommandosektor des Schiffs empfangen. Wenn die SC das erste Mal auf dem Schiff eintreffen, hält sich eine Patrouille aus vier Robotern der Wächterklasse im Hangarsektor auf. Du kannst die Gruppe jederzeit auf die Patrouille stoßen lassen, wenn sie sich zu lange in einem Gebiet aufhalten, nachdem sie eine Menge Lärm gemacht haben (wie durch einen Kampf), oder du kannst die Roboter verwenden, um die SC zum Handeln zu zwingen, wenn sich das Spiel verlangsamt. Wenn die ursprüngliche Patrouille zerstört wird, trifft eine neue innerhalb einer Stunde ein; sie untersucht zuerst die Position des letzten Berichts der vorherigen Patrouille und bewegt sich dann (wenn sie keine anderen Befehle erhält) methodisch durch den Rest des Hangarsektors auf der Suche nach Eindringlingen.

**Kreaturen:** Diese Sicherheitsroboter der Wächterklasse basieren auf Modellen anderer Sicherheitsroboter, die in den gesamten Paktwelten eingesetzt werden, aber mit makabren Modifikationen der Leichenflotte. Der Kopf eines jeden Roboters sieht wie ein metallischer humanoider Schädel aus, und die Außenhülle aus Plastik ist wie ein Skelett geformt.

### SICHERHEITSROBOTER, WÄCHTER-KLASSE (4)

HG 7

EP je 3.200

N Mitteldroßes Konstrukt (technologisch)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht;

Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

TP je 105

ERK 19; KRK 21

REF +7; WIL+4; ZÄH +7

Immunitäten wie Konstrukt; Verteidigungsfähigkeiten integrierte Waffen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität, Empfindlichkeit gegen kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsweite 12 m

Nahkampf Hieb +15 (2W6+11 W; Krit Niederschlag)

Fernkampf Eingebautes statisches Ionengewehr +18 (1W12+7 Ele; Krit Überspringen 1W6)

TAKTIK

**Im Kampf** Sicherheitsroboter der Wächterklasse sind darauf programmiert, den Nahkampf zu vermeiden, wenn sie können. Normalerweise gehen sie stattdessen in Deckung und breiten ihre Angriffe auf so viele Feinde auf, wie sie anvisieren können. Wenn der Nahkampf nicht zu vermeiden ist, versucht ein einzelner Roboter das primäre Nahkampfziel zu sein und kämpft defensiv, in der Hoffnung, lange genug zu überleben, damit seine Verbündeten einen oder mehrere Angreifer im Fernkampf ausschalten können.

**Moral** Sicherheitsroboter der Wächterklasse kämpfen, bis sie zerstört sind.

## SPIELWERTE

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

**Fertigkeiten** Akrobatik +14, Athletik +14

**Sprachen** Eoxisch

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Ausrüstung** statisches Ionengewehr mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), persönliche Kommunikationseinheit

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Eingebaute Waffen (AF)** Die Fernkampfwaffen eines Sicherheitsroboters sind Teil seiner Konstruktion; er kann nicht entwapfnet werden.

**Überladungsangriff (AF)** Einmal pro Tag als schnelle Aktion kann ein Sicherheitsroboter der Wächterklasse sein eingebautes statisches Ionengewehr überladen. Dies verleiht dem nächsten Fernkampfangriff des Roboters einen Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf und einen Schadenbonus gleich seinem HG (7 bei den meisten Sicherheitsrobotern der Wächterklasse). Bei einem kritischen Treffer verursacht der kritische Übersprungeffekt des überladenen Angriffs zusätzliche 1W6 Elektrizitätsschaden.

## A. HANGARSEKTOR

Wenn die SC eintreffen, ist der Hangarsektor weitgehend unbesetzt, und alle Jäger, die normalerweise im Hangar gelagert werden, sind auf Langstreckenpatrouille, um die Armada der Leichenflotte zu beschützen. Der ranghöchste Offizier im Bereich ist die Sektionssicherheitsoffizierin Kommandantin Malakar, aber die Kommandantin hat wenig mit den alltäglichen Angelegenheiten zu tun. Diese werden vor allem von Cyberzombies übernommen, die ihre Befehle direkt aus dem Cyberkontrollraum (Bereich **C2**) im Kommandosektor des Schiffs erhalten.

Versuche, die *Reich der Knochen* mit den Sensoren eines Raumschiffs im Hangar zu scannen oder innere Kommunikation mit einer Kommunikationseinheit oder ähnlichen Geräten abzuhearschen scheitern, doch beide Versuche registrieren schwache Signale von einem Notsignalsender, der im Ultraschallschiff sendet; das Signal ist nicht stark genug, um von außerhalb der *Reich der Knochen* wahrgenommen zu werden. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 18 kann ein SC eine Kommunikationseinheit verwenden, um den Notfallpeilsender in Bereich **A6** ausfindig zu machen.

Verwende die Karte des Hangarsektors auf Seite 10 für diesen Bereich. Wenn es nicht anders angegeben ist, haben alle Orte im Hangarsektor die folgenden Eigenschaften:

**Decken, Türen und Wände:** Die Decken sind 6 m hoch, die Türen bestehen aus dickem Stahl (Härte 30, TP 125, Zerbrechungs-SG 35). Die Wände sind normale Raumschiff-Innenwände (Härte 30, TP 1440 pro Abschnitt von 3 m × 3 m, Zerbrechungs-SG 45).

**Sicherheit:** Malakar überwacht die Sicherheitskameras des Hangarsektors von Bereich **A8** aus; sie verwendet ihre Computerfertigkeit, um allen Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit zu widerstehen, die die SC verwenden könnten, um in Blickweite der Kameras nicht entdeckt zu werden. Sie löst aber keinen Alarm aus, wenn sie die SC bemerkt. Sie beobachtet sie lieber und vertraut auf ihre Fähigkeit, sich um sie zu kümmern, wenn nötig. Außerdem patrouillieren Sicherheitsroboter das Gebiet (siehe Ereignis 3).

## A1. HANGAR (HG 11)

Schwache rote Lichter beleuchten diesen gewaltigen Raum. Ein schwerer Kranarm baumelt von Schienen an der Decke, und leere Rahmen für kleinere Jäger säumen die Wände an Back- und Steuerbord. Ein so gut wie unsichtbares Kraftfeld bedeckt das klaffende Loch am Steuerbordende des Raums, während zwei große Türen zur Backbordseite führen. Weiterhin gibt es ein großes Fenster an der Backbordseite, das in einen geschlossenen Raum führt. Auf dem Boden befinden sich ein Dutzend Irisluken von jeweils 4,50 m Durchmesser. Die meisten der Luken sind geschlossen, jedoch eine bugwärts liegende Luke steht offen.

Dies ist einer der Hangars der *Reich der Knochen*, doch alle Grabhügel-Knochensplitter, die normalerweise in den Rahmen hier aufbewahrt werden, kämpfen gerade gegen die Wehranlagen des Tors der Zwölf Sonnen. Die Bucht enthält auch 12 Kampfflugzeuge der Totenlied-Klasse in den Irisluken am Boden. Diese Flugzeuge können aus dem Hangar gestartet werden oder dorthin zurückkehren, wenn die *Reich der Knochen* die obere Atmosphäre eines Planeten streift. Die Flugzeuge werden normalerweise verwendet, um Bodentruppen aus anderen Leichenflottenschiffen bei Angriffen auf Planeten zu unterstützen.

Der Kran wird verwendet, um Raumschiffe aus den Wandrahmen zu holen, um sie starten, und um sie nach Missionen wieder dorthin zurück zu stellen. Er wird aus Bereich **A2** kontrolliert und kann als große improvisierte Waffe verwendet werden (siehe Seite 11).

Der als **A1a** gekennzeichnete Raum ist ein Bereitschaftsraum, der eine Reihe schmaler Stühle enthält. Jeder Stuhl ist nur ungefähr 60 cm breit, und sie stehen sehr eng zusammen, da

Untote beim Warten weder zucken noch ihre Sitzposition verändern und sie niemals müde werden. Cyberzombie-Piloten und Leichenvolk-Marinesoldaten sitzen normalerweise hier, ehe sie auf Flugzeuge und Jäger aufgeteilt werden. Kabel baumeln über jedem Stuhl aus der Decke, mit einigen kleinen Lichtern und Computeranzeigen neben jedem Kabel. Sie können an den Soldaten befestigt werden, um vor dem Abflug Befehle und Nachrichten über ihre Kommunikationseinheiten zu übertragen; diese Kommunikation ist nur in einer Richtung möglich. Die Anzeige über jedem Sitz zeigt den Status der angeschlossenen untoten Kreatur, und da der Raum im Augenblick nicht verwendet wird (so gut wie alle Piloten und Marinesoldaten wurden eingesetzt), sind die Anzeigen leer.

**Kreaturen:** Wenn die SC den Hangar betreten, befindet sich auf einer Plattform in der einen offenen Luke im Boden ein Angriffsflugzeug der Totenlied-Klasse, das von einem Leichenvolk-Marinesoldaten gelenkt wird, der die Fahrzeuge einer Routinewartung unterziehen soll. Der Marinesoldat ist vom Erscheinen der SC überrumpelt und greift sofort an. Der Marinesoldat kann zwar die Manövrierfähigkeit oder Geschwindigkeit des Flugzeugs im Hangar nicht wirklich verwenden, doch ist das Fahrzeug schwer bewaffnet und gepanzert. Auch wenn es für den Einsatz in der Atmosphäre gedacht ist, funktioniert das Flugzeug auch im Vakuum des Hangars.

## LEICHENVOLK-MARINESOLDAT

HG 7

EP 3.200

TP 126 (siehe Seite 4)

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

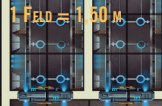
LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

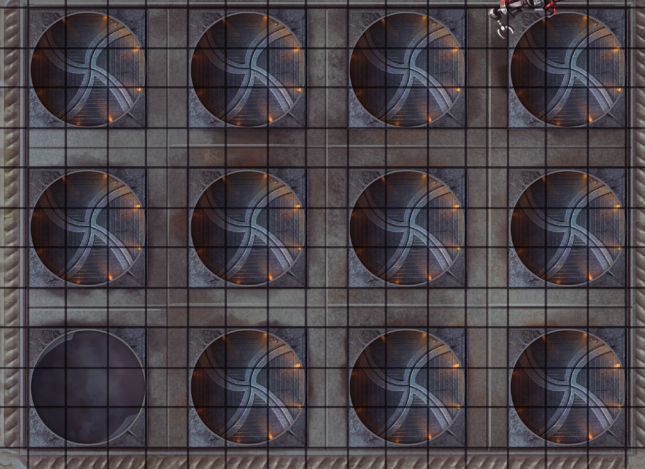
ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

# A. HANGARSEKTOR



Bue



A1

A2

A1A

A4

A3

A5

A6

A8

A7

## TAKTIK

**Im Kampf** Der Marinesoldat konzentriert die Tieffliegerkanonen des Flugzeugs auf jeden Charakter, der einen Rückzug zu unternehmen scheint. Wenn das Flugzeug zerstört wird, kämpft der Marinesoldat mit seinem Säurepfeilgewehr weiter und bleibt wenn möglich im Schutz des Wracks.

**Moral** Dieser Elitesoldat kämpft, bis er zerstört wird.

### ANGRIFFSFLUGZEUG DER TOTENLIED-KLASSE

STUFE 1

**PREIS** 62.000

Großes Luftfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 1,80 m hoch)

**Bewegungsrate** 18 m, Höchstgeschwindigkeit 330 m, 195 km/h (schweben)

**ERK 24; KRK 26; Deckung** volle Deckung

**TP** 150 (75); **Härte** 10

**Angriff (Kollision)** 10W10 W (SG 18)

**Angriff** Schwere Rotationskanone (3W10 S)

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

**Systeme** Autokontrolle, Planetare Kommunikationseinheit

**Entwicklung:** Da die Kommandocrew der *Reich der Knochen* im Augenblick damit beschäftigt ist, die uralten Wehranlagen des Tors der Zwölf Sonnen zu zerstören, reagiert niemand sofort auf Warnungen oder Alarmer, die die SC auslösen, indem sie das Kampfflugzeug und seinen Piloten bekämpfen. Allerdings ist sich Malakar der Anwesenheit der SC absolut bewusst, und 10 bis 15 Minuten nach dem Kampf schickt sie eine Patrouille von Sicherheitsrobotern (siehe Ereignis 3), um die Störung im Hangar zu untersuchen. Malakar ist weniger daran interessiert, die SC gefangen zu nehmen oder zu töten, als ihre Fähigkeiten einzuschätzen.

**Belohnung:** Wenn die SC die Angriffe des Totenlied-Flugzeugs überleben (entweder indem sie es zerstören oder den Piloten töten), erhalten sie zusätzliche 9.600 EP.

## A2. FLUGSTEUERUNGSRAUM (HG 12)

Dieser lange, schmale Raum ist voll von Bedienelementen, Monitoren und Anzeigen, die die Wände und sogar die Decke bedecken. Farbige Lichter blinken und blitzen neben zahlreichen Schaltern und Tastaturen. In der Steuerbordwand befindet sich ein einzelnes, langes Fenster, das auf den Hangar blickt, und Türen führen in Richtung Bug und Heck.

Dies ist der Flugsteuerungsraum, der zum angeschlossenen Hangar gehört. Es gibt hier acht Stationen, die normalerweise von Cyberzombies besetzt werden, die direkt mit dem Kommandozentrum verkabelt sind, aber er ist im Augenblick nicht voll besetzt (siehe Kreaturen, unten).

Die vielen Stueerelemente in diesem Raum funktionieren als ein Computer mit Grad 4 und einem Verbesserungsmodul Sicherheit I. Dieses System wird dafür verwendet, die Fahrzeuge im Auge zu behalten, die aus dem Hangar gestartet wurden, ihnen Informationen der Sensoren der *Reich der Knochen* oder Befehle vom Kommandostab zu schicken, Instandhaltungsaufzeichnungen zu speichern und so weiter. Ein schneller Blick auf die Anzeigen zeigt, dass die acht Grabhügel-Knochensplitter, die

aus dieser Bucht gestartet sind, gerade ins Gefecht über dem Tor der Zwölf Sonnen verwickelt sind.

Ein SC kann auf die Steuerung zugreifen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 30 gelingt, um das System zu hacken, aber die Konsolen hier sind darauf ausgelegt, die Jäger aus dieser Bucht im Auge zu behalten und haben keinen Zugriff auf das lokale Sicherheitssystem und enthalten auch keine Karten des Inneren der *Reich der Knochen*. Sobald die SC auf die Basisfunktionen des Computers zugreifen können, können sie sehen, dass eine Nachricht über ihr Eindringen in den Hangar protokolliert wurde, und dass bislang aber noch kein schiffsweiter Alarm ausgelöst wurde. Die SC können auch eine örtliche Karte der Hangarsektors auf ihre Datenpads laden, aber weite Teile der Karte (Bereiche **A5**, **A6**, **A7** und **A8**) enthalten keine Informationen außer der Beschreibung als „gesicherte Bereiche“. Jeder Versuch, in Erfahrung zu bringen, was die gesicherten Bereiche sind, eine größere Karte der *Reich der Knochen* zu erhalten oder etwas über das Personal außer den untoten Patrouillen zu erfahren, resultiert in einer Fehlernachricht, dass solche Informationen auf diesem System nicht verfügbar sind und dass solche Anfragen bei der Sektionssicherheitsoffizierin am Sektionssicherheitsposten gestellt werden müssen.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15 oder ein passender Fertigkeitswurf für eine Berufsfertigkeit gelingt (wie Beruf [Söldner]), kann feststellen, dass der Sektionssicherheitsposten vermutlich einer der gesicherten Bereiche auf der Karte ist, und dass die anderen gesicherten Bereiche wahrscheinlich Bereiche mit wertvoller oder empfindlicher Ausrüstung oder Personal sind, aber nicht direkt notwendig sind, damit die Cyberzombies ihre Pflicht, die Jäger zu verwalten, nachgehen können. Ein solcher Wurf zeigt auch, dass es eine Sicherheitsvorkehrung ist, keine volle Karte der *Reich der Knochen* in einem unbedeutenden Computersystem zu haben. Dieses Arrangement ist bei streng militärischen Gruppierungen und paranoiden Söldnerorganisationen weit verbreitet. Da die gemeinen Besatzungsmitglieder keine vollen Details über jeden Bereich des Schiffs brauchen, sind solche Informationen nur verfügbar, wenn sie wirklich notwendig sind. Jeder ranghohe Offizier oder Sicherheitsoffizier hat vermutlich Zugriff auf die vollständigen Schiffsaufzeichnungen.

Der Kran im Hangar (Bereich **A1**) wird aus diesem Bereich gesteuert, und die Fenster erlauben einen guten Blick auf die Bucht. Die Steuerung für den Kran ist nicht gesichert, was bedeutet, dass jeder ihn verwenden kann, ohne zuerst die Computer hacken zu müssen. Als volle Aktion kann ein Charakter den Kran verwenden, um einen Angriff gegen ein einzelnes Ziel im Hangar auszuführen. Auch wenn der Kran unmittelbar in sein Ziel kracht, wird er doch aus der Entfernung gesteuert, was einen Fernkampfangriffswurf erforderlich macht. Charaktere, die den Kran zum Angriff verwenden wollen, müssen entweder den Umgang mit fortgeschrittenen Nahkampfwaffen oder Servorüstung beherrschen, um nicht einem Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Kran verursacht bei einem Treffer 8W6 Wuchtschaden, Waffenspezialisierung gilt jedoch nicht für diesen Schaden.

Außerdem hat der Kran den kritischen Effekt Niederschlag und bringt einen Situationsbonus von +4, wenn er für das das Kampfmanöver Ringkampf verwendet wird.

**Kreaturen:** Zwei Cyberzombies (*Starfinder-Alien-Archiv* 118) sind hier körperlich mit den Bedienelementen verkabelt. Sie bedienen normalerweise den Kran und kümmern sich um die Kommunikation, um Fahrzeuge zu koordinieren, die den Hangar betreten und verlassen, aber ihre Aktionen werden durch Befehle aus dem Cyberkontrollraum (Bereich **C2**) kontrolliert. Da

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

die ranghohen Offiziere der *Reich der Knochen* im Augenblick beschäftigt sind, ergreifen die Zombies von selbst keine Aktionen, auch wenn sie angegriffen werden, es sei denn, sie werden von Bedienelementen gelöst. Dies geschieht automatisch, wenn ein Zombie mehr als 1,50 m von seiner ursprünglichen Position entfernt wird, und es besteht eine Chance von 25%, dass ein kinetischer Angriff, der einen Zombie verletzt, seine Verbindung trennt. Ein getrennter Cyberzombie greift alle nicht untoten Kreaturen im Raum an.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Medizin oder Naturwissenschaften gegen SG 28 gelingt, kann feststellen, dass die Cyberzombies so verkabelt sind, dass sie durch die Kabel Befehle von den Konsolen in den Bedienfeldern erhalten (und keine Aktionen ausführen können, ohne ein richtig codiertes Kommando zu erhalten). Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer, Technik oder Mystizismus gegen SG 28 gelingt, kann erfahren, dass der Prozess, solche Befehle zu erteilen, gleichermaßen magisch wie technologisch ist, und dass, da im Augenblick keine Befehle gegeben werden, keine Möglichkeit besteht, die Signale zu hacken oder nachzuahmen ohne entweder weitere Beispiele des Systems (siehe Bereich **A7**) zu haben oder mehrere Tage damit zu verbringen, die Bedienfelder auseinander zu nehmen und ihre Komponenten zu analysieren.

**Falle:** Die Türen zum Flugsteuerungsraum verfügen über Sensoren im Rahmen, die auf die Präsenz von Lebensenergie prüfen. Eine Runde nachdem die Sensoren bemerken, dass ein Lebewesen durch eine der Türen tritt, überzieht ein Todesstrahl-Projektor alles in den auf der Karte gekennzeichneten Bereichen mit tödlichen nekromantischen Strahlen. Da natürlich die gesamte Besatzung der *Reich der Knochen* aus Untoten besteht, fügt ihnen die Falle keinen Schaden zu, auch wenn sie sie unbeabsichtigt auslösen.

### TODESSTRAHLFALLE

HG 12

#### EP 19.200

**Typ** hybrid; **Wahrnehmung** SG 38; **Entschärfen** Technik

SG 33 (Strahlenprojektor trennen) oder Mystizismus SG 33 (nekromantischen Fokus entfernen)

**Auslöser** Ort; **Zurücksetzen** 5 Minuten

**Effekt** Todesstrahl (9W8 negativer Energieschaden [Todeseffekt], nur gegen lebende Kreaturen); Zähigkeitswurf SG 21 zum halbieren; mehrere Ziele (alle Ziele im markierten Bereich)

**Belohnung:** Die beiden Cyberzombies sind keine ernsthafte Bedrohung für die SC, selbst wenn sie von ihren Bedienfeldern gelöst werden. Ohne ungewöhnliche Umstände sollten die SC keine Erfahrung erhalten, wenn sie sie besiegen.

### A3. KIESGRUBE (HG 11)

Die Tür, die in diesen Raum führt, hat ein elektronisches Schloss. Ein SC kann das Schloss mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 31 deaktivieren, oder das Schloss glauben lassen, dass ein autorisierter Nutzer den Befehl gegeben hat, sich zu öffnen, wozu ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 35 notwendig ist. Wenn die SC diese Würfe dreimal nicht schaffen oder ein Charakter den SG um mehr als 5 verfehlt, wird ein stiller Alarm im Sicherheitsposten (Bereich **A8**) ausgelöst. Malakar bemerkt den Alarm, aber sie wird ihre Vorgesetzten noch immer nicht informieren.

Der Boden dieses Raums ist von Kies bedeckt, der sich von Wand zu Wand erstreckt und in kleinen Haufen und flachen Mulden aufgehäuft ist. Die Wände sind zerkratzt und von kleinen Dellen bedeckt, und große Teile sind in einem Sprühmuster verfärbt, doch scheinen sie stabil. Der Bereich ist von dichtem Staub erfüllt. Links vom Eingang befindet sich ein Metallschrank mit großem Griff.

Als Flaggschiff einer großen Armada der Leichenflotte muss die *Reich der Knochen* manchmal auf Planetoiden und unbewohnten Welten Rohmaterialien abbauen, um Ersatzteile und Munition für sich und andere Schiffe in der Armada zu fertigen, so dass sie zu langen Missionen imstande ist, ohne regelmäßig zur Basis zurückkehren zu müssen. Zu diesem Zweck verwendet die Besatzung mehrere dieser Kiesgruben auf den Hauptstart- und Bergungsdecks als Zwinger für große, wurmartige grabende Kreaturen, die Surnochs genannt werden und als lebende Bohrer eingesetzt werden. Sie lassen sich in sichere Fähren laden und dorthin bringen, wo sie gebraucht werden. Außerdem verwandelt das Verdauungssystem eines Surnochs die meisten Arten von Felsen in eine schimmernde Legierung, die Offiziere verwenden, um ihre Quartiere zu dekorieren.

Der scheinbare Boden hier ist pulverisierter Fels und gilt als schwieriges Gelände. Der Kies ist 9 m tief und reicht bis zum tatsächlichen abgesenkten Metallboden des Raumes hinab.

**Kreaturen:** Die beiden Surnochs, die in dieser Grube gehalten werden, sind nicht gut genährt oder umsorgt. Sie wurden beide mit Neuralimplantaten versehen, die es der Besatzung leichter machen, die Kreaturen zahm zu halten, wenn sie bewegt werden. Diese Implantate ermöglichen es Besatzungsmitgliedern mit einem zugehörigen Programm in der Kommunikationseinheit, einen Surnoch im gewissem Maße zu kontrollieren, entsprechend des Zaubers *Befehl*; diese Funktion wird vor allem verwendet, um die Kreaturen in die Fähren zu zwingen, mit denen sie zur Planetenoberfläche gebracht oder nach einer Bergbaumission zurückgebracht werden. Im Augenblick befinden sich im Hangarsektor keine Besatzungsmitglieder mit diesem Programm.

Auch wenn die Surnochs nicht atmen müssen, sind sie mit Halsbändern ausgestattet, die sie vor dem fehlenden Druck des Vakuums beschützen (siehe Schätze, unten). Die Surnochs greifen die SC an, sobald sie den Raum betreten.

### SURNOCHS (2)

HG 9

#### EP je 640

**TP** je 145 (*Starfinder-Alien-Archiv* 110)

#### TAKTIK

**Im Kampf** Die Surnochs sind durch ihre lange Gefangenschaft und ständigen Hunger wahnsinnig. Sie greifen sofort an, wenn ein SC den Raum betritt. Dabei brechen sie aus dem Kies hervor.

Die Surnochs folgen den SC in den Korridor, wenn möglich, und greifen jeden Feind in Reichweite ihrer Bissangriffe an.

**Moral** Die Surnochs kämpfen, bis sie getötet werden.

**Schätze:** Da die Surnochs als zu wertvoll betrachtet werden, um sie zu töten, wenn es nicht absolut notwendig ist, enthält der Schrank nahe der Doppeltür eine *Gnädige Giftige Paragon-Halbautomatikpistole* (mit 16 Schuss Munition für Handfeuerwaffen), 3 Dosen von Sedativa des 3. Grades (die verwendet werden, um einen Surnoch zu sedieren, wenn er unruhig wird) und 3 Dosen Dermal Spray (für den Fall, dass ein Surnoch un-

absichtlich verwundet wird). Der Atmosphärenkragen eines jeden Surnoch bietet Schutz ähnlich wie der Schutz vor Umwelteinflüssen einer Rüstung und hält voll aufgeladen 15 Tage lang an. Ein SC kann einen Atmosphärenkragen mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 32 anpassen, damit er als Rüstungsverbesserung Graues Kraftfeld dienen (und auch so verkauft) werden kann.

#### A4. SCHLEIMZELLE (HG 11)

Die Tür, die in diesen Raum führt, hat ein elektronisches Schloss. Ein SC kann das Schloss mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 30 deaktivieren, oder das Schloss glauben lassen, dass ein autorisierter Nutzer den Befehl gegeben hat, sich zu öffnen, wozu ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 35 notwendig ist. Wenn die SC diese Würfe dreimal nicht schaffen oder ein Charakter den SG um mehr als 5 verfehlt, wird ein stiller Alarm im Sicherheitsposten (Bereich **A8**) ausgelöst. Malakar bemerkt den Alarm, aber sie wird ihre Vorgesetzten noch immer nicht informieren.

Die Decke, Wände und der Boden dieses Raums sind von schweren Panzerplatten bedeckt, die Kratzer und Macken aufweisen. Viele der Platten scheinen neuer und wurden wohl direkt über beschädigte Platten genietet, ohne die alte Abdeckung zuvor zu entfernen. Verbogene Wrackteile und Schrott sind in den Ecken und dort, wo die Wände auf den Boden treffen, aufgetürmt. Mehrere Rohre verlaufen nahe der Decke durch den Raum, die entlang ihrer ganzen Länge viele Ventile aufweisen.

Diese Zelle ist Teil des Trümmerschlicksprinklersystems (*Starfinder-Alien-Archiv*, Seite 117), einem automatischen Reparatursystem, das darauf ausgelegt ist, Materialien zu verwenden, die von

Trümmerschlickern eingesammelt wurden, um Abschnitte des Schiffs zu reparieren, die im Kampf beschädigt worden sind. Die Rohre und Ventile werden sowohl verwendet, um Stücke des Trümmerschlicks zum Reservoir zu transportieren und nutzloses Material im Raum abzuwerfen, um die Trümmerschlicke zu „füttern“.

**Kreaturen:** Zwei Trümmerschlicke sind hier untergebracht. Im Lauf der Jahre haben sie genug Stücke zerstörter Technologie zusammengeschnitzert, die in diesen Raum geworfen werden, um funktionstüchtige Waffen zu erschaffen. Unter normalen Umständen ist die Tür gesichert, so dass die Schlicke nur als Materialquelle für das Trümmerschlicksprinklersystem des Ultraschlachtschiffs dienen. Sobald die Tür geöffnet wird, greifen die Trümmerschlicke an – nicht aus Zorn, sondern nur aus dem instinktiven Wunsch, alle Technologie, die die SC vielleicht tragen, zu absorbieren und anzupassen.

#### TRÜMMERSCHLICKE (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 145 (*Starfinder-Alien-Archiv* 116)

**VERTEIDIGUNG**

**Resistenzen** Kälte 10

**ANGRIFF**

**Fernkampf** Niedrigfrequenz-Heuler +21 (2d10+9 Sch; Krit Taubmachend [SG 18]) oder

Hagelsturm-Kältestrahlgewehr +21 (2W8+9 KIt; Krit

Wankend [SG 16]) oder

Verkürzte Schrotflinte +21 (1W12+9 W)

#### TAKTIK

**Im Kampf** Ein Trümmerschlick versucht mehrere Feinde auf einmal mit seinem Niedrigfrequenz-Heuler oder seiner Schrotflinte zu attackieren, wenn möglich. Ansonsten greift er das nächste Ziel, das keine Deckung hat, mit seinem Kältestrahlgewehr an. Die Trümmerschlicke betrachten einander nicht als Ziele, wenn sie diese Entscheidungen fällen, aber sie geben sich auch keine Mühe, um einander nicht mit ihren Flächenwaffen zu erwischen, wenn sich mehrere Ziele in dem Gebiet befinden.

**Moral** Die Trümmerschlicke kämpfen, bis sie getötet werden.

**Schätze:** Der Niedrigfrequenz-Heuler, das Hagelsturm-Kältestrahlgewehr und die verkürzte Schrotflinte der Trümmerschlicke können entfernt und normal verwendet werden, wenn ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25 für jede Waffe gelingt.

#### A5. ERSTICKUNGSKAMMER (HG 10)

Die Tür, die in diesen Raum führt, hat ein elektronisches Schloss. Ein SC kann das Schloss mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 30 deaktivieren, oder das Schloss glauben lassen, dass ein autorisierter Nutzer den Befehl gegeben hat, sich zu öffnen, wozu ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 35 notwendig ist. Wenn die SC diese Würfe dreimal nicht schaffen oder ein Charakter den SG um mehr als 5 verfehlt, wird ein stiller Alarm im Sicherheitsposten (Bereich **A8**) ausgelöst. Malakar bemerkt den Alarm, aber sie wird ihre Vorgesetzten noch immer nicht informieren.

Ein Metallpodium mit zahlreichen Steuerfeldern steht in der Mitte des Raums. Gepolsterte, vertikale Betten mit zahlreichen Riemen und Fesseln füllen den Raum, die meisten mit Flecken und kleinen Rissen in den Polstern. Jedes Bett steht unter einem hellen Scheinwerfer, der von der Decke strahlt und den Raum hell erleuchtet. Vier große Maluse sind in der Decke sichtbar.

Im Gegensatz zum Großteil der *Reich der Knochen* ist diese Kammer dafür konstruiert, eine Atmosphäre aufzubauen, wenn die Tür geschlossen wird. Das Podium in der Mitte des Raums kontrolliert die Maluse und Tanks in der Decke, womit eine Atmosphäre erzeugt, erhalten und auch wieder entfernt werden kann. Das Podium erlaubt auch feine Anpassungen an der Zusammensetzung und Dichte der Atmosphäre, sobald sie aufgebaut ist. Als Standardaktion kann ein Charakter am Podium den Prozess beginnen, so gut wie jede Form von Atmosphäre zu erzeugen (normal, dicht, dünn oder sogar toxisch; siehe *Starfinder-Grundregelwerk* 395), den Raum wieder zu einem Vakuum zu machen oder die Schwerkraft im Raum zu verändern (alles zwischen Schwerelosigkeit und starker Schwerkraft; *Starfinder-Grundregelwerk* 400). Wenn die Atmosphäre in den Raum gepumpt wird, schließt und verriegelt sie sich automatisch. Es dauert 1W4 Minuten, bis die Atmosphäre vollständig erzeugt, entfernt oder verändert ist.

Der Notfallsicherheitsschlüssel (siehe Kasten auf Seite 15) des Raumes ist in einem Fach im Kontrollpodest aufbewahrt.

Wenn der Raum eine normale oder dichte Atmosphäre enthält und die Tür aufgebrochen oder gehackt wird (siehe oben), dann strömt die Luft im Raum in den Korridor. Charaktere im Korridor innerhalb von 3 m von der Tür müssen einen Reflexwurf gegen

#### REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

SG 20 ablegen, um nicht von dem Windstoß zu Boden geworfen zu werden.

Der Raum wird normalerweise als Verhörraum für lebende Gefangene verwendet, kann aber auch als Teil eines Rituals verwendet werden, in dem lebende Gefangene erstickt und in gemeine Nihilis verwandelt werden.

**Kreaturen:** Leutnant Kreth, ein mächtiger Nihili, der einst ein Drow war, ist der Experte für Extraktion von Informationen und verwendet diesen Raum am häufigsten. Er ist geschickt darin, die Fähigkeit des Raums, die Luft langsam hinaus zu pumpen, sowohl als Form der Folter zu verwenden als auch sie zu nutzen, um weitere der Leichenflotte loyal ergebene Nihilis zu erschaffen, um die Mannschaft zu stärken.

## KRETH

HG 10

EP 9.600

Männlicher Drow-Nihili

(*Starfinder-Alien-Archiv* 42, 86)

NB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m;

**Wahrnehmung** +19

**Aura** Schwerkraftfeld (1,5 m, SG 19)

### VERTEIDIGUNG

TP 165

ERK 23; KRK 24

REF +12; WIL +11; ZÄH +12

**Immunitäten** Wie Untote

### ANGRIFF

**Bewegungsweite** 9 m, Klettern 6 m

**Nahkampf** Kometenhammer +22

(4W6+18 W)

**Fernkampf** Elite-Halbbauautomatikpistole +19 (3W6+13 S)

**Angriffsfähigkeiten** Dekompressionsblick (4,50 m, SG 19, 2W8+8 W)

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Falls die SC den Alarm auslösen, wenn sie versuchen, den Raum zu betreten, macht Kreth eine Aktion bereit, um die Atmosphärenkontrolle des Raums zu aktivieren und toxische Atmosphäre in den Raum zu pumpen (diese funktioniert wie Ungolstaub-Gift; *Starfinder-Grundregelwerk* 419), sobald einer oder mehrere Charaktere eintreten.

**Im Kampf** Kreth tut sein Möglichstes, um innerhalb von 4,50 m von so vielen Feinden wie möglich zu bleiben, um sie seinem Dekompressionsblick auszusetzen. Er verwendet seine Pistole nur, wenn es nötig ist, und versucht dann aus Deckung zu feuern (besonders wenn er damit Gegner zwingen kann, sich in Reichweite seines Blicks zu bewegen, um zurückzuschlagen).

**Moral** Kreth versucht zu entkommen, wenn er auf 55 oder weniger Trefferpunkte fällt. Er bewegt sich nach Bereich A8, um Kommandantin Malakar zu informieren, dass Enterer an Bord sind und mit ihr zusammenzuarbeiten, um diese zu eliminieren. Wenn eine Flucht unmöglich erscheint, kämpft Kreth, bis er zerstört wird.

## SPIELWERTE

ST +8; GE +5, KO –; IN +3; WE +0; CH +1

**Fertigkeiten** Athletik +24 (+32 zum Klettern), Computer +19, Einschüchtern +19

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**Ausrüstung** Freibeuterrüstung III, Kometenhammer mit zwei Batterien (je 20 Ladungen), Elite-Halbbauautomatikpistole mit 16 Schuss Munition für Handfeuerwaffen, persönliche Kommunikationseinheit

**Entwicklung:** Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25 gelingt, während er das Podium untersucht, stellt fest, dass es als Ladestation für den Schutz vor Umwelteinflüssen einer Rüstung dienen kann (*Starfinder-Grundregelwerk* 196).

## A6. BRIGG (HG 12)

Die Doppeltür, die in diesen Raum führt, hat ein elektronisches Schloss. Ein SC kann das Schloss mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 30 deaktivieren, oder das Schloss glauben lassen, dass ein autorisierter Nutzer den Befehl gegeben hat, sich zu öffnen, wozu ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 35 notwendig ist. Wenn die SC diese Würfe dreimal nicht schaffen oder ein Charakter den SG um mehr als 5 verfehlt, wird ein stiller Alarm im Sicherheitsposten (Bereich A8) ausgelöst. Malakar bemerkt den Alarm, aber sie wird ihre Vorgesetzten noch immer nicht informieren.

Der Raum ist heller als die meisten im Schiff, mit klarem weißen Licht, das von der ganzen Decke strahlt. Eine Reihe von vier Zellen mit Gitterstäben verläuft entlang der heckwärtigen Wand, jede mit einer vergitterten Tür mit einem Schloss mit Zahlenfeldern. Ein Metallschrank hängt an der bugseitigen Wand, hinter einem kleinen Metallschreibtisch mit einem Computerkonsole und eingebautem Metallstuhl.

Dies ist die Brigg des Hangarsektors, eine der wenigen in der ganzen *Reich der Knochen*. Sie werden selten verwendet, da die Disziplinierungsmaßnahmen der Leichenflotte eher zu Hinrichtung als Kerkerhaft tendieren, aber manchmal werden Besatzungsmitglieder eingesperrt, wenn Meinungsverschiedenheiten so eskalieren, dass es zu einer Schlägerei kommt, oder wenn schwerere Vergehen eine Ermittlung erfordern, ehe Recht gesprochen wird.

Die vier Zellen scheinen nur vergitterte Käfige zu sein, doch zwischen den Gitterstäben erstrecken sich unsichtbare, luftdichte Kraftfelder, so dass jede Zelle Härte 35 und 60



KRETH

Trefferpunkte besitzt. Die Zellen können mit von dem Computer am Schreibtisch aus geöffnet werden (siehe unten), oder mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 32.

Der Schrank hinter dem Schreibtisch ist momentan nicht verschlossen. Hier wird der Notfallsicherheitsschlüssel des Raums aufbewahrt, aber der kleine Schlitz, wo er normalerweise stecken müsste, ist leer, da die Ausgesetzten aus ihren Zellen entkommen sind (siehe Kreaturen, unten) und den Schlüssel konfisziert haben. Wenn die SC bereits einen anderen Sicherheitsschlüssel in ihrem Besitz haben, können sie sofort erkennen, dass der leere Schlitz die Größe eines Schlüssels hat. Das Schränkchen enthält auch einen improvisierten Notfallsender (der das Signal ausstrahlt, dass die SC vielleicht bemerkt haben, als sie die *Reich der Knochen* betreten haben; siehe Seite 9), sowie einige andere Ausrüstung (siehe Schätze, unten).

Der gesicherte Computer des 4. Grades in diesem Raum wird nur dafür verwendet, die Zellentüren zu kontrollieren und eine Liste von Gefangenen zu verwalten (wer sie sind, wann ihre Haft begonnen hat, und wann sie entfernt wurden). Ein SC, der den Computer hackt (Computer SG 29) kann nicht nur die Zellentüren öffnen und schließen, sondern auch erfahren, dass die Zellen eigentlich „vier zwergenförmige körperliche Untote, Namen unbekannt, Loyalitäten unbekannt“ enthalten sollte, die vor 6 Monaten eingesperrt worden sind. Es gibt keinen Hinweis darauf, dass die Gefangenen jemals befreit wurden, auch wenn die Zellen leer erscheinen.

**Kreaturen:** Vier Ausgesetzte haben einen Hinterhalt in diesem Raum gelegt. Sie waren zwergische Besatzungsmitglieder eines Bergbauschiiffs, das Asteroiden in einem System im Nahen Weltall nach wertvollen Materialien absuchen sollte. Als sie eine besonders reichhaltige

Adamantader in einem großen Asteroiden fanden, stahl ihr Kapitän das Metall, das sie abgebaut hatten und ließ sie zum Sterben zurück, anstatt die Profite eines so reichhaltigen Vorkommens zu teilen. Die *Reich der Knochen* nahm den Kapitän des Bergbauschiiffs später gefangen und tötete ihn. Als man sich aber aufmachte, das Adamant zu holen, musste man feststellen, dass die Besatzung als Untote auferstanden war.

Allerdings waren die Ausgesetzten nicht bereit, sich der Leichenflotte anzuschließen, und wurden daher in diese Brigg gesperrt. Mit ihrer natürlichen technischen Begabung nutzten sie das Chaos der Schlacht aus und entkamen erfolgreich aus ihren Zellen, aber sie müssen die Bereiche außerhalb der Brigg erst noch erkunden. Stattdessen verließen sie sich auf ihre untoten Instinkte und fertigten einen Notfallsender. Nachdem sie ihn im Schrank versteckt haben, nahmen sie den Sicherheitsschlüssel an sich und stemmten einige der Bodenplatten auf, um sich zu verstecken. Sie gehen davon aus, dass ihr Sender mehr Opfer anlocken wird, vielleicht solche, die Zugang zu einem Schiff haben, mit denen die Untoten von der *Reich der Knochen* entkommen können. Wenn die SC den Raum betreten und den Sender entdecken, springen die Ausgesetzten eine Runde später hervor und greifen an. Sie können die Schritte der SC automatisch hören, wenn diesen keine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeits gelingen. In diesem Fall erhalten die Ausgesetzten einen Situationsbonus von +5 auf ihre konkurrierenden Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um die SC zu bemerken. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 31 gelingt, kann in der Überraschungsrunde agieren.

Malakar ist sich dieser halben Flucht bewusst, aber sie ist zufrieden damit, die SC das Problem lösen zu lassen, oder auch wenn sich die Ausgesetzten um das Problem der SC kümmern. So oder so weiß sie, dass sie im Notfall mit einem Kontingent Marinesoldaten dazu stoßen kann, um Überlebende zu vernichten.

## NOTFALLSICHERHEITSSCHLÜSSEL

Die Notfallsicherheitsschlüssel des Hangarsektors sind digitale Speichereinheiten, die die Größe und das grundsätzliche Aussehen von humanoiden Fingerknochen haben. Jeder Schlüssel hat am Ende einen Mikrostecker, der in jeden der Computer an Bord der *Reich der Knochen* oder in Datenbuchsen-Anpassungen oder tragbare Computer wie Datenpads gesteckt werden können. Zwar ist ein Notfallsicherheitsschlüssel letztendlich ein Computer mit Grad 0, doch kann er nicht direkt gehackt werden, wenn er nicht eingesteckt ist. Wenn er eingesteckt ist, startet der Schlüssel ein Autorisierungsprotokoll mit dem Gerät und sucht nach dem Empfängerprogramm, das nur in den Sicherheitskonsolen der *Reich der Knochen* existiert.

Wenn eine Verbindung zustande kommt, überträgt der Schlüssel kodierte Informationen an das Empfängerprogramm, und hilft damit dem Anwender dabei, Zugang zu empfindlichen Informationen auf dem Konsole zu erhalten. Die Informationen können nicht kopiert oder verändert werden, und jeder entsprechende Versuch aktiviert eine Gegenmaßnahme, die die Informationen löscht, wenn dem Anwender kein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 32 gelingt.

## AUSGESETZTE (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 115 (*Starfinder-Alien-Archiv* 18)

### TAKTIK

**Im Kampf** Die Ausgesetzten bleiben liegen und beginnen entweder zu schießen (wobei sie Deckung genießen, weil sie sich im Boden befinden) oder ein angrenzendes Ziel zu packen. Die Ausgesetzten machen jeweils einen Versuch, einen Feind zu packen, und wenn das misslingt, verwenden sie ihre Messer, um nahe Gegner zu erstechen oder feuern mit ihren Halbautomatikpistolen auf Gegner, die weiter weg sind.

**Moral** Diese Ausgesetzten kämpfen, bis sie zerstört werden.

### SPIELWERTE

**Sprachen** Gemeinsprache, Zwergisch

**Schätze:** Die Ausrüstung, die die Ausgesetzten bei sich hatten, als die *Reich der Knochen* sie fand, wurde ihnen abgenommen und im Schrank hinter dem Schreibtisch verwahrt, doch abgesehen davon, dass sie ihre Pistolen und Messer geholt und sich den Sicherheitsschlüssel geschnappt haben, als sie den Notfallsender platzierten, haben die Ausgesetzten sie ignoriert. Der Schrank enthält ein *Verbesserungsserum* (Athlet), einen automatischen Wurfhaken, 30 m Adamantkabel, ein verbessertes Medipack und einen Beutel mit neun Plasmaphiren (magische Juwelen, die jeweils 1.500 Crediteinheiten wert sind und Licht wie ein Leuchtfeuer abgeben, ohne eine Energiequelle zu verwenden). Ein zehntes Juwel scheint ein etwas hellerer Plasmaphir zu sein, ist aber tatsächlich ein natürlich vorkommender *Standard-Photonenkristall*.

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

## A7. SENSORMATRIX (HG —)

Dieser Raum ist dunkel. Nur einige erleuchtete Knöpfe und Anzeigen durchdringen die Schwärze, und beleuchten nicht mehr als die Form des Raums. Armaturen voller Computerbildschirme, gebündelter Datenkabel und digitaler Anzeigen säumen die Wände, und mehr als ein Dutzend Stühle sind dafür aufgereiht. Ein ständiges Piepen und Klicken begleitet den Datenstrom auf allen Anzeigen.

Dieser Bereich enthält die Konsolen und Anzeigen der Sensor-matrix der *Reich der Knochen*, die von Cyberzombies überwacht werden, die direkt mit dem Kommandozentrum verkabelt sind (siehe Kreaturen, unten). Die Monitore zeigen die Informationen über den Weltraum um das Schiff, darunter auch die Details, die von den Sensoren des Schiffs über andere Schiffe aufgezeichnet werden. Alle Konsolen hier sind mit einem Computer des 7. Grades verbunden, der über das Verbesserungsmodul Sicherheit III verfügt. Es ist möglich, eine Konsole zu hacken (solange sie nicht von einem Cyberzombie besetzt ist); dazu ist ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 44 notwendig. Dies ist vermutlich zu schwierig für die SC, aber sie erhalten den gleichen Zugriff und die gleichen Informationen, als ob sie die Kontrolle über einen der Cyberzombies erlangt hätten (siehe Kreaturen, unten), wenn es ihnen gelingt.

Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gelingt, entdeckt eine kleine Luke im Boden in der Mitte des Raums, die den Notfallsicherheitsschlüssel dieses Raums enthält.

**Kreaturen:** Auf jedem der 16 Stühle sitzt ein Cyberzombie (*Starfinder-Alien-Archiv* 118). Sie sind ähnlich wie die Cyberzombies in Bereich **A2** direkt mit den Bedienfeldern verkabelt, doch im Gegensatz zu jenen Untoten sind diese Zombies aktiv.

Sie erhalten ständig Befehle durch die Kabel von den Konsolen in den Bedienfeldern, tippen auf ihre Anzeigen und schicken Informationen, die sie von den Sensoren erhalten, zurück durch dieselbe Verbindung. Allerdings greifen sie die SC nicht an und unternehmen keine Anstrengungen, sich zu verteidigen, wenn sie angegriffen werden, es sei denn, sie werden von ihren Bedienfeldern getrennt. Dies geschieht automatisch, wenn ein Zombie mehr als 1,50 m von seiner ursprünglichen Position entfernt wird, und es besteht eine Chance von 25%, dass ein kinetischer Angriff, der einen Zombie verletzt, seine Verbindung trennt. Ein getrennter Cyberzombie greift alle nicht untoten Kreaturen im Raum an.

Die SC können sich in den Informationsfluss zwischen einem Cyberzombie und der Quelle seiner Befehle hacken, wenn ihnen jeweils ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Computer, Technik und Mystizismus gegen SG 33 gelingt (diese können von einem Charakter oder mehreren Charakteren, die zusammenarbeiten, ausgeführt werden). Bei Erfolg erfahren die SC, dass die Cyberzombies vom Cyberkontrollraum (Bereich **C2**) im Kommandosektor des Schiffes aus gesteuert werden, doch offenbart dies nicht, wo genau sich der Cyberkontrollraum auf dem Schiff befindet. Zusammen mit dem Zugriff auf die Aufzeichnungen in Bereich **A8** sollte diese Information ausreichen, um zu ermitteln, dass die Cyberzombies als Interface für viele Schiffssysteme dienen.

Sobald die SC einen Cyberzombie übernommen haben, können sie die Aufzeichnungen untersuchen, die er erhält, sowie die Informationen, die er zurückschickt. Das erlaubt es einem in Computer geübten SC, den Weltraum um die *Reich der Knochen* mit ihren Sensoren zu erkunden (die Armada ist noch immer

damit beschäftigt, die Verteidigungssysteme auf den Kontrollmonden des Tors der Zwölf Sonnen der zu zerstören) und zu analysieren, wie die Offiziere des Schiffs die Cyberzombies verwenden. Selbst eine oberflächliche Analyse reicht aus, um zu begreifen, dass die geistlosen Cyberzombies über eine Kommando-Verbindung kontrolliert werden, die jemand in der Rolle des Wissenschaftsoffiziers des Schiffs verwendet. Dieser Offizier kontrolliert auf Entfernung Dutzende von Cyberzombies überall im Schiff, um Wissenschaftsoffiziersaktionen im Raumschiffskampf auszuführen.

Weiterhin offenbart das erfolgreiche Hacken eines Cyberzombies viel darüber, wie die Computer auf der *Reich der Knochen* organisiert sind, was einen Situationsbonus von +2 auf weitere Fertigkeitswürfe für Computer verleiht, wenn es darum geht, die Computersysteme des Ultraschlachtschiffs zu hacken.

Einen Cyberzombie zu hacken hat allerdings nicht viel Einfluss auf die *Reich der Knochen*. Es ist zwar möglich, falsche Informationen in das Sensorsteuersystem einzuspeisen, doch erzeugt das eine Ausnahme in einem Strom von Berichten der anderen Cyberzombies hier und in anderen Sensormatrizen in anderen Bereichen des Schiffs. Das System ist darauf ausgelegt, das Versagen von Dutzenden von Cyberzombies zu überstehen, ohne dass ein Problem entsteht, indem die Mehrheit der Berichte verglichen wird und solche aussortiert werden, die nicht zur Mehrheit passen. Selbst wenn die ganze Matrix übernommen werden sollte (was eine Kombination erfolgreicher Fertigkeitswürfe auf Computer, Technik und Mystizismus für jeden Cyberzombie erfordert) ist die Besatzung der *Reich der Knochen* intelligent genug, um die eine Reihe widersprüchlicher Berichte einfach auszusortieren.

**Entwicklung:** Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25 gelingt, bemerkt, dass eines der vielen Energiekabel, die mit jedem Cyberzombie verbunden sind, auch verwendet werden kann, um Batterien und Energiezellen aufzuladen, ähnlich wie an einer Ladestation (*Starfinder-Grundregelwerk* 233). Die Energiekabel müssen vom Cyberzombie gelöst werden, um sie so zu verwenden; dies löst den Cyberzombie von seinem Bedienfeld.

**Belohnung:** Wenn die SC erfolgreich darin sind, eine nicht besetzte Konsole oder einen Cyberzombie zu hacken und erfahren, dass es den Cyberkontrollraum (Bereich **C2**) und die Kommandoverbindung, die die Cyberzombie-Mannschaft des Schiffs kontrolliert, gibt, erhalten sie 12.800 EP. Allerdings sind die Cyberzombies selbst keine relevante Bedrohung für die SC, selbst wenn sie von ihren Bedienfeldern gelöst werden, so dass die SC außerhalb ungewöhnlicher Umstände keine Erfahrung dafür erhalten sollten, sie zu besiegen. Wenn du Erfahrung dafür geben willst, alle Cyberzombies zu besiegen, solltest du auf die Belohnung oben verzichten.

## A8. SICHERHEITSPOSTEN (HG 11)

Die Tür, die in diesen Raum führt, hat ein elektronisches Schloss. Ein SC kann das Schloss mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 30 deaktivieren, oder das Schloss glauben lassen, dass ein autorisierter Nutzer den Befehl gegeben hat, sich zu öffnen, wozu ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 35 notwendig ist. Wenn ein SC einen Fertigkeitswurf für Technik um 5 oder mehr oder den Fertigkeitswurf für Computer um einen beliebigen Wert verfehlt, wird im Raum ein stiller Alarm ausgelöst. Kommandantin Malakar bereitet sich dann vor, wie in ihrer Taktik angegeben (siehe Kreaturen, unten).



## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

Dieser Raum hat nur eine einzelne Tür in der Heckwand. Ein kleines Podium in der Mitte des Raums ist einige Fuß weit erhoben, und Säulen säumen die Wände. Alle Säulen trägt Monitore, die verschiedene Videoübertragungen von Korridoren, Hangars, Räumen und anderen Örtlichkeiten in dieser Sektion der *Reich der Knochen* zeigen.

Dies ist der Sicherheitsposten des Hangarsektors, von dem aus der ganze Bereich überwacht werden kann. Er dient auch als ausgelagerte Verstärkung für viele Funktion der Brigg (siehe Bereich **A6**). Er wird von der örtlichen Sektionssicherheitsoffizierin (siehe Kreaturen, unten) bemannt, normalerweise der höchstrangige Offizier der Leichenflotte, der einem Sektor zugeteilt ist. Wenn die SC nicht direkt vom Hangar in diesen Raum kommen oder eine andere Möglichkeit haben, die Sicherheitskameras des Hangarsektors zu vermeiden, spielen viele der Monitore verschiedene Begegnungen ab, die sie in der Region hatten.

Das zentrale Podium enthält die Hauptsicherheitskonsole, von der aus alle Kameras und Alarmsysteme im Hangarsektor überwacht und kontrolliert werden können. Siehe „Die Sicherheitskonsole hacken“ auf Seite 18 für mehr Informationen dazu, wie die SC Informationen aus dieser Konsole erlangen können.

**Kreaturen:** Kommandantin Malakar ist eine wirklich uralte Untote; ihre Geschichte geht weit bis vor das Intervall zurück, als Pistolen, die Patronen abfeuerten, der neueste Stand der Militärtechnologie war und Eox keine Absichten hatte, sich mit anderen Planeten in den heutigen Paktwelten zu verbünden. Sie betrachtet die aktuell regierenden Knochengelehrten von Eox als Verräter gegen ihre untoten Bürger und die Leichenflotte als die wahren Bewahrer des Schicksals der Untoten. Doch auch wenn

die Unterzeichnung des Absalom-Pakts durch Eox sie verärgert hat, sieht sie diesen als kurzfristige politische Abweichung und betrachtet den Planeten noch immer als Heimatwelt der großartigsten Untoten in der Galaxie. Als Folge misstraut sie allen Kreaturen, die jemals Feind von Eox waren, darunter auch dem Kapitän der *Reich der Knochen*, Ghurd Naschal, der im Leben ein veskischer Krieger war und vor und während des Lautlosen Krieges gegen die Paktwelten gekämpft hat. Im Gegensatz dazu ist Malakar Admiral Serovox treu ergeben (oder zumindest sieht den Nekroviten als große aufsteigende Macht, der die Untoten unter seinem Befehl zum Ruhm führen wird). Malakar arbeitet schon eine Weile daran, dafür zu sorgen, dass Naschal entweder zerstört oder auf spektakuläre Weise beschämt wird, so dass Serovox den Kapitän degradieren (und möglicherweise hinrichten) wird.

Malakar hat zwei Viren erschaffen und sie mühsam in die Sicherheitssysteme des Schiffes eingespeist (siehe „Die Sicherheitskonsole hacken“ auf Seite 18), aber sie wartete bislang auf die perfekte Gelegenheit, sie vollständig zu aktivieren. Sie sieht das Eindringen der SC in den Hangarsektor als diese Gelegenheit und hat daher bislang ihre Vorgesetzten noch nicht über die Anwesenheit der Gruppe informiert. Sie hofft, sie entweder lebend fangen und in einem Sektor des Schiffes aussetzen zu können, der Naschals Ruf am meisten schaden würde, oder sie zu töten und in Untote zu verwandeln, die ihr und Leutnant Kreth (siehe Seite 14) loyal ergeben sind, da dieser ihre Abneigung für Naschal teilt, wenn auch nicht ihren Drang, den Mohrg-Kapitän zu zerstören.

Während der ersten paar Runden direkten Kampfs greift Malakar schnell, dass die SC die würdigsten Gegner sind, gegen die sie seit Jahrzehnten angetreten ist. Neben der

unten beschriebenen Taktik diskutiert sie offen die Stärken und Schwächen der SC, wie sie sie wahrnimmt (besonders wenn sie sie bereits über die Sicherheitskameras im Kampf beobachtet hat). Während sie ihr Möglichstes tut, um sie zu töten, verspricht Malakar den SC, dass sie Ehrenplätze an Bord „ihres Schiffes“, wie sie es nennt, einnehmen werden, als Belohnung dafür, dass sie für sie eine Herausforderung waren. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 oder für eine passende Berufsfertigkeit (wie Söldner oder Soldat) gegen SG 22 gelingt, kann erkennen, dass die Abzeichen auf ihrer Uniform nicht prachtvoll genug sind, als dass sie Kapitän der *Reich der Knochen* sein könnte. Wenn sie darauf angesprochen wird, führt Malakar ihre Aussage nicht weiter aus, und merkt nur an, dass sie „laufende Pläne“ hat und dass die SC ein großer Teil davon sind. Allerdings ist Malakar nicht dumm genug zu glauben, dass die SC freiwillig mit ihr zusammenarbeiten würden, ehe sie die Gelegenheit hatte, sie auszuschalten.

## MALAKAR

HG 11

EP 12.800

Menschliche Bleiche Fremde (siehe Seite 56)

TP 170

### SPIELWERTE

**Fertigkeiten** Akrobatik +25, Athletik +25, Computer +20, Heimlichkeit +24, Technik +20

**Ausrüstung** Elite-Halbautomatikpistolen (4), Splittergranate IV, Klebgranate III, Monofilament-Langschwert, Fernzünder (2), Notfallsicherheitsschlüssel, systemweite Kommunikationseinheit

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn die SC nicht direkt nachdem sie den Hangar infiltriert haben, zum Sicherheitsposten gehen, ist sich Malakar schon eine Weile ihrer Anwesenheit bewusst. Sie bereitet beide Granaten so vor, dass sie in dem Bereich direkt hinter der Tür zum Sicherheitsposten detonieren. Wenn die SC versuchen, in die Tür zu schleichen, kann Malakar sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen deren Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit über ihre Kameras entdecken. Wenn sie genau weiß, dass sie kommen (wenn beispielsweise der stille Alarm ausgelöst wurde, weil sie versucht haben, in die Tür des Sicherheitspostens einzubrechen), geht Malakar hinter der Sicherheitskonsole in Deckung.

**Im Kampf** Wenn Malakar ihre Granaten vorbereiten konnte, löst sie die Klebgranate aus, indem sie den Knopf auf ihrem Fernzünder drückt (keine Aktion), sobald sich mindestens zwei Ziele in dem Bereich befinden oder wenn sich ein Feind mit Nahkampfwaffe auf sie zu bewegt; sie hofft, die Tür mit genug verstrickten Feinden zu blockieren. Sie

löst die Splittergranate auf die gleiche Weise aus, sobald sie mindestens zwei SC in dem Gebiet erwischen kann. Wenn ein SC eine Granate bemerkt, die Malakar noch nicht ausgelöst hat, wird Malakar sie zünden anstatt ihm die Gelegenheit zu geben, sie zu entschärfen. Ansonsten feuert sie auf Feinde, die ihren Verbündeten einen taktischen Vorteil oder Unterstützung bieten können, unter anderem Gesandte. Wenn ein Feind an sie heran kommt, macht sie einen Vorsichtigen Schritt, um sich zu entfernen und führt als Standardaktion einen Schuss des Fremden durch.

**Moral** Malakar weiß, dass Serovox sie zerstören wird, wenn sie den Sicherheitsposten des Hangarsektors an lebende Eindringlinge verliert. Sie kämpft bis zum Schluss.

**Schätze:** Die zentrale Säule enthält einen verschlossenen Schrank, der mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 28 geöffnet werden kann. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 22 gelingt, während er den Schrank untersucht, bemerkt einen berührungsempfindlichen biometrischen Sensor, der vermutlich auf Malakar eingestimmt ist. Der Schrank lässt sich öffnen indem man den Sensor mit ihrer Hand berührt, selbst nachdem sie zu einer leblosen Leiche geworden ist. Der Schrank enthält zwei Batterien, zwei Batterien mit hoher Kapazität, zwei Batterien mit Superkapazität, eine Batterie mit Ultrakapazität, 90 Schuss für Handfeuerwaffen, 100 Schuss für Lang- und Scharfschützenwaffen, 60 Schuss für schwere Waffen und 25 Schrotpatronen.

## DIE SICHERHEITSKONSOLE HACKEN

Die Sicherheitskonsole ist kein eigenständiger Computer, sondern eine Konsole, die darauf ausgelegt ist, Zugriff auf den stark gesicherten Computer des 10. Grades zu ermöglichen, der die Sicherheitssysteme der *Reich der Knochen* verwaltet. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 53 ist erforderlich, um sich einzuhacken und Informationen zu erhalten.

Allerdings fragt beim ersten misslungenen Wurf eine Nachricht auf der Anzeige, ob dies ein Sicherheitsnotfall ist und fordert den Nutzer auf, einen Notfallsicherheitsschlüssel einzustecken (siehe den Kasten auf Seite 15). Malakar hat einen Notfallsicherheitsschlüssel bei sich (siehe den Ausrüstungseintrag bei ihren Spielwerten, oben), und es gibt zusätzliche Notfallsicherheitsschlüssel in den Bereichen **A5**, **A6** und **A7**. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 22 gelingt, begreift, dass diese Notfallsicherheitsschlüssel alle gleichzeitig verwendet werden können, wobei jeder davon einen Situationsbonus von +4 auf den Fertigkeitswurf für Computer bringt, um die Sicherheitskonsole zu hacken (die Boni sind hierbei kumulativ). Außerdem bemerkt jeder SC, der die Konsole untersucht, einen berührungsempfindlichen Sensor. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Computer oder



MALAKAR

Technik gegen SG 22 gelingt, kann erkennen, dass es sich um einen berührungsempfindlichen biometrischen Sensor handelt, der vermutlich auf Malakar eingestimmt ist. Wenn ihre Hand auf den Sensor gelegt wird, selbst nachdem sie zu einer leblosen Leiche geworden ist, bringt dies einen zusätzlichen Situationsbonus von +5 auf den Fertigkeitswurf für Computer, um die Sicherheitskonsole zu hacken.

Solange die SC mindestens einen Notfallsicherheitsschlüssel verwenden, gewährt ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Computer Zugriff auf alle Informationen, die von dieser Konsole aus verfügbar sind, und selbst ein misslungener Fertigkeitswurf für Computer erlaubt Zugriff auf die grundlegenden Funktionen der Konsole, ohne dass es zu negativen Folgen kommt. Wenn den SC aber mehr als ein Fertigkeitswurf für Computer misslingt, ohne dass sie mindestens einen Notfallsicherheitsschlüssel verwenden, werden zwei Gegenmaßnahmen ausgelöst. Die erste ist eine Stromstoßfunktion des 3. Ranges, die Kreaturen innerhalb von 3 m um die Konsole eine Runde lang betäubt, wenn ihnen nicht ein Zähigkeitswurf gegen SG 27 gelingt. Wird diese Gegenmaßnahme zum zweiten Mal ausgelöst, fügt sie jeder Kreatur innerhalb von 3 m um die Konsole 14W6 Elektrizitätsschaden zu (Reflexwurf gegen SG 27 halbiert den Schaden). Der zweite Schutz, der ausgelöst wird, wenn ein SC den Fertigkeitswurf für Computer um 5 oder mehr nicht schafft, ist eine Rückschlag-Gegenmaßnahme, die jede Apparatur, die in dem Versuch verwendet wird, mit einem Virus infiziert, der einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe mit dem Gerät bringt. Dieser Virus kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 30 entfernt werden. Beide Gegenmaßnahmen sind auf Seite 217 des *Starfinder-Grundregelwerkes* beschrieben.

Sobald die SC auf die Sicherheitskonsole zugreifen, erhalten sie viele Informationen, darunter auch grundlegende Informationen über den Aufbau des Schiffes und Malakars eigene Pläne. Antworten auf die Fragen, die die SC vermutlich stellen werden, sind unten aufgeführt. Die Aktivierung von schiffsweiten Sicherheitsprotokollen erfordert einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 53, um die Firewall zu überwinden, die diese Protokolle beschützt; weder die Notfallsicherheitsschlüssel noch der biometrische Sensor geben bei diesem Wurf einen Bonus. Alle größeren Veränderungen (wie das Einspeisen eines neuen Virus ins System), die an dieser Konsole durchgeführt werden, werden eine ganze Weile nicht das ganze Schiff betreffen, da es mehrere Wochen dauert, bis sich solche Anpassungen durch die zahlreichen Computersysteme an Bord ausgebreitet haben. Malakar hat über ein Jahr damit verbracht, ihre Viren ins System einzuschleusen, und ihre Anstrengungen beeinflussen nur die Sicherheitssysteme des Schiffes.

**Was können wir über dieses Schiff erfahren?** Die *Reich der Knochen* ist ein einzigartiges Ultraschlachtschiff: ein gewaltiges Kampfschiff, größer als ein Kriegsschiff und sogar größer als ein Schlachtschiff. Es ist eines der Flaggschiffe der Leichenflotte führt seine eigene Armada an. Du kannst den Spielern die Spielwerte des Schiffes zeigen (siehe die Umschlaginnenseite), doch können sie von dieser Konsole aus nicht auf die Systeme des Schiffes zugreifen.

**Wie können wir die Kontrolle über die *Reich der Knochen* übernehmen?** Auch wenn Besatzungen im ganzen Schiff notwendig sind, damit das Schiff funktioniert, kommen alle Befehle von den Kommando- und Steuerdecks (siehe die Karte der *Reich der Knochen* in der Umschlaginnenseite). Es könnte zwar möglich sein, einige dieser Stationen auf Entfernung zu hacken, um eine einzelne Schubdüse oder Sensormatrix zu kontrollieren, doch muss man die Brücke (Bereich **C4**) und den Cyberkontrollraum (Bereich **C2**) einnehmen, um das ganze Schiff stern zu können. Wenn die SC noch nicht herausgefunden haben, wie

die Cyberzombies in Bereich **A7** gesteuert werden, können sie es hier in Erfahrung bringen. Zusätzliche Informationen von der Sicherheitskonsole deuten an, dass die Kommandoverbindung vom Cyberkontrollraum die Sensoren- und Maschinenraumbesatzung lenkt (und somit die Rollen Ingenieur und Wissenschaftsoffizier übernimmt). Ein anderes, ähnliches System auf der Brücke steuert die Schützen- und Navigationsmannschaften (und übernimmt die Rollen Pilot und Bordschütze). Jemand, der sowohl die Kommandoverbindung als auch das Brückensystem kontrolliert, kann die Rolle als Kapitän ausüben.

**Wir kommen wir zum Kommandosektor?** Auf einem Schiff der Größe der *Reich der Knochen* gibt es Hunderte von Arten, um von einem Sektor des Schiffes in einen anderen zu gelangen. Die schnellste und sicherste Route von den primären Abschuss- und Bergungsdecks zum Kommando- und Steuerdeck zu kommen, ist über einen Grav-Zug. Es gibt Grav-Zugstationen in der Nähe des Hangarsektors und des Kommandosektors. Siehe Teil 3 auf Seite 20.

**Wer befiehlt das Schiff?** Admiral Serovox (siehe Seite 33) befiehlt die gesamte Armada, deren Flaggschiff die *Reich der Knochen* ist, und auch wenn es die Macht hat, allen Besatzungsmitgliedern an Bord Befehle zu erteilen, mischt es sich selten in den alltäglichen Betrieb des Schiffes hat. Kapitän Ghurd Naschal (siehe Seite 31) ist der Kapitän des Schiffes und Kommandantin Malakars direkte Vorgesetzte. Die Aufzeichnungen über die beiden ranghohen Offiziere sind knapp, aber bieten genug Details, um den SC zu ermöglichen, den passenden Fertigkeitswurf zu machen, um herauszufinden, welche Art von Untoten sie sind. Naschals Akte enthält weiterhin eine Fußnote, die etwas namens Projekt Grabstein erwähnt, anscheinend von Malakar ergänzt wurde und sich ausschließlich auf dieser einen Sicherheitskonsole befindet.

**Was hat Kommandantin Malakar mit den Sicherheitsmaßnahmen von uns gemacht?** Wenn sie die Logbücher der Sicherheitsvideos durchsuchen, die auf der Konsole verfügbar sind, wird deutlich, dass Malakar irgendwann begriffen hat, dass sich Eindringlinge im Hangarsektor befinden und sie gelegentlich auf verborgenen Kameras in den Korridoren des Schiffes bemerkt hat. Das Logbuch merkt auch an, dass Malakar keinen Alarm aktiviert und die Invasion nicht an ihre Vorgesetzten im Kommandosektor weitergegeben hat, als Teil von etwas, das sie Projekt Grabstein nennt.

**Was ist Projekt Grabstein?** In den Hauptsicherheitslogbüchern ist nichts über Projekt Grabstein zu finden, aber wenn die SC Malakars persönliche Ordner durchsuchen (eine Idee, die, wenn nötig, einem Charakter nach einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 kommt), finden sie mehr Informationen. Ein schneller Blick in die Akten zeigt, dass die Kommandantin an einer Art Meuterei arbeitete, und es gibt umfassende Notizen dazu, wie eine kleinere Bedrohung für die *Reich der Knochen* potentiell verwendet werden könnte, um „unpassende Mitglieder des Kommandostabs“ zu eliminieren oder zumindest zu blamieren. Die SC können leicht entdecken, dass die Mitglieder des Kommandostabs Admiral Serovox, Kapitän Ghurd Naschal und mehrere andere Kommandanten gleichen Ranges wie Kommandantin Malakar enthalten.

In den Akten zu Projekt Grabstein sind auch zwei Computer-viren erwähnt, die Kommandantin Malakar in die Sicherheitscomputer überall auf der *Reich der Knochen* eingespeist hat. Ein Virus heißt Todesalb 2.0 und verhindert, dass die Sicherheitskameras und Sicherheitsroboter auf dem Schiff Kreaturen sehen, die in den Speicher des Virus eingespeist werden. Malakar plante, dies bei ihrer Flucht vom Schiff zu verwenden, falls ihr Plan misslingen sollte. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

für Computer gegen SG 30 können die SC ihre eigenen Bilder in den Speicher von Todesalb 2.0 einschleusen, so dass die Sicherheit des Schiffs sie ignoriert. Dies erlaubt es ihnen nicht, gesicherte Bereiche zu betreten; es heißt nur, dass Roboter und Kameras nicht auf sie reagieren.

Der andere Virus heißt GrabRäuber. Das Programm kann falsche Sicherheitsalarme überall auf dem Schiff erzeugen und kann diesen Alarm mit falschen Sicherheitsaufzeichnungen von allem im Speicher von Todesalb 2.0 ergänzen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 können die SC die Kontrolle über GrabRäuber erlangen. Sie können den Virus dann von überall auf der *Reich der Knochen* aktivieren (mit jeder Kommunikationseinheit, Datenpad oder ähnlichen Vorrichtung). Wenn die SC eine Nacht Schlaf brauchen, können Sie GrabRäuber verwenden, um Aufmerksamkeit von ihrer wahren Position abzuziehen, sodass sie sich ohne große Sorge lange genug in einem ungenutzten Raum verschansen können (wie einem Sicherheitsschrank oder einem Wartungstunnel). Dabei dürfen sie natürlich keinen Lärm machen oder anderweitig die Aufmerksamkeit auf sich lenken. Jede Anwendung von GrabRäuber erfordert einen anderen Notfallsicherheitsschlüssel, sodass die SC diese Pausen nur eine begrenzte Anzahl von Malen machen können.



Da die *Reich der Knochen* so gigantisch ist, sind Grav-Züge das Haupttransportsystem, um sich von einem Deck zum anderen zu bewegen (und manchmal von einem Sektor zum anderen). Dabei handelt es sich um kleine Trambahnen mit mehreren Waggons, die auf Schienen, die ihre eigene Schwerkraft erzeugen, durch das Schiff fahren. Gewaltige Schächte mit Grav-Zügen an jeder Wand (jeder mit seinem eigenen Schwerkraftfeld) verlaufen durch das zentrale Rückgrat des Schiffs, während kleinere Routen von den Hauptkorridoren abzweigen und manchmal sogar an der Decke von Durchgängen verlaufen, die zu Fuß passiert werden können. Grav-Züge können auf den meisten Strecken alle paar hundert Meter an Weichenpunkten die Route wechseln, und Grav-Zugstationen sind unregelmäßig über das ganze Schiff verteilt, um Fracht und Passagiere aufzunehmen und abzuwerfen, sowie um Züge zur Routinewartung aus dem Verkehr zu ziehen. Die Grav-Züge laufen normalerweise auf Autopilot auf regelmäßig festgelegten Routen, doch eine Überbrückung erlaubt es dem Sicherheitspersonal, die Kontrolle über einen Grav-Zug zu übernehmen und seine Route und Geschwindigkeit zu steuern, wenn nötig.

Es ist ein kurzer Weg von wenigen hundert Meter vom Hangarsektor zur nächsten Grav-Zugstation. Mit einer Karte des Inneren der *Reich der Knochen* sollten die SC keine Schwierigkeit haben, und sie können sogar ohne größere Probleme einen ungenutzten Frachtbereich oder Wartungskorridor finden, wenn sie eine kurze Pause brauchen.

## B. GRAV-ZUGSTATION

Am Bugende dieses gewaltigen Raums verlaufen zwei flache Kanäle von Backbord zu Steuerbord und verschwinden auf beiden Seiten in offenen Tunneln. Leuchtende Schienen laufen entlang der Kanäle, und eine Trambahn mit vier Waggons steht auf den heckwärtigen Schienen. Ein schwerer Frachtkran ist an der Bugseite der Schienen in der Nähe der Backbordtunnel sichtbar, und ein Haufen Kisten steht ganz in der Nähe. Niedrige Wände trennen einen quadratischen Bereich mit 7,50 m Seitenlänge in der Mitte des Raums ab, und fünf Computerarbeitsplätze säumen das Innere der Heckwand. Eine große Säule ragt aus der Decke über dem Platz herab, bis auf eine Entfernung von 3 m über dem Boden; sie ist mit Monitoren bedeckt, die Ankunfts- und Abfahrtszeiten auf verschiedenen Routen im Schiff zeigen. Drei Reihen harter Bänke säumen einen Bereich an der Steuerbordseite des abgegrenzten Bereichs. Zwei große Frachttüren, jede 9 m breit und 9 m hoch, befinden sich in den Backbord- und Steuerbordwänden. Eine große Metallfalltür befindet sich im Boden zwischen dem abgegrenzten Bereich und der Frachttür an der Backbordseite. Ein Beobachtungsposten in 15 m Höhe vom Boden, der über eine Metalleiter erreichbar ist, steht in der Backbord-Heckecke des Raums. Drei 6 m breite Schotts sind gleichmäßig über die Heckwand verteilt; drei große X wurden vor diesen Türen auf den Boden gemalt.

Eine Reihe von verbundenen Routen führen durch größere und kleinere Transitzkorridore, die kreuz und quer durch die *Reich der Knochen* führen. Grundsätzlich werden solche Korridore für wichtige Übergänge zwischen Grav-Zugstationen verwendet, normalerweise für Fracht, Soldatengruppen oder Reparaturmannschaften, und Offiziere verwenden sie oft, um sich schneller als zu Fuß oder einem Wagen mit Rädern zu bewegen. Die Grav-Züge haben normalerweise feste Routen und Fahrpläne, aber Offiziere und Sicherheitsleute können das System übergehen und einen anderen Weg vorschreiben.

Der Kran in der Ecke wird genau wie der Kran in Bereich A1 verwendet, nur dass er vom Sitz des Krans aus gesteuert wird (der zu offen ist, um als Deckung zu gelten) und nur Ziele innerhalb von 18 Metern zu seinem Fuß angreifen kann. Die Luke ist gesichert und führt zu einem Schacht, der 18 Meter weit nach unten in einen Lagerbereich führt (der mit einer weiteren Metalluke verschlossen ist). Im Augenblick befinden sich darin ungenutzte Flachbett-Waggons für die Grav-Züge und Material zur Wartung. Die Schleuse wird von einem Computer des 2. Ranges gesteuert (Computer gegen SG 21, um ihn zu hacken), der daneben in den Boden eingesetzt ist. Die Tür ist einfach genug, dass es eine Basisfunktion des Computers ist, sie zu öffnen und zu schließen, und es dauert 2 Runden, bis sie sich vollständig öffnet. Der Beobachtungsposten ist 15 Meter hoch, über eine Leiter erreichbar und gewährt Kreaturen verbesserte Deckung gegen Angriffe aus Bodenhöhe.

Es folgen die Standardeigenschaften aller Grav-Zugstationen und der wichtigen Grav-Zug-Transitzkorridore. Du kannst die Karte Grav-Zugstation für die Begegnungen in den Bereichen **B1** und **B2** verwenden, da der Aufbau der Stationen auf der *Reich der Knochen* genormt ist.

**Decken, Türen und Wände:** Die Decken sind 18 Meter hoch in den Stationen und den meisten Transitzkorridoren, die Türen bestehen aus dickem Stahl (Härte 30, TP 125, Zerschlagen-SG 35).

Die Wände sind normale Raumschiffinnenwände (Härte 30, TP 1440 pro Abschnitt von 3 m × 3 m, Zerschlagen-SG 45).

## B. GRAV-ZUGSTATION

1 Feld = 50 m

↑ Bug

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

**Sicherheit:** Die verborgenen Sicherheitskameras der *Reich der Knochen* befinden sich alle 30 m in jedem Durchgangskorridor und in jedem Waggon des Grav-Zugs. Die Stationen des Grav-Zugs befinden sich außerhalb von Malakars zugewiesenem Bereich, so dass andere Sicherheitsoffiziere die Aufnahmen überwachen. Wenn die Gruppe weder sehr heimlich ist noch den Virus Todesalb 2.0 verwendet (siehe unten), bemerkt ein Sektionssicherheitsoffizier sofort, wenn die SC eine Station betreten; du kannst die Spielwerte für Malakar auf Seite 18 verwenden, wenn du den Wahrnehmungsbonus des Sicherheitsoffiziers brauchst. Im Gegensatz zu Malakar ist dieser Sicherheitsoffizier dem Kapitän absolut treu ergeben und löst einen Alarm aus, der sich durch die ganze *Reich der Knochen* verbreitet. Dieser manifestiert sich als flackernde weiße Lichter in allen Räumen und Korridoren und eine schiffsweite Warnung an alle Kommunikationseinheiten der Besatzung, wachsam nach Eindringlingen Ausschau zu halten. Die SC können den Alarm belauschen, wenn sie eine Kommunikationseinheit von einem besieigten Besatzungsmitglied an sich genommen haben und Eoxisch verstehen.

Wenn die SC Todesalb 2.0 aktiviert haben, wird kein Alarm ausgelöst, bis sie einen Grav-Zug stehlen. Wenn die Sicherheitstruppen bemerken, dass ein Grav-Zug unerwartet seine Station verlässt, vermuten sie, dass etwas nicht stimmt und schicken eine Patrouille, die die Station im Hangarsektor überprüfen soll. Wenn die SC die Leichen der Untoten, auf die sie hier gestoßen sind, nicht versteckt haben, erstattet die Patrouille sofort ihren Vorgesetzten Bericht, dass es zu einem Angriff gekommen ist, und diese geben dies an den Mohrg-Kapitän des Schiffs weiter. Naschal geht vom Schlimmsten aus, einem Enterkommando, und aktiviert schiffsweit den Alarm wie oben beschrieben, ungefähr 20 Minuten, nachdem die SC einen Grav-Zug gestohlen haben. Allerdings ist diese Botschaft an die Besatzung (die die

SC wie oben beschrieben belauschen können) leidenschaftlicher und enthält mehr Details. Er erklärt, dass die Eindringlinge wertvolles Personal zerstört haben, darunter die lange dienende Kommandantin Malakar (die während einer schnellen Durchsuchung der Bereiche in der Nähe der Station im Hangarsektor entdeckt wurde), und dass sie als feindlich und extrem gefährlich betrachtet werden sollten. Naschal gibt den Befehl, die SC sofort zu töten, und er kann sie beschreiben, wenn sie keine Schritte unternommen haben, in Bereich **A8** die Aufnahmen von sich zu löschen. Er warnt auch alle Sektionen des Schiffes, in höchster Alarmbereitschaft zu sein, und merkt an, dass die Enterer in einer Grav-Zugstation bemerkt wurden und ihr Ziel unbekannt ist. Er weist an, alle Sicherheitsposten, Datenzentren, Maschinendecks, Waffenkammern und Munitionsdecks mit zusätzlichen Sicherheitsleuten zu besetzen. Er unternimmt zwar auch einige Schritte, um die Sicherheit des Kommandosektors zu erhöhen (siehe Seite 28), doch kündigt er das nicht über die Kommunikationseinheiten an.

## B1. STATION IM HANGARSEKTOR (HG 13)

Mit der Karte des Schiffs, die sie in Bereich **A8** gefunden haben, können die SC ihren Weg vom Hangarsektor zu dieser großen Grav-Zugstation ohne Zwischenfälle finden und durch eine der Türen in der Heckwand eintreten. Wenn sie den Raum durch die Frachttüren oder einen Grav-Zugtunnel betreten wollen, müssen sie auf diesem Deck viel weiter vordringen, was vermutlich zu mehreren Begegnungen mit Sicherheitsrobotern und Leichenvolk-Marinesoldaten führen wird.

Der Grav-Zug in der Station wird zur Zeit von acht Ankerklammern festgehalten (einer auf jeder Seite eines jeden Waggons). Die SC können dies bemerken, ehe sie den Zug betreten, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen

SG 20 gelingt. Wenn die SC versuchen, den Grav-Zug zu bewegen, ehe sie die Ankerklammern entfernen, gibt der Computer des Grav-Zugs eine Fehlermeldung aus, dass Grav-Züge nicht fahren können, bis die Stationskontrolle die befestigten Ankerklammern entfernt. Ohne die Unterstützung dieser Nachricht kann ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 20 gelingt, den Stationskontrollbereich als den Ort erkennen, von dem aus solche Ankerklammern kontrolliert werden; die Klammern zu öffnen erfordert einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25, um die Konsole im Stationskontrollbereich zu hacken. Wenn dies nicht gelingt, können die Klammern von einer Seite eines Grav-Zugs mit einer vollen Aktion und einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 30 entfernt werden, oder man kann sie zerstören. Jede Klammer hat Härte 20 und 45 TP, aber jeder Flächenangriff oder Angriff gegen die Klammern, der verfehlt, trifft den Grav-Zug. Die SC müssen alle acht Klammern zerstören oder entfernen, um den Grav-Zug zu befreien, oder sie entfernen oder zerstören die Klammern von einem der beiden Waggon und koppeln diesen dann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 32 von den anderen ab; das bedeutet, dass der Grav-Zug, den sie verwenden, bei Ereignis 4 nur ein Viertel seiner normalen Trefferpunkte hat.

Sobald die Ankerklammern entfernt oder zerstört worden sind, können die SC den Computer des 2. Grades des Grav-Zugs mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 21 hacken.

**Kreaturen:** Normalerweise wird jede Grav-Zugstation von zwei Elite-Knochensoldaten bemannt, einem im Sicherheitsposten und einem, der patrouilliert, sowie von zwei Cyberzombies, die die Stationskontrollkonsolen bedienen. Allerdings zieht es der Kapitän vor, mehr Sicherheitstruppen im Dienst zu haben, wenn die *Reich der Knochen* an größeren militärischen Einsätzen beteiligt ist, also hat er zusätzlich zwei Baykoks und zwei weitere Elite-Knochensoldaten in die Station entsandt und die Cyberzombies abgezogen. Ein Baykok steht auf dem erhöhten Beobachtungsposten, der andere lungert auf einer der Bänke herum. Die vier Elite-Knochensoldaten halten sich im Stationskontrollbereich auf.

Die Mannschaft ist wegen der Schlacht mit den Verteidigungsmaßnahmen des Tors der Zwölf Sonnen, die draußen tobt, in Alarmbereitschaft, und die Vertreter hier greifen sofort alles an, was nicht eindeutig untot ist. Selbst wenn die SC es irgendwie schaffen, sich als Untote zu verkleiden, verlangen die Elitesoldaten eine Erklärung für ihre Anwesenheit ohne geplanten Transfer, wenn die Schiffsbesatzung die Kampfstationen bemannen sollte. Sie eröffnen 1 Runde später das Feuer, wenn die SC die Untoten nicht irgendwie überzeugen, dass sie aus legitimen Gründen anwesend sind. Sobald ein Besatzungsmitglied angreift, eilt einer der Elite-Knochensoldaten zu einem der Arbeitsplätze und aktiviert einen Alarm (eine Bewegungsaktion), der den Sektionssicherheitsoffizier warnt (siehe Entwicklung, unten).

## BAYKOKS (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 144 (siehe Seite 55)

### TAKTIK

**Im Kampf** Ein Baykok ist auf dem erhöhten Beobachtungsposten, wenn die SC eintreffen, und er bleibt dort, um die verbesserte Deckung der Position auszunutzen, solange er die SC aus dieser Stellung angreifen kann. Dieser Baykok fokussiert sich darauf, auf Feinde zu schießen, die sich nicht an der Front aufhalten, wenn ihm dies möglich

ist, wobei er seine Angriffe mit Aufgeladene Munition verwendet, in der Hoffnung, solche Ziele zu lähmen. Der andere Baykok bewegt sich in den Stationskontrollbereich, sobald ein Kampf beginnt. Er bleibt anfänglich bei den Elite-Knochensoldaten, aber er bewegt sich an andere Positionen, wenn er dadurch mehrere Ziele mit seinem schrecklichen Heulen treffen kann oder er eine Chance bekommt, eine Seele zu verschlingen.

**Moral** Der Baykok im Beobachtungsposten ist bereit, die SC entkommen zu lassen, wenn es eindeutig selbstmörderisch wäre, den Posten zu verlassen. Er geht (korrekterweise) davon aus, dass der Kapitän einen Bericht aus erster Hand über die SC und ihre Fähigkeiten haben möchte. Der zweite Baykok tut alles, was in seiner Macht steht, um die SC aufzuhalten, und kämpft, bis er zerstört wird.

## ELITE-KNOCHENSOLDATEN (4)

HG 7

EP je 3.200

NB Mittelfgroßer Untoter

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

### VERTEIDIGUNG

TP je 126

ERK 19; KRK 21

REF +9; WIL +11; ZÄH +9

SR 5/-; Immunitäten Kälte, wie Untote

### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

**Nahkampf** Standard-Karbonfaserpeitsche +17 (1W4+12 H)

**Fernkampf** Taktisches Suchergewehr +16 (2W8+9 S) oder

Blendgranate II +17 (Explosion [3 m, geblendet für 1W4

Runden, SG 15])

### TAKTIK

**Im Kampf** Diese Elitesoldaten sind erfahrene Kämpfer, die in Deckung gehen, wenn möglich, früh im Kampf Blendgranaten verwenden, um Feinde zu blenden, und ihre Karbonfaserpeitschen einsetzen, um Gegner zu entwaffnen, die besonders effektive Waffen verwenden. Sie gehen sofort im Stationskontrollbereich in Deckung und nutzen die niedrige Mauer, um sie vor feindlichem Beschuss zu schützen. Wenn diese Position von den SC überrannt wird, lassen sie sich zurückfallen, um hinter den einzelnen Grav-Zügen in Deckung zu gehen (sie schießen durch die Lücken zwischen den Waggonen). Danach gehen sie hinter den Kisten in Deckung, wenn es notwendig ist.

**Moral** Diese Elitesoldaten kämpfen, bis sie zerstört werden.

### SPIELWERTE

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

**Fertigkeiten** Akrobatik +14, Athletik +19, Heimlichkeit +14

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**Ausrüstung** Vesken-Plattenpanzer I, taktisches

Suchergewehr mit 32 Schuss Langwaffenmunition, Standard-Karbonfaserpeitsche, Blendgranate II (2), persönliche Kommunikationseinheit

**Entwicklung:** Wenn einer der Elite-Knochensoldaten es schafft, den Sektionssicherheitsoffizier zu warnen, trifft 10 Minuten nach Ende des Kampfes ein Grav-Zug mit vier weiteren Baykoks ein, um die Situation zu untersuchen.

## EREIGNIS 4: WETTRENNEN GEGEN DEN TOD (SG 12)

Sobald die SC die Kontrolle über einen Grav-Zug haben und die Station im Hangarsektor verlassen, müssen sie zur Grav-Zugstation kommen, die dem Kommandosektor am nächsten ist. Wenn sie Todesalb 2.0 aktiviert haben, sind die SC unsichtbar für Sicherheitskameras, aber der Grav-Zug, den sie benutzen, ist es nicht. Schließlich wird ihre Präsenz an Bord der *Reich der Knochen* deshalb entdeckt werden, aber sie haben genug Zeit, um sich zehn Minuten auszuruhen und Ausdauerpunkte zurückzuerlangen, wenn sie wollen. Kurze Zeit später allerdings werden sie von einem Leichenvolk-Marinesoldaten und zwei Baykoks in einer Sicherheitstram bemerkt. Es kommt zur Verfolgungsjagd! Dieses Ereignis verwendet die Verfolgungsjagd-Regeln, die du ab Seite 282 im *Starfinder-Grundregelwerk* findest.

**Kreaturen:** Ein Leichenvolk-Marinesoldat steuert den Sicherheitszug und konzentriert seine volle Aufmerksamkeit darauf, die Geschwindigkeit zu halten und wenn möglich den Grav-Zug der SC anzugreifen. Die Baykok-Sicherheitsleute feuern ihre Sturmgewehre auf die SC ab, wenn es möglich ist.

### LEICHENVOLK-MARINESOLDAT

HG 7

EP 3.200

TP je 126 (siehe Seite 4)

#### TAKTIK

**Moral** Wenn die Baykoks zerstört werden und der Sicherheitszug beschädigt wird, gibt der Leichenvolk-Marinesoldat die Verfolgung auf, um seinen Vorgesetzten Bericht zu erstatten.

### BAYKOKS (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 144 (siehe Seite 55)

#### TAKTIK

**Im Kampf** Die Baykoks greifen die SC an, die die effektivsten Fernkampfangriffe haben, oder die SC, die den Grav-Zug steuern, wenn keine SC erfolgreich auf sie schießen. Wenn die Verfolgung mehr als 10 Runden dauert, hören die Baykoks auf, auf die SC zu schießen, und feuern stattdessen auf den Grav-Zug selbst, um ihn auszuschalten.

**Moral** Die Baykoks verfolgen die SC so lang wie möglich. Wenn ihr Leichenvolk-Marinesoldat, der sie fährt, zerstört wird, aktiviert ein Baykok als schnelle Aktion den Autopiloten des Grav-Zugs.

Wenn danach ihr Sicherheitszug beschädigt wird, versuchen die Baykoks, den Grav-Zug der SC zu entern. Wenn das misslingt, flüchten die Baykoks zur nächsten Grav-Zugstation, um ihren Vorgesetzten Bericht zu erstatten.

**Fahrzeugverfolgungsjagd:** Auch wenn diese Grav-Züge nur auf Schienen fahren können, gehen diese Schienen doch durch so gut wie jeden Bereich des Schiffs - es gibt Meilen von Transitskorridoren, die für sie ausgelegt sind, mit zahllosen Korridoren, Abzweigungen, Kreuzungen und Serpentinien, was es möglich macht, ein Rennen gegen einen anderen Grav-Zug auszutragen und ihn schließlich im Irrgarten der Transitskorridore abzuschütteln. Die SC haben gerade die primären Abschuss- und Bergungsdecks verlassen (in denen sich der Hangarsektor befindet) und sollten nun versuchen, die Kommando- und Steuerdecks zu erreichen (wo sich der Kommandosektor befindet). Der schnellste Weg ist es, den vertikalen Haupttransitskorridor im Heck des Schiffs zu benutzen, aber wenn sie dies tun, müssen

sie gegen die Ellikoths kämpfen, die sie in der Station im Kommandosektor finden (Bereich **B2**), sowie gegen die beiden Baykoks und den Leichenvolk-Marinesoldat, der sie verfolgt (siehe Kreaturen auf Seite 23), was vermutlich eine überwältigend schwierige Begegnung werden dürfte.

Allerdings können die SC versuchen, dem Verfolgerzug zu entkommen, indem sie durch kleinere Tunnel fahren und andere Sektoren durchqueren (siehe die Karte in der inneren Umschlagseite). Jeder Sektor stellt einen Bereich des Schiffs dar, der Dutzende von Decks enthält, die verschiedene Funktionen eines Raumschiffs der Größe einer kleinen Stadt erfüllen. Jeder Bereich grenzt letztendlich an einige andere Sektoren an, sowie an den Haupttransitskorridor, der einen Expressweg von einem Sektor zum anderen darstellt (außer in den Bereichen über den Kommando- und Steuerdecks, die aus Sicherheitsgründen nur eingeschränkt über die Grav-Züge erreichbar sind). Die Sektoren sind so groß, dass die SC beliebig viele Zonen in einem Sektor



ELITE-KNOCHENSOLDAT

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

bleiben können (sie können die Schienen in einer riesigen Schleife durch den Sektor fahren). Sie können sich in jeden angrenzenden Sektor bewegen, wenn sie eine Zone vorrücken; wenn sie dies tun, erhält der Pilot einen Situationsbonus von +2 auf den nächsten Fertigkeitswurf für Steuerung.

Der Grav-Zug, den die SC geentert haben, ist ein Standardmodell, das verwendet wird, kleinere Fracht und Personal durch die *Reich der Knochen* zu transportieren. Er ist robust (er wurde schließlich für ein Kriegsschiff gebaut), aber weder besonders schnell noch für den Kampf ausgelegt. Die ungepanzten Fenster sind groß genug, dass Charaktere im Zug nur Teildeckung erhalten. Der Sicherheitszug ist dafür gedacht, die Sicherheit in den Transittkorridoren zu erhalten, falls es zu einer Enteraktion kommt, und entkommene Grav-Züge zu finden und bewegungsunfähig zu machen. Er ist kleiner, schneller und schwerer gepanzert als ein typischer Grav-Zug, mit geschützten Schießscharten, die es erlauben, aus seiner Deckung heraus zu feuern, doch kann er nicht so schnell die Schienen wechseln. Auch wenn beide Fahrzeuge einen Kollisionsangriff angeben, können sie normalerweise nur dann mit Dingen auf der gleichen Schiene oder einer kreuzenden Schiene kollidieren.

Die Bereiche, die in Umgebungszonen für die Verfolgungsjagd auf Seite 26–27 aufgelistet sind, enthalten Beispiele für aktive Gefahren, veränderte Angriffe, veränderte Bewegung, neue Tricks oder abzweigende Routen, die du in der Verfolgungsjagd präsentieren kannst. Du kannst sie auch verwenden, um deine eigenen Umgebungszonen für Verfolgungsjagden zu entwickeln, wenn deine SC in eine Sektion auf der Karte reisen wollen, die nicht auf den Seiten 26–27 aufgeführt ist. Es ist vielleicht hilfreich, deinen Spielern diese Informationen zukommen zu lassen, damit sie ein Gefühl für die Optionen haben, die ihnen in jeder Sektion zur Verfügung stehen.

Die Verfolgungsjagd beginnt im Haupttransitkorridor. Der Sicherheitszug beginnt die Verfolgung in der gleichen Zone wie der Grav-Zug der SC und tut alles, was er kann, um in der gleichen

Zone zu bleiben. Wenn es den SC gelingt, zu entkommen, dann schütteln sie den Verfolger ab und können sich relativ sicher durch die *Reich der Knochen* bewegen. Siehe Bereich **B2** für mehr Informationen dazu, was passiert, wenn die SC im Kommandosektor auf den Kommando- und Steuerdecks eintreffen.

Wenn die SC nicht entkommen und ihr Zug zerstört oder aufgehalten wird, müssen sie sich den Baykoks und dem Leichen-volk-Marinesoldaten zu Fuß stellen, wahrscheinlich in einem Transittkorridor, und dann entweder den Sicherheitszug kapern oder zu Fuß weitergehen, bis sie in einer anderen Station einen neuen Grav-Zug übernehmen können.

## GRAV-ZUG

STUFE 10

**PREIS** 38.000

Kolossales Landfahrzeug (4,50 m breit, 3 m hoch, 30 m lang)

**Bewegungsrate** 18 m, Höchstgeschwindigkeit 330 m, 195 km/h

**ERK** 23; **KRK** 24; **Deckung** Teilweise Deckung

**TP** 150 (75); **Härte** 15

**Angriff (Kollision)** 12W10 W (SG 11)

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

**Systeme** Autokontrolle; **Passagiere** 48

## SICHERHEITZUG

STUFE 8

**PREIS** 20.000

Riesiges Landfahrzeug (4,50 m breit, 3 m hoch, 6 m lang)

**Bewegungsrate** 18 m, Höchstgeschwindigkeit 360 m, 210 km/h

**ERK** 25; **KRK** 25; **Deckung** Deckung

**TP** 130 (65); **Härte** 20

**Angriff (Kollision)** 8W10 (SG 14)

**Angriff Greifhaken** (siehe unten)

**Modifikatoren** +2 Steuerung (nur für die Pilotenaktion Schritt halten), -2 Angriffe (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)

**Systeme** Autokontrolle, Autopilot (Steuerung +12)

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Greifhaken (AF)** Die Greifhakenkanone des Sicherheitszugs kann nur gegen Fahrzeuge verwendet werden, auf die der Sicherheitszug in einer Verfolgungsjagd aufgeschlossen hat. Der Greifhaken geht gegen KRK, aber der Verwender erleidet nicht die normalen AngriffsMaluse des Sicherheitszugs. Der Pilot des Fahrzeugs, das mit dem Greifhaken getroffen wurde, erleidet einen Malus von -5, wenn er die Aktion Losreißen verwenden will.

**Belohnung:** Wenn die SC dem Sicherheitszug erfolgreich entkommen, erhalten sie 3.200 EP, zusätzlich zu den EP für das Besiegen der beiden Baykoks und des Leichen-volk-Marinesoldaten.

## B2. STATION IM KOMMANDOSEKTOR (HG 12)

Aus Sicherheitsgründen hat das Grav-Zugsystem nur einen einzigen Transferpunkt in die Kommando- und Steuerdecks, wo sich der Kommandosektor befindet. So gut wie jede Route zum Nervenzentrum des Schiffs macht es erforderlich, dass sich Eindringlinge durch diese Grav-Zugstation bewegen, so dass selbst im Fall, dass die *Reich der Knochen* geentert wird, ein Engpass entsteht, der gut verteidigt werden kann. Das erlaubt es außerdem Sicherheitstruppen aus dem ganzen Schiff, Grav-Züge zu verwenden, um schnell zu den Kommando- und Steuerdecks zu gelangen. Da die Stationen alle ein genormtes Design haben, kannst du die Karte der Grav-Zugstation auf Seite 21 für diese Begegnung verwenden.

Die SC können mit dem Grav-Zug, den sie geentert haben, eintreffen oder den Grav-Zug verlassen, ehe sie in die Station einfahren, und entweder durch den Steuerbordtunnel oder den Backbordtunnel eindringen. Die drei Türen in Richtung Heck führen zu den Kommando- und Steuerdecks. Da der Bereich auf Naschals Befehl hin abgeriegelt ist, um die Sicherheit des Schiffs zu erhöhen (siehe Sicherheit auf Seite 21), sind alle Türen und Luken nach drinnen oder draußen geschlossen und verriegelt (Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 35, um die Versiegelung zu umgehen).

**Kreaturen:** Wenn die SC in dieser Grav-Zugstation eintreffen, ist sich Naschal auf jeden Fall bewusst, dass gegnerische Truppen an Bord seines Schiffs sind, auch wenn er die Details über sie vielleicht nicht kennt (abhängig von den Ergebnissen vorheriger Begegnungen). Der Kapitän hat das Gefühl, zusätzliche Sicherheit für die Kommando- und Steuerdecks zu brauchen, will aber keine Soldaten dafür verwenden, die er den Rest des Schiffs nach den Eindringlingen absuchen lassen kann. Glücklicherweise für den Kapitän hält er sich drei Ellikoths, gewaltige Kreaturen, die auf Eox heimisch sind, in einer speziellen Menagerie in den Offiziers- und VIP-Quartieren. Er glaubt, dass er seinen untoten Meistern seine Treue gegenüber der Leichenflotte und seinen Wunsch beweist, Eox im Namen der Leichenflotte zu erobern,

indem er diese Kreaturen hält. Die Ellikothten hassen Naschal, da er sie nicht sehr oft füttert. Naschal hat die normale Besetzung der Station evakuiert und die Ellikothten hier platziert. Er geht (zu Recht) davon aus, dass die Ellikothten alle lebenden oder un-toten Kreaturen, auf die sie stoßen, angreifen werden, so dass die SC Schwierigkeiten haben werden, sich durch diesen Engpass zu bewegen. Es wird zwar Probleme machen, die Ellikothten später einzufangen, doch ist der Kapitän bereit, diese Unannehmlichkeit hinzunehmen, wenn es an der Zeit ist, nachdem der Stellardegenerator von der Leichenflotte eingenommen wurde. Ähnlich wie die Surnochs in Bereich A3 sind die Ellikothten mit elektronischen Atmosphärenkragen ausgestattet.

Wenn die SC es schaffen, die Ellikothten irgendwie zu überwinden, auszuschalten oder freundlich zu stimmen, können sie den Computer im Stationskontrollbereich (siehe B1) hacken und einen Fracht-Grav-Zug in diese Station umlenken. Nur ein spezieller Frachtzug kann die Ellikothten transportieren, und nur auf den breitesten Transitzugkorridoren; keine davon laufen normalerweise die Kommando- und Steuerdecks an. Die Ellikothten müssen sich auf den Zug quetschen (was sie nicht zu glücklich macht). Die SC können die Ellikothten zum größten Fährhangar auf den Frachtdecks der Reich der Knochen schicken, wo es die größte Grav-Zugstation gibt. Wie die SC es dann schaffen wollen, die Ellikothten vom Ultraschlachtschiff zu bekommen, ist in diesem Abenteuer nicht abgedeckt. Auf jeden Fall können die Ellikothten nicht in die normalen Korridore des Schiffs getrieben oder gezwungen werden, um der Kommandosektor oder andere Örtlichkeiten zu erreichen.

**Entwicklung:** Wenn die SC nach Ende des Kampfs länger als 5 Minuten in der Grav-Zugstation bleiben, taucht ein Grav-Zug mit einem Baykok (siehe Seite 55) und fünf Elite-Knochensoldaten (siehe Seite 22) auf. Diese Verteidiger rufen Unterstützung, wenn sie die SC sehen, und ein weiterer solcher Zug erscheint wenige Minuten nach Ende des Kampfes. Dieser Zyklus setzt sich endlos fort. Das bedeutet, dass sich die SC hier nicht ausruhen können, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.



### ELLIKOTHEN (3)

HG 9

EP je 6.400

TP je 145 (Starfinder-Alien-Archiv 48)

#### TAKTIK

**Im Kampf** Die Ellikothten werden selten gefüttert und sind fast verhungert. Sie versuchen jeweils, ihre Fähigkeit Seelenentzug auf einen anderen SC zu verwenden. Sobald sie gefressen haben, konzentriert sich jeder Ellikoth auf einen anderen SC und versucht ihn mit seinen Hauern aufzuspießen. Ein Ellikoth, der auf weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte fällt, versucht seine Fähigkeit Seelenentzug gegen ein nahes Ziel zu verwenden.

**Moral** Die Ellikothten sind von ihrer langen Gefangenschaft halb wahnsinnig, aber nicht völlig geistlos. Wenn ein Ellikoth auf 30 oder weniger Trefferpunkte fällt, versucht er sich in eine Ecke der Grav-Zugstation zurückzuziehen. Wird er allerdings noch einmal beschädigt, nachdem er dies versucht hat (auch durch Kollateralschaden wie von einer Granate), dann wird er wütend und kämpft bis zum Tod.

ELLIKOTH

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

# ZONEN DER VERFOLGUNGSJAGD

Die folgenden Umgebungszonen befinden sich auf der *Reich der Knochen* und werden für die Fahrzeugverfolgungsjagd in Ereignis 4 verwendet.

## BATTERIEN UND RESERVEENERGIEKERN

**Energieverlust (veränderte Fortbewegung):** Es ist eine grundsätzliche Vorgabe der *Reich der Knochen* Flotte, die Reservebatterien und den Reserveenergiekern immer voll geladen zu halten. Das zieht Energie aus den Schienen des Grav-Zugs in diesem Deck, was beim Beschleunigen zu einem Malus von -2 auf den Fertigkeitswurf für Steuerung führt.

## DRIFTANTRIEB

**Verzerrte Raum-Zeit (veränderte Angriffe):** Auch wenn die Driftantriebe der *Reich der Knochen* aktuell nicht aktiv sind, strahlt doch genug realitätsverzerrende Energie von ihnen ab, dass physische Fernkampfangriffe schwieriger werden, da Kugeln und Granaten nicht auf ihrem normalen Weg fliegen. Alle Fernkampfangriffe, die gegen KRK gehen, erleiden einen Malus von -2.

## FRACHTBEREICH

**Fracht lösen (neuer Trick, Steuerung SG 27):** Der Pilot schrammt einen Haufen Fracht genau so, dass er auf die Schienen hinter ihm fällt, was bei Kreaturen im getroffenen Zug 1 Runde lang zu einem Malus von -2 auf Angriffs- und Fertigkeitswürfe führt. Ein Charakter kann diesen Trick auch in einer Kampfphase durchführen, indem ihm ein Fernkampfangriff gegen SG 22 gelingt, der dem Inhalt des Frachtbereichs mindestens 15 Schadenspunkte zufügt.

## HAUPTANTRIEB

**Durchs Feuer fahren (neuer Trick, Steuerung SG 27):** Da die *Reich der Knochen* Schaden durch das Verteidigungssystem des Tors der Zwölf Sonnen erlitten hat, sind kleinere Feuer in den gewaltigen Antrieben des Schiffs ausgebrochen. Auch wenn die Grav-Züge automatisch um die Feuer gelenkt werden, kann ein Pilot seinen Grav-Zug auf eine Schiene zwingen, die durch einen brennenden Abschnitt führt. Alle Passagiere erhalten 1 Runde lang Tarnung, aber der Grav-Zug erleidet 10W10 Feuerschaden. Jede Kreatur an Bord des Zugs erleidet den halben Schaden, kann aber einen Reflexwurf gegen SG 21 ablegen, um den Schaden noch einmal zu halbieren. Jeder Zug hinter dem Grav-Zug, der diesen Trick ausführt, muss ebenfalls diesen Trick schaffen (und mit den Konsequenzen leben), sonst kann der verfolgte Grav-Zug entkommen.

## HAUPTCOMPUTERKERN

**Nebel (veränderte Angriffe):** Die große Menge an Kühlmittel, die verwendet wird, um die Meilen von Computerkonsolen betriebsbereit zu halten, lässt Nebel in den Durchgangskorridoren durch den Hauptcomputerkern entstehen, so dass jeder in diesem Bereich Tarnung erhält. Da sich die Grav-Züge auf Schienen befinden und normalerweise automatisiert werden, wird dieser kleine Designfehler nicht als großes Problem betrachtet.

## HAUPTENERGIEKERN

**Hochenergiefeld (veränderte Angriffe):** Die Hochenergiefelder, die sich vom Hauptenergiekern ausbreiten, sorgen dafür, dass alle Angriffe gegen ERK einen Malus von -2 erleiden, dafür verursachen solche Angriffe aber zusätzliche 2W10 Schaden (desselben Energietyps).

## HAUPTTRANSITKORRIDORE

**Plötzlicher Schienenwechsel (neuer Trick, Steuerung SG 24):** Ein Pilot kann seinen Grav-Zug plötzlich die Schienen zu einer der Dutzenden anderen Routen wechseln lassen. Das trennt die Grav-Züge voneinander (wenn sie aufgeschlossen waren), und der andere Grav-Zug kann 1 Runde lang nicht an den Grav-Zug aufschließen, der die Schiene gewechselt hat. Dies funktioniert ansonsten wie unterschiedliche Routen, die keine weiteren Modifikatoren haben.

## MANNSCHAFTSQUARTIERE

**Sicherheitstruppen (aktive Gefahr):** Jede Runde, die sich die SC durch diese Sektion bewegen, feuert ein Leichenvolk-Marinesoldat (der entweder auf der Plattform steht, wenn der Grav-Zug durch eine Station donnert, oder auf einem Sicherheitsposten im Transitkorridor) auf einen zufällig bestimmten SC (Dual-Säurepfeilgewehr +17 [2W8+9 S & Sre, Krit Korrodieren 2W4]).

## MANÖVERSCHUBDÜSEN

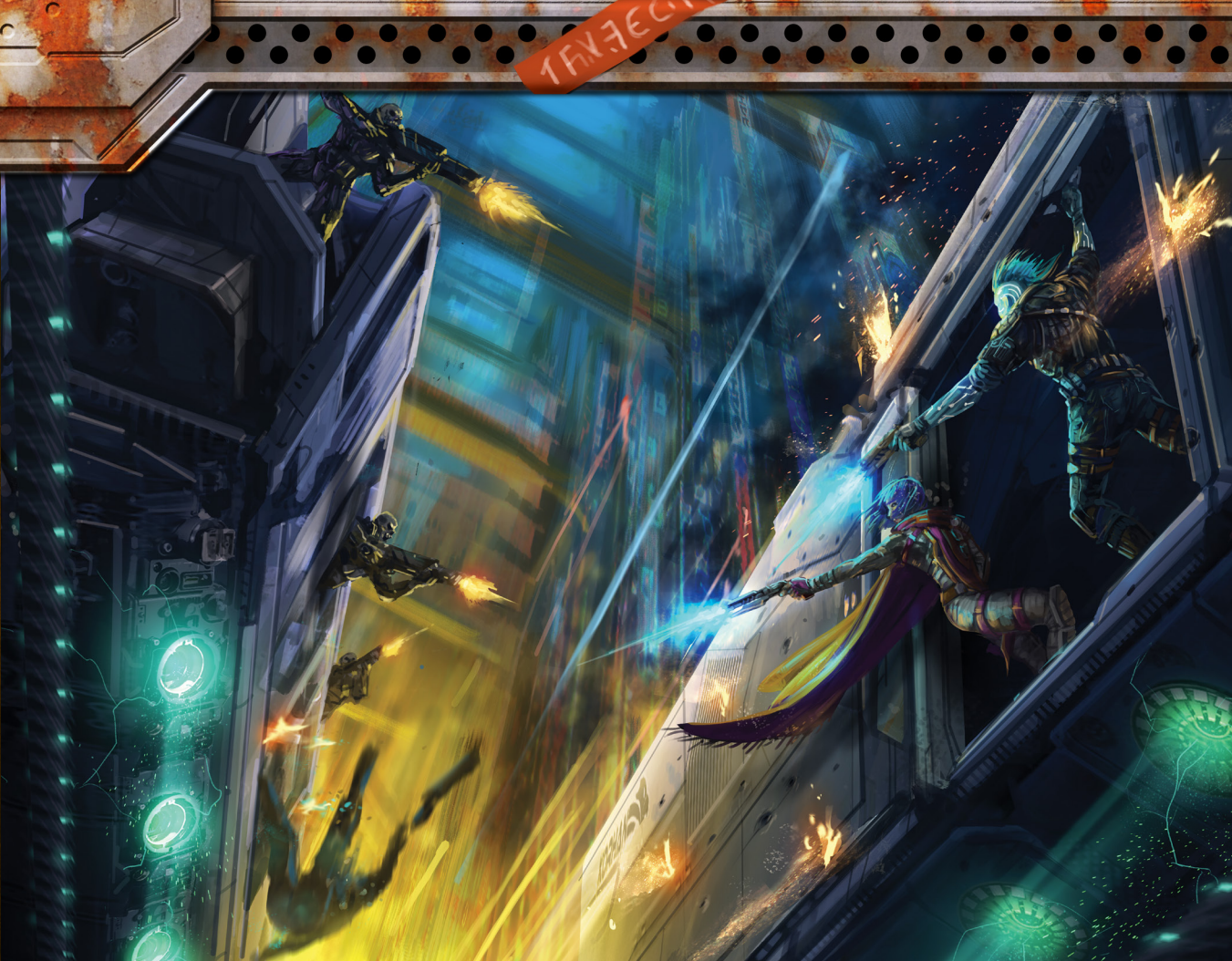
**Ständige Umwege (veränderte Fortbewegung):** Normalerweise bewegen sich Grav-Züge nicht durch die Reihen von Manöverschubdüsen, solange sich die *Reich der Knochen* in einer Gefechtssituation befindet. Aufgrund der Gefahr durch superheiße Dämpfe und Abgase werden die Grav-Schienen, die hier hindurch führen, ständig blockiert und Grav-Züge umgeleitet. Alle Fertigkeitswürfe für Steuerung, um etwas zu tun außer zu verlangsamen, erleiden einen Malus von -4.

## MASCHINENKONTROLLRAUM

**Feuerlöschschaum (aktive Gefahr):** In jeder Runde, die sich die SC durch diese Sektion bewegen, versucht ein Knochensoldat-Ingenieur (mithilfe von Feuerlöschsystemen, die darauf ausgelegt sind, zu verhindern, dass die Durchgänge durch den Maschinenkontrollraum Feuer von anderswo im Schiff in diesen wichtigen Bereich bringen) den Grav-Zug der SC mit Feuerlöschschaum zu bedecken (Fernkampfangriff +12; bei einem erfolgreichen Angriff behandeln die Charaktere alles außerhalb des Zugs 1W4 Runden lang so, als hätte es Tarnung).

## PRIMÄRE, SEKUNDÄRE UND TERTIÄRE KANONENDECKS

**Schienensprung (neuer Trick, Steuerung SG 31):** Auch wenn Trägheitsdämpfer den Rückstoß der gewaltigen Raumschiffswaffen, die gerade auf das Tor der Zwölf Sonnen feuern, abschwächen, ist er auf den Kanonendecks immer noch sehr viel deutlicher zu spüren als anderswo auf dem Schiff. Indem der Pilot wild in einer Ecke beschleunigt, genau wenn die Kanonen feuern, kann er seinen Grav-Zug von der Schiene springen lassen. Wenn der Fertigkeitswurf für Steuerung gelingt, rutscht der Grav-Zug über



## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

ein Deck und befestigt sich an den angrenzenden Schienen, und der Verfolgerzug erleidet 2 Runden lang einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Steuerung, da er eine Kreuzung finden muss, um der neuen Route zu folgen. Wenn der Pilot den Wurf nicht schafft, stimmt sein Timing nicht, und sein Fahrzeug bleibt auf der aktuellen Schiene, aber wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, springt sein Grav-Zug von den Schienen zu einem Punkt, wo es keine anderen Schienen gibt, an denen er sich befestigen kann. Sein Fahrzeug kommt dann zum Stehen und die Verfolgungsjagd endet, weil die Verfolger aufschließen können.

## PRIMÄRE SENSORDECKS

**Kein Zielerfassungssystem (veränderte Angriffe):** In diesem Gebiet verhindert das Feedback der technologischen und magischen Sensorsysteme der *Reich der Knochen*, dass Gegenstände und Verbesserungen (wie Zielcomputer oder der Exokortex eines Mechanikers) einen Bonus auf Angriffswürfe bringen.

## PRIMÄRE UND SEKUNDÄRE ABSCHUSS- UND BERGUNGSDACKS

**Doppelschiene (unterschiedliche Routen):** Alle Abschussdecks, die dem Start und Bergen von Jägern und anderen Raumschiffen gewidmet sind, haben doppelte Schienen auf einer parallelen Route hinter verschiedenen Schotts, damit Piloten und Munition immer die Jäger erreichen können, selbst wenn der Bereich beschädigt wird. Eine Route ist kürzer und gibt einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Steuerung, um dran zu bleiben oder die Geschwindigkeit zu erhöhen. Die Schienen der anderen Route sind verschlungener

und geben einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Steuerung für Ausweichmanöver. Die Lichter einer dritten Route sind beschädigt, und das ständige Flackern bringt einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Steuerung für Tricks.

## WARTUNGSBUCHTEN

**Zwischen Nutzlast fahren (neuer Trick):** In den Wartungsbuchten werden große Fahrzeuge und Maschinenteile, die für Reparaturen hierher gebracht wurden, auf den Schienen bewegt, auch auf Schienen, die die kreuzen, auf denen sich die SC befinden. Ein Pilot kann die Sicherheitsmaßnahmen deaktivieren und nahe genug an eine schwere Nutzlast auf einer anderen Schiene heran kommen, dass diese einen Grav-Zug treffen könnte, der seinen verfolgt. Der Pilot wählt den SG des Fertigkeitwurf für Steuerung, den er versuchen möchte, selbst (dies bildet ab, wie nahe er seinen Grav-Zug an die Nutzlast steuert). Wenn er erfolgreich ist, muss jeder Zug nach seinem einen Fertigkeitwurf für Steuerung mit dem gleichen SG schaffen, sonst erleidet er einen Angriff (Nahkampfangriff +21, 10W10 W). Wenn der Fertigkeitwurf für Steuerung bei diesem Trick um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleidet der Grav-Zug diesen Angriff.

## WISSENSCHAFTS- UND NEKROMANTIELABORE

**Negative Energie (veränderte Angriffe):** Die Jahre der nekromantischen Forschung und Rituale in diesem Abschnitt des Schiffs sorgen dafür, dass alle Angriffe in diesen Zonen, die Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen, bei lebenden Zielen 1W10 zusätzlichen negativen Energieschaden verursachen.

**Schätze:** Der Atmosphärenkragen eines jeden Ellikoth bietet Schutz ähnlich wie der Schutz vor Umwelteinflüssen einer Rüstung und hält voll aufgeladen 15 Tage lang an. Ein SC kann einen Atmosphärenkragen mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 32 anpassen, damit er als Rüstungsverbesserung Graues Kraftfeld dienen (und auch so verkauft) werden kann.

## EREIGNIS 5: TOTLUFT

Kapitän Ghurd Naschal überwacht die Station im Kommandosektor, seit er bemerkt hat, dass Eindringlinge Zugriff auf sein Schiff erhalten haben. Selbst wenn die SC sich mit dem Virus Todesalb 2.0 vor den Sicherheitskameras verstecken, kann Naschal die Gewalt sehen, die seinen Ellikoth-Haustieren zugefügt wird. Kurz darauf, wenn der Kampf in **B2** endet, versucht Naschal mit den SC zu kommunizieren. Er schickt eine Aufforderung zu verhandeln durch die speziell kalibrierten Kommunikationseinheiten der *Reich der Knochen*. Wenn die SC ein solches Gerät von den Untoten, die sie besiegt haben, an sich genommen haben, können sie mühelos antworten. Wenn nicht, bemerken sie eine Botschaft auf allen Anzeigen in der Grav-Zugstation des Kommandosektors, die erklärt, wie die SC ihre eigenen Kommunikationseinheiten einstellen können, um mit dem Kapitän zu sprechen. Die SC müssen nicht an einem Ort bleiben, wenn sie mit Naschal sprechen wollen; sie können beginnen, sich durch die Korridore des Schiffs in der Kommandosektor zu bewegen.

Naschal ist wirklich daran interessiert, mit Krieger zu sprechen, die tapfer genug sind, sein kilometerlanges Raumschiff von innen anzugreifen, und er hofft, sie zu überlisten, dass sie ihr Endziel verraten (auch wenn er nicht damit rechnet, es zu schaffen). Gleichzeitig versucht er auch, seinen Wissenschaftsoffizier Leutnant Renzar die SC aufspüren zu lassen, während sie mit ihm kommunizieren (siehe unten).

Der Kapitän fragt nach ihren Namen, wobei er ehrlich bemerkt, dass er gerne mehr über solch interessante Gegner wissen würde, ehe er sie zerstören lässt. Wenn die SC einen oder mehrere der Ellikoth in Bereich **B2** getötet haben, wird Naschal explizit erwähnen, dass er sie hätte lebend entkommen hätte lassen, wären sie einfach geflohen, doch dass sie ihn jetzt verärgert haben, weil sie seine liebsten Haustiere getötet haben, so grotesk sie auch sein mögen. Das ist nicht wahr, doch Naschal will sehen, wie sie auf die Behauptung reagieren.

Er fragt weiter, was sie zu erreichen hoffen, da es für sie unmöglich ist, die mehrere tausend Mann starke Besatzung des Schiffs zu besiegen. Er geht davon aus, dass sie eine Art von Sabotage versuchen, doch versichert er ihnen, dass die *Reich der Knochen* jetzt die größte Macht in der Galaxie ist, und dass selbst die Zerstörung einer Kanone oder eines Antriebs keinen nennenswerten Einfluss auf die Kampfkraft des Schiffs haben wird.

Während dieses Gesprächs verwendet Renzar (siehe Seite 31) die Sensoren des Schiffs, um zu versuchen, die Position der SC zu triangulieren. Ein SC kann diesen Versuch bemerken, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 30 gelingt. Die Kommunikationseinheit, die sie verwenden, zu deaktivieren reicht nicht, um diese Triangulation zu beenden. Stattdessen können die SC Renzar auf eine falsche Fährte locken, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf für Computer gegen Renzars Fertigkeitswurf für Computer gelingt (sie hat einen gesamten Fertigkeitsbonus für Computer von +24). Den GrabRäuber-Virus zu aktivieren bringt den SC dabei einen Situationsbonus von +4.

Wenn Renzar die SC erfolgreich ortet (was automatisch passiert, wenn die SC den Triangulationsversuch nicht bemerken), dann treffen innerhalb von 5 Minuten vier Baykoks (siehe Seite 55) an ihrem Aufenthaltsort ein, um sich um sie zu kümmern. Zehn Minuten später bewegt sich ein Trupp von zwei Baykoks und acht Leichenvolk-Marinesoldaten (siehe Seite 4) zum gleichen Ort. Die SC sind sich dieser nahenden Bedrohung vielleicht nicht bewusst, es sei denn, einer von ihnen schafft einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, um die erste Gruppe von Baykoks kommen zu hören. Erfolgreiche Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit gegen die Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung der Baykoks erlauben es den SC, sich ohne Kampf von ihrem Aufenthaltsort zu entfernen. Den GrabRäuber-Virus zu aktivieren reicht nicht aus, um diesem Konflikt zu entgehen; wenn die SC das Programm verwenden, um einen falschen Sicherheitsreport zu erzeugen, schickt Naschal Sicherheitstrupps zu ihrem wirklichen Aufenthaltsort und dem falschen Alarm, nur um sicher zu sein.

**Belohnung:** Wenn die SC ein Gespräch mit Naschal führen und entweder vermeiden, dass ihr Aufenthaltsort entdeckt wird oder erfolgreich aus dem Gebiet entkommen, ehe Sicherheitstruppen eintreffen, erhalten sie 19.200 EP.

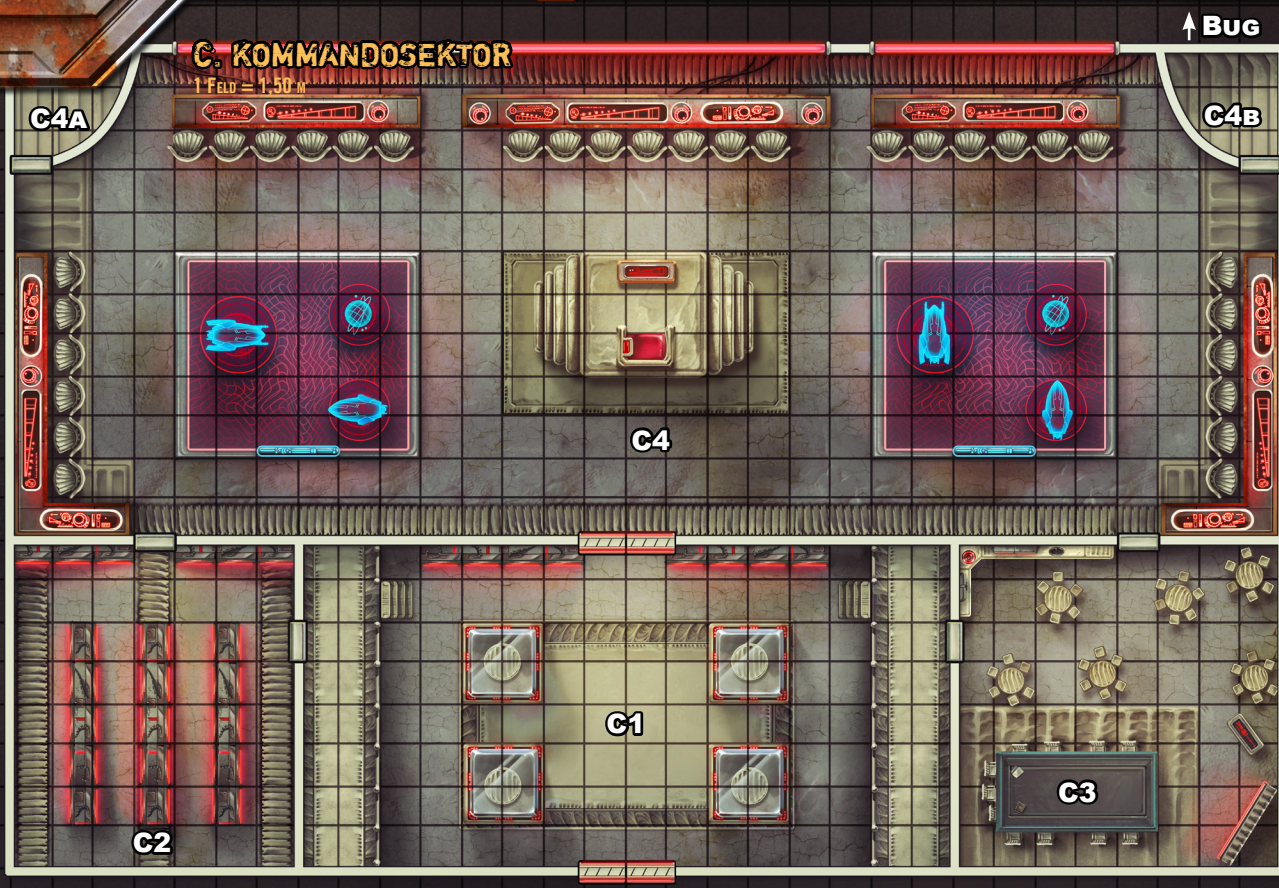


Von der Grav-Zugstation in des Kommandosektors (Bereich **B2**) haben die SC leichten Zugang zu den Kommando- und Steuerdecks, die die zentralen Kontrollräume enthalten, von denen aus die Offiziere Befehle in die verschiedenen Bereiche des gigantischen Schiffs schicken. Das wichtigste davon ist der Kommandosektor, wo sich die primäre Brücke und der Cyberkontrollraum (von wo aus Befehle an die Horden von Cyberzombies in der *Reich der Knochen* ausgegeben werden) befinden. Mit einer Karte des Innenraums des Schiffs sollten die SC keine Schwierigkeiten haben, den Kommandosektor zu erreichen, und sie können ohne größere Schwierigkeiten einen ungenutzten Frachtraum oder Wartungskorridor finden, wenn sie sich ausruhen müssen (wenn sie nicht vom Ghul Renzar während Ereignis 5 aufgespürt wurden). Die genaue Entfernung von der Grav-Zugstation bis Bereich **C1** des Kommandosektors ist nicht von Bedeutung, doch sollten die SC weniger als 30 Minuten brauchen, wenn sie durch die unscheinbaren und schlecht beleuchteten

Korridore eilen.

## C. KOMMANDOSEKTION

Wenn die SC diesen Bereich erreichen, hat die *Reich der Knochen* alle Verteidigungsmaßnahmen des Tors der Zwölf Sonnen, die der Armada schaden konnten, zerstört. Der geringe Schaden, den das Ultraschallschiff erlitten hat, wurde repariert, und die meisten schnelleren Schiffe der Armada sind für ihre eigenen Reparaturen zu ihren Trägern zurückgekehrt. Admiral Serovox ist darauf fokussiert, das System und das Portal zu scannen, um sicherzustellen, dass es keine Fallen oder verborgenen Verteidigungsmaßnahmen



**REICH DER KNOCHEN**

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

gibt, die eine größere Bedrohung darstellen könnten, ehe man sich dem Stellardegenerator nähert.

Auch wenn sich der Admiral vielleicht der Anwesenheit der SC auf den Kommando- und Steuerdecks bewusst ist, traut er Kapitän Naschal und seinen Sicherheitstruppen zu, sich um die Eindringlinge zu kümmern. Dies gibt den SC die Gelegenheit, zuzuschlagen, aber sie müssen schnell sein, da Serovox bald bemerken wird, dass sonst der Leichenflotte nichts mehr im Weg steht, die uralte Superwaffe zu erlangen.

Es folgen die Standardeigenschaften des Kommando-sektors.

**Decken, Türen und Wände:** Die Decken sind 6 m hoch, die Türen bestehen aus dickem Stahl (Härte 30, TP 125, Zerschlagen-SG 35). Die Wände sind normale Raumschiffinnenwände (Härte 30, TP 1440 pro Abschnitt von 3 m × 3 m, Zerschlagen-SG 45).

**Sicherheit:** Die Sicherheitskameras werden rund um die Uhr auf Monitoren in Bereich **C2** überwacht, und die Aufnahmen können mit einigen einfachen Kommandos auf der Anzeige in Bereich **C3** gezeigt werden. Wenn die SC Todesalb 2.0 aktiviert haben, zeigen die Kameras nur die Ergebnisse ihrer Taten, decken aber nicht direkt ihre Anwesenheit auf. Ansonsten weiß Kapitän Ghurd Naschal, dass sich die SC im Kommando-sektor befinden, und bereitet sich entsprechend vor.

## C1. TROPHÄENHALLE (HG 12)

Die Doppeltür in diesem Raum aus dem Korridor ist fest verschlossen (Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 32, um sie zu deaktivieren). Jeder Versuch, die Tür gewaltsam zu öffnen (oder wenn einem SC der Fertigkeitswurf für Technik

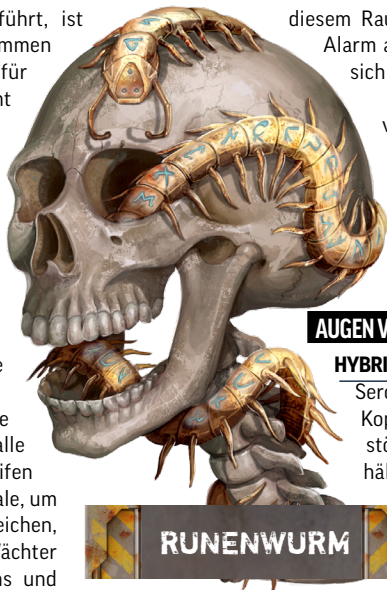
zur Deaktivierung des Schlosses um 5 oder mehr misslingt) löst einen stillen Alarm im Raum aus und warnt die dort befindliche Mannschaft.

Der große Raum hat Doppeltüren, die zentral in der Bug- und Heckwand liegen. Zwei große Computerkonsolen flankieren die Bugtüren. 3 m hohe, erhöhte Plattformen mit Metallgeländer verlaufen entlang der Backbord- und Steuerbordwände und verfügen jeweils über einen Ausgang aus dem Raum. Vier große Schaukästen aus einem durchsichtigen Material sind gleichmäßig in der Mitte des Raums verteilt. Jeder Schaukasten enthält einen anderen Gegenstand in grellem weißen Scheinwerferlicht: ein roter und goldener Speer, ein humanoider Schädel samt Rückgrat, eine ausgedörrte abgetrennte Hand mit einem in die Handfläche eingesetzten Edelstein, und der Helm eines Raumanzugs, der von wirbelndem rotem Nebel gefüllt ist und Blutspritzer an der Innenseite des Visiers hat.

Dies ist der Trophäenraum von Serovox, wo es die kostbarsten Erinnerungstücke der größten Eroberungen und beachtenswertesten bezwungenen Gegner aufbewahrt. Auch wenn Naschal angeblich den Befehl über die *Reich der Knochen* hat, hat er dieser Zurschaustellung von Serovox' Siegen zugestimmt, nachdem der Admiral drohte, die Zunge des Kapitäns zur Sammlung hinzuzufügen. Die Schaukästen bestehen aus 2,5 Zentimeter dickem, transparentem Aluminium (Härte 10, TP 15) und sind verschlossen (Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 30 zur Deaktivierung). Der Inhalt der Schaukästen ist unter Schätze beschrieben.

Die Doppeltür, die zur Brücke führt, ist auf Befehl von Serovox hin vollkommen abgeriegelt. Ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 40 kann versucht werden, um das Schloss zu umgehen. Naschal (Bereich C2) besitzt die Schlüsselkarte, mit der sich diese Tür öffnen lässt.

**Kreaturen:** Es befinden sich drei Kurobozu-Wachen in diesem Raum. Die allesamt zu einem Mönchsorden gehören, der seit Jahrhunderten für die Leichenflotte arbeitet. Diese Kurobozus waren einst lebende Asketen, die glaubten, dass der Untod eines Tages die gesamte Galaxie verschlingen würde, ehe er auf alle anderen Existenzebenen übergreifen würde. Sie durchliefen qualvolle Rituale, um ihre aktuelle untote Existenz zu erreichen, und empfinden es als Ehre, die Wächter mächtiger Untoter wie des Kapitäns und des Admirals zu sein. Normalerweise befinden sich immer nur ein oder zwei Kurobozus im Kommandosektor, doch hat Naschal weitere von anderen Stellen im Schiff abgezogen, um diesen Bereich zu beschützen, als er von der Präsenz der SC auf der *Reich der Knochen* erfahren hat.



RUNENWURM

### KUROBOZUS (3)

HG 9

EP je 6.400

TP je 135 (siehe Seite 57)

#### SPIELWERTE

**Ausrüstung** Zauberampulle: Hast, Zauberampulle: Schwächere Resistente Rüstung, Zauberampulle: Unsichtbares Sehen, persönliche Kommunikationseinheit

#### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn die SC den Türalarm aktivieren (siehe oben), dann verwendet ein Kurobozu eine Zauberampulle: Schwächer Resistente Rüstung (für Schadensreduzierung), einer die Zauberampulle: Hast und ein dritter die Zauberampulle: Unsichtbares Sehen, ehe die SC den Raum betreten. Der Kurobozu mit Schadensreduzierung positioniert sich an einer Seite der Hecktür und macht die Fähigkeit Schwarzes Ersticken bereit, während die anderen beiden hinter den Vitrinen in Deckung gehen und darauf warten, SC anzugreifen, die weiter in den Raum gehen.

**Im Kampf** Die Kurobozus glauben, dass Zauberkundige die mächtigsten Kreaturen im Universum sind, und sie greifen zuerst alle Kreaturen an, die sie beim Wirken von Zaubern beobachten. Sie greifen dann jeden an, der sich zu einer der Backbord- oder Steuerbordtüren bewegt, die aus dem Raum führen. Wenn zwei von ihnen zerstört werden, bewegt sich der verbleibende Kurobozu zu einer Computerkonsole in der Nähe der Tür zur Brücke und gibt das Signal, dass die Eindringlinge zu mächtig sind, als dass sie sie aufhalten könnten.

**Moral** Die gesamte Existenz der Kurobozus ist dem Dienst an der Leichenflotte verschrieben. Sie kämpfen, bis sie zerstört werden.

**Entwicklung:** Die Offiziere der Leichenflotte in den angrenzenden Räumen machen sich kampfbereit, wenn sie in

diesem Raum einen Kampf hören oder ein Kurobozu den Alarm auslöst (siehe oben). Sie ziehen es vor, die SC zu sich kommen zu lassen.

**Schätze:** Die Vitrinen enthalten Gegenstände von beträchtlicher Macht, die Serovox errungen hat. Die Augen von Rhean schweben friedlich im Raumhelm, der Schädel und das Rückgrat sind mit dem Runenwurm verbunden, der Speer ist der Speer der Schicksale, und in die ausgedörrte Hand ist der Kriegsherrenstein eingesetzt.

### AUGEN VON RHEAN

STUFE 13

#### HYBRIDER GEGENSTAND

PREIS 55.000

MASSE L

Serovox riss diese beiden blassen Saphire aus dem Kopf eines Unvermeidbaren, den er im Duell zerstört hat. Wenn man eines der Augen in einer Hand hält, kann man das andere wie eine Spionagedrohne kontrollieren, die nicht aufgewertet werden kann. Du siehst, was das fliegende Auge sieht, durch das Auge, das du hältst. Wenn du die Edelsteine allerdings auf deine Augen legst, graben sie sich in den Schädel und ersetzen zwei deiner Augen (sie zerstören die Sehnerven aller zusätzlichen Augen, wenn du mehr als zwei hast). Dabei funktionieren sie wie die Verbesserung Weitreichende Dunkelsichtaugen. Du kannst noch immer ein Auge als Spionagedrohne aussenden, doch während dieser Zeit gewähren die Augen dir keine Dunkelsicht.

Wenn die Augen nicht in deinen Schädel eingesetzt und nicht in Verwendung sind, sammelt sich langsam ein rötlicher Nebel in ihnen.

### RUNENWURM

STUFE 12

#### HYBRIDER GEGENSTAND

PREIS 37.000

MASSE –

Dieser hybride Gegenstand, der momentan mit dem Schädel und Rückgrat eines Feindes verbunden ist, den Serovox besiegt hat, erscheint wie ein 60 cm langer, metallischer Tausendfüßler, der von Runen bedeckt ist. Wird er neben dein Ohr (oder eine ähnliche Körperöffnung) gelegt, belebt er sich und dringt in deinen Körper ein. Wenn er sich in dir befindet, verbindet sich der Runenwurm mit deiner internen Anatomie und entlässt einen arkanen Virus, der einige Teile deiner Körperfunktionen umschreibt und verbessert. Er funktioniert als Mk. 2 Synergiesymbiont, der einen Attributswert um 4 erhöhen kann. Allerdings ist er so fortschrittlich, dass er auch eine Mk. 2 persönliche Verbesserung, die sich bereits in deinem System befindet, auf Mk. 3 aufwerten kann, so dass der Attributsbonus von +4 auf +6 ansteigt.

### SPEER DER SCHICKSALE

STUFE 13

#### TECHNOLOGISCHER GEGENSTAND

PREIS 102.300

MASSE 2

Diese einzigartige Waffe gehörte einem Ritter von Golarion, der einige Jahre vor der Unterzeichnung des Absalom-Pakts und der Erschaffung der Leichenflotte versucht hat, Serovox zu zerstören. Es handelt sich um einen goldenen Speer mit Rubinklinge und funktioniert sowohl als Inferno-Flammendoschko als auch als Weißstern-Plasmawerfer. Er enthält eine Batterie mit Ultrakapazität, die alle Anwendungen der Waffe mit Energie versorgt. Die Waffe vom Nahkampfmodus in den Fernkampfmodus umzuschalten (oder andersherum) ist eine schnelle Aktion.

## KRIEGSHERRENSTEIN

STUFE 14

### MAGISCHER GEGENSTAND PREIS 75.000 MASSE –

Dieser Stein enthält die gesammelten Erinnerungen, Philosophien und Taktiken eines uralten außergalaktischen Kriegsherren und ist im Augenblick in die Handfläche des ursprünglichen Besitzers eingesetzt. Dieser Mk. 3 Attributskristall kann einen Attributswert um 6 erhöhen, wenn du 1 Stunde damit verbringst, mit dem Gegenstand Zwiesprache zu halten, da Fragmente der Psychen des alten außergalaktischen Kriegsherren deinen Verstand und Körper überfluten. Dann ist die Magie für immer verbraucht.



## C2. CYBERKONTROLLRAUM (HG 14)

Drei Reihen von Computeranzeigen nehmen den Mittelpunkt dieses Raums ein, mit zusätzlichen Bedienfeldern an der Bugwand. Monitore säumen die Backbord-, Steuerbord- und Heckwände und zeigen die verschiedenen Decks und Grav-Zugkorridore des Schiffsinneren und das Tor der Zwölf Sonnen, sowie die Position, Richtung und möglichen Feuerbereiche Dutzender Schiffe der Armada im System. Schwere Türen sind in die Bug- und Steuerbordwände eingesetzt.

Dies ist der Kontrollraum für das Kommandoverbindungssystem, das viele der Systeme im Schiff leitet (wie die, auf die die SC in Bereich **A7** gestoßen sind). Die Reihen von Konsolen funktionieren als Computer des 10. Grades. Wenn es zusammen mit erfahrenen Offizieren und der Nicht-Cyberzombie-Besatzung verwendet wird, kann dieses Kommandoverbindungssystem der Besatzung der *Reich der Knochen* erlauben, extrem effizient zu agieren. (Dies wird durch die Fertigkeitswürfe des Raumschiffs auf der Umschlaginnenseite abgebildet). Doch selbst ohne die Unterstützung einer Besatzung mit freiem Willen in Schlüsselpositionen erlauben diese Computer einer beunruhigend niedrigen Zahl von Kreaturen, das Schiff zu bedienen (solange die Cyberzombies noch funktionsbereit sind).

Ein autorisierter Anwender kann die Tausenden von Cyberzombies befehlen, die die verschiedenen Bereiche des Schiffs kontrollieren, um die Ingenieurs- und Wissenschaftsoffiziersrollen der *Reich der Knochen* auszuführen, und um bis zu zwei der vier Boni von +10 zu verwenden, die der Schiffscomputer zur Verfügung stellt. Den Computer hier zu hacken, um grundlegenden Zugriff zu erhalten, erfordert einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 53, und ein SC muss einen zusätzlichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 53 ablegen, immer wenn er im Raumschiffkampf eine Ingenieurs- oder Wissenschaftsoffiziersaktion ausführen will.

Allerdings kann ein SC mit dem Kommandoschlüssel für den Cyberkontrollraum (einem kleinen scheibenförmigen Apparat, den Naschal im Besitz hat) vollen Zugang zum Kommandoverbindungssystem erhalten und Ingenieurs- und Wissenschafts-

offiziersaktionen ausführen, wie er möchte (natürlich erst, wenn die SC die Kontrolle über die Brücke erlangt haben). Zugang zum Kommandoverbindungssystem und dem Kommandothron der Brücke (siehe Bereich **C4**) erlaubt es einem Charakter außerdem, die Kapitänsrolle im Raumschiffkampf auszufüllen.

Die Bugtür führt zur Brücke und ist aktuell vollkommen verriegelt. Ein SC kann das Schloss umgehen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 40 gelingt. Naschal besitzt die Schlüsselkarte, mit der sich diese Tür öffnen lässt.

**Kreaturen:** Aktuell ist Ghurd Naschal anwesend, der Schiffskapitän, der die Reparaturen der Armada von hier aus überwacht, während Serovox auf der Brücke ist und daran arbeitet, den Stellardegenerator zu sichern. Im Leben war Naschal ein Vesk, der Tausende im Krieg mit den Paktwelten getötet hat und

sich dem Untod als Mohrg verschrieben hat, anstatt Frieden mit seinen ehemaligen Feinden zu schließen. Leutnant Renzar, eine ghulische Wissenschaftsoffizierin und enge Verbündete des Kapitäns, hat ebenfalls hier Dienst. Als Sicherheitsmaßnahme sind zwei Kurobozus an der Seite des Kapitäns.

## KUROBOZUS (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 135 (siehe Seite 57)

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn sie gewarnt sind, stellen sich die Kurobozus an beide Seiten der Steuerbordtür, bereit alle Eindringlinge anzugreifen, die den Raum betreten.

**Im Kampf** Die Kurobozus versuchen die SC daran zu hindern, den Raum zu betreten. Wenn möglich konzentrieren sie ihre Angriffe auf jeden, der an ihnen vorbei schießt, um den Kapitän zu treffen.

**Moral** Die Kurobozus sind der Leichenflotte treu ergeben und kämpfen bis zum Tod.

## RENZAR

HG 10

EP 9.600

Elebrische Ghul-Mechanikerin (*Starfinder-Abenteuerepfad*

#3: *Splitterwelten* 54)

NB Mittelgroße Untote

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m.; Wahrnehmung +24

### VERTEIDIGUNG

TP 150

ERK 23; KRK 24

REF +11; WIL +11; ZÄH +11

Immunitäten wie Untote

### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

**Nahkampf** Vibroklingen-Duellschwert +18 (2W6+10 H) oder Biss +18 (2W8+10 S plus Ghulfieber [SG 15] und Lähmung [SG 19])

**Fernkampf** Gelbstern-Plasmagewehr +20 (2W10+10 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)

**Angriffsfähigkeiten** Überschreiben (SG 19), Zielverfolgung

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

#### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Leutnant Renzar positioniert sich neben der Bugtür, um mit ihrem Plasmagewehr eine mögliche Schussbahn durch die Steuerbordtür auf mehrere SC in einer Reihe zu erhalten.

**Im Kampf** Renzar geht nicht in den Nahkampf, wenn sie es vermeiden kann, doch hat sie keine Scheu davor, SC zu schlagen, die ihr zu nahe kommen.

**Moral** Der Leutnant ist Naschal loyal ergeben und fürchtet die Strafe von Serovox, wenn sie aus dem Kampf flüchten würde. Sie kämpft daher, bis sie zerstört wird.

#### SPIELWERTE

ST +9; GE +8, KO –; IN +5; WE +3, CH +0

**Fertigkeiten** Akrobatik +19, Computer +24, Heimlichkeit +19, Technik +24

**Sonstige Fähigkeiten** künstliche Intelligenz (Exokortex), Mechanikertricks (Verbesserte Überladung), Wunderwirker 1/Tag, Distanzhacken (SG 19), Nicht lebend, Spezialisiertes Handwerkszeug (beschleunigte Datenbuchse)

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**Ausrüstung** Freibeuterrüstung III, Vibroklingen-Duellschwert mit 1 Batterie (20 Ladungen), Gelbsterne-Plasmagewehr mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (jeweils 40 Ladungen), persönliche Kommunikationseinheit

#### GHURD NASCHAL

HG 11

EP 12.800

Veskischer Mohrg (siehe Seite 59)

CB Mittelgroßer Untoter

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

TP 180

ERK 24; KRK 26

REF +13, WIL +12, ZÄH +13

Immunitäten wie Untote

#### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Hieb 23 (2W8+19 W) oder Klauenzunge +23 (2W6+19 H plus lähmende Berührung [SG 20])

**Mehrfachangriff** Klauenzunge +17 (2W6+19 H plus lähmende Berührung [SG 20]), 2 Hiebe +17 (2W8+19 W)

**Fernkampf** taktisches Automatiklasergewehr +20

(5W4+11 Feu; Krit Entzündend 2W4) oder

Schockgranate III +20 (Explosion [4,50 m, 3W12 Elk, SG 18])

**Angriffsfähigkeiten** Brut erzeugen

#### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn sich Naschal bewusst ist, dass die SC die Tür in den Cyberkontrollraum hacken, aktiviert er sein weißes Kraftfeld und nimmt eine Position im Heckende des Raums ein.

**Im Kampf** Naschal feuert sein Automatiklasergewehr auf SC, die durch die Tür treten. Wenn zwei oder mehr SC sich an den Kurobozus vorbei schieben, um in den Raum zu kommen, aktiviert er das Automatikfeuer des Gewehrs wobei ihm egal ist, ob er seine Verbündeten trifft. Er lässt dann das Gewehr fallen, wirft eine Schockgranate und geht in den Nahkampf. Er versucht so viele Gegner wie möglich zu lähmen und geht von einem zum nächsten.

**Moral** Naschal ist ein furchtloser Krieger, der sich niemals Eindringlingen an Bord seines Schiffs ergeben würde. Er kämpft, bis er zerstört ist.

#### SPIELWERTE

ST +8; GE +5; KO –; IN +0; WE +0, CH +3

**Fertigkeiten** Athletik +25, Einschüchtern +20, Technik +20

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Ausrüstung** Verbesserter Schillerpanzer (weißes Kraftfeld [15 TP]), Schockgranaten III (2), taktisches Automatiklasergewehr mit 1 Batterie mit hoher Kapazität (40 Ladungen), Schlüsselkarte zur Brücke, Kommandoschlüssel für den Cyberkontrollraum, systemweite Kommunikationseinheit



GHURD NASCHAL

### C3. BEREITSCHAFTSRAUM

Dieser elegante Raum hat glatte, knochenweiße Wände und eine rot befleckten hölzernen Fußboden. Ein großer Tisch, der anscheinend aus einer großen Steinplatte geschnitten ist, nimmt einen Großteil des Heckbereichs des Raums ein, und ein nichts anzeigender Computermonitor hängt in der Nähe von der Decke. Kleinere Steinsäulen, auf denen sich Tischplatten aus schwarzem Glas befinden, jeweils umgeben von kleineren Stühlen, sind im Rest des Raums verteilt. Auf einem Tresen, der entlang der Backbordwand und um die Ecke zur Bugwand verläuft, stehen zerbrechlich aussehende Kristallkelche und etwas, das ein Nahrungsmittelbereiter zu sein scheint.

Dies ist der Bereitschaftsraum des Schiffs, ein multifunktionaler Konferenzraum und Aufenthaltsraum für ranghohe Offiziere und (wenn erwünscht) ein privater Meditationsraum für den Admiral. Die Stühle sind gut gepolstert und bequem, und die Proviantsstation kann alles von synthetischem Blut bis zu Nahrung für Lebende herstellen, für den Fall, dass Gäste an Bord kommen, die solche Dinge genießen. Da der Raum von verschiedenen Offizieren und Besatzungsteilen verwendet wird, enthält er keine Wertgegenstände.

Die Bugtür führt zur Brücke und ist aktuell vollkommen verriegelt. Ein SC kann das Schloss umgehen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 40 gelingt. Naschal besitzt die Schlüsselkarte, mit der sich diese Tür öffnen lässt.

### C4. BRÜCKE (HG 15)

Auf einem Podium in der Mitte dieses großen Raums steht ein eindrucksvoller, thronartiger

Stuhl, der eine Computerkonsole in Reichweite hat. Zwei 1,50 m tiefe Vertiefungen befinden sich steuerbords und backbords des Podiums, die von Wände von Holoprojektoren, die sich von der Decke herab erstrecken, umgeben sind. Die Projektoren füllen die Gruben mit dreidimensionalen Hologrammen des örtlichen Weltraums, darunter das Tor der Zwölf Sonnen, die Schiffe der Leichenflottenarmada und die gewaltige kegelförmige Megastruktur, die in einem Bereich nicht normalen Weltraums jenseits des Tors liegt. Drei wandhohe Fenster zeigen den Weltraum direkt vor dem Schiff. Reihen von Ketten liegen vor einer Reihe von Bedienfeldern, die an die Fenster und den Großteil der Backbord- und Steuerbordwände angrenzen. Geschwungene Wände trennen die Backbord- und Steuerbordecken der Bugwand ab; sie sind jeweils mit einer Tür versehen. Drei weitere Türen befinden sich in der Heckwand.

Dies ist die Hauptbrücke, die verwendet wird, um die *Reich der Knochen* zu befehligen und mit den anderen Schiffen der Leichenflottenarmada zu kommunizieren. Die Bedienfelder am Bugende des Raums sind die Hauptsteuerelemente für Navigation und Geschütze (und sind im Augenblick alle von

Cyberzombies bemannt), die an der Back- und Steuerbordwand können so eingestellt werden, dass sie Befehle in oder aus jedem Bereich des Schiffs übertragen.

Der eindrucksvolle Stuhl auf dem Podium ist der Kommandothron der *Reich der Knochen*, und er wurde ursprünglich dafür entworfen, dem Kapitän des Schiffs zu erlauben, Befehle zu geben und Informationen zu erhalten. Serovox hat ihn vor kurzer Zeit als persönlichen Posten beansprucht. Er ist auch eine Konsole für den Computer des 10. Grades, der sich um Taktik und Navigation kümmert. Den Computer hier zu hacken, um

grundlegenden Zugriff zu erhalten, erfordert einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 53, und ein SC muss einen zusätzlichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 53 ablegen, immer wenn er im Raumschiffskampf eine Bordschützen- oder Pilotenaktion ausführen will. Seit die Armada das Tor der Zwölf Sonnen erreicht hat, hat Serovox die Sicherheit verstärkt, so dass nur er jemanden als autorisierten Nutzer festlegen kann (wobei er sein eigenes Elektroenzephalum

als Kommandoschlüssel verwendet, ähnlich wie Naschals Kommandoschlüssel für den Cyberkontrollraum). Diese Autorisierung muss nach 24 Stunden erneuert werden. Naschal und Serovox sind permanent autorisierte Nutzer. Hat ein Charakter Zugang zum Kommandoverbindungssystem (siehe Bereich **C2**) und dem Kommandothron der Brücke, so erlaubt dies ihm, die Kapitänsrolle im Raumschiffskampf auszufüllen. Sobald die SC außerdem Zugriff auf den Kommandothron haben, kann ein autorisierter Nutzer die Cyberzombies auf der Brücke anweisen, die Bordschützen- und Pilotenrollen für die *Reich der Knochen* zu übernehmen und bis zu zwei der vier Boni von +10 auf Fertigkeitswürfe für Computer durch den Schiffscomputer zu erhalten (siehe die Spielwerte des Schiffs in der Umschlaginnenseite).

Bereiche **C4a** und **C4b** sind Notfallaufzugschächte. Sie führen zu Fluchtkapseln, so dass die Brückenbesatzung schnell zu den sekundären Abschiedsdecks flüchten kann (siehe die Karte in der hinteren Umschlaginnenseite).

**Kreaturen:** Seit der Ankunft am Tor der Zwölf Sonnen hat Serovox fast seine gesamte Zeit hier zugebracht. Es kommunizierte mit Offizieren anderswo auf dem Schiff, wenn es nötig war, und zog sich manchmal in den Bereitschaftsraum (Bereich **C3**) zurück, um zu meditieren, aber all das war vorbei, als klar wurde, dass sich die SC an Bord befinden. Der Admiral sitzt auf dem Kommandothron, wenn die SC die Brücke betreten. Es befinden sich hier auch zwei Kurobozus, die nahe der Türen zu den Notfallevakuierungsschächten positioniert sind, sowie eine bullige Masse aus totem Fleisch und Metall, die als Torbrecher bekannt ist.

Sechzehn Cyberzombies (*Starfinder-Alien-Archiv* 118) sind gleichmäßig auf die Stühle an den Computerkontroll-elementen an der Außenseite des Raums positioniert. Sie alle sind so viele Jahre mit dem Raumschiff verkabelt, dass sie nicht mehr unabhängig agieren können. Selbst wenn sie von den Konsolen gelöst oder angegriffen werden, führen die Cyberzombies keine anderen Aktionen aus als so gut es geht die Bedienelemente zu verwenden. Sie sind keine Bedrohung



### REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

für die SC, und wenn diese sie zerstören, sollten sie dafür keine Erfahrung erhalten.

Serovox ist beeindruckt, dass es die SC so weit geschafft haben und teilt ihnen das auch freudig mit. Es sieht es als Beweis, dass die Helden würdig sind, „sich der Leichenflotte anzuschließen“, sobald ihre sterbliche Gestalt erschlagen wurde. Der Admiral wird gerne ein wenig mit den SC plaudern, ehe der Kampf beginnt, und vielleicht sogar während des Gefechts. Serovox ist insgesamt sehr gelassen und beherrscht, egal wie die Situation ist. Es folgen einige Fragen, die die SC an Serovox richten könnten, sowie die Antworten des Admirals.

**Kommandantin Malakar plante eine Meuterei!** „Oh, ich weiß von ihrem kleinen Plan. Ehrlich gesagt habe ich mich schon auf den Kampf zwischen ihr und Kapitän Naschal gefreut. Ein ranghoher Offizier muss schließlich die Ambitionen seiner Untergebenen fördern. Sie ist auch wirklich weit gekommen. Ironischerweise wollte ich ihr bei Abschluss dieser Mission das Kommando über ihr eigenes Schiff verleihen. Aber ich vermute, dem habt ihr ein Ende gesetzt.“

**Was ist eure Mission?** „Alles Leben auszulöschen, natürlich. Leben ist die Quelle aller Irrtümer, aller Schwächen, und letztendlich aller Konflikte. Nur die geflüsterte Vollendung des Untodes darf weiter existieren.“

**Wie hast du uns gefunden?** „Ich ließ einen Peilsender auf eurem Schiff und auf dem Schiff der Verschlinger-Narren anbringen. Doch vermute ich, hätten wir euch früher oder später ohnehin gefunden, bei all dem Lärm, den ihr macht.“

**Warum wird das ganze Schiff direkt von der Brücke aus gesteuert? Macht es das Schiff nicht anfällig, wenn alles von diesen Cyberzombies kontrolliert wird, nicht von richtigen Besatzungsmitgliedern?** „Würdet ihr gewöhnlichen Ghulen zutrauen, wichtige militärische Entscheidungen zu fällen? Nein, natürlich nicht! Dies ist das größte Schiff in der gesamten Leichenflotte, und ich ziehe es vor, es so direkt unter meinem Befehl zu haben wie möglich. Außerdem ist die einzige Methode, das Schiff zu kontrollieren, mich und Kapitän Naschal zu zerstören, und warum sollte es mich noch kümmern, was dann passiert?“

**Warum redest du so viel während eines Kampfes?** „Am Ende wird die kurze Abnormalität eures Lebens vorüber sein, und ich werde dafür sorgen, dass solch hervorragende Exemplare wie ihr zu mächtigen Dienern der Leichenflotte gemacht werdet. Natürlich unter meinem Befehl. Ich empfinde es als nützlich, kurz mit dem flüchtigen Flackern des Lebens zu sprechen, das ein Körper noch nicht freigegeben hat, um zu bestimmen, welche Form des Untodes euch in den Äonen nach eurem letzten Atemzug am besten passen wird.“

**Wir werden dich besiegen!** „Es ist nicht von Bedeutung, ob ihr hier gewinnt oder verliert. Selbst wenn ihr uns besiegt, hat die Leichenflotte mehr Schiffe. Mehr Armaden. Und alle Zeit im Universum. Solange der Stellardegenerator existiert, wird die Leichenflotte ihn irgendwann kontrollieren. Früher oder später werden wir erfolgreich sein. Und dann wird alles ein für alle Mal sterben.“

## KUROBOZUS (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 135 (siehe Seite 57)

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn Serovox sein Gespräch mit den SC zum Abschluss zu bringen scheint, bewegen sich die

Kurobozus von ihren Posten vor den Türen der Notfall-schächte weg.

**Im Kampf** Jeder Kurobozu wählt einen anderen SC aus, auf den er seine Angriffe fokussiert. Er geht heran, um so viele waffenlose Angriffe wie möglich auszuführen.

**Moral** Die Kurobozus sind der Leichenflotte treu ergeben und kämpfen bis zum Tod.

## TORBRECHER

HG 10

EP 9.600

TP 198 (siehe Seite 61)

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn es so aussieht, als würde Serovox gleich das Gespräch mit den SC beenden oder als würden die SC gleich angreifen, aktiviert er seinen *Hast-Schaltkreis*. Wenn ihm dies vor dem Kampf nicht gelingt, nimmt er sich nur die Zeit, die Verbesserung zu aktivieren, wenn er sie braucht, um einen SC in einer Bewegungsaktion zu erreichen.

**Im Kampf** Der Torbrecher stellt sich zwischen den Admiral und die SC, besonders wenn er so eine gute Sichtlinie erhält, um mehrere Feinde mit seinem Blitzwerfer anzugreifen. Dem Torbrecher ist egal, ob er bei seiner Bewegung die Deckung verlässt oder sich dem Feind aussetzt. Wenn ein Gegner ihn erfolgreich so angreift, dass er sich nicht wehren kann, verwendet er seinen *Energierucksack*, um zu dem Feind zu fliegen, auch wenn das einen Gelegenheitsangriff provoziert.

**Moral** Der Torbrecher liebt den Kampf mehr als alles andere. Er kämpft, bis er zerstört ist.

## SEROVOX

HG 13

EP 25.600

Nicht-binärer elebrischer Nekrovit (*Starfinder-Alien-Archiv* 84)

NB Mittelgroßer Untoter

INI +8; **Sinne** Blindgespür (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m,

**Wahrnehmung** +23

**Aura** Erschöpfung (9 m, SG 21)

### VERTEIDIGUNG

TP 190 RP 5

ERK 29; KRK 30

REF +16, WIL +14, ZÄH +12

**Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung 10, Wiederkehr (1W8 Tage); **SR** 5/–; **Immunitäten** Elektrizität, Kälte, wie Untote

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, durchschnittlich)

**Nahkampf** Rotstern-Plasmaschwert +20 (4W8+13 Elk & Feu; Krit Schwere Wunde [SG 21])

**Fernkampf** Aurora-Ionenpistole +22 (3W6+13 Elk; Krit Überspringen 2W6)

**Angriffsfähigkeiten** Untotenmeisterschaft

**Bekannte Zauber** (ZS 13)

5. (3/Tag)–*Energiewand*, *Mächtiges Magie bannen*

4. (4/Tag)–*Droidifikation* (SG 23), *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Resistente Rüstung*, *Säuredunst* (SG 23)

3. (Beliebig oft)–*Explosion* (SG 22), *Standort vortäuschen*

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Wenn die Helden den Alarm auslösen oder sich durch die Tür zur Brücke sprengen, wirkt Serovox *Standort vortäuschen* auf sich selbst.

**Im Kampf** Serovox wirkt *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst, sobald der Kampf beginnt. Es versucht dann, einen Feind mit einer *Energiewand* von den anderen abzuschneiden, wobei es den Feind im Idealfall mit einem anderen Untoten einschließt, der ihn angreifen kann. Es versucht gegnerische Zauber zu bannen, die sich als problematisch erweisen. Wenn es unsichtbar ist, zieht es es vor, in der Nähe der Decke der Brücke zu fliegen und bewegt sich nach jedem Angriff, damit seine Position unmöglich festzustellen ist. Wenn Serovox auf 40 oder weniger Trefferpunkte fällt, wird es zornig und beginnt mit seinem Plasmaschwert anzugreifen.

**Moral** Serovox ist ein Admiral, der eine ganze Armada befiehlt, und die Helden sind alles, was zwischen ihm und einer Waffe steht, die das Ende allen Lebens und den galaxieweiten Aufstieg des Untodes bedeuten könnte. Außerdem hofft es, dass die Helden entweder das Elektroenzephalum nicht verstehen oder seine Fähigkeit, die niederen Untoten der *Reich der Knochen* zu befehligen, als zu nützlich erachten, um es zu zerstören, so dass der Admiral innerhalb einiger Tage wiederkehren kann. Der Admiral kämpft daher bis zum Ende.

#### SPIELWERTE

**ST** +0; **GE** +8; **KO** –; **IN** +6; **WE** +0; **CH** +4

**Fertigkeiten** Bluffen +28, Computer +28, Diplomatie +29, Motiv erkennen +28, Mystizismus +29

**Sonstige Fähigkeiten** Magische Hacks (Mentale Markierung, Schutz vor Technik), Nicht lebend

**Ausrüstung** Estex-Anzug IV (glatte Oberfläche, Mk. I Zauberreflektor), Aurora-Ionenpistole mit 1 Batterie mit hoher Kapazität (40 Ladungen), Rotstern-Plasmaschwert mit 1 Batterie mit hoher Kapazität (40 Ladungen), *Elektroenzephalum-Kommandoschlüssel* (siehe unten), systemweite Kommunikationseinheit

**Schätze:** Der Schlüssel zur untoten Macht von Serovox ist sein *Elektroenzephalum-Kommandoschlüssel*, der auch als die Möglichkeit dient, mit der die SC die Kontrolle über die *Reich der Knochen* erlangen können. Auch wenn kein anderer Nekrovit es als Elektroenzephalum verwenden kann, können die SC es dennoch dem richtigen Käufer als Kuriosität mächtiger nekromantischer Magie oder als Beispiel der Sicherheitsmaßnahmen der Leichenflotte verkaufen. Wenn der Gegenstand allerdings nicht zerstört wird, wird Serovox nach 1W8 Tagen zurückkehren. Die SC können den Kommandoschlüssel auf der Brücke lassen, so dass er vernichtet wird, wenn die *Reich der Knochen* in den Stellardegenerator kracht, oder sie nehmen ihn mit sich und zerstören ihn selbst. Der Gegenstand hat die normale Härte und Trefferpunkte eines Gegenstands seiner Stufe, so dass die SC ihn zerstören können, wie sie es für angemessen erachten.

#### ELEKTROENZEPHALON-KOMMANDOSCHLÜSSEL

**STUFE 14**

**HYBRIDER GEGENSTAND**

**PREIS** 75.000

**MASSE** 1

Dies ist das Elektroenzephalum (*Starfinder-Alien-Archiv* 85) von Serovox sowie der Kommandoschlüssel für die primären Computer der *Reich der Knochen*. Es gewährt dem Träger autorisierten Zugriff auf alle Computer auf dem Schiff und kann einer weiteren Kreatur 24 Stunden lang den Zugang ermöglichen. Außerdem ist das Elektroenzephalum direkt mit dem Antrieb, den Sensoren und Waffen des Schiffs verbunden, so dass jeder, der es hält, das Schiff als Erweiterung

seines Körpers wahrnehmen kann. Eine Kreatur, die es in der Hand hält, erhält einen Situationsbonus von +10 auf alle Fertigkeitwürfe im Raumschiffskampf.

#### EREIGNIS 6: BÖSE OMEN (HG 15)

Sobald die SC Admiral Serovox besiegt und die Kontrolle über den Kommandosektor übernommen haben, stehen ihnen mehrere Stunden zur Verfügung, in denen sie die Kontrolle über das Schiff haben. Dieses Gelegenheitsfenster ist die beste Chance, das Schiff durch das Dreizehnte Tor in den Stellardegenerator zu fliegen. Mit Zugang zu den Kerncomputern des Schiffs können die SC mühelos ermitteln, dass das kolossale Ultraschlachtschiff ein gewaltiges Reaktorversagen erleiden wird, wenn es auf die Superwaffe stößt, was eine Explosion zur Folge haben wird, die so stark ist, dass sie beide Kolosse für immer zerstört (nicht aber mächtig genug, das Tor der Zwölf Sonnen Selbst zu vernichten).

Es ist zwar kein langer Flug von der aktuellen Position der *Reich der Knochen* zum Dreizehnten Tor, doch wenn die SC die Brücke des Ultraschlachtschiffs zu früh verlassen, könnte dieser zerstört werden oder vom Kurs abkommen, ehe er mit dem Stellardegenerator kollidieren kann. Tatsächlich versuchen die beiden nächstgrößeren Schiffe in der Armada der Leichenflotte – zwei Thaumatech-Omenbringer (die *Abendklinge* und die *Waisenmacher*) – die *Reich der Knochen* abzufangen, sobald sie sich in Richtung des Portals zur Halbebene bewegt, in der sich die uralte Waffe befindet. Die Kapitäne dieser Schiffe sind sich bewusst, dass sich Serovox der uralten Superwaffe nur vorsichtig nähern wollte, und sie wissen, dass der Admiral sie kontaktiert hätte, wenn sich die Situation geändert hätte. Sie können nicht mit Diplomatie oder List überzeugt werden, anders zu handeln als das Ultraschlachtschiff anzugreifen, wenn es vom Plan des Admirals abweicht. In Wahrheit ist es den Kapitänen egal, ob der Admiral noch lebt oder nicht. Wenn die beiden Omenbringer die *Reich der Knochen* zerstören können, können ihre Kapitäne selbst die Kontrolle über die Superwaffe erlangen, was zu großem Ruhm führen wird.

**Raumschiffskampf:** Die *Reich der Knochen* ist ein Raumschiff des 20. Grads, und mit dem Elektroenzephalum-Kommandoschlüssel und Zugriff auf den Cyberkontrollraum können die SC es steuern, doch haben sie nicht die Fertigkeitsschritte und Boni einer typischen Mannschaft für ein Raumschiff des 20. Grades. Zu diesem Zeitpunkt sollten die SC die 12. Stufe erreicht haben und 12 Ränge in vielen der relevanten Fertigkeiten für den Raumschiffskampf besitzen, aber das ist noch weit entfernt von den 20 Rängen, die bei den Spielwerten der *Reich der Knochen* in der Umschlaginnenseite angegeben sind. Selbst mit den massiven Schilden und Feuerkraft des Ultraschlachtschiffs ist es nur so effektiv wie ein Raumschiff des 16. Grades, solange die SC die Kontrolle haben. Das bedeutet, dass zwei Omenbringer, jedes ein Raumschiff des 14. Grads, eine schwere Begegnung für die SC darstellen. Da sie zusätzlich nicht mit der *Reich der Knochen* vertraut sind und keine Zeit haben, eine Taktik zu formulieren oder voraus zu planen, wird die Begegnung sogar episch.

Allerdings müssen die SC die beiden Omenbringer nicht zerstören, sie müssen nur die *Reich der Knochen* an ihnen vorbei bekommen. Die *Reich der Knochen* ist 36 Hexfelder vom Portal zur Halbebene entfernt, in der sich der Stellardegenerator befindet. Sobald das Ultraschlachtschiff das Portal erreicht, ist es unmöglich, den Zusammenstoß des Schiffs mit der Superwaffe zu verhindern. Die Omenbringer befinden sich zwischen

#### REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

der *Reich der Knochen* und dem Eingang zur Halbebene, die *Abendklinge* 10 Hexfelder entfernt vom Ultraschlachtschiff und die *Waisenmacher* 20 Hexfelder entfernt. Wenn eines der Schlachtschiffe zerstört wird, kritischen Schaden an drei Systemen auf einmal erleidet oder die Hälfte seiner Rumpfpunkte verliert, fliehen die beiden Schiffe anstatt sich von der mächtigen *Reich der Knochen* zerstören zu lassen.

#### ABENDKLINGE UND WAISENMACHER GRAD 14

Thaumatech-Omenbringer (*Starfinder-Grundregelwerk* 307)  
RP je 400

#### REICH DER KNOCHEN GRAD 20

Pestwind-Auslöcher (siehe Umschlaginnenseite)  
RP 1050

### EREIGNIS 7: ALLE MANN VON BORD! (HG 12)

Wenn die Omenbringer zerstört oder vertrieben wurden, können die verbleibenden Schiffe der Leichenflotten-Armada nichts tun, um zu verhindern, dass die *Reich der Knochen* mit dem Stellardegenerator kollidiert und beide zerstört wird.

Vermutlich wollen die SC aber keinen Sitz in der ersten Reihe für diese Zerstörung.

Wenn die SC weit genug von der *Reich der Knochen* weg kommen wollen, um die bevorstehende Explosion zu überleben, müssen sie in einem Raumschiff oder mindestens in einer Fluchtkapsel entkommen. Sie könnten den Notfallflucht-aufzug von der Brücke nehmen, um zu den Fluchtkapseln auf den sekundären Abschussdecks zu kommen (in einem Hangar, der dem ähnelt, durch den die SC eingedrungen sind, so dass du die Karte von Bereich **A** auf Seite 10 verwenden kannst), oder sie könnten mit dem Grav-Zug zurück zum Hangar rasen, wo sie das Schiff gelassen haben, mit dem sie zur *Reich der Knochen* gekommen sind.

Die SC sollten das Gefühl haben, dass sie nur wenig Zeit haben, um lebend zu entkommen, aber wenn sie nichts Dummes tun, wie sich stundenlang auszuruhen, können sie die *Reich der Knochen* rechtzeitig verlassen. Allerdings müssen das die Spieler nicht wissen! Du kannst das Gefühl der Gefahr erhöhen, indem du Hintergrundereignisse beschreibst, während sie durch die Korridore des Ultraschlachtschiffs stürmen. Einige dieser Elemente könnten flackernde weiße Lichter sein, blitzende Botschaften in Eoxisch, die vor der bevorstehenden Kollision warnen, und subtile Veränderungen der Schwerkraft, wenn die *Reich der Knochen* durch das Portal tritt. Du kannst die Intensität dieser Details mit der Zeit steigern, besonders während der wenigen Kampfrunden mit den Sicherheits-Baykoks die die SC aufhalten wollen (siehe Kreaturen und Gefahren, unten).

**Kreaturen:** Egal welchen Weg die SC einschlagen, sie werden mindestens auf eine Reihe von Verteidigern stoßen. Auch wenn die meisten Sicherheitsoffiziere und Besatzungsmitglieder mit freiem Willen damit beschäftigt sind, selbst einen Weg von der *Reich der Knochen* zu finden, sind so gut wie alle Baykoks in der Sicherheitsmannschaft so wild darauf, die SC zu jagen, dass sie zu sterben bereit sind, wenn sie eine Chance haben, die Eindringlinge ausfindig zu machen. Da die SC wahrscheinlich vor den Sicherheitskameras versteckt sind (dank des Virus Todesalb 2.0), haben sich die Baykoks in Dreierteams aufgeteilt, um wenn möglich alle Fluchtwege vom Schiff abzuschneiden. Egal ob in einem Hangar (ver-

wende die Karte **A1** auf Seite 10), einer Grav-Zugstation (verwende die Karte für Bereich **B** auf Seite 21) oder einem zufälligen Korridor, die SC werden auf jeden Fall auf ein solches Dreierteam stoßen, ehe sie es zu ihrem Fluchtweg schaffen.

#### BAYKOKS (3)

HG 4

EP je 6.400

TP je 144 (siehe Seite 55)

**Gefahr:** Wenn sich die *Reich der Knochen* der Schwelle des Portals zur Halbebene mit dem Stellardegenerator nähert, beginnen Schwerkraftanomalien das Ultraschlachtschiff einzuhüllen. Diese Unregelmäßigkeiten heben die künstliche Schwerkraft in weiten Teilen des Schiffs auf, so dass diese in Schwerelosigkeit verfallen oder die Schwerkraft extrem ansteigt oder sogar umgedreht wird. Zu Beginn einer jeden Kampfrunde mit den Baykoks würfle einen W20. Bei einem Ergebnis von 11 oder höher wird die lokale Schwerkraft drastisch geändert; würfle auf der Tabelle unten, um zu bestimmen, wie. Diese neue Stufe der Schwerkraft bleibt, bis ein weiterer Wurf sie verändert. Bei einem Ergebnis von 10 oder höher addierst du 1 auf den W20-Wurf in der nächsten Runde; dieser Anstieg ist kumulativ, wird aber zurückgesetzt, wenn sich die Schwerkraft ändert

W%	Schwerkraft
1-20	<b>Extreme Schwerkraft:</b> Jeder Charakter erleidet zu Beginn seines Zugs 2W6 Punkte nicht tödlichen Schaden. Wenn der Charakter bereits 0 Trefferpunkte hat, ist dies es tödlicher Schaden. Die Effekte starker Schwerkraft gelten ebenfalls.
21-40	<b>Starke Schwerkraft:</b> Alle Charaktere bewegen sich mit halber Geschwindigkeit, können nur halb so hoch und weit springen und nur halb so viel heben. Die Reichweite von Wurf Waffen wird halbiert. Fliegende Kreaturen verringern ihre Manövrierfähigkeit um einen Schritt (Minimum Unbeholfen) und fallen zu Boden, wenn ihnen kein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 25 gelingt.
41-60	<b>Niedrige Schwerkraft:</b> Alle Charakter können dreimal so hoch und weit springen wie normal und dreimal so viel heben. Die Reichweite von Wurf Waffen wird verdreifacht.
61-80	<b>Schwerelosigkeit:</b> Charaktere und nicht befestigte Gegenstände beginnen vom Boden abzuheben. Siehe Seite 401 im <i>Starfinder-Grundregelwerk</i> , um die vollständigen Regeln zu Schwerelosigkeit zu finden.
81-100	<b>Umgekehrte Schwerkraft:</b> Die Schwerkraft kehrt auf das Standardniveau zurück, wechselt aber die Richtung. Charaktere und nicht befestigte Gegenstände fallen in Richtung Decke (oder zurück auf den Boden, wenn die Schwerkraft ein zweites Mal umgedreht wird). Alle nicht fliegenden Charaktere erleiden Schaden durch den Sturz, der von der Höhe der Decke im Bereich abhängt (1W6 pro gefallene 3 m).



## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

## ABENTEUER- ABSCHLUSS

Ob sie zu ihrem Schiff zurückkehren, ein anderes Schiff der Leichenflotte stehlen oder darauf vertrauen, dass die Fluchtkapseln sie von der *Reich der Knochen* bringen, auf jeden Fall kommen die SC gerade weit genug, um nicht schwer beschädigt zu werden, wenn das Ultraschlachtschiff mit dem Stellardegenerator kollidiert. Die Armada ignoriert sie im Versuch, entweder die *Reich der Knochen* aufzuhalten (zwecklos, da die beiden Omenbringer bereits zerstört wurden oder geflohen sind) oder am Ultraschlachtschiff anzudocken, um die Kontrolle zurückzuerlangen (was funktionieren könnte, hätten die fraglichen Untoten mehr Zeit).

Wenn die *Reich der Knochen* mit dem viel größeren Stellardegenerator kollidiert, sieht es für einen Sekundenbruchteil so aus, als würde nichts passieren. Dann deformiert sich die Gestalt des Ultraschlachtschiffs, und schwarze und rote Energiestrahlen schießen heraus. Der Stellardegenerator bricht am Aufschlagspunkt auf und explodiert dann in einem regenbogenfarbigen Feuerball aus schillerndem Plasma. Die Schockwelle der Explosion verzerrt den Weltraum um das Portal, dann reißt die Halbebene auseinander und zerstört ihren Inhalt. Die Schiffe der Leichenflotte, die dem Portal nahe sind, werden in Stücke gerissen, als Wellen durch die Realität von der Katastrophe ausgehen. Die Schiffe der Armada, die überleben, flüchten im Lauf der nächsten Minuten in den Drift.

Wie die SC zu den Paktwelten zurückkehren hängt von ihrer Fluchtmethode ab. Ihr eigenes Schiff (und die meisten Leichenflottenraumschiffe) haben Drift-Antriebe, so dass die SC einfach nach Hause kommen können; wenn sie aber in einem Schiff der Leichenflotte in die Paktwelten zurückkehren, werden sie sehr schnell viel erklären müssen, wenn sie auf ein patrouillierendes Schiff der Wächter stoßen. Wenn die SC eine Fluchtkapsel verwendet haben, können sie am Kontrollmond von Tor 1 landen. Glücklicherweise hat die Kapsel einen drifffähigen Notfallsender, den die Helden mit ihren aktuellen Koordinaten in die Paktwelten schicken und um Rettung bitten können. Die Gesellschaft der Sternenkundschafter schickt ein Schiff, das sie abholt und innerhalb von 5W6 Tagen eintrifft. Während sie auf dem Kontrollmond warten, können die SC mühelos genug Nahrung und Wasser finden, um zu überleben, doch in den ersten Tagen fallen gelegentlich Schrottteile der epischen Raumschlacht am Himmel über sie herab. Auf der positiven Seite lassen die Auswirkungen des Zusammenbruchs der Halbebene schimmernde vielfarbige Lichter über den Nachthimmel spielen.

Sobald die SC es zur Absalom-Station schaffen, werden sie gefeiert, und alle, die von der Bedeutung ihrer Mission wussten, sind sehr erleichtert. Chiskisk, ihr Kontakt bei der Gesellschaft der Sternenkundschafter, ist besonders daran interessiert, die Geschichte ihrer Taten zu hören, und empfiehlt ihnen, einen Bericht ihrer Abenteuer zu schreiben und die Geschichte auf eine Vid-Vorlesungstour zu bringen. Wie viel die SC der Galaxie erzählen, bleibt ihnen überlassen, aber wenn sie vollständig offen sind, werden sie bald als große Retter berühmt sein. Schließlich haben sie der Bedrohung des Stellardegenerators ein für alle mal ein Ende gesetzt.



## FORTFÜHRUNG DER KAMPAGNE

„DIE KISCHALIS HABEN VOR JAHRTAUSENDEN DIE GALAXIE REGIERT. WENIGE RUINEN KÖNNTEN SO LANGE ÜBERLEBEN, UND AUCH UNSERE ZIVILISATION WIRD FALLEN UND NUR BRÖCKELNDE RUINEN ZURÜCK LASSEN. DOCH GIBT ES EINEN GROßEN BEWAHRER DER GESCHICHTE: DEN WELTRAUM. DIE LICHTER, DIE WIR AUS ENTFERNTEN REICHEN SEHEN, SIND NUR ECHOS TOTER SONNEN, DIE BILLIONEN VON MEILEN GEREIST SIND, UM UNSERE AUGEN ZU ERREICHEN. SELBST WENN UNS EIN ZWEITES INTERVALL EREILEN UND UNSER GESAMMELTES WISSEN AUSLÖSCHEN WÜRD, WEIß ICH, DASS IN JAHRHUNDERTEN EIN WEITERES LODERNDDES LICHT AM NACHTHIMMEL STRAHLEN WÜRD, ALS CHRONIK DER TATEN DER WENIGEN STERNENKUNDSCHAFTER, DIE ES WAGTEN, DIE VERGESSENE VERGANGENHEIT UNSERER GALAXIE AUFZUDECKEN UND UNS INSPIRIERTEN, IN DIE ZUKUNFT ZU BLICKEN.“

— LUWAZI ELSEBO, ERSTER SUCHER  
DER GESELLSCHAFT DER STERNENKUNDSCHAFTER

**D**er Abenteuerpfad Tote Sonnen endet vielleicht mit der Zerstörung des Stellardegenerators und der Flucht der SC von der zusammenfallenden Halbebene, doch muss die Action da nicht vorbei sein. Nicht nur eröffnen die Entdeckungen der SC zahllose neue Wege ins Abenteuer, die Helden haben auch zahlreiche Verbündete und Feinde im Lauf der Kampagne gemacht, die leicht zukünftige Gönner oder Antagonisten werden könnten.

**Uralte Superwaffen:** In ihrem generationenlangen Konflikt mit den Sivvs haben die Kischalis Dutzende von Laboren und Fabriken erbaut, um neue Waffen zu testen, die bislang in den Paktwelten unbekannt sind. Als sie ihre Rivalen bezwangen, nahmen die Kischalis sie langsam aus dem Betrieb, verlagerten ihre Geschäfte in ressourcenreichere Planeten oder verloren sogar in Konflikten mit anderen Spezies die Kontrolle über sie. Auch wenn keine dieser Waffen die reine Zerstörungskraft des Stellardegenerators erreichen kann, sind Agenten, die ihre technischen Daten bergen können, nur wenige Schritte davon entfernt, eine weitere verheerende Superwaffe zu erschaffen. Für die Leichenflotte oder den Kult des Verschlingers könnte es ein würdiger Trostpreis sein, solche Baupläne zu bergen. Rache gegen die SC oder ihre Gönner oder Verbündeten könnte danach das erste sein, was diese Schurken anstreben.

**Auf der Suche nach Überlebenden:** Als die Kischali-Zivilisation unterging, brachen abgelegene Siedlungen die Kommunikation mit ihrem Heimatsystem ab und wurden physisch isoliert. Die Kischis von Istamak stellen nur eine von potentiell Hunderten solcher überlebenden Linien dar, und mit teilweise verfallenen Konsolen, die in der schwebenden Stadt verborgen sind, können die SC die Orte anderer Kischali-Kolonien entschlüsseln. Ohne Frage sind einige dieser Populationen ausgestorben und ließen nur unbeschädigte Lager von Kischali-Technologie zurück, die die Gruppe finden könnte. An anderen Orten könnten sich die Kischalis an ein neues Klima angepasst haben, sich technologisch zurückentwickelt haben oder ihre Forschung fortsetzen, um das eingestürzte Imperium zu ehren, das sie zurückgelassen haben.

Diese verstreuten Kischali-Stätten zu finden könnte die SC über Jahrzehnte beschäftigen, besonders wenn einige dieser verlorenen Gesellschaften nicht aufgrund von Verschleiß, sondern aufgrund der gefährlichen Bewohner ihrer neuen Heimat versagt haben. Außerdem könnten, wie im Abschnitt Uralte Superwaffen angedeutet, die SC nicht die einzigen sein, die nach verlorenen Kischali-Stätten suchen. Rivalen und Feinde könnten die gleiche Idee haben.

**Der Exodus der Oatia:** Die Elfen, die den Tempel der Zwölf erbaut haben, ließen ihre Stadt Loskialua vor Jahrtausenden zurück, indem sie ein Ritual verwendeten, das als Himmlische Reise bekannt war. Ohne die Vorzüge von Driftreisen verbrachten die Elfen Jahrhunderte auf Reisen, ehe sie in einem System eintrafen, das weniger als ein Lichtjahr vom heiligen Tor der Zwölf Sterne entfernt ist, und leben dort bis zum heutigen Tag. Nachdem das Dreizehnte Tor sich öffnet und zerstört wird, schicken die Oatia-Elfen bewaffnete Forscher, um die Sache zu untersuchen. Zeichen der Entweiheung des Tores könnte diese fanatischen Ibra-Anhänger auf die Fährte der Gruppe bringen. Wenn die SC aber die militanten Astronomen besänftigen können, könnten sie zusammen arbeiten, um die zahllosen Wunder in der ganzen Galaxie zu erkunden.

**Helden der Sternenkundschafter:** Nachdem sie Beweise für die uralte Kischali-Spezies gefunden, die missverstandenen Ruinen von Ukulam auf Castrovel erkundet, und

eine kosmische Katastrophe durch eine uralte Superwaffe verhindert haben, kehren die SC als Helden in die Paktwelten zurück. Ihre Leistungen werden in der Gesellschaft der Sternenkundschafter sogar noch mehr gepriesen, wo Chiskisk ihnen dabei hilft, Sternenkundschafter-Hauptleute in der Organisation zu werden und ihre Funde zu veröffentlichen. Mit den Ressourcen der Gesellschaft kann die Gruppe mühelos Teams von Archäologen und Xenobiologen rekrutieren, die ihnen bei ihren zukünftigen Abenteuern zur Seite stehen. Das gilt besonders, wenn sie eingeladen werden, Geheimnisse wie Aballons Allererste, die Herkunft der Orikolai (*Starfinder-Grundregelwerk* 466) oder den langsamen Zusammenbruch der Kischali-Gesellschaft tiefer zu erkunden. Alternativ könnten jene, die von den vergangenen Taten der SC erfahren, versuchen sie zu rekrutieren, um andere Probleme in der Galaxie zu lösen.

**Was wenn die SC verlieren?** Wenn die Gruppe nicht eingreift, geraten die Leichenflotte und der Kult des Verschlingers unweigerlich aneinander, wenn es um die Kontrolle des Stellardegenerators geht. Welche Gruppe auch siegreich ist, es ist eine Katastrophe für die Paktwelten. Die Feindschaft der Leichenflotte gegenüber die mit dem Abschluss des Paktes Eox „verraten“ haben, macht diesen Planeten und die ganzen Paktwelten zu einem wahrscheinlichen Ziel, doch erfordert die komplexe Superwaffe vermutlich beträchtliche Reparaturen und Kalibrierung, ehe sie verwendet werden kann, um die Sonne der Paktwelten sterben zu lassen. Der Kult des Verschlingers hingegen ist ein unbedachter Feind, und die Astronomen der Paktwelten könnten vom Versagen der SC erfahren, wenn die fanatischen Kultanhänger beginnen, unkartographierte Systeme anzugreifen und Sterne in verschiedenen Systemen zu zerstören, aus dem reinen chaotischen Wunsch, Zerstörung zu verbreiten.

Ein Fehlschlag bedeutet auch wahrscheinlich, dass die SC umkommen und ihre Leichen der Gnade der Leichenflotte unterliegen. Jedes zweite Team, das geschickt wird, um den Stellardegenerator aufzuhalten, könnte mit den untoten Sternenkundschaftern aneinander geraten, die jetzt Admiral Vuranka dienen (*Starfinder-Abenteuerpfad #3: Splitterwelten* 46)! Auch wenn viele der ursprünglichen Gruppenmitglieder überlebt haben sollten, sie sich aber zurückziehen und ihre Kameraden zurücklassen mussten, werden die Nekromanten der Leichenflotte die verlassenen SC als wiederkehrende Antagonisten beleben, die jede Strategie und Schwäche ihrer ehemaligen Kameraden kennen.

**Was wenn der Stellardegenerator überlebt?** Auch wenn die Kampagne davon ausgeht, dass die SC den Stellardegenerator zerstören, könnten sie ihn stattdessen bergen. Ein solches Gerät zieht schnell die Aufmerksamkeit ehrgeiziger Schatzsucher, von Weltuntergangskulten und unabhängigen Welten auf sich. Selbst Anführer der Paktwelten sind sich nicht einig, ob sie die Waffe zerstören oder als Abschreckung gegen den Schwarm oder andere, noch unbekannte Feinde verwenden sollen. Diese Unentschiedenheit versucht die kriegstreiberischen Hochdespoten des Veskariums, die Superwaffe zu übernehmen, um ihre eigenen Ziele voran zu treiben. Die SC werden es bald mit verschiedenen Fraktionen zu tun haben, die die Maschine haben wollen. Jene, die den Stellardegenerator zum Wohle aller zerstören wollen, könnten die Sache in die eigenen Hände nehmen, damit sich die Paktwelten nicht selbst in Stücke reißen.

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

# DIENER DER APOKALYPSE

**G**elehrte, die mit Grässlichen vertraut sind ( *Starfinder-Abenteuerverweg #4: Wolkenruinen* 56), den zerstörerischen Aposteln des Verschlingers, spekulieren, dass die Kreaturen einst sterblich waren, ehe eine extrem zerstörerische Tat ihnen den Segen der Verwandlung ihres Gottes einbrachte. Wenn diese Theorie wahr ist, dann müssen die weitaus mächtigeren Grässlichen der Apokalypse aus Sterblichen entstehen, die weltenvernichtende Katastrophen auslösen. Wie andere Grässliche nimmt der Grässliche der Apokalypse, der als Zwillingsecho bekannt ist, die Gestalt eines Mitglieds einer lebenden Spezies an – in seinem Fall die eines Sarkesianers, einer Spezies, die angeblich von den Einwohnern von Damiar und Iovo abstammen soll, den Planeten, deren Zerstörung vor langer Zeit die Diaspora bildete. Kultanhänger des Verschlingers sprechen seinen Namen in ängstlichem Flüstern, und mündliche Legenden, die von Zelle zu Zelle weitergegeben werden, deuten an, dass die blasphemische Bekehrungstätigkeit dieses Grässlichen die Anbetung des Verschlingers in den heutigen Paktwelten entstehen ließ, auch wenn der Glaube erst irgendwann im Intervall an Bedeutung erlangte.

Wenige wissen, dass als sich die Kunde über Acreon und den Driftfelsen verbreitete, Zwillingsecho den Kult des Verschlingers antrieb, die Sache weiter zu untersuchen. Nachdem der Grässliche der Apokalypse von den anfänglichen Erfolgen des Kultes hörte, brach er auf, um Zerstörung in anderen Sonnensystemen auszulösen, in der Erwartung, dass er den Sieg der Kultanhänger spüren würde, wenn sie endlich die Superwaffe aktivierten, die im Tor der Zwölf Sterne verborgen war. Wenn die SC den Stellardegenerator zerstören, geht Zwillingsecho davon aus, dass die zerstörerischen Wellen die Aktivierung und Verwendung der Superwaffe bedeuten. Als der Grässliche im System ankam, indem er das zerstörerische Ereignis als Signalgeber verwendete, fand er stattdessen die verheerten Überreste der Leichenflotte und die verstreuten Überlebenden der Jünger des Verschlingers. Wo allerdings der besiegte Kult eine verlorene Gelegenheit sah, bemerkte der Grässliche ungenutztes Potential. Die wahre Waffe war nicht der Stellardegenerator – sondern das Sonnensystem.

Zwillingsecho hat den Ruf an Anhänger des Verschlingerkultes in mehreren Sternensystemen entsandt, damit sie das Tor der Zwölf Sterne in eine neue Superwaffe verwandeln können. Das System hat verschiedene destruktive Möglichkeiten, abhängig davon, was am besten zu deiner Kampagne passt. Die Sterne behalten ihre aktuelle Konfiguration nur durch mächtige Gravitationsphänomene, die die Kischalis erschaffen haben – ein Netzwerk unglaublich dichter kosmischer Fäden in den Kontrollmonden der Sterne – und Zwillingsecho könnte dies nutzen, um auf Entfernung die Schwerkraft eines abgelegenen Systems zu manipulieren, so dass wütende Gezeiten die Planeten in Stücke reißen. Auch wenn sich das Dreizehnte Tor in eine Halbebene öffnet, könnten schlaue Ingenieure die Mechanismen des Systems so umbauen, dass es Wurmlöcher erschafft, um bevölkerungsreiche Planeten zu entführen und sie in den lebensfeindlichen Weltraum (oder in brennende Sterne) zu schleudern. Alternativ könnte das extradimensionale Gerüst nur minimale Anpassungen brauchen, um die Driftrantreibstechnologie zu simulieren, was es erlauben würde, das ganze Sternensystem in den

Drift zu verschieben und auf anderen Welten erscheinen zu lassen, um ganze Zivilisationen mit der Hitze eines Dutzend Sonnens zu verheeren. Eine dritte Möglichkeit ist, dass Teile des Stellardegenerators mithilfe von Schutt der zerstörten Superwaffe und anderen Beispielen von Kischali-Technologie in der ganzen Galaxie nachgebaut werden können, um eine Gerätschaft zu erschaffen, die eine Sonne schnell zur Supernova werden lässt. Dabei würden die Planeten in ihrer Nähe absorbiert und der Rest von einer Kombination aus Hitze und Strahlung vernichtet. All diese Strategien erfordern Zeit und Ressourcen, doch die Pläne umzusetzen würde unwillkommene Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Diese Aufmerksamkeit nimmt die Gestalt von Gevalarsk Nor an, dem eoischen Botschafter auf der Absalom-Station. Wenn er bemerkt, dass sich die Anhänger des Verschlingerkultes der Paktwelten sammeln anstatt sich zurückzuziehen und neu zu gruppieren, beginnt er die Aktivitäten des Kultes zu untersuchen und schickt Aufklärungstrupps zum Tor der Zwölf Sonnen. Die wenigen, die sich wieder melden, bringen Neuigkeiten über Zwillingsecho und sein neues Projekt mit sich. Unglücklicherweise hat Nors Einfluss unter der Beteiligung der Leichenflotte an den jüngsten Ereignissen etwas gelitten, und er hat beträchtliches politisches Kapital aufwenden müssen, um sich und Eox von der abtrünnigen Armada zu distanzieren. Da er weder die Ritter von Golarion, die Wächter noch eine andere Streitmacht mobilisieren kann, wendet sich Botschafter Nor an die SC. Seine genaue Methode hängt von der Beziehung ab, die die SC bereits zu ihm haben; er könnte sie direkt kontaktieren, wenn er sich gut mit den Helden versteht, oder er könnte sie unter falschen Voraussetzungen zu einem Treffen mit ihm locken, wenn ihre Vergangenheit weniger positiv war. So sehr sich die beiden Gruppen vielleicht nicht mögen, ist Nor doch bereit, einen Handel zu schließen. Schließlich identifizieren Nors Informationen Eox als Primärziel des Grässlichen. Allerdings wird die unvollständige Waffe am Ende vollkommen wahllos sein, und jeder Angriff, der Eox zerstören kann, würde vermutlich auch einige oder alle Paktwelten vernichten.

Die wachsende Zahl von Kultanhängern, die sich um das Tor der Zwölf Sonnen versammelt hat, macht einen direkten Angriff selbstmörderisch, selbst auf höherer Stufe. Stattdessen können die SC die Plünderer des Kults abfangen, wenn sie Kischali-Ruinen durchsuchen, um die notwendige Technologie zu finden, mit der sie die Macht des Systems nutzen können. Solche Missionen könnten sie zu den drei Monden von Iktrios führen, wo radioaktive Impulse des nahen sterbenden Sterns das meiste Leben getötet haben, aber gewaltiges Ungeziefer zurückgelassen haben, oder nach Rendratt-5, wo Kischali-Wissenschaftler biotechnologische Innovationen entwickelt haben, die so fortschrittlich waren, dass diese Verbesserungen ein Bewusstsein entwickelt haben und zu Parasiten für ihre Erschaffer wurden. Egal wohin die SC gehen, sie können sich auf Gevalarsk Nors Unterstützung verlassen, beispielsweise untote Agenten oder sogar exklusiven Zugang zur Nekrotransplantat-Technologie von Eox.

Wenn die SC Zwillingsecho genug Ärger machen können, könnten sie ihn vom Tor der Zwölf Sonnen weg locken, um einen faireren Kampf zu erhalten. Ansonsten müssen die SC

vielleicht ein Verschlinger-Raumschiff entern und als Kultanhänger verkleidet ins Sternensystem zurückkehren, die essentielle Technologie mit sich führen. Sobald sie auf dem führenden Kontrollmond sind, können die SC die Pläne des Grässlichen, der Kultanhänger zahlreicher unvertrauter Spezies angezogen hat, infiltrieren. Irgendwann müssen die SC Zwillingsecho stellen und seine Machenschaften ein für alle Mal beenden. Wenn sie nicht verhindern können, dass der Grässliche entkommt, müssen die SC den bösen Externar über zahlreiche Welten verfolgen, während er eine neue Verschlinger-Armee aufbaut.

## ZWILLINGSECHO

HG 17

EP 102.400

Einzigartiger Grässlicher (*Starfinder-Abenteuerpfad #4: Wolkenruinen* 56)

CB Großer Externar (chaotisch, böse, Einheimischer)

**INI** +3; **Sinne** Blindgespür (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +29

**VERTEIDIGUNG** TP 290

**ERK** 31; **KRK** 30

**REF** +15; **WIL** +20; **ZÄH** +17

**Immunitäten** Gift, Vakuum

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 12 m, Fliegen 18 m (ÜF, durchschnittlich)

**Nahkampf** Hieb +26 (2W8+25 W)

**Fernkampf** Leerestrahle +28 (4W8+17 Energie; Krit schwere Wunde [SG 24])

### Zauberähnliche Fähigkeiten

(ZS 17; Nahkampf +27, Fernkampf +28)

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

1/Tag—*Auflösung* (SG 26), *Schwerkraft-singularität*

3/Tag—*Fluch* (SG 21), *Mächtiges Magie bannen*, *Mächtiger Synaptischer Impuls* (SG 25), *Wärmeentzug* (SG 25)

Beliebig oft—*Entkräftung*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbares sehen*

**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m

**Angriffsfähigkeiten** Worte der Zerstörung, Zerfetzender Mahlstrom

### SPIELWERTE

**ST** +8; **GE** +3; **KO** +3; **IN** +1; **WE** +5; **CH** +11

**Fertigkeiten** Einschüchtern +34, Motiv spüren +29, Mystizismus +34

**Sprachen** Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie (15 m)

**Sonstige Fähigkeiten** Keine Atmung

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Leerestrahle (ÜF)** Zwillingsecho kann Geschosse aus Energie aus dem bedrohlichen Dunst abfeuern, der ihn umgibt. Der Strahl hat eine Grundreichweite von 15 m.

**Worte der Zerstörung (ÜF)** Einmal pro Tag als schnelle Aktion können Zwillingsechos viele Mündler Worte der totalen Vernichtung sprechen. In den nächsten 3 Runden addieren alle chaotisch bösen Anhänger des Verschlingers innerhalb von

18 m den Effekt Wunde zu den kritischen Treffern ihrer Angriffe (zusätzlich zu allen bestehenden Effekten für kritische Treffer); wenn der Angriff bereits den Effekt Wunde hat, erhält die Kreatur stattdessen den kritischen Effekt Schwere Wunde. Wenn Zwillingsecho zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser 3 Runden Schaden erleidet, endet der Effekt der Worte der Zerstörung sofort.

**Zerfetzender Mahlstrom (ÜF)** Wenn Zwillingsecho die gleiche Kreatur zweimal im gleichen Zug mit seinem Hieb oder Leerestrahle trifft, kann er als Reaktion einen Kosmischen Wirbel erschaffen, der um die Zielkreatur zentriert ist (Reflexwurf gegen SG 24). Zwillingsecho ist immun gegen diesen Effekt. Sobald Zwillingsecho seinen Zerfetzenden Mahlstrom verwendet hat, muss er 1W4 Runden warten, ehe er es erneut tun kann.

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN



ZWILLINGSECHO

# EINDRINGENDE SPEZIES

**W**ährend die SC versuchen, der Halbebene des Stellardegenerators zu entkommen, wenn die Superwaffe und die *Reich der Knochen* kollidieren, scheint es, als ob die Helden bereit sind, in die Paktwelten und zur Bewunderung ihrer Bewohner zurückzukehren, aber das muss nicht der Fall sein. Die Physik einer zusammenstürzenden Halbebene könnte sogar den Reaktor der *Morgenmaid* überfordern, so dass die SC in einem gefährlichen Strudel aus Schutt gefangen sind. Wenn sie den Fragmenten des Flaggschiffs der Leichenflotte ausweichen, könnten sie Löcher in der sterbenden Halbebene erkennen, die Dutzende anderer Realitäten offenbaren. Am Ende wirbelt ihr Raumschiff unkontrolliert in ein unbekanntes Sternensystem mit einem bewohnbaren Planeten in der Nähe. Glücklicherweise finden die SC einen Außenposten der Halbblut-Grenzgesellschaft, einer halb-orkischen Kolonisierungsfirma, die darauf spezialisiert ist, die Grundlagen für zukünftige Siedlungen auf ansonsten unbewohnbaren Planeten zu erschaffen. Mit der Hilfe der Firma können die SC die notwendigen Reparaturen ausführen und in Richtung Paktwelten aufbrechen, um wie Helden gefeiert zu werden – zumindest glauben sie das.

Die Zerstörung der Halbebene griff auf mehrere andere extraplanare Bereiche über und befreite das, was in ihnen war. Am gefährlichsten unter diesen Absonderungen war eine Kreatur aus stygischen Sporen aus Abaddon. Dieser Extraplanare, der als Naxikriot bekannt ist, reist rastlos durch den Kosmos und infiziert lebende Kreaturen mit Sporen, die sie dazu treiben, bevölkerungsreiche Gebiete aufzusuchen und mehr Wirte zu infizieren, wie ein infernalischer Kernkeulenpilz. In kleiner Zahl sind diese Todesfälle tragisch, doch Naxikriot kann die Seelen von größeren Gruppen in das umgebende Gelände binden und die Quintessenz nutzen, um die Landschaft im Bilde Abaddons umzuformen. Wenn eine Welt ausreichend infiziert ist, um die Transformation zu ermöglichen, geht Naxikriot als blinder Passagier auf ein Raumschiff oder übernimmt es, um es dann auf einer anderen Welt abstürzen zu lassen, die dann infiziert und schlussendlich zerstört wird.

Naxikriot hat bereits mehr als eine uralte raumreisende Gesellschaft auf die Knie gebracht, aber seine letzte Eroberung hätte seine letzte sein sollen. Auch wenn die Sporen des Unholds schließlich ihre Zivilisation verschlang, konnte eine Gruppe überlebender Aspiranten ihn ausfindig machen, in einem extradimensionalen Kerker einsperren und ihre letzte Magie verwenden, um ihre infizierte Welt in die Sonne zu schleudern, um alle Sporen des Externaren – und sich selbst – zu vernichten.

Naxikriot war für zahllose Jahrhunderte in seiner wahnsinnig machenden sterilen Zelle in Einzelhaft gefangen, als die in der Nähe einstürzende Halbebene seinen Kerker zeretzte. Entkörpert fuhr Naxikriot als blinder Passagier auf der *Morgenmaid* mit zum Außenposten der Halbblut-Grenzgesellschaft. Auch wenn die SC es erst einmal nicht bemerken werden, könnte die Gruppe irgendwann die sich ansammelnden Sporen oder die Symptome der Versuche des Unholds, sie einen nach dem anderen zu infizieren, erkennen. Dabei ist es nur das halbe Problem, zu begreifen, dass sie einen tödlichen Erreger an Bord haben. Die SC entdecken,

dass sie als Vektor für Naxikriot gedient haben, und dass er das Schiff an einem vielversprechenden Hafen verlassen hat, ehe es den SC aufgefallen ist.

Nach und nach kommen die Berichte von Bevölkerungszentren, die sie nach ihrem Triumph besiegt haben. Die halb-orkische Grenzsiedlung reagiert nicht mehr, und Rettungstrupps finden nur eine zerstörte Höhlenlandschaft verfallender Pilze in einem anderweitig fruchtbaren Wald. Sporen könnten Castrovel erreichen, wo sie die aggressiven Ksariks befallen (*Starfinder-Alien-Archiv 76*), die sich spontan entwickeln, um als unverletzte Träger für den Pilzbefall zu dienen. Infektiöse Filamente könnten durch die Straßen der Absalom-Station wehen, wo die SC noch eine Woche zuvor eine Konfettiparade genossen haben. Das Ausmaß der Vernichtung hängt vor allem davon ab, wie weit die SC gereist sind und wie groß die Geschichte ist, die du erzählen willst. Naxikriot könnte irgendwo in der Nähe lauern, oder er könnte weitergezogen sein, indem er auf einem anderen Raumschiff mitgefahren ist.

Der Unhold muss aber nicht so zielstrebig sein. Die Jahrhunderte der Gefangenschaft könnten Naxikriots Verstand verwirrt haben, so dass er nicht klar im Kopf ist und etwas erschaffen will, das eine neue Heimat sein kann. Vielleicht sucht er stattdessen Antworten in den verkommenen Gärten, die er schafft, und findet in jedem Einsichten über das Intervall und die kollektive Amnesie, die alle erlitten haben, als hätten sie alle vom Styx getrunken. Wenn die SC den Unhold jagen und sich immer frischeren Infektionsorten nähern, könnten sie ähnliche Einsichten aus den Wucherungen erlangen. Vielleicht sprechen die pilzbedeckten Wirte von vergangenen Ereignissen, und die extraplanaren Ödlande, die er hinterlässt, könnten an vertraute Ruinen aus der Zeit vor dem Intervall erinnern. Ob diese Situationen zuvor verlorene Wahrheiten einfangen oder die fiktiven Erfindungen des Unholds sind, liegt an dir.

Am Ende müssen die SC Naxikriot stellen, wenn sie sein destruktives Wüten beenden wollen. Wenn sie aber gegen ein Wesen kämpfen, das in die kleinsten Luftschächte schlüpfen kann, müssen die SC die Form ihres Schlachtfelds genau auswählen. Vielleicht müssen sie den Externar nur in ein sorgfältig versiegeltes Labor oder unter Quarantäne stehendes Lagerhaus locken, aber es könnte kompliziertere, gerissene Pläne erfordern, den Unhold ins Gefecht zu zwingen. Nur dann können die SC die Kreatur ein für alle Mal ausschalten. Alternativ können die SC Naxikriot ins Große Jenseits verbannen, was eine einfachere, aber temporäre Lösung ist.

## NAXIKRIOT

HG 16

EP 76.800

NB Großer Externar (böse, extraplanar, pflanzenartig)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m.; Wahrnehmung +28

## VERTEIDIGUNG

TP 268

ERK 30, KRK 31

REF +16; WIL +19; ZÄH +14

Immunitäten Krankheit, Gift, Säure; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; Verteidigungsfähigkeiten Schnelle Heilung 10

## ANGRIFF

**Bewegungsrate** 12 m, Klettern 12 m

**Nahkampf** Aufspießen +27 (4W8+23 S) oder

Tentakel +29 (3W8+23 W plus Seelensporen)

**Mehrfachangriff** Aufspießen +21 (4W8+23 S),

2 Tentakel +23 (3W8+23 W plus Seelensporen)

**Fernkampf** Spucken +27 (5W4+16 Sre plus Seelensporen)

**Angriffsbereich** 3 m, **Reichweite** 3 m (6 m mit Tentakel)

**Angriffsfähigkeiten** Befall

## SPIELWERTE

**ST** +7; **GE** +2; **KO** +4; **IN** +10; **WE** +5; **CH** +3

**Fertigkeiten** Athletik +28, Bluffen +33, Heimlichkeit +28,

Naturwissenschaften +33, Mystizismus +33

**Sprachen** Abyssisch, Gemeinsprache; infizierte Telepathie 90 m

**Sonstige Fähigkeiten** Gestalt verlieren, Pflanzenartig

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Gestalt verlieren (AF)** Als Standardaktion kann sich

Naxikriot in eine Wolke aus Sporen auflösen, so dass er als Schwarm von Minikreaturen funktioniert.

Die Verwandlung gewährt

Naxikriot die Fähigkeiten

Schwarmverteidigung,

Schwarmimmunitäten, Ab-

lenkung (SG 24) und Schwarm-

angriff (3W8+23 Sre plus Seelen-

sporen) sowie eine Flugbewegungsrate von 12 m

(AF, durchschnittlich). Solange die Verwandlung anhält, kann Naxikriot keine anderen Angriffe ausführen.

Naxikriot nimmt wieder seine

natürliche Gestalt an, wenn

er bewusstlos wird oder

stirbt. Er kann ansonsten

als Bewegungsaktion

seine natürliche Gestalt

annehmen.

**Infizierte Telepathie (ÜF)**

Diese Fähigkeit funktioniert

wie Telepathie, nur

dass Naxikriot nur mit

Kreaturen kommunizieren

kann, die Schablone

Versport haben.

**Spucken (AF)** Naxikriots Spuck-

angriff hat eine Grundreichweite

von 9 m.

## SEELENSPOREN

**Typ** Krankheit (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 24

**Verlaufsübersicht** geistig; **Frequenz** 1/Stunde für 6 Stunden

**Effekt** Der Verlauf ist Gesund - Geschwächt

- Beeinträchtigt - Verwirrt - Kontrolliert; ein

kontrolliertes Opfer erhält die einfache Schablone

Versport (siehe unten) und folgt den Anweisungen von

Naxikriot entsprechend des Zaubers *Monster be-*

*zaubern*; Kontrolliert ist der Endzustand.

**Heilung** 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

## SCHABLONE FÜR VERSPORTE KREATUREN

Versportte Kreaturen sind von bewusstseinsverändernden Sporen von Naxikriot befallen. Wenn nicht anders angewiesen suchen diese Kreaturen bevölkerungsreiche Gegenden, die sie infizieren können. Ein SC, der die einfache Schablone Versport erhält, wird normalerweise ein NSC unter der Kontrolle des SL (gehe davon aus, dass der SC die Kreaturenrolle hat, die notwendig für die Schablone der Klasse des SC ist).

**Merkmale:** Erhält die Unterart Pflanzenartig; Infizierte Telepathie (siehe die Spezialfähigkeiten in Naxikriots Spielwerten oben).

**Eigenschaften:** Die Kreatur erhält einen Spuckangriff, der Säureschaden entsprechend ihrer Kreaturenrolle und HG verursacht (*Starfinder-Alien-Archiv* 129-132). Wenn die Kreatur getötet wird, entlässt sie Seelensporen in einem Explosionsradius von 3 m, mit einem Rettungswurf-SG entsprechend einer Kreatur ihrer Kreaturenart und HG.



NAXIKRIOT

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN



## LINIENSCHIFFE

„DIE GNADENLOSE KLINGE IST EBENSO STADT WIE RAUMSCHIFF, UND MAN MUSS BEGREIFEN, WIE BEIDES FUNKTIONIERT, UM SIE IN DER LUFT ZU HALTEN. KLAR, DU BIST VIELLEICHT EIN BEGABTER INGENIEUR, DER EINE REAKTORSPULE MIT VERBUNDENEN AUGEN AUSEINANDER NEHMEN UND WIEDER ZUSAMMEN BAUEN KANN, ABER DAS BEDEUTET GAR NICHTS, WENN ES AN DER ZEIT IST, DEN SCHATZMEISTER ZU ÜBERZEUGEN, DASS DU EIN PAAR HUNDERTTAUSEND CREDITEINHEITEN BRAUCHST, UM DIE POLYKARBONPLATTE ZU KAUFEN, DIE NOTWENDIG IST, UM EIN PAAR DELLEN IM RUMPF ZU REPARIEREN. DU BRAUCHST NICHT NUR EINE GESCHICKTE HAND IN SACHEN POLITIK UND MECHANIK, DU SOLLTEST IN DEINEM WERKZEUGKOFFER NEBEN SCHRAUBENSCHLÜSSELN UND SCHNEIDBRENNERN AUCH EINEN PASSENDE GEFAHLEN ODER EIN ÜBERZEUGENDES ARGUMENT HABEN. ANSONSTEN ATMEN WIR ALLE DEN WELTRAUM.“

— LEITER DER INGENIEURSGILDE MOZMURAN GRIMMHELM

**M**oderne Schiffswerften können üblicherweise Raumschiffe verschiedener Größen von Winzig bis Kolossal konstruieren. Auch wenn einige Raumschiffe, wie die *Idari*, viel größer als typische Kolossale Schiffe sind, sind die meisten davon uralte Gefährte, die für außergewöhnliche Ereignisse gebaut wurden und nicht den Antrieb haben, der nötig ist, um durch den Drift zu reisen. Allerdings gibt es durchaus so genannte Linienschiffe, gewaltige Raumschiffe, die mit Driftrrieben ausgestattet sind. Diese seltenen Schiffe haben so außergewöhnliche Ausmaße und Leistung, dass sie den Mittelpunkt von Schlachtlinien der größten und furchterregendsten Marinen darstellen. Nur Gruppen, die mindestens planetare Reichweite und Ressourcen haben, können solche Schiffe finanzieren. Beispiele sind das Flaggschiff der Leichenflotte, die *Reich der Knochen*, die veskischen Schiffe *Welteneroberer* und *Gnadenlose Klinge*, und die wenigen größten zwergischen Sternenzitadellen, die mit Driftrrieben ausgestattet sind.

Die meisten Linienschiffe dienen entweder als mobile Einsatzbasis oder Flaggschiff, aber einige sind beides. Basisschiffe sind gut geeignet für Kolonisierung oder Langstreckenerkundungen, und einige dienen als autonome Armaden, die Myriaden kleinerer Schiffe in ihren Hangars transportieren. Einige Basisschiffe sind unabhängige politische Instanzen, die als mobile Stadtstaaten im Weltraum agieren.

Flaggschiffe sind die mächtigsten Schiffe, die ihre jeweiligen Heere ins Feld führen können, unterstützt von Kreuzern, Eskortschiffen, Kundschaftern, Versorgungsbooten und anderen Schiffen. Militärdiktaturen, die es sich leisten können, nutzen ein Superkolossales Flaggschiff als Symbol der Staatsmacht und mobile Kommandobasis für die obersten militärischen Führer. Jede Marine behält ihre Linienschiffe genau im Auge, da ein Verlust dieser Schiffe ein verheerender Schlag wäre.

Selbst unter Fraktionen, die die Ressourcen haben, ein Superkolossales Raumschiff zu konstruieren, ziehen es die meisten vor, mehrere Schlachtschiffe und Träger für dieselben Kosten und mit denselben Besatzungsanforderungen zu nutzen. Gerüchte behaupten, dass einige Fraktionen geheime Linienschiffe besitzen, oder dass andere Superkolossale Schiffe existieren, die den Interessen lange gefallener Imperien dienen. Es gibt wenige überzeugende Beweise für solche geheimen Sternentitanen, doch die Größe des Weltraums sorgt dafür, dass man die Möglichkeit kaum ausschließen kann.

Dieser Artikel stellt Linienschiffe als Raumschiffe mit der neuen Größenkategorie Superkolossal vor. Superkolossale Schiffe sind über 10 Kilometer lang, wiegen mehr als 2000 Megatonnen und erleiden einen Malus von -8 auf RK und ZE. Abgesehen von den Ausnahmen in den folgenden Abschnitten verwenden diese Raumschiffe die normalen Regeln aus Kapitel 9 des Starfinder-Grundregelwerkes.

## GRUNDSTRUKTUR

Jede Grundstruktur bestimmt die Größe, Manövrierfähigkeit, Rumpfstärke, anfängliche Waffenmontageplätze, Anzahl der Erweiterungsbuchten und andere Eigenschaften.

### BASISSCHIFF

**Größenkategorie** Superkolossal

**Manövrierfähigkeit** unbeholfen (-2 Steuerung, Wende 4)

**RP** 450 (Erhöhung 75); **SS** 15; **KS** 90

**Waffenmontageplätze** Bug (4 schwere), Backbord (4 schwere), Steuerbord (4 schwere), Geschützturm (2 Schiffsartillerie)

**Erweiterungsbuchten** unbegrenzt; ein Basisschiff mit erhöhter Breite und Länge kann mehr Erweiterungsbuchten aufnehmen

**Mindestbesatzung** 150; **Höchstbesatzung** 100.000

**Kosten** 250

### ULTRASCHLACHTSCHIFF

**Größenkategorie** Superkolossal

**Manövrierfähigkeit** unbeholfen (-2 Steuerung, Wende 4)

**RP** 550 (Erhöhung 100); **SS** 20; **KS** 110

**Waffenmontageplätze** Bug (2 Schiffsartillerie, 2 schwere, 1 Rückenhauptwaffe), Backbord (2 Schiffsartillerie, 3 schwere), Steuerbord (2 Schiffsartillerie, 3 schwere), Geschützturm (1 Schiffsartillerie, 2 schwere)

**Erweiterungsbuchten** unbegrenzt; ein Ultraschlachtschiff mit erhöhter Breite und Länge kann mehr Erweiterungsbuchten aufnehmen

**Mindestbesatzung** 250; **Höchstbesatzung** 5.000

**Kosten** 350

## ENERGIEKERN

Superkolossale Schiffe haben gewaltige Energieanforderungen. Weiterhin verwenden sie enormen Raum für die Energiesysteme, so dass sie Energiekerne verwenden können, die in kein anderes Schiff passen. Ein Superkolossales Raumschiff kann einen der Energiekerne Superkolossaler Größe montieren, die in der folgenden Tabelle aufgelistet sind. Wenn ein Superkolossales Raumschiff einen Superkolossalen Energiekern verwendet, kann das Schiff bis zu vier Reservekerne haben; diese Kerne müssen für Riesige oder Gigantische Raumschiffe ausgelegt sein. Wenn ein Superkolossales Raumschiff keinen Superkolossalen Energiekern hat, kann das Schiff stattdessen bis zu fünf Energiekerne für Kolossale Raumschiffe verwenden.

KERN	GRÖSSENKATEGORIE	EKE	KOSTEN (IN BP)
Titan (Leicht)	Superkolossal	700	50
Titan (Schwer)	Superkolossal	950	60
Titan (Ultra)	Superkolossal	1.200	70

## ANTRIEB

Superkolossale Schiffe brauchen gewaltige Schubdüsen, die sich auf Geschwindigkeit konzentrieren, da die Manövrierfähigkeit von Schiffen dieser Größe schwer zu verbessern ist.

ANTRIEB	GRÖSSE	BEW. (IN HEXFELDERN)	STEUERUNG MODIFIKATOR	EKE	KOSTEN (IN BP)
SC4 Schubdüsen	Superkolossal	4	+1	300	16
SC6 Schubdüsen	Superkolossal	6	+0	400	20
SC8 Schubdüsen	Superkolossal	8	-1	500	24

## PANZERUNG

Ein Superkolossales Raumschiff hat einen Größenmultiplikator von 8 zur Ermittlung der Baupunktkosten der Panzerung.

REICH  
DER  
KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

## COMPUTER

Superkolossale Raumschiffe verwenden die Computersysteme, die anderen Raumschiffen normalerweise zur Verfügung stehen. Dieses Hauptcomputersystem muss Mk. 4 oder höher sein. Im Gegensatz zu typischen Raumschiffen können Superkolossale Raumschiffe jedoch ein sekundäres Computersystem eines niedrigeren Grads als das Hauptsystem haben.

Ein Superkolossales Schiff hat auch genug Platz, um einen Mk. 4 oder besseren Monoknoten-Computer mit untergeordneten Systemen zu ergänzen, die Netzwerkknoten genannt werden; diese Knoten erhöhen die Rechenleistung des verbesserten Monoknoten-Computers. Ein Knoten könnte beispielsweise ein spezialisiertes technologisches System sein, eine fest verkabelte kybernetische untote Kreatur, ein biotechnischer Kalkulationsorganismus, ein Magitech-Informationskristall oder eine von zahllosen anderen Apparaturen, die die Zugänglichkeit und Rechenleistung des Computers erhöhen.

Unabhängig von ihrem Aussehen kosten Netzwerkknoten beträchtlich weniger Baupunkte als Computer, die die gleichen Boni liefern. Die Kosten eines Netzwerkknotens entsprechen dem Grad des Monoknoten-Computers, den der Netzwerkknoten verbessert, und der Netzwerkknoten liefert einen Bonus als sei er ein Knoten des verbesserten Computers. Netzwerkknoten verbrauchen viel Energie, entsprechend kann ein Computer maximal die Hälfte seines Grads an verbundenen Netzwerkknoten besitzen. Die folgende Tabelle fasst diese Parameter von Netzwerkknoten zusammen.

NAME	BONUS	KNOTEN-MAXIMUM	EKE	KOSTEN (IN BP)
Mk. 4 Netzwerkknoten	+4	2	8	4
Mk. 5 Netzwerkknoten	+5	2	10	5
Mk. 6 Netzwerkknoten	+6	3	11	6
Mk. 7 Netzwerkknoten	+7	3	13	7
Mk. 8 Netzwerkknoten	+8	4	15	8
Mk. 9 Netzwerkknoten	+9	4	17	9
Mk. 10 Netzwerkknoten	+10	5	19	10

## MANNSCHAFTSQUARTIERE

Auf einem Superkolossalen Schiff mit gewöhnlichen Mannschaftsquartieren erlaubt es die schiere Größe des Schiffs, dass 10% der Mannschaft gute Quartiere erhalten und 1% luxuriöse Quartiere,

ohne dass zusätzliche Kosten anfallen. Auf einem Superkolossalen Schiff mit guten Quartieren für die Mehrheit der Besatzung haben 10% luxuriöse Quartiere ohne zusätzliche Kosten.

## DEFENSIVE GEGENMASSNAHMEN

Superkolossale Schiffe erleiden einen Abzug von -8 auf die ZE, die sie durch ihre defensiven Gegenmaßnahmen erhalten.

## DRIFTANTRIEB

Ein Superkolossales Raumschiff kann nur einen einfachen Driftantrieb erhalten, welches 16 BP kostet.

## ERWEITERUNGSBUCHTEN

Ein Superkolossales Schiff verwendet dieselben Erweiterungsbuchten wie andere Raumschiffe. Ein solches Raumschiff kann eine beliebige Anzahl von Erweiterungsbuchten aufnehmen, die niemals ungenutzt bleiben. Eine Erweiterungsbucht in einem Superkolossalen Schiff stellt zahlreiche Räume dar, die über einen weiten Bereich oder viele Decks gruppiert werden und durch Reservesysteme und anders einsetzbare Konfigurationen verbessert sind. Somit stellt eine Bucht wie ein Arkanes Labor auf einem Superkolossalen Schiff nicht nur ein Labor dar, sondern die Anlagen des Schiffs, die es der Besatzung erlauben, die Aufgaben auszuführen, die ein Arkanes Labor erfordern. Es gibt genug von diesen Bereichen auf dem Schiff, dass jede Zahl von Besatzungsmitgliedern, die Zugriff auf eine bestimmte Erweiterungsbucht benötigt, sie auch verwenden kann.

## MODIFIZIERTE ERWEITERUNGSBUCHTEN

Die folgenden Erweiterungsbuchten funktionieren bei Linien Schiffen anders.

**Frachtraum:** Superkolossale Schiffsstrukturen haben für je 10 Baupunkte der Kosten der Struktur einen Frachtraum. Zusätzliche Frachträume kosten 5 BP pro Frachtraum.

**Hangar:** Der Hangar eines Superkolossalen Raumschiffs kann bis zu acht Mittelgroße Schiffe aufnehmen, wobei zwei Kleine oder vier Winzige Schiffe den gleichen Platz einnehmen wie ein Mittelgroßes Schiff. Die Erweiterung eines bestehenden Hangars, so dass dieser acht weitere Mittelgroße Schiffe aufnehmen kann, erhöht die Kosten des Hangars nur um 1 BP.

## EXKLUSIVE ERWEITERUNGSBUCHTEN

Einige Erweiterungsbuchten sind nur für Superkolossale Schiffe verfügbar.

ERWEITERUNGSBUCHT	EKE	KOSTEN (IN BP)
Driftschub	40	20
Taktischer Sensortank	2	1
Wiederaufbereitungssystem	2	1

**Driftschub:** Ein Driftschub ist eine Schiene, mit der kleinere Schiffe aus dem Hangar des Superkolossalen Schiffs in den Drift gestartet werden können. Ein kleineres Schiff, das aus dem Hangar des Schiffs mit Driftschub gestartet wird, kann seinen



Driftantriebswert kurzfristig um 1 erhöhen. Diese Erhöhung hält nur an, solange das kleinere Schiff im Drift bleibt und sich auf dem gleichen Kurs befindet, nachdem es mit dem Driftschub gestartet wurde. Wenn das so verstärkte Schiff den Kurs wechselt oder den Drift verlässt, endet diese temporäre Erhöhung.

**Taktischer Sensortank:** Ein Taktischer Sensortank (TST) erlaubt es einem Superkolossalen Raumschiff, die Sensorauswertungen von mehreren Eskortschiffen zu koordinieren, um ein einheitliches Bild des umgebenden Raums zu erhalten und diese Information dann mit allen Raumschiffen zu teilen. Wissenschaftsoffiziere können einen TST verwenden, um die Sensoren einer beliebigen Anzahl verbündeter Schiffe in Reichweite der Sensoren des mit dem TST ausgestatteten Schiffs zu verknüpfen. Die Sensorreichweite aller verknüpften Schiffe geht so weit, wie das Schiff mit der größten Reichweite abdecken kann, da das System des TST Daten der verknüpften Schiffe sammelt, mögliche Sensorziele in Beziehung setzt und die Informationen an alle verknüpften Schiffe schickt.

**Wiederaufbereitungssystem:** Ein Wiederaufbereitungssystem erlaubt es einem Superkolossalen Raumschiff, fast selbstversorgend zu sein, weil es über Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte unabhängig operieren kann. Eine Kombination aus Schmelzen, Biomasseverarbeitungsanlagen, Produktionsanlagen und UPB-Konvertern erlaubt es dem Schiff, so gut wie alle Abfälle in Güter und Materialien umzuwandeln.

## SICHERHEIT, SENSOREN UND SCHILDE

In vielen Fällen hat ein Linienschiff schwächere Sicherheit, Sensoren und Schilde als die mächtigsten seiner Eskortschiffe. Superkolossale Schiffe verlassen sich im Kampf auf ihre gewaltige Menge an Rumpfpunkten, und sie konzentrieren ihre BP und EKE lieber auf gewaltige Waffen, mit denen sich wenige andere Schiffe messen können.

## RÜCKENHAUPTWAFFE

Jedes Superkolossale Schiff kann mehrere Schiffsartilleriewaffen aufnehmen, doch die gefürchteten Ultraschlachtschiffe können eine sogar noch größere Waffe verwenden, die Rückenhauptwaffe. Diese gewaltigen Zerstörungsmaschinen sind entlang des Rückens des Schiffs gebaut, und sie können die Energie des Antriebs und Reaktors des Schiffs direkt in gewaltige Direktfeuerangriffe kanalisieren, die die meisten Ziele auslöschen können. Kein Linienschiff kann mehr als eine Rückenhauptwaffe besitzen, doch Rückenhauptwaffen haben mehrere Öffnungen oder Fokussierlinsen, die Teil einer einzelnen großen Waffe sind. Eine Rückenhauptwaffe muss im Bug des Schiffs montiert werden.

## RÜCKENHAUPTWAFFEN

RÜCKENHAUPTWAFFEN	REICHWEITE	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Gravitationsauslöschser	Lang	8W6 × 10	50	60	Traktorstrahl
Hypermassenkanone	Lang	6W6 × 10	40	30	Linie
Partikelbeschleunigungskanone	Lang	9W4 × 10	50	30	Linie
Novaramme	Lang	6W10 × 10	75	45	Linie
Ultra-Plasmakanone	Mittel	9W6 × 10	80	35	Linie
Ultra-X-Laserkanone	Lang	6W8 × 10	90	60	Linie
Ultragammalaser	Mittel	6W8 × 10	75	70	Verstrahlen (hoch), Linie
Ultralaser	Lang	6W4 × 10	30	25	Linie
Ultramikrowellenlaser	Lang	6W8 × 10	60	40	Linie
Vortexverschlinger	Mittel	6W12 × 10	80	80	Vortex

## WACHPATROUILLEN

Wenn sich Raumschiffe in Gruppen bewegen, verwenden sie manchmal Wachpatrouillen: Eskortschiffe, deren Besatzung wachsam bleibt, um Überraschungsangriffe zu verhindern und Feinde auf so große Entfernung zu bemerken, dass Zeit zum Reagieren bleibt. Superkolossale Schiffe verwenden oft sol Eskortschiffe, um nach feindlichen Zielen Ausschau zu halten. Wenn zu Beginn des Raumschiffskampfs ein Schiff mit höherem Grad Eskortschiffe auf diese Weise verwendet, wird die Eskorte des höchsten Grades als Schiff mit höchstem Grad in einer Flottille behandelt, wenn die Entfernung zwischen den Seiten zufällig ermittelt wird (siehe Der Beginn eines Raumschiffskampfs auf Seite 316-317 im *Starfinder-Grundregelwerk*).

Rückenhauptwaffen müssen aufgeladen werden. Um diesen Prozess zu beginnen, muss der Schiffsingenieur in der Ingenieursphase eine Ingenieursaktion verwenden und einen Fertigkeitswurf für Technik (gegen SG 10 + 1-1/2 x Grad des Raumschiffs) ablegen, um die Waffe zu aktivieren. Die Waffe lädt sich daraufhin in dieser und der nächsten Kampfrunde auf.

In der dritten Runde, kann die Rückenhauptwaffe in der Schützenphase mit der Bordschützenaktion abgefeuert werden. Weil das Zielen mit der Waffe es erforderlich macht, das Schiff zu bewegen, erhält der Bordschütze einen Bonus von +2 auf den Schützenwurf, wenn er seine Ränge in Pilot anstelle seines Basisangriffsbonus verwendet. Wenn der Bordschütze seinen Basisangriffsbonus verwenden will, erhält er einen Bonus von +1 auf den Schützenwurf, wenn er in Steuerung ausgebildet ist. Wenn der Bordschütze außerdem in der gleichen Runde neben der Rückenhauptwaffe keine weiteren Waffen abfeuert, verursacht diese einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Würfel. Sobald eine Rückenhauptwaffe abgefeuert wurde, kann sie 2W4 Runden lang nicht wieder aktiviert werden.

Wenn der Bordschütze eine Rückenhauptwaffe nicht in der ersten Runde, in der sie voll aufgeladen ist, abfeuert, muss ein Mitglied der Besatzung jede Runde eine Ingenieurs- oder Bordschützenaktion verwenden, um sie einsatzbereit zu halten (dazu ist kein Fertigkeitswurf notwendig). Wenn kein Besatzungsmitglied diese Aktion ausführt, wird die Waffe behandelt, als wäre sie abgefeuert worden, und kann 2W4 Runden lang nicht wieder aktiviert werden.

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN



## SCHIFFE DER LEICHENFLOTTE

„ACHTUNG, BESATZUNG, HIER SPRICHT DER KAPITÄN. ICH WEIß, DASS DIE LETZTEN WOCHEN LANGWEILIG FÜR EUCH WAREN, BESTANDEN SIE DOCH NUR AUS DEM PLÜNDERN DER ÜBERRESTE VON KOLONIEN, DIE DUMM GENUG WAREN ZU GLAUBEN, HIER IN DER WEITE ÜBERLEBEN ZU KÖNNEN. ICH HÖRE EURE KLAGEN IN DEN KORRIDOREN. IHR GLAUBT, WIR SEIEN NICHT BESSER ALS SCHROTTSAMMLER. IHR FRAGT EUCH, OB WIR ÜBERHAUPT ZUM EINSATZ KOMMEN WERDEN. ABER VERGESST NICHT, DASS DIES UNSERE PFLICHT GEGENÜBER DER LEICHENFLOTTE IST! WIR SORGEN FÜR DIE LEIBER, MIT DENEN UNSERE KASERNEN GEFÜLLT WERDEN, DAMIT WIR EINES TAGES DIE LEBENDEN AUS DIESER GALAXIE AUSRADIEREN KÖNNEN. UNSERE SENSOREN EMPFANGEN NUN EIN NOT-SIGNAL EINES PAKTWELTEN-SCHIFFS MIT BESCHÄDIGTEM ANTRIEB UND BEWUSSTLOSEM INGENIEUR. WIR WERDEN IHNEN ZU HILFE KOMMEN... UND FÜR FRISCHE LEICHEN SORGEN!“

— KAPITÄN KOVLOV AMALAN VON DER LETZTER ATEMHAUCH

Die Wissenschaftler und Ingenieure der verstoßenen untoten Marine, die als Leichenflotte bekannt ist, erfinden regelmäßig neue und tödliche Methoden, um ihre Raumschiffe für den nicht enden wollenden Krieg ihrer Flotte zu verbessern. Die folgenden Systeme können mit Raumschiffsbaupunkten erworben werden, allerdings sind diese Erweiterungen und Waffen nur auf dem Schwarzmarkt oder direkt von Agenten der Leichenflotte verfügbar.

## ERWEITERUNGSBUCHTEN

Die folgenden Erweiterungsbuchten unterstützen die Untoten der Leichenflotte bei ihrem Kampf gegen die Lebenden.

ERWEITERUNGSBUCHT	EKE	KOSTEN (IN BP)
Arkane Leichenhaus	1	2
Geisterantrieb	10	5
Leichenaufbereiter	2	2

### ARKANES LEICHENHAUS

Ein arkane Leichenhaus enthält die Ausrüstung, die Zauberkundige dabei unterstützt, Untote zu erschaffen. Ein Zauberkundiger, der dieses Leichenhaus verwendet, muss dennoch die besonderen Materialien zur Verfügung stellen, die die Erschaffung der Untoten erfordert. Der Vorteil des Arkane Leichenhauses ist, dass die untote Kreatur, die hier erschaffen wird, 10% mehr Trefferpunkte hat als eine typische untote Kreatur desselben HG. Ein Arkane Leichenhaus kann außerdem bis zu fünf Mittelgroße oder kleinere Leichen aufnehmen, ohne dass sie durch das Verstreichen der Zeit verfallen. Anstelle von zwei Mittelgroßen Leichen kann auch eine Große Leiche aufbewahrt werden.

### GEISTERANTRIEB

Ein Geisterantrieb kann nur einem Großen oder kleineren Raumschiff installiert werden. Während der Pilotenphase kannst du als Wissenschaftsoffiziersaktion einen Fertigkeitswurf für Computer (gegen SG = 10 + 1-1/2 x Grad des Schiffs) ablegen, um den Geisterantrieb zu aktivieren. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wird der Geisterantrieb aktiv und das Schiff, mit dem es ausgerüstet ist, wird substanzlos.

## RAUMSCHIFFWAFFEN

LEICHTE WAFFEN	REICHW.	BEW. (HEXFELDER)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<b>DIREKTBESCHUSSWAFFEN</b>						
Negativenergiegewehr	Mittel	–	2W6	10	7	Abstumpfend
<b>LENKWAFFEN</b>						
Leichter Kadaverraketenwerfer	Lang	12	3W8	10	5	Eingeschränkter Beschuss 5, Instabil
<b>SCHWERE WAFFEN</b>						
<b>DIREKTBESCHUSSWAFFEN</b>						
Negativenergiekanone	Mittel	–	5W6	15	15	Abstumpfend
<b>LENKWAFFEN</b>						
Schwerer Kadaverraketenwerfer	Lang	10	6W10	15	15	Eingeschränkter Beschuss 5, Instabil
<b>SCHIFFSARTILLERIEWAFFEN</b>						
<b>DIREKTBESCHUSSWAFFEN</b>						
Super-Negativenergiekanone	Lang	–	2W10 x 10	40	60	Abstumpfend
<b>LENKWAFFEN</b>						
Mega-Kadaverraketenwerfer	Lang	8	3W8 x 10	15	25	Eingeschränkter Beschuss 5, Instabil

Ein aktiver Geisterantrieb hat mehrere Effekte im Raumschiffskampf. Der Antrieb zieht Energie aus den Schubdüsen, daher ist die Bewegungsrate des substanzlosen Raumschiffs um 2 niedriger, und die Entfernung zwischen seinen Wenden ist um 1 höher. Ein substanzloses Raumschiff kann sich durch Hexfelder bewegen, die gegnerische Raumschiffe enthalten, ohne dass diese Feinde freie Angriffe ausführen dürfen. Wenn sich außerdem andere Raumschiffe durch das Hexfeld bewegen, in dem sich das körperlose Raumschiff befindet, kann es keine freien Angriffe ausführen.

### LEICHENAUFBEREITER

Ein Leichenaufbereiter erlaubt es einer Raumschiffsbesatzung, Leichen in Teile für Nekrotransplantate umzuwandeln (siehe *Starfinder-Abenteuerpfad #3: Splitterwelten*). In einem Prozess, der 1 Stunde dauert, wird ein Kadaver in den Aufbereiter gespeist und erzeugt dabei Nekrotransplantat-UPB gleich 10 x HG der Kreatur, von der die Leiche stammte. Diese UPB können nur für Nekrotransplantate verwendet werden.

## WAFFEN

Die folgenden besonderen Waffeneigenschaften sind das Ergebnis der grausigen Innovationen der Leichenflotte. Neue Waffen, die diese Eigenschaften verwenden, findest du in der Tabelle unten.

### ABSTUMPFEND

Eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Abstumpfend feuert konzentrierte negative Energie ab. Lebende Kreaturen auf Raumschiffen, die Rumpfschaden durch Abstumpfende Waffen erleiden, müssen einen Zähigkeitswurf (SG = 10 + 1-1/2 x Grad des feuenden Raumschiffs) schaffen, um nicht für 1W3 Runden einen Malus von –2 auf alle Aktionen im Raumschiffskampf zu erleiden.

### INSTABIL

Nur Lenk Waffen können die besondere Waffeneigenschaft Instabil haben. Eine solche Waffe bricht auseinander, wenn sie vor dem geplanten Einschlag zerstört wird. Wenn ein instabiles Projektil ein Raumschiff trifft, es dem Bordschützen aber gelingt, das Projektil mit einer Punktbeschusswaffe zu zerstören, verursacht die instabile Waffe dennoch halben Schaden.

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

# RAUMSCHIFFE DER LEICHENFLOTTE

Als die Leichenflotte nach der Unterzeichnung des Ab-salom-Pakts Eox abtrünnig wurde, nahm sie zahlreiche eoxische Militärschiffe mit sich. Diese Schiffe waren in Jahrhunderten zuvor für den Krieg gegen andere Welten des Systems ausgerüstet worden, und die Leichenflotte legt sehr viel Wert darauf, sie zu warten und aufzurüsten. Im Lauf der Jahre haben jedoch viele Raumschiffhersteller der Paktwelten große Schritte im Feld der Ingenieurskunst gemacht. Um mit den Verbesserungen mithalten, die ihre Feinde durchgeführt haben, und um die Schiffe zu ersetzen, die sie in verschiedenen Scharmützeln verloren haben, hat die Leichenflotte viele einzigartige Schiffe erschaffen.

Zusätzlich zu den eoxischen Schiffen auf Seite 306-307 des *Starfinder-Grundregelwerkes* und der Leichenflotten-Vorhut auf Seite 50-51 des *Starfinder-Abenteuerpfads #3: Splitterwelten* werden die folgenden Schiffe hauptsächlich auf dem wandernden Planetoiden namens Grabhügel hergestellt (siehe *Starfinder-Abenteuerpfad #3: Splitterwelten*).

## GRABHÜGEL-KNOCHENSPLITTER

Die Leichenflotte schickt Wellen von Grabhügel-Knochensplittern aus, um ihre Feinde zu belästigen. Normalerweise wird jeder Grabhügel-Knochensplitter von einer stark beschädigten untoten Kreatur gelenkt, der vielleicht die untere Körperhälfte oder die meisten Glieder fehlen. Solche Piloten werden direkt mit den Bedienelementen verkabelt und gelten als erste Kandidaten für Selbstmordmissionen.

### GRABHÜGEL-KNOCHENSPLITTER GRAD 1/3

Winziger Raumjäger

**Bewegungsrate** 14; **Manövrierfähigkeit** perfekt (Wende 0)

**RK** 16; **ZE** 13

**RP** 20; **SS** —; **KS** 4

**Schilde** keine

**Angriff (Bug)** Flugabwehrkanone (3W4)

**Angriff (Heck)** Flugabwehrkanone (3W4)

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

**Systeme** einfacher Computer, günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** keine

**Mannschaft** 1

**BESATZUNG**

**Pilot** Schützenwurf +4, Steuerung +10 (1 Rang)

## GRABHÜGEL-KLAGESÄNGER

Klagesänger stellen das Rückgrat für die Sammlungsbemühungen der Leichenflotte dar. Ihre Mannschaften suchen die Galaxie nach Schiffswracks, frischen Schlachtfeldern und unglückseligen Kolonien ab, wo Leichen zu finden sind. Diese Leichen werden entweder in untote Kreaturen verwandelt oder in Nekrotransplantate umgewandelt. Ab und zu beginnt eine blutrünstige Klagesänger-Besatzung einen Kampf, um die Leichen zu erschaffen, die sie suchen.

### GRABHÜGEL-KLAGESÄNGER

GRAD 2

Kleiner Leichter Frachter

**Bewegungsrate** 8; **Manövrierfähigkeit** gut (Wende 1); **Drift** 1

**RK** 16; **ZE** 15

**RP** 40; **SS** —; **KS** 8

**Schilde** einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Heck 10)

**Angriff (Bug)** Gaußgeschütz (4W4), leichte EMP-Kanone (speziell)

**Angriff (Backbord)** Gyrolaser (1W8)

**Angriff (Steuerbord)** Gyrolaser (1W8)

**Energiekern** Puls Schwarz (120 EKE); **Driftantrieb** einfach;

**Systeme** fortschrittliche Mittelstreckensensoren, einfache Computer, Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 3 Panzerung, Mk. 2 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum (2), Leichenaufbereiter

**Modifikatoren** +4 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 5

**BESATZUNG**

**Kapitän** Schützenwurf +4, Einschüchtern +7 (2 Ränge), Steuerung +8 (2 Ränge)

**Ingenieur** Technik +8 (2 Ränge)

**Bordschütze** Schützenwurf +5

**Pilot** Schützenwurf +5, Steuerung +13 (2 Ränge)

**Wissenschaftsoffizier** Computer +11 (2 Ränge)

## GRABHÜGEL-RELIQUIENSCHREIN

Die Besatzungen von Grabhügel-Reliquienschreinen gehören zu den diplomatischsten und gebildetsten aller Leichenflottensoldaten. Auch wenn die Marine nur wenige dieser Schiffe im Einsatz hat, haben ihre Mannschaften die Aufgabe, die Weite auf der Suche nach nekromantischen Gegenständen und außergelassenen untoten Kreaturen, deren Ziele im Einklang mit der Leichenflotte stehen, zu bereisen. Einige dieser neuen Verbündeten werden zu den Ländereien der Leichenflotte transportiert, um ihre Pläne mit den hochrangigen Offizieren der Marine zu koordinieren.

### GRABHÜGEL-RELIQUIENSCHREIN

GRAD 5

Mittelgroßes Erkundungsschiff

**Bewegungsrate** 8; **Manövrierfähigkeit** gut (Wende 1); **Drift** 2

**RK** 19; **ZE** 18

**RP** 65; **SS** —; **KS** 13

**Schilde** leicht 60 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Heck 15)

**Angriff (Bug)** Leichter Plasmatorpedowerfer (3W8)

**Angriff (Backbord)** Leichter Partikelstrahl (3W6)

**Angriff (Steuerbord)** Leichter Partikelstrahl (3W6)

**Angriff (Geschützturm)** Leichte Plasmakanone (5W10)

**Energiekern** Puls Grün (150 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter

Driftantrieb; **Systeme** einfache Mittelstreckensensoren, Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 4 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen, Mk. 2 Dreifachknoten-Computer; **Erweiterungsbuchten** Arkanes Labor, Frachträume (2), Gästquartiere (gut)

**Modifikatoren** +2 auf 3 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 6



GRABHÜGEL-  
RELIQUIENSCHREIN



GRABHÜGEL-  
KNOCHENSPLITTER



GRABHÜGEL-  
SCHRECKGESPENST



GRABHÜGEL-KLAGESÄNGER

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

### BESATZUNG

**Kapitän** Computer +13 (5 Ränge), Diplomatie +11 (5 Ränge), Einschüchtern +11 (5 Ränge)

**Ingenieur** Technik +11 (5 Ränge)

**Bordschützen (2)** Schützenwurf +9

**Pilot** Bordschütze +9, Steuerung +12 (5 Ränge)

**Wissenschaftsoffizier** Computer +18 (5 Ränge)

## GRABHÜGEL-SCHRECKGESPENST

Ein Grabhügel-Schreckgespenst ist ein lautloser Attentäter des Weltraums, der sich schnell in Gefechte bewegt, durch Feinde bricht und in der Leere verschwindet. Aufgrund der häufigen Verwendung von Geisterantrieben durch Grabhügel-Schreckgespenster plappern jene, die eine Begegnung mit diesen Schiffen überleben, oft über ätherische Raumschiffe, die man nicht erschießen kann.

### GRABHÜGEL-SCHRECKGESPENST GRAD 7

Großer Zerstörer

**Bewegungsrate** 8; **Manövrierfähigkeit** durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1

**RK** 19; **ZE** 20

**RP** 170; **SS** –; **KS** 34

**Schilde** leicht 80 (Bug 20, Backbord 20, Steuerbord 20, Heck 20)

**Angriff (Bug)** Schwerer Torpedowerfer (5W8), Negativenergiekanone (5W8)

**Angriff (Backbord)** Gaußgeschütz (4W4)

**Angriff (Steuerbord)** Gaußgeschütz (4W4)

**Angriff (Heck)** Gaußgeschütz (4W4)

**Angriff (Geschützturm)** Negativenergiekanone (2W6)

**Energiekern** Puls Orange (250 EKE); **Driftantrieb** einfach;

**Systeme** einfache Mittelstreckensensoren,

Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 3 Panzerung, Mk. 4 Verteidigungen, Mk. 2 Dreiknoten-Computer; **Erweiterungsbuchten** Arkanes Leichenhaus, Frachtraum (2), Geisterantrieb

**Modifikatoren** +2 auf 3 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer, **Mannschaft** 9

### BESATZUNG

**Kapitän** Computer +16 (7 Ränge), Bordschütze +11, Einschüchtern +14 (7 Ränge)

**Ingenieure (2)** Technik +19 (7 Ränge)

**Bordschützen (3)** Schützenwurf +11  
**Pilot** Schützenwurf +11, Steuerung +14 (7 Ränge)  
**Wissenschaftsoffiziere (2)** Computer +16 (7 Ränge)

## GRABHÜGEL-KATAKOMBE

Jeder Grabhügel-Katakomba kann zwei Sargfähren (*Starfinder-Abenteurpfad #3: Splitterwelten*) und mehrere Landfahrzeuge aufnehmen, die den Eintritt in die Atmosphäre überleben können, was Angriffe auf Planeten gegen Ziele erlaubt, die das Kommando der Leichenflotte zerstört sehen will.

### GRABHÜGEL-KATAKOMBE GRAD 8

Riesiger Großraumfrachter

**Bewegungsrate 6; Manövrierfähigkeit** schlecht (Wende 3);  
**Drift 1**

**RK 21; ZE 20**

**RP 200; SS 5; KS 40**

**Schilde** Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Heck 25)

**Angriff (Bug)** Schwere Laserkanone (4W8)

**Angriff (Heck)** Schwere Laserkanone (4W8)

**Angriff (Geschützturm)** Leichter Kadaverraketenwerfer (3W6), leichte EMP-Kanone (speziell)

**Energiekern** Nova Ultra (300 EKE); **Driftantrieb** einfach;

**Systeme** einfache Mittelstreckensensoren, Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 5 Panzerung, Mk. 5 Verteidigungen, Mk. 2 Dualknoten-Computer; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum (4), Passagierabteil (4), Raumfahrendhangar

**Modifikatoren** +2 auf 2 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer; **Mannschaft 40**

#### BESATZUNG

**Kapitän (1 Offizier, 2 Besatzung)** Diplomatie +16 (8 Ränge), Schützenwurf +12, Einschüchtern +16 (8 Ränge), Steuerung +16 (8 Ränge)

**Ingenieure (2 Offiziere, je 7 Besatzung)** Technik +16 (8 Ränge)

**Bordschützen (2 Offiziere, je 5 Besatzung)** Schützenwurf +12

**Pilot (1 Offizier, 2 Besatzung)** Schützenwurf +12, Steuerung +21 (8 Ränge)

**Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, je 2 Besatzung)**  
Computer +18 (8 Ränge)

## GRABHÜGEL-SCHNITTER

Grabhügel-Schnitter sind zwar massig, aber für ihre Größe auch überraschend schnell und manövrierfähig. Grabhügel-Schnitter dienen oft als Eskorten für Großkampfschiffe der Leichenflotte, aber ihre zähen Besatzungen ergeben auch effektive Enterkommandos oder Bodentruppen.

### GRABHÜGEL-SCHNITTER GRAD 10

Riesiger Raumkreuzer

**Bewegungsrate 8; Manövrierfähigkeit** schlecht (Wende 2);  
**Drift 1**

**RK 24; ZE 23**

**RP 230; SS 5; KS 46**

**Schilde** Mittel 140 (Bug 35, Backbord 35, Steuerbord 35, Heck 35)

**Angriff (Bug)** Massenbeschleuniger (2W6 x 10)

**Angriff (Backbord)** Leichte Plasmakanone (2W12)

**Angriff (Steuerbord)** Leichte Plasmakanone (2W12)

**Angriff (Geschützturm)** Negativenergiekanone (5W8)

**Energiekern** Portal Leicht (300 EKE); **Driftantrieb** einfach;  
**Systeme** einfache Mittelstreckensensoren, Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 6 Panzerung, Mk. 6 Verteidigungen, Mk. 2 Dualknoten-Computer; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum (4), Bio-Chemielabor, Techwerkstatt

**Modifikatoren** +2 auf 2 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer; **Mannschaft 80**

#### BESATZUNG

**Kapitän (1 Offizier, 4 Besatzung)** Diplomatie +19 (10 Ränge), Schützenwurf +12, Einschüchtern +19 (10 Ränge), Steuerung +19 (10 Ränge)

**Ingenieure (3 Offiziere, je 10 Besatzung)** Technik +19 (10 Ränge)

**Bordschützen (3 Offiziere, je 6 Besatzung)** Schützenwurf +14

**Pilot (1 Offizier, 4 Besatzung)** Schützenwurf +12, Steuerung +24 (10 Ränge)

**Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, je 7 Besatzung)**  
Computer +21 (10 Ränge)

## GRABHÜGEL-ELOGE

Eine Grabhügel-Eloge kann acht Nekrojäger (*Starfinder-Abenteurpfad #3: Splitterwelten*) in die Schlacht transportieren, hat aber genug Feuerkraft, um sich zu beschützen, wenn Feinde drohen. Ihre schweren Laser auf der Steuerbord- und Backbordseite verhindern, dass kleinere Schiffe ihre Flanken angreifen, während sie ihre Jäger ausschleust.

### GRABHÜGEL-ELOGE GRAD 12

Gigantisches Trägerschiff

**Bewegungsrate 4; Manövrierfähigkeit** schlecht (Wende 3);  
**Drift 1**

**RK 24; ZE 22**

**RP 330; SS 10; KS 66**

**Schilde** mittel 160 (Bug 40, Backbord 40, Steuerbord 40, Heck 40)

**Angriff (Bug)** Supermikrowellenlaser (2W8x10)

**Angriff (Backbord)** Schwere Laserbatterie (2W8x10)

**Angriff (Steuerbord)** Schwere Laserbatterie (2W8x10)

**Angriff (Geschützturm)** Verknüpfte leichte Partikelstrahlen (6W6)

**Energiekern** Portal leicht (300 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** einfache Mittelstreckensensoren, Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 6 Panzerung, Mk. 5 Verteidigungen, Mk. 1 Dreifachknoten-Computer; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (6), Hangar

**Modifikatoren** +1 auf 3 beliebige Würfe pro Runde, +2 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft 144**

#### BESATZUNG

**Kapitän (1 Offizier, 5 Besatzung)** Diplomatie +22 (12 Ränge), Schützenwurf +14, Einschüchtern +27 (12 Ränge), Steuerung +23 (12 Ränge)

**Ingenieure (2 Offiziere, je 30 Besatzung)** Technik +22 (12 Ränge)

**Bordschützen (3 Offiziere, je 15 Besatzung)** Schützenwurf +16

**Pilot (1 Offizier, 5 Besatzung)** Schützenwurf +16, Steuerung +23 (12 Ränge)

**Wissenschaftsoffizier (2 Offiziere, je 10 Besatzung)**  
Computer +24 (12 Ränge)

GRABHÜGEL-KATAKOMBE

GRABHÜGEL-ELOGE

GRABHÜGEL-SCHNITTER

GRABHÜGEL-ZENOTAPH

REICH  
DER  
KNOCHENTEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHENTEIL 2:  
MASSENGRÄBERTEIL 3:  
INS MARKTEIL 4:  
TODSICHERFORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNELINIEN-  
SCHIFFESCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTEALIEN-  
ARCHIVKODEX DER  
WELTEN

## GRABHÜGEL-ZENOTAPH

Der Grabhügel-Zenotaph ist eine beeindruckende Leistung der Nekroingenieurskunst und innerlich wie äußerlich eine wahre Zerstörungsmaschine. Er enthält Hangars für zwei Reihen anderer Schiffe sowie Platz für Dutzende Soldaten, was dieses Schlachtschiff zu einer der vernichtendsten Waffen der Leichenflotte macht. Es ist ein behäbiges Schiff, kann aber mehr Schaden einstecken als die meisten Raumschiffe, die in den Paktwelten und darüber hinaus gebaut werden.

## GRABHÜGEL-ZENOTAPH

GRAD 16

Kolossales Schlachtschiff

**Bewegungsrate** 4; **Manövrierfähigkeit** unbeholfen (Wende 4);**Drift** 1**RK** 25; **ZE** 24**TP** 600; **SS** 15; **KS** 120**Schild** Schwer 240 (Bug 60, Backbord 60, Steuerbord 60, Heck 60)**Angriff (Bug)** Partikelstrahl (8W6), Super-Negativenergiekanone (2W10 x 10)**Angriff (Backbord)** Schwere Laserkanone (4W8), Super-Plasmakanone (3W6 x 10)**Angriffe (Steuerbord)** Schwere Laserkanone (4W8), Super-Plasmakanone (3W6 x 10)**Angriff (Geschützturm)** Mikroraketenbatterie (2W6), Mikroraketenbatterie (2W6)**Energiekern** Portal Ultra (500 EKE); **Driftantrieb** Einfach;**Systeme** einfache Computer, fortschrittliche Langstreckensensoren, Besatzungsquartiere (einfach), Mk. 7 Panzerung, Mk. 7 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum (8), Hangar, Passagierabteil (6), Raumfährerhangar**Modifikatoren** +4 Computer; **Mannschaft** 260

## BESATZUNG

**Kapitän (1 Offizier, 9 Besatzung)** Diplomatie +28 (16 Ränge), Schützenwurf +18, Einschüchtern +33 (16 Ränge), Steuerung +28 (16 Ränge)**Ingenieure (3 Offiziere, je 35 Besatzung)** Technik +28 (16 Ränge)**Bordschützen (4 Offiziere, je 20 Beschützung)** Schützenwurf +20**Pilot (1 Offizier, 9 Besatzung)** Schützenwurf +20, Steuerung +28 (16 Ränge)**Wissenschaftsoffiziere (3 Offiziere, je 15 Besatzung)** Computer +32 (16 Ränge)



## ALIEN-ARCHIV

VETERANENSOLDATIN PARTHAEL DER KRIEGERKASTE IST DIE EINZIGE ÜBERLEBENDE DES ABSTURZES EINER STURMBARKE MEILEN ENTFERNT VON DER NÄCHSTEN KUPPEL WÄHREND DER HEFTIGSTEN STÜRME DIE SCHIMRINSARA JEMALS ERLEBT HAT. UNSERE FURCHTLOSE HELDIN KANN SICH NUR AUF IHREN VERSTAND, IHRE AUSBILDUNG UND EINIGE WENIGE AUSTRÜSTUNGSSTÜCKE VERLASSEN, DIE SIE AUS DEM WRACK GEBORGEN HAT. SIE KÄMPFT UM IHR LEBEN, UM ZURÜCK ZUR ZIVILISATION UND IHREM EHEMANN, DEM HANDWERKER, ZU GELANGEN. IN EINER REIHE VON RÜCKBLENDEN SEHEN WIR AUSSCHNITTE AUS IHREM LEBEN, DIE DEN WAHREN GRUND FÜR IHREN UNFALL ANDEUTEN. WÄHREND BLITZE, FEUER UND HAGEL UM SIE TOBEN, MUSS PARTHAEL SICH MIT IHRER EIGENEN STERBLICHKEIT UND DEN VIELEN ENTSCHEIDUNGEN AUSEINANDERSETZEN, DIE SIE ZU DIESEM PUNKT GEFÜHRT HABEN.

— AUSZUG AUS EINER BESPRECHUNG DES HOLOVIDEOS  
ÜBERLEBE DEN STURM

# BAYKOK

HG  
9

EP  
6.400



NB Mittelgroßer Untoter

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +17

## VERTEIDIGUNG

TP 144

ERK 23; KRK 23

REF +11; WIL +10; ZÄH +11

Immunitäten Wie Untote

## ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Klaue +18 (2W8+13 H)

Fernkampf Sturmgewehr +21 (3W8+9 S)

Angriffsfähigkeiten Aufgeladene Munition, Schreckliches Geheul, Seele verschlingen

## SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Heimlichkeit +22, Überlebenskunst +17

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung L-Anzug III, Sturmgewehr

## LEBENSWEISE

Umgebung beliebig

Organisation einzeln, Bande (2–5) oder Geschwader (6–12)

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Aufgeladene Munition (ÜF)** Als Teil eines Angriffs oder vollen Angriffs mit einer Projektilwaffe kann ein Baykok ein Geschoss oder Geschosse erschaffen, die aus Knochen bestehen und mit negativer Energie erfüllt sind. Diese Munition ist in die Projektilwaffe geladen, die der Baykok führt, wenn sie erscheint. Der Baykok kann die Munition nicht schnell genug erschaffen, um sie zu verwenden, wenn er im Automatikmodus feuert. Die Hälfte des Schadens der Munition ist negativer Energieschaden, und eine Kreatur, die von einem solchen Angriff getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht 1W3 Runden lang gelähmt zu werden. Ein Baykok kann normale Munition aus seiner Projektilwaffe abfeuern, wenn er will, doch solche Munition erhält die Vorzüge nicht.

**Schreckliches Geheul (ÜF)** Einmal pro Tag als Standardaktion kann ein Baykok ein Heulen ausstoßen. Jede lebende Kreatur innerhalb eines Radius von 9 m muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht 1 Runde lang vor Angst gelähmt zu werden.

Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, ist 1 Runde lang erschüttert. Dies ist ein sinnesabhängiger Furchteffekt.

**Seele verschlingen (ÜF)** Ein Baykok kann eine Standardaktion verwenden, um die Seele einer benachbarten toten oder sterbenden Kreatur zu verschlingen. Eine sterbende Kreatur kann dem Angriff mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 18 widerstehen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel sofort getötet. Wenn die Kreatur bereits tot ist, kann sie keinen Rettungswurf machen, jedoch darf das Ziel nicht länger als 1 Stunde tot sein. Eine Kreatur, die Ziel dieses Angriffs wird, kann nicht mit Mystische Heilung des 4. oder höheren Grades zurückgebracht werden (allerdings funktionieren Tote erwecken und mächtigere Effekte normal). Wenn ein Baykok eine Seele auf diese Weise verschlingt, erhält er Trefferpunkte gleich 2W10 + ihren HG zurück und wird für 4 Runden beschleunigt (wie mit dem Zauber Hast). Dies ist ein Todeseffekt.

Wer sich zu sehr am Kitzel des Jagens und Tötens lebendiger Kreaturen ergötzt, könnte nach seinem Tod als Baykok aufstehen.

## SCHABLONE FÜR BAYKOKS (HG 4+)

Baykoks sind fliegende Untote, die sich der Jagd verschrieben haben.

**Erforderliche Kreaturenart:** Untoter

**Empfohlene Kreaturenrolle:** Kampfrolle oder Fertigerrolle

**Merkmale:** +1 ERK, –1 KRK

**Eigenschaften:** Aufgeladene Munition (siehe oben), Schreckliches Geheul (siehe oben), Seele verschlingen (siehe oben)

**Empfohlene Attributmodifikatoren:** GE, ST



## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

# BLEICHER FREMDER

HG  
11

EP  
12.800



NB Mittelgroßer Untoter

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +2

**Aura** Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 20)

## VERTEIDIGUNG

TP 170

ERK 24; KRK 25

REF +10; WIL +16; ZÄH +10

**Immunitäten** Wie Untote; SR 11/Magie; ZR 21

## ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Monofilamentlangschwert +19 (4W8+14 H)

**Fernkampf** Elite-Halbbautomatpistole +21 (3W6+10 Elk oder Feu oder S)

**Angriffsfähigkeiten** Schuss des Fremden

## SPIELWERTE

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

**Fertigkeiten** Akrobatik +25, Athletik +25, Computer +20, Heimlichkeit +25, Steuerung +20

**Talente** Schnellziehen

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**Ausrüstung** Elite-Halbbautomatpistolen (4), Monofilamentlangschwert

## LEBENSWEISE

**Umgebung** beliebig

**Organisation** einzeln

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Schuss des Fremden (ÜF)** Solange ein Bleicher Fremder eine Handfeuerwaffe verwendet (auch wenn sie kaputt oder archaisch ist), kann er Fernkampfangriffe ausführen, ohne Gelegenheitsangriffe zu erleiden und ohne Munition zu verbrauchen. Mit jedem Angriff kann der Bleiche Fremde entscheiden, ob er Kugeln (Stichschaden), Stromstöße (Elektrizitätsschaden) oder Laserstrahlen (Feuerschaden) abfeuern möchte, unabhängig von der verwendeten Waffe oder der Schadensart, die die Waffe normalerweise verursacht. Diese Angriffe zählen niemals als Angriffe einer archaischen Waffe. Diese Angriffe gehen immer gegen die KRK des Ziels, auch wenn sie Energieschaden verursachen. Wenn ein Bleicher Fremder außerdem als schnelle Aktion zieht, ignoriert der nächste Angriff, den er während der Runde ausführt, jede Deckung und Tarnung (selbst vollständige Deckung) und verursacht zusätzlich 1W6 Schaden.

Bleiche Fremde sind ausgezehrt aussehende Untote, die trockene, staubige Kleidung tragen, normalerweise eine Uniform oder Bekleidung, die eine gewisse Bedeutung hat. Sie führen immer eine oder mehrere Handfeuerwaffen mit sich, und viele uralte Bleiche Fremde ziehen die Waffen aus vergangenen Zeitaltern vor.

Ein Bleicher Fremder entsteht aus der Leiche eines Experten für Handfeuerwaffen, der durch Verrat getötet wurde, von einem verhassten Feind erschlagen wurde oder starb, während er Rache für etwas suchte, das ihm oder seiner Familie angetan wurde. Die erste Tat eines Bleichen Fremden ist es, die Person oder Wesenheiten zu töten, die für seinen Tod verantwortlich sind.

## SCHABLONE FÜR BLEICHE FREMDE (HG 4+)

Ein Bleicher Fremder ist ein unerbittlicher Feind, der mystische Schusswaffen verwendet.

**Erforderliche Kreaturenart:** Untoter

**BLEICHER FREMDER:** Kampfrolle oder Fertigerksrolle

**Merkmale:** SR gleich HG, umgangen von Magie; Zauberesistenz gleich HG +11

**Eigenschaften:** Schuss des Fremden (siehe oben)

**Talente:** Schnellziehen

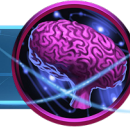
**Empfohlene Attributmodifikatoren:** GE, ST



# KUROBOZU

HG  
9

EP  
6.400



Menschlicher Kurobozu-Solarier

CB Mittelgroßer Untoter

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

## VERTEIDIGUNG

TP 135

ERK 23; KRK 24

REF +10; WIL +12; ZÄH +8

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Kälte oder Feuer 5; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

## ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Waffenloser Angriff +19 (1W6+13 W; Krit Betäubend)

Mehrfachangriff 4 Waffenlose Angriffe +14 (1W6+13 W; Krit Betäubend)

Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Gelehrtenfluch (SG 18), Schwarzes Ersticken (Kegel 9 m, SG 18), Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch [Radius 9 m, Ziehen 6 m, SG 16], Schwerkraftschub [+7], Sterneneben [1W8 W, SG 16], Zerdrückende Schwerkraft [SG 16])

## SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +22, Athletik +22, Mystizismus +22, Heimlichkeit +17

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend, Solarmanifestation (Rüstung), Sternenkongstellaton (Graviton)

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

## LEBENSWEISE

Umgebung beliebig

Organisation einzeln, Paar oder Garde (3–5)

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Schwarzes Ersticken (ÜF)** Als Standardaktion kann ein Kurobozu einen 9-m-Kegel der Atemlosigkeit erschaffen. In diesem fällt es Kreaturen schwer, richtig zu atmen, selbst wenn sie Schutz vor Umwelteinflüssen genießen wie durch eine versiegelte Rüstung. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht 1W4 Minuten lang erschöpft zu sein. Kreaturen, die nicht atmen, sind immun gegen diesen Effekt.

**Gelehrtenfluch (ÜF)** Einmal pro Tag kann der Kurobozu als Reaktion, wenn er einen Feind erfolgreich mit einem Nahkampfangriff beschädigt, die Gedanken des Feindes verwirren. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht 1W4 Minuten lang die Zustände Auf dem falschen Fuß und Abgelenkt zu erleiden und unfähig zu sein, auf Weisheit basierende Fertigkeiten zu verwenden oder auf irgendeine Art zu kommunizieren.

Kurobozus, auch als Schwarze Mönche bekannt, sind die rachsüchtigen untoten Überreste von Mitgliedern hoch strukturierter Gruppierungen, wie Asketen, Priesterschaften und Solarierorden. Sie haben leere, schwarze Augenhöhlen und scheinen oft kaum mehr zu sein als ledrige Hüllen aus Haut, trotz ihrer beträchtlichen Macht.

Manche Kurobozus entstehen dadurch, dass sie die Gebote ihres Ordens auf eine Weise verletzen, die zu großem Leid führt. Andere sind das Ergebnis von lebenden Kreaturen, die einem strengen Pfad folgen, der die Herbeiführung dieses untoten Zustands zum Ziel hat. Ihr ganzes Leben lang bereiten sie sich auf eine verdorbene Zeremonie vor, in der sie rituell erwürgt werden.

## SCHABLONE FÜR KUROBOZUS (HG 4+)

Kurobozus sind diszipliniert und tödlich und stellen fähige untote Kämpfer dar.

**Erforderliche Kreaturenart:** Untoter

**Erforderliche Kreaturenrolle:** Fertigkeitenrolle

**Merkmale:** Kurobozus können trotz der **Expertenrolle** die Schablonen für Mystiker, Soldaten oder Solarier wählen; tausche den Basis-Reflex- und Weisheitswurf vor der Anpassung aus; +6 m Bodenbewegungsrate; erhält einen waffenlosen Angriff, der normalen Nahkampfschaden entsprechend des HG verursacht und den kritischen Effekt Betäubend hat.

**Eigenschaften:** Entrinnen, Gelehrtenfluch (siehe oben), Mehrfachangriff (4 Angriffe mit –5 auf den Nahkampfanggriffsbonus), Schwarzes Ersticken (siehe oben),

**Empfohlene Attributmodifikatoren:** GE, ST

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN



# LEICHENVOLK

HG  
3

EP  
800



Elebrischer Leichenvolk-Agent

NB Mittelgroße Untote

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

## VERTEIDIGUNG

TP 42

ERK 14; KRK 15

REF +6; WIL+7; ZÄH +3

Immunitäten wie Untote; SR 5/Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

## ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Überlebensmesser +7 (1W4+4 H)

Fernkampf Statische Ionenpistole +9 (1d6+3 Elk; Krit Überspringen 2) oder

taktisches Schirraugengewehr +9 (1W10+3 S)

Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff +1W8

## SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +8, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +13

Sonstige Fähigkeiten Agentenrick (Listige Bewegung), Nicht lebend, Spezialisierung (Dieb)

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch

Ausrüstung Graphit-Karbonhaut, statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Überlebensmesser, taktisches Schirraugengewehr mit 25 Schuss Scharfschützenmunition

## LEBENSWEISE

Umgebung jede (Eox)

Organisation einzeln, Paar oder Gesellschaft (3–20)

Leichenvolk entsteht, wenn tote Leiber mit nekromantischer Energie erfüllt werden.

Auch wenn sie oft wie verschiedene Arten von Zombies aussehen, bewahren sie im Gegensatz zu diesen untoten Schergen die Erinnerungen an ihr früheres Leben, die Fertigkeiten und Fähigkeiten, die sie im Leben erlangt haben, und den Willen, eigene Entscheidungen zu fällen. Untote Kreaturen dieses Typs wurden in früheren Zeiten „Zombie-meister“ genannt, aber als verbreitete Klasse der Standardbürger von Eox und der Soldaten der Leichenflotte wurden sie unter dem Namen „Leichenvolk“ bekannt, um ihre unabhängige Mentalität abzubilden.

Leichenvolk findet man in verschiedenen Rollen in Gesellschaften, die untote Bürger akzeptieren. Oft dienen sie als Assistenten mächtiger Zauberkundiger, Wachen, Marinesoldaten,

niedere Managern und Techniker. Sie können Rüstung, Ausrüstung und Waffen benutzen, die sie im Leben gemeistert haben, und sogar neue Fertigkeiten erlangen. Auch wenn sie nicht weniger motiviert sind als lebende Kreaturen und positive wie negative Emotionen empfinden können, betrachten Vertreter des Leichenvolks ihre Existenz normalerweise mit Geduld und langer Perspektive. Selbst wenn sie niedere Aufgaben übernehmen, betrachten die meisten Vertreter des Leichenvolks ihre Positionen als vorübergehend, da sie im Lauf von Jahrhunderten oder Äonen in Positionen der Macht und des Einflusses gelangen werden. Schließlich altern sie nicht und müssen weder atmen, noch essen oder schlafen.

Leichenvolk sieht zunächst sehr ähnlich so aus wie in ihrem Leben, wenn auch mit blasserer Haut, da kein Blut mehr durch ihre Adern fließt. Manche von ihnen sehen etwas eingefallener und ausgemergelter aus, abhängig davon, wie lange ihre Körper verwest sind, ehe sie als Untote auferstanden sind. Im Lauf der Jahre sehen die Körper von Leichenvolk aber immer zerschlissener und kaputtter aus. Einige Vertreter des Leichenvolks nutzen Operationen und Magie, um ein gesünderes Aussehen zu bewahren, doch nach einigen Jahrzehnten ist es den meisten egal, wie sie aussehen, und sie konzentrieren sich nur noch darauf, Wohlstand und Macht zu erlangen.

## SCHABLONE FÜR LEICHENVOLK (HG 2+)

Als belebte Leiche einer toten denkenden Kreatur behält ein Angehöriger des Leichenvolks die Attribute, Intelligenz und Fertigkeiten aus seinem früheren Leben. Die meisten Vertreter des Leichenvolks sind weitaus intelligenter und ge-

fährlichere Feinde als gewöhnliche, geistlose Untote. Sie haben oft Ambitionen und Pläne, ihren Status in der Gesellschaft zu verbessern, in der sie existieren.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter

Merkmale: SR 5/Magie; erhöhte Trefferpunkte um 20%

Empfohlene Attributmodifikatoren: Kampfrolle–GE, ST; Fertigerolle–GE, IN; Zauberrolle–WE, GE



# MOHRG

HG  
8

EP  
4.800



CB Mittelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m.; Wahrnehmung +16

**VERTEIDIGUNG** TP 125

ERK 20; KRK 22

REF +10; WIL+9; ZÄH +10

Immunitäten Wie Untote

**ANGRIFF**

Bewegungsrage 9 m

**Nahkampf** Klauenzunge +19 (1W6+14 H plus Lähmende Berührung [SG 19])

oder Hieb +19 (1W10+14 W)

**Mehrfachangriff** 2 Hiebe +13 (1W10+14 W) und Klauenzunge +13 (1W6+14 H plus Lähmende Berührung [SG 19])

**Angriffsfähigkeiten** Brut erzeugen, Lähmende Berührung (SG 18)

**SPIELWERTE**

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

**Fertigkeiten** Akrobatik +16, Athletik +21, Heimlichkeit +16

**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**LEBENSWEISE**

Umgebung beliebig

**Organisation** einzeln, Schar (2–4) oder Meute (3–5 plus 4–12 okkulte Zombies)

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

**Brut erzeugen (ÜF)** Eine lebende humanoide Kreatur, die vom Hieb eines Mohrg erschlagen wird, erhebt sich sofort als okkultes Zombie (*Starfinder-Alien-Archiv* 118) mit einem HG gleich dem HG oder der Stufe des Opfers. Dieser Zombie steht dauerhaft unter der Kontrolle des Mohrg. Der Mohrg heilt 1W8+4 Trefferpunkte durch die Woge negativer Energie, die der Erschaffungsprozess erzeugt.

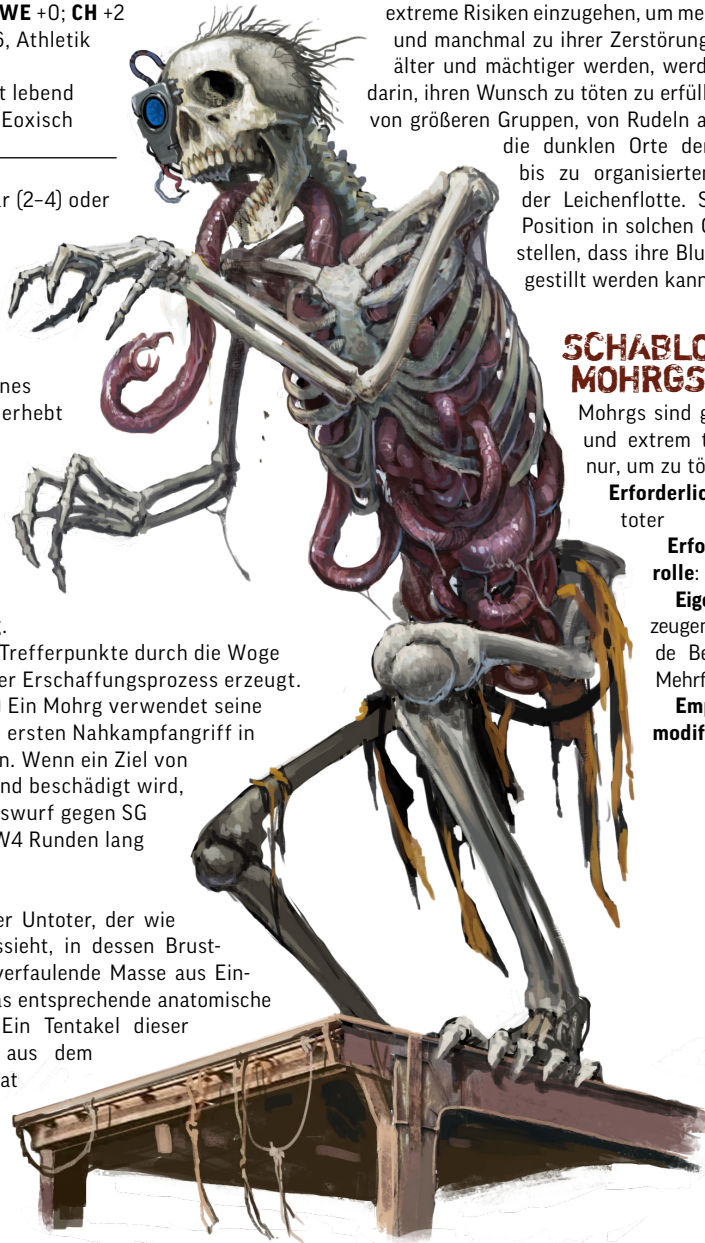
**Lähmende Berührung (ÜF)** Ein Mohrg verwendet seine Klauenzunge, um seinen ersten Nahkampfangriff in jeder Runde auszuführen. Wenn ein Ziel von dem Angriff getroffen und beschädigt wird, muss es einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht 1W4 Runden lang gelähmt zu werden.

Ein Mohrg ist ein grausiger Untoter, der wie ein animiertes Skelett aussieht, in dessen Brustkorb sich eine zuckende, verfäulende Masse aus Eingeweiden befindet (oder das entsprechende anatomische Äquivalent der Kreatur). Ein Tentakel dieser Eingeweide windet sich aus dem Mund des Mohrg und hat eine klauenbewehrte Zunge am Ende. Auch wenn Mohrgs Kleidung

und Rüstung tragen können, tun sie es normalerweise nicht (oder sie tragen Kleidung, die ihren Torso frei lässt), damit ihr grauenvolles Äußeres sichtbar ist und ihre Klauenzungen frei angreifen können.

Mohrgs werden aus den Seelen jener erschaffen, die sich daran ergötzen, vernunftbegabte Opfer zu töten, bevorzugt auf Arten, die beträchtliche Schmerzen und Leid herbeiführen. Im Leben waren die meisten Mohrgs Henker, Folterknechte oder kriegslüsterne Soldaten, die sich der Aufgabe gewidmet hatten, Blut zu vergießen und gequälte Schreie aus ihren Opfern zu locken. Dieser Drang ist so stark, dass selbst der Tod ihn nicht aufhalten kann, und während der Rest ihres Körpers verwest, bleibt der abscheuliche Kern ihrer Knochen und Eingeweide zurück.

Früh in der Existenz des Mohrg ist sein Wunsch zu töten oft stärker als sein Selbsterhaltungstrieb, was viele dazu treibt, extreme Risiken einzugehen, um mehr Opfer zu bekommen und manchmal zu ihrer Zerstörung führt. Doch wenn sie älter und mächtiger werden, werden Mohrgs gerissener darin, ihren Wunsch zu töten zu erfüllen. Sie werden oft Teil von größeren Gruppen, von Rudeln aus Untoten, die durch die dunklen Orte der Zivilisation streifen bis zu organisierten Militärgruppen wie der Leichenflotte. Sie nutzen dabei ihre Position in solchen Gruppen, um sicherzustellen, dass ihre Blutlust auf Jahrhunderte gestillt werden kann.



## SCHABLONE FÜR MOHRGS (HG 6+)

Mohrgs sind grässlich anzuschauen und extrem tödlich. Sie existieren nur, um zu töten.

**Erforderliche Kreaturenart:** Untoter

**Erforderliche Kreaturenrolle:** Kampffrolle

**Eigenschaften:** Brut erzeugen (siehe oben), Lähmende Berührung (siehe oben), Mehrfachangriff

**Empfohlene Attributmodifikatoren:** ST, GE

REICH  
DER  
KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

# SCHIMRIIN

HG  
5

EP  
1.600



Schimri-Soldat  
RN Mittelgroßer Humanoide (Schimriin)

INI +7; **Wahrnehmung** +11

## VERTEIDIGUNG

ERK 17; KRK 20

REF +5; **WIL**+6; **ZÄH** +7

**Resistenzen** Elektrizität 5

## ANGRIFF

**Bewegungsweite** 10,50 m

**Nahkampf** Kristalllanze +14 (1W3+12 S)

**Fernkampf** Donnerschlag-Schallgewehr +11  
(1W10+5 Sch; Krit Taubmachend [SG 13])  
oder Splittergranate II +11 (Explosion [4,50 m,  
2W6 S, SG 13])

**Angriffsfähigkeiten** Verstärken (1W4), Kampf-  
stil (Sturmwind), Sturmangriff

## SPIELWERTE

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

**Fertigkeiten** Akrobatik +11, Athletik +16,  
Technik +11

**Sprachen** Schimri, Terral

**Sonstige Fähigkeiten** Strahlend

**Ausrüstung** Schimri-Kristallcarapax II  
(funktioniert wie Laschunta-  
Ringrüstung II), Donner-  
schlag-Schallgewehr mit 1  
Batterie mit hoher Kapazität (20  
Ladungen), Splittergranaten II (2)

## LEBENSWEISE

**Umgebung** jede (Schimrinsara)

**Organisation** einzeln, paar  
oder Gruppe (3-8)

## SPEZIALFÄHIGKEITEN

**Verstärken (AF)** Wenn ein  
Schimriin Energiescha-  
den erleidet, kann er  
freiwillig zusätzliche  
1W4 Schaden des  
gleichen Typs erleiden,  
indem er die Energie mit  
seiner kristallinen Gestalt  
verstärkt. Das macht  
seinen nächsten  
Nahkampf-  
angriff stärker.  
Der nächste  
Nahkampf-  
angriff des  
Schimriin setzt diese  
Energie frei und macht so  
zusätzlichen Schaden gleich  
dem Bonusschaden,  
den der Schimriin er-  
litten hat (gleicher  
Schadenstyp).  
Der Schimriin  
kann erst  
dann  
wieder  
zusätzli-

TP 84

## VOLKSMERKMALE

**Attributsanpassungen:** +2 GE, +2 IN, -2 WE

**Trefferpunkte:** 4

**Größe und Art:** Schimri sind mittelgroße Humanoide mit  
der Unterart Schimriin.

**Verstärken:** Siehe Spielwerte, verwende aber die Stufe an-  
stelle des HG.

**Elektrizitätsresistenz:** Schimri haben dank ihrer kristallinen  
Struktur Elektrizitätsresistenz 5.

**Strahlend:** Siehe Spielwerte

**Gliedmaße verwandeln:** Ein Schimriin kann einen seiner  
Arme als schnelle Aktion in eine Waffe verwandeln. Diese  
Kristalllanze ist eine natürliche Waffe, die 1W3 tödlichen  
Stichschaden bei waffenlosen Angriffen verursacht; der  
Angriff zählt nicht als archaisch. Ein Schimriin erhält eine  
einzigartige Version des Talents Waffenspezialisierung  
für seine natürliche Waffe, wenn er die 3. Stufe erreicht,  
so dass er 1-1/2 x Charakterstufe auf die Schadenswürfe  
mit der natürlichen Waffe addieren kann (anstatt wie  
üblich nur die Charakterstufe).

chen Schaden erleiden, wenn er die gespeiche-  
rte Energie freigegeben hat. Wenn die gespei-  
cherte Energie nicht verwendet wird, verfliegt  
sie innerhalb von 10 Minuten. Die Menge an

Zusatzschaden, die der Schimriin erleidet (und  
verursacht) steigt bei HG 8 auf 2W4 und  
bei HG 16 auf 3W4.

**Strahlend (AF)** Schimri  
geben beständig Licht  
(Dämmerlicht, normales  
oder helles Licht), in einem

Radius von 1,50 m. Sie sind immun gegen den Zu-  
stand Geblendet. Schimri können ihre aktuelle  
Lichtstufe als Bewegungsaktion anpassen,  
es aber niemals löschen.

Schimri stammen vom sturmge-  
peitschten Planeten Schimrinsara  
(siehe Seite 62) und sind Humanoide,  
die aus gezacktem leuchten-  
dem Kristall bestehen.



# TORBRECHER

HG  
10

EP  
9.600



RB Großer Untoter

**INI** +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m.; **Wahrnehmung** +19

**VERTEIDIGUNG** TP 198

**ERK** 24; **KRK** 25

**REF** +12; **WIL** +11; **ZÄH** +12

**Immunitäten** Wie Untote

**ANGRIFF**

**Bewegungsrate** 6 m

**Nahkampf** Fortschrittlicher Langhammer +22 (3W10+18 W; Krit Niederschlag)

**Fernkampf** Aurora-Blitzwerfer +19 (2W12+10 Elk, Explosion [4,50 m, SG 19])

**Angriffsfähigkeiten** Todeswalze der Zerstörung

**SPIELWERTE**

**ST** +8; **GE** +5; **KO** –; **IN** +0; **WE** +3; **CH** +1

**Fertigkeiten** Athletik +19, Technik +19, Einschüchtern +24

**Sonstige Fähigkeiten** Interne Verbesserungen (Energie-rucksack, Hast-Schaltkreis, Zielcomputer), Nicht lebend

**Sprachen** Gemeinsprache, Eoxisch

**Ausrüstung** Fortschrittlicher Langhammer,

Aurora-Blitzwerfer mit 3 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen)

**LEBENSWEISE**

**Umgebung** beliebig

**Organisation** einzeln, Paar

oder Trupp (3–6)

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

**Interne Verbesserungen (ÜF)** Ein

Torbrecher kann bis zu drei Rüstungsverbesserungen in seinen schwer gepanzerten Körper installieren (jeweils mit einer Gegenstandsstufe, die nicht höher als der HG des Torbrechers sein darf). Er wird dabei behandelt, als würde er schwere Rüstung oder Servorüstung tragen. Die Rüstungsverbesserungen können nicht beschädigt oder entfernt werden, bis der Torbrecher zerstört wird und intakte körperliche Überreste zurücklässt.

**Todeswalze der Zerstörung (AF)** Ein Torbrecher kann eine Zweihandwaffe in einer Hand verwenden, ohne einen Abzug zu erleiden. Wenn er zwei solche Waffen führt, kann er als volle Aktion mit jeder Waffe einmal angreifen (mit einem Malus von –6 auf beide Angriffswürfe und den Rettungswurf-SG von besonderen Fähigkeiten oder kritischen Effekten der Waffen), selbst dann wenn eine oder beide der Waffen die besondere Eigenschaft Unhandlich hat. Ein Torbrecher kann Waffen verwenden, die für Kreaturen eine Kategorie größer oder kleiner als seine Kategorie gedacht sind, ohne einen Malus zu erleiden.

Torbrecher sind untote Abscheulichkeiten, eine schreckliche Verbindung aus Servorüstung und mit Nekromantie erfülltem Fleisch. Diese untoten Monster ergötzen sich am Kampf und suchen ihn, wo es ihnen möglich ist.

## SCHABLONE FÜR TORBRECHER (HG 5+)

Jede lebende Kreatur, die schwere Rüstung oder Servorüstung im Kampf verwenden kann, kann nach dem Tod ein Torbrecher werden.

**Erforderliche Kreaturenart:** Untoter

**Erforderliche Kreaturenrolle:** Kampffrolle

**Merkmale:** +1 ERK

**Eigenschaften:** Interne Verbesserungen (siehe oben), Todeswalze der Zerstörung (siehe oben).

**Empfohlene Attributsmodifikatoren:** ST, KO



REICH  
DER  
KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

EFFE DER  
ENFLOTTE

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

ER

# KODEX DER WELTEN

## SCHIMRINSARA

Sturmzerfetzte Welt der Meisterhandwerker

**Durchmesser:** ×1; **Masse:** ×2

**Schwerkraft:** ×2

**Standort:** Die Weite

**Atmosphäre:** Normal

**Tag:** 32 Stunden; **Jahr:** 540 Tage

Schimirinsara ist eine sturmgepeitschte Welt, deren Bewohner, Schimri genannt, in prachtvollen Metropolen unter schützenden, funkelnden Kuppeln leben. Die Schimri jedoch fürchten die heftigen Stürme ihres Planeten nicht, sie nutzen die erzeugte Energie für ihre Industrie und tun dies seit Schimrigedenken – ihren überlebenden Aufzeichnungen nach sogar vor dem Intervall. Wenn Elementarstürme (die meisten davon elektrisch, aber auch Kälte-, Feuer und Schallstürme kommen vor) die Kuppeln bombardieren, absorbieren und speichern ihre kristallinen Gitter diese Energie in gewaltigen Batterien tief unter der Erde. Dies führt zu strahlenden Kaskaden aus pulsierendem Licht, die als ständiges Kaleidoskop wechselhafter Farben über die Kuppeloberfläche tanzen. Die Oberflächen halten auch die heftigen Winde ab, die draußen toben, so dass die Bewohner im Inneren trocken und glücklich sein können.

Diese konstante Energieversorgung erlaubt es den Bewohnern der Städte, einer Lebensweise nachzugehen, die sich auf Kultur konzentriert und nicht auf das Streben nach Ressourcen.

Allerdings sind sich die Bewohner der Nachbarsysteme dieser Vorteile bewusst, und manche haben immer wieder versucht, Schimirinsara zu erobern. Diese anhaltende Bedrohung hat dazu geführt, dass die Schimri eine Gesellschaft mit zwei Kasten entwickelt haben. Die Mehrheit der Schimri gehört zur Arbeiterkaste: Anwälte, Handwerker, Ingenieure, Unterhaltungskünstler und Wissenschaftler. Eine zweite Kaste, die Kriegerkaste, umfasst alle, die eine eher militaristische Persönlichkeit haben. Allerdings haben sich die Taktiken dieser Soldaten im Lauf der Zeit zu einer Kunstform entwickelt, und sie behandeln den Kampf als eleganten Tanz. Die berühmtesten Schimrikrieger vollführen Spektakel kunstvoller Kampfvorführungen in inszenierten und ausgestrahlten Kämpfen, die ein großes Publikum aus ganz Schimirinsara anziehen.

Auf Schimirinsara gibt es sieben Kuppelmetropolen. Diese Städte, als die Juwelen der Schimri bekannt, sind durch ein komplexes System von Kabeln mit der Energieversorgung verbunden. Sturmbarken mit riesigen Kristallsegeln reisen entlang dieser Kabel durch die blendenden Stürme, um Handel zwischen den sieben Juwelen zu erlauben. Das hellste dieser Juwelen ist die Hauptstadt Kaniqlu, wo ein Rat aus sieben Mitgliedern den Planeten regiert, wobei jede der Städte von einem gewählten Repräsentanten vertreten wird.

Dank der ständigen Stürme ist die Umgebung außerhalb der Kuppeln lebensfeindlich für alle Lebewesen, die keine Energieresistenz haben. Zahlreiche Arten von Fauna gedeihen allerdings in diesem merkwürdigen Wetter, und viele Gelehrte glauben, dass diese Spezies irgendwo in ihrer Abstammung Verbindungen zu den Elementarebenen haben müssen. Es laufen Studien, um diese Verbindungen zu beweisen.

Schimri sind Humanoide mit vielfarbigen, leuchtenden Kristallpanzern, die sie beschneiden und formen, um die Geschlechter zu unterscheiden. Weibliche Schimri betonen die Kristalle auf ihren kantigen Köpfen, um eine stilisierte Krone zu bilden. Männer hingegen lassen ihren Panzer um den Kopf wild wachsen und nennen diese Kristallansammlung ihre „Mähne“. Unabhängig vom Geschlecht sind Schimri groß und dünn. Ein erwachsener Schimriin kann eine Größe von 2,10 m erreichen. Mehr über Schimri findest du auf Seite 60.



Ob ihr nun den ersten Kontakt mit neuentdeckten Kulturen auf unerforschten Welten knüpft oder in den von Neon erleuchteten Hintergassen der Absalom-Station um euer Überleben kämpft - du und dein Team werdet all eure Schläue, Kampffertigkeiten und Magie brauchen, um die Gefahren zu überstehen.



#### ALIEN-ARCHIV

Seltsame Kreaturen, sowohl freundlich als auch furchterregend, füllen diese 160-seitige Kreaturenssammlung im Hardcover, die speziell für die Verwendung im Starfinder-Rollenspiel entworfen wurde. Regeln für eine Vielzahl an Kreaturen erlauben es Spielern, die Aliens nicht nur zu bekämpfen, sondern auch in ihre Haut zu schlüpfen!



#### PAKTWELTEN

Erlebe die Wunder der Paktwelten in diesem umfangreichen, 216-seitigen Hardcover-Kampagnenband für das Starfinder-Rollenspiel! Dieses Buch enthält detaillierte Reiseführer, neue Alienvölker und Unmengen neuer Spieleroptionen!



#### RÜSTKAMMER

Erhaltet das beste Zubehör für interstellare Abenteuer mit diesem 160-seitigen Hardcover-Katalog voller futuristischer Ausrüstung für das Starfinder-Rollenspiel! Enthalten sind Rüstungen, Waffen, Magie und technologische Gegenstände sowie vieles mehr!

## REICH DER KNOCHEN

TEIL 1:  
BIS AUF  
DIE KNOCHEN

TEIL 2:  
MASSENGRÄBER

TEIL 3:  
INS MARK

TEIL 4:  
TODSICHER

FORTFÜHRUNG  
DER KAMPAGNE

LINIEN-  
SCHIFFE

SCHIFFE DER  
LEICHENFLOTTE

ALIEN-  
ARCHIV

KODEX DER  
WELTEN

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

**Starfinder Adventure Path #6: Empire of Bones** © 2018, Paizo Inc.; Authors: Owen K.C. Stephens, with John Compton, Jason Keeley, and Larry Wilhelm.

Deutsche Ausgabe **Starfinder Abenteuerpfad #6: Reich der Knochen** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



# STARFINDER

## PAKTWELTEN

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

## DEMNÄCHST VERFÜGBAR!



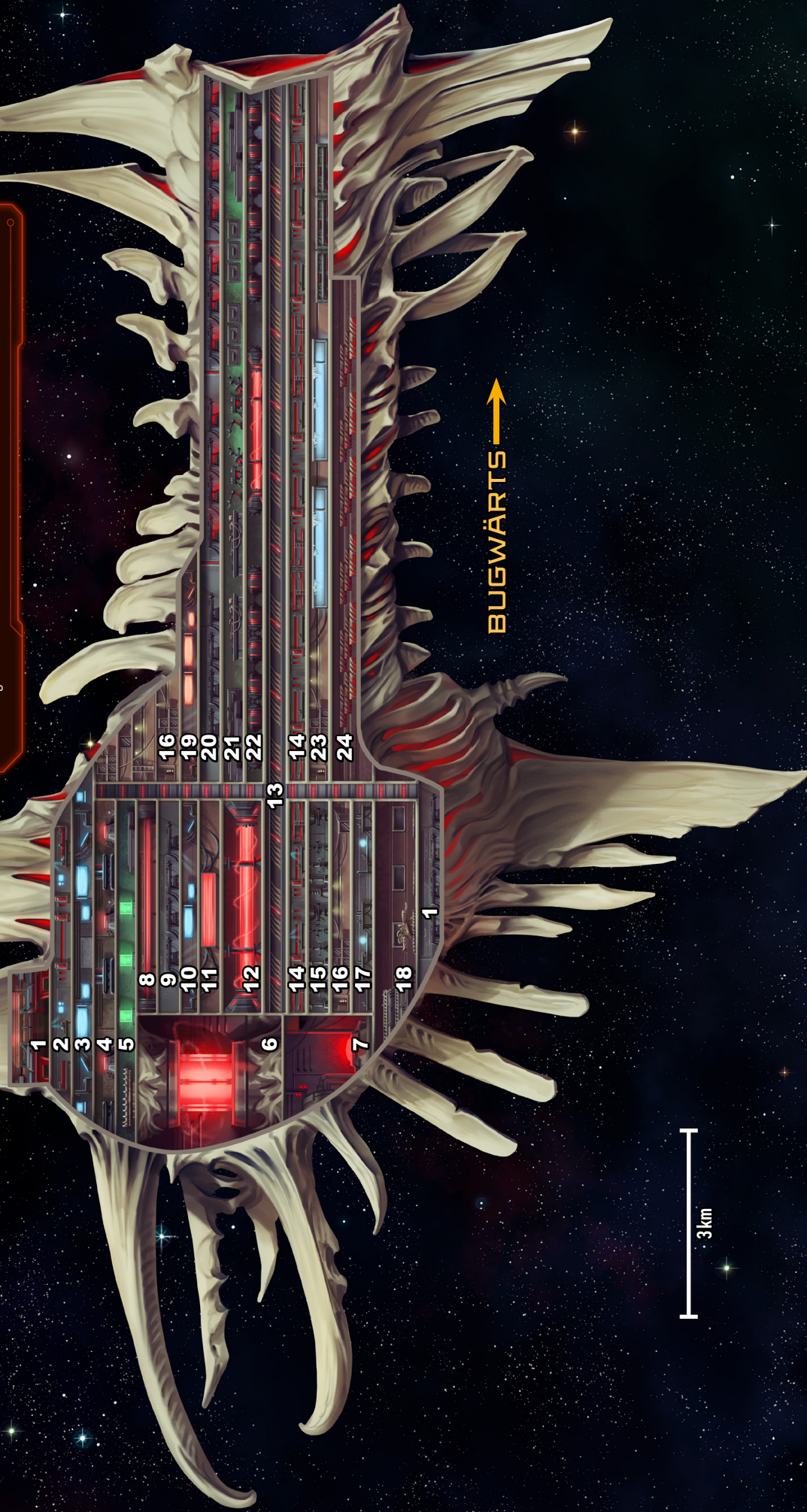
Paizo, Paizo Inc., das Logo des Paizo-Golems und Pathfinder sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc.; Starfinder und das Starfinder-Logo sind Warenzeichen Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

[ulisses-spiele.de](http://ulisses-spiele.de)

# PESTWIND-AUSLÖSCHER

## RAUMSCHIFFPLAN

- |  |   |
|--|---|
| 1. Tertiäre Kanondecks                   | 14. Mannschaftsquartiere                                    |
| 2. Offiziers- und VIP-Quartiere          | 15. Manöverschubdüsen                                       |
| 3. Kommando- und Steuerdecks             | 16. Frachtraum  |
| 4. Primäre Sensordecks                   | 17. Wartungsbuchten   |
| 5. Wissenschafts- und Nekromantielabore  | 18. Primäre Abschuss- und Bergungsdecks                     |
| 6. Hauptantenne                          | 19. Sekundäre Sensordecks                                   |
| 7. Driftantrieb                          | 20. Primäre Kanondecks                                      |
| 8. Sekundäre Abschuss- und Bergungsdecks | 21. Leichenlager, Kybernetik, Schadenskontrolle und Robotik |
| 9. Sekundäre Kanondecks                  | 22. Batterien und Reserveenergiekern                        |
| 10. Maschinenkontrollraum                | 32. Panzerung, Kühlhauslager, Munition und sichere Fracht   |
| 11. Hauptcomputerkern                    | 24. Raketenrohre  |
| 12. Hauptenergiekern                     |   |
| 13. Wichtige Transitzkorridore           |   |



BUGWÄRTS →

3 km

## EINE NAHTODERFAHRUNG

Die untote Leichenflotte ist in der Umlaufbahn über dem Tor der Zwölf Sonnen aufgetaucht, um die uralte, fremdartige Superwaffe, die als der Stellardegenerator bekannt ist, in ihren Besitz zu bringen. Die Helden sind dramatisch unterlegen, und ihre einzige Hoffnung, die Leichenflotte zu besiegen, ist es, das Flaggschiff der Flotte zu infiltrieren und die Kontrolle über die Brücke des Schiffs zu übernehmen. Nur dann können die Helden das Schiff auf einen Kollisionskurs mit der Superwaffe lenken, im verzweifelten Versuch, beide Bedrohungen auf einmal auszuschalten. Wenn die Helden erfolgreich sind, können sie den Stellardegenerator zerstören, aber sie müssen dem Gemetzel noch entkommen, um die Geschichte erzählen zu können!

Dieser Band führt den Starfinder-Abenteuerpfad Tote Sonnen zu Ende und enthält:

- „Reich der Knochen“, ein Starfinder-Abenteuer für Charaktere der 11. Stufe von Owen K.C. Stephens.
- Tipps, wie du die Kampagne nach der letzten Begegnung fortsetzen kannst, und Details zur Verwüstung, die der Galaxie zugefügt wird, wenn die Helden scheitern, von John Compton.
- Technische Werte für Raumschiffe von außergewöhnlicher Größe und Macht von Owen K.C. Stephens.
- Eine Sammlung von Raumschiffen aus der gefürchteten untoten Marine, die als die Leichenflotte bekannt ist, von Jason Keeley.
- Ein Archiv neuer Kreaturen, darunter eine Vielzahl von untoten Monstern und ein kristalliner Humanoider, der Energiestrahlen ablenken kann, von Owen K.C. Stephens und Larry Wilhelm.
- Spielwerte und Bodenpläne für ein gewaltiges untotes Flaggschiff, von Owen K.C. Stephens, sowie die Beschreibung eines Planeten, der ständig von Energiestürmen heimgesucht wird, von Larry Wilhelm.



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

[paizo.com](http://paizo.com)

© 2018, Paizo Inc.  
Printed in the EU.



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestrasse 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Artikelnummer: US56015 PDF