

STARFINDER®



TOTE SONNEN

ABENTEUERPFAD

DER TEMPEL DER ZWÖLF

JOHN COMPTON



THAUMATECH-GRABSCHNITTER

GRAD 2

Kleiner leichter Frachter

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

RK 15; **ZE** 15

TP 40; **SS** –; **KS** 8

Schilde Einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)

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

Angriff (Backbord) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Steuerbord) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Schwarz; 120 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfacher Computer, Billige Mittelstreckensensoren, Mk. 2 Panzerung, Mk. 2 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Fremdmosphärenkammer

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

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +7 (2 Ränge), Einschüchtern +7 (2 Ränge), Schützenwurf +7, Steuerung +7 (2 Ränge)

Ingenieur Technik +7 (2 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +12

Pilot Steuerung +8 (2 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +6 (1 Ränge)

Auch wenn die Thaumatech AG wahrscheinlich vor allem für ihr furchterregendes Omenbringer-Schlachtschiff bekannt ist, sind es vor allem die Verkäufe des vielseitigen Grabschnitters, welche die ehrgeizigste Forschung des Konzerns seit dem Intervall finanziert haben. Wie viele Schiffe eoxischer Bauart ist auch der Grabschnitter ein einschüchterndes Schiff mit einer verstörenden skelettartigen Form, die sich im Laufe der Jahrhunderte kaum verändert hat. Grabschnitter sind im eoxischen Raum nach wie vor häufig anzutreffende Schiffe, in der geschmähten Leichenflotte sind sie aber sogar noch beliebter. Dort dienen sie als die idealen Marodeure, um abgelegene Siedlungen zu plündern und wichtige Ziele zu vernichten. Diese Verbindung zur Piraterie macht Grabschnitter zu verlockenden Zielen für Patrouillen von übereifrigen Gesetzeshütern, die sich oft sofort auf solche Schiffe stürzen oder sogar das Feuer auf sie eröffnen, ohne vorher ihre Kennung abzugleichen.

Da sich die konventionelle Lebenserhaltung nur auf einen Teil des Schiffs beschränkt, ist der Grabschnitter für lebendige Besatzungen nicht besonders reizvoll. Eine übliche Schiffskonfiguration umfasst eine Fremdmosphärenkammer für den Transport lebender Passagiere und selbst dann kann die Mannschaft die Atmosphäre in dieser Kammer unkompliziert ablassen, sollte sie der Meinung sein, dass die Passagiere tot genauso viel wert sind wie lebendig.

Die Standardbewaffnung umfasst eine bugmontierte leichte Alkaria-Partikelstrahlkanone an einem der Arme des Grabschnitters und einen leichten Festik-Plasmatorpedowerfer im anderen. Backbord und steuerbord bieten zwei Vertebrex- Gaußgeschütze Feuerschutz an den Flanken. Die Heckquartiere des Grabschnitters sind allerdings berüchtigterweise ungeschützt.

Mit seinem umfangreichen Frachtraum fungiert der Grabschnitter zugleich als gut bewaffneter Frachter. Eoxer nutzen die Frachträume als krude Passagierunterbringungen für untote Truppen, die über unbegrenzte Zeit ohne Lebenserhaltung reisen können.

STARFINDER

Development Lead • Robert G. McCreary

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

Cover Artist • David Alvarez

Interior Artists • Victor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan,
Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, und Pixoloid Studios (Aleksandr
Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, und
Ferenc Nothof)

Cartographer • Damien Mammoliti

Starfinder Creative Director • James L. Sutter

Starfinder Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Starfinder Creative Lead • Robert G. McCreary

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Developer • Jason Keeley

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Pathfinder Creative Director • James Jacobs

Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Executive Editor • James L. Sutter

Managing Developer • Adam Daigle

Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz

Senior Developer • Robert G. McCreary

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Crystal Frasier, Mark Moreland, Joe Pasini,
Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Adrian Ng, und
Lacy Pellazar

Lead Designer • Jason Bulmahn

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner und Mark Seifter

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Outreach Coordinator • Dan Tharp

Director of Licensing • Michael Kenway

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Technology • Dean Ludwig

Senior Software Developer • Gary Teter

Community & Digital Content Director • Chris Lambertz

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 • Lissa Guillet und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele

Redaktion • Mirko Bader, Kai Großkordt

Originaltitel • Starfinder Adventure Path #2: Temple of the Twelve

Übersetzung • Kai Großkordt

Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher, Kai Großkordt und
unsere großartigen Crowdfunding-Unterstützer!

Layout • Nadine Hoffmann

AUF DEM COVER



Die Dschungel von Castrovel sind voller Gefahren, von fleischfressenden Pflanzen und hungrigen Bestien bis hin zu zivilisierteren Bedrohungen wie Tahomen, dem Anführer des Verschlingerkultes, hier abgebildet von dem Künstler David Alvarez.



TEIL 2 VON 6

DER TEMPEL DER ZWÖLF

DER TEMPEL DER ZWÖLF

von John Compton

2

CASTROVEL

von John Compton und James L. Sutter

36

DER KULT DES VERSCHLINGERS

von Owen K.C. Stephens

46

ALIEN-ARCHIVE

von John Compton, Jason Keeley und Robert G. McCreary

54

KODEX DER WELTEN: RATHEREN

von Jason Keeley

62

RAUMSCHIFF:

THAUMATECH-GRABSCHNITTER

von John Compton

UMSCHLAGINNENSEITEN

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

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

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

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

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

Starfinder Adventure Path #2: Temple of the Twelve © 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.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56011
ISBN 978-3-95752-660-1



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



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1: FRAGEN IN QABARAT

3

Um die fremdartige Technologie zu verstehen, die sie im Driftfelsen gefunden haben, reisen die Helden zum Planeten Castrovel, wo eine seiner besten Universitäten Hinweise auf eine uralte und vergessene Gesellschaft bereithält – eine, die vor Jahrtausenden eine fortschrittliche außergalaktische Zivilisation identifizierte.

TEIL 2: EXPEDITION NACH UKULAM

14

Die Gruppe macht sich auf den Weg über den wilden Kontinent Ukulam, auf der Suche nach antiken Elfenruinen, welche den Schlüssel zu den Geheimnissen des Driftfelsen bergen könnten. Zugleich muss sie jedoch auch die Anhänger des Verschlingerkultes abfangen, die den führenden Experten zu diesen Ruinen entführt haben.

TEIL 3: DER VERLORENE TEMPEL

27

Der Kult des Verschlingers ist in einen uralten Elfentempel eingebrochen und hat seine Geheimnisse gestohlen. Nun müssen die Helden die verlorenen Mysterien selbst ergründen und sich dem Kult entgegenstellen, um eine noch größere Katastrophe zu verhindern.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Der Tempel der Zwölf“ ist für vier Charaktere ausgelegt.

- 3** Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 3. Stufe.
- 4** Die SC sollten die 4. Stufe erreichen, ehe sie den Sternenspäher erreichen.
- 5** Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 5. Stufe erlangt haben.

ABENTEUER- HINTERGRUND

Jede der drei größten Spezies, die den Planeten Castrovel bewohnen, hat im Laufe der Geschichte einen der vier großen Kontinente des Planeten für sich beansprucht: die telepathischen Laschuntas regieren Asana, die chitingepanzerten Formianer bewohnen die Kolonien und die Tore bauenden Elfen herrschen über Sovyrian. Castrovels vierter Kontinent Ukulam aber ist niemals lange unter die Kontrolle einer dieser Spezies gewesen. Vor Jahrtausenden gelangten die drei großen Mächte zu einer informellen Übereinkunft, dass Ukulam keinem von ihnen gehören würde. Sogar während der langanhaltenden Konflikte zwischen den Stadtstaaten der Laschuntas und den Ewigen Königinnenreichen der Formianer blieb Ukulam weitgehend unberührt – ein verehrtes Naturreservat, das die Schönheit des Planeten zeigt.

Trotz Ukulams neutraler und unbesiedelter Vergangenheit gibt es Dutzende von Ausnahmen, bei denen ein Konzern, Stadtstaat oder sonst ein unternehmerischer Geist einen kleinen Außenposten entlang der Küstenlinie gegründet hat. Von diesen sind heute nur noch eine Handvoll bewohnt und dienen als Tankstationen, Wissenschaftsobservatorien und kleine gemeinschaftliche Militärbasen. Geschichten über die antiken Gesellschaften, die einst über Ukulam geherrscht haben mögen, sind pompöser als das, was Luftaufklärungen je bestätigen konnten. Allerdings behauptete mindestens eine Expedition ins wilde Herz des Kontinents, eine komplexe Kultur entdeckt zu haben, die sich den Sternen verschrieben hatte.

Vor Tausenden von Jahren, als viele ihrer Verwandten Sovyrian verließen, um sich auf Golarion niederzulassen, reiste eine kleine Gruppe Elfen nach Ukulam, auf der Suche nach den astronomischen Wundern, die nur von Castrovels nördlicher Hemisphäre aus zu sehen waren. Die Dschungel des Tieflands boten den Elfen genügend Nahrung und Unterkunft. Eine Siedlung mit dem Namen Loskialua wurde gegründet, aber die hohen Berge von Ukulams Inland ermöglichten den besten Ausblick auf den Himmel. Auf den höchsten Gipfeln errichteten die Elfen ihre größten Observatorien. Ihr zusammengetragenes Wissen trugen sie in einem prachtvollen Tempelkomplex zusammen, der sich an die Hänge der mächtigen Alhuenar-Spitze klammerte, einen der höchsten Gipfel des Singenden Gebirges. Diese elfischen Gelehrtenpriester erreichten außergewöhnliche Durchbrüche in der Astronomie und empfingen sogar Äonen alte Botschaften, die durch die Galaxis hallten, und führten Gespräche mit kosmischen Halbgöttern.

Die größte Obsession der Elfen war aber eine perfekt kreisrunde Anordnung aus 12 Sternen, die mehr als nur eine zufällige Konstellation zu sein schienen. Tatsächlich hatten sie die Megastruktur entdeckt, die als das Tor der Zwölf Sonnen bekannt ist, das Sternenportal zu der Halbebene, auf der die alten Kischalis die Sivu-Superwaffe namens Stellardegenerator verborgen hatten. Die Elfen waren so versessen darauf, dieses Geheimnis zu ergründen, dass sie das wichtigste Bauwerk ihrer Siedlung nach diesen Sternen und ihren umliegenden Konstellationen ausrichteten und es den Tempel der Zwölf nannten. Der Tempelkomplex gedieh über mehrere Jahrhunderte, bevor er plötzlich – aus bis zum heutigen Tag ungeklärtem Grund – verlassen wurde und die Bewohner ein neues magisches Portal

bauten, ein *Aiudara* (oder „Elfentor“), und zu einem anderen Sonnensystem reisten, das sie entdeckt hatten.

Innerhalb einiger Lebensspannen waren der Tempel der Zwölf und seine exzentrischen Bewohner, die Archäologen heute als die Oatia-Kultur bezeichnen, weitgehend aus dem allgemeinen Gedächtnis verblasst, und die Siedlung verfiel mit der Zeit zu einer Ruine. Erst wenige Jahrzehnte nach dem Intervall tauchte sie wieder auf, als ein menschlicher Forscher namens Halkuim Zan gegen die örtlichen Reiseverbote verstieß, um eine verschüttete Anlage zu untersuchen, die er vom Welt- raum aus entdeckt hatte. Als Zan Monate später aus Ukulams Dschungeln zurückkehrte, nahmen Laschunta-Behörden ihn fest und konfiszierten seine Funde. Allerdings behielt er genügend Aufzeichnungen, um einige Wochen nach seiner Freilassung einen sensationslüsternen Reisebericht mit dem Titel „Das Pyramidenvolk von Ukulam“ zu veröffentlichen. Nur sehr wenige haben sich mit seiner Arbeit beschäftigt, nicht nur weil sie von dem ersten Kontakt mit dem Veskarium überschattet wurde, sondern auch aufgrund Castrovels Einschränkungen hinsichtlich Reisen nach Ukulam. In letzter Zeit hat die kassathische Gelehrte Olmehya Solstarni sich dem Versuch verschrieben, Zans Spuren zu folgen und hat als Vorbereitung für eine neue Expedition zum Tempel seine ursprünglichen Funde sorgfältig kommentiert und digitalisiert.

Unglücklicherweise glaubt der Kult des Verschlingers, dass Hinweise, die auf dem so genannten Driftfelsen, welcher kürzlich an der Absalom-Station auftauchte, gefunden wurden, auf die Existenz einer uralten Superwaffe hindeuten. Diese könnte der Kult gegen die Paktwelten und Ziele darüber hinaus richten. Der Anführer einer Kultzelle auf Castrovel, ein Laschunta-Aspirant namens Tahomen, hat die Hinweise bereits mit den Funden Halkuim Zans zusammengebracht und die Entführung Dr. Solstarnis veranlasst. Mit der gefangenen Kasatha als Führerin hat der Kult des Verschlingers bereits seinen Weg zum Tempel der Zwölf angetreten.

TEIL 1: FRAGEN IN QABARAT

Am Ende von „Zwischenfall auf der Absalom-Station“ sollten die SC den umkämpften Driftfelsen im Dienst des eoischen Botschafters Gevalarsk Nor erforscht und erfahren haben, wie die Besatzung der *Acreon* beim Kampf gegen Akatas umkam, und ein vollfunktionsfähiges Schiff, die *Morgenmaid*, übernommen haben. Auch sind sie wahrscheinlich im Besitz von Botschafter Nors Paket von der *Acreon* und sie haben vermutlich herausgefunden, dass seine „Fracht“ in Wahrheit eine Offizierin der Leichenflotte namens Hebiza Eskolar ist. Darüber hinaus hat die Begleitdrohne, die Nor den SC mitgegeben hat, ihre Funde mitgeschnitten, und der Botschafter hat den Feed auf der Absalom-Station veröffentlicht (nachdem er ihn bearbeitet hat, um jeden Hinweis auf Kommandantin Eskolar zu verschleiern). Daher redet man auf der Station über kaum etwas anderes als die uralten Ursprünge des Driftfelsens, und Opportunisten schmieden bereits ihre Ränke, um einen Weg zu finden, wie sie von dieser Entdeckung profitieren können.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

FEINDLICHE ZEUGEN (HG 4)

Das Abenteuer beginnt damit, dass die SC den Driftfelsen mit ihrem neuen Schiff, der *Morgenmaid*, verlassen, um zur Absalom-Station zurückzukehren. Unglücklicherweise lauert ihnen ein anderes Schiff auf, bereit sie anzugreifen, kaum dass sie den Asteroiden verlassen haben.

Raumschiffskampf: Das angreifende Schiff ist ein Aufklärer der Leichenflotte, der abtrünnigen Armada aus eoxischen Schiffen, zu denen Eox offiziell alle Verbindungen gekappt hat (auch wenn viele den Verdacht haben, dass sich die Knochengelahrten weiterhin der Flotte bedienen, um geheime und politisch bedenkliche Militäroperationen auszuführen). Die Leichenflotte will das Geheimnis um die besondere „Fracht“ der *Acreon* – Kommandantin Eskolar – unbedingt wahren. Aus diesem Grund hat sie die fähige Besatzung der *Eisernes Grinsen*, eines Thaumatech-Grabschnitters, mit der Eliminierung aller möglichen Zeugen beauftragt.

Kurz nachdem die SC vom Driftfelsen gestartet sind, geht die *Eisernes Grinsen* zum Angriff über. Die Spielwerte des Schiffes finden sich auf der vorderen Umschlaginnenseite dieses Buchs. Haben die SC Kommandantin Eskolar schon zur Absalom-Station geschickt (z.B. mit der Fähre *Seepferd*), versucht die *Eisernes Grinsen* einfach nur, die SC und ihr Schiff zu zerstören. Ist die Mannschaft der *Eisernes Grinsen* der Ansicht, dass die SC Eskolar an Bord der *Morgenmaid* haben, versucht das Freigabe der „Fracht“ der *Acreon* zu fordern und die SC anschließend zu vernichten. Wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen, versucht die *Eisernes Grinsen*, die *Morgenmaid* zu zerstören, auch wenn Eskolar an Bord ist, im Wissen, dass die Knochensoldatin im Vakuum des Alls lange genug aushalten kann, um aus den Trümmern geborgen zu werden.

Als die SC die *Morgenmaid* zum ersten Mal betreten haben, sollten sie sich Besatzungsrollen zugewiesen haben, wie auf Seite 316 des *Starfinder-Grundregelwerks* beschrieben. Falls nicht, lass sie sich ihre Rollen jetzt aussuchen. Die Spielwerte der *Morgenmaid* sind auf der vorderen Umschlaginnenseite des Bandes *Starfinder-Abenteurpfads #1*. Die einzigen Anpassungen, welche die SC an dieser Stelle an den Spielwerten vornehmen müssen, sind die Werte von Rüstungsklasse und Zielerfassung, abhängig von den Fertigkeitsebenen ihres Piloten.

Diese Begegnung verwendet die Raumschiffskampfregeln aus dem *Starfinder-Grundregelwerks*. Ein SC kann die Bauweise und das Modell der *Eisernes Grinsen* mit einem erfolgreichen Wurf für Technik (SG 13) zum Identifizieren von Technologie erfahren. Ein SC, dem ein Wurf für Kultur (SG 15) gelingt, erkennt die Zugehörigkeit des Schiffes zur Leichenflotte und erinnert sich daran, dass die Leichenflotte in den Paktwelten geächtet ist.

EISERNES GRINSEN

GRAD 2

Grabschnitt der Leichenflotte (siehe Umschlaginnenseiten)
RP 40

Entwicklung: wenn die SC den Raumschiffskampf gewinnen, können sie ihren Rückflug zur Absalom-Station wieder aufnehmen. Die Besatzung der *Eisernes Grinsen* ist ausgebildet, sich unauffällig zu verhalten, solange sie sich im Paktweltenraum aufhält. Wird die *Eisernes Grinsen* lahmgelegt oder zerstört, aktiviert ihre elebrische Besatzung umgehend Datensicherheitssysteme, die den Schiffcomputer löschen, bevor sie sich selbst zerstört, um der Gefangennahme zu entgehen. Die *Eisernes Grinsen* enthält darüber hinaus keine Beweise über die Absichten ihrer Mannschaft.

Wenn die *Eisernes Grinsen* das Schiff der SC kampfunfähig macht, fliegt das Leichenflottenschiff an der *Morgenmaid* vorüber und feuert seine leichten Partikelstrahler noch ein weiteres Mal zur Sicherheit ab – unwahrscheinlich, dass das Schiff dabei zerstört wird, aber es erhöht auf jeden Fall die Reparaturkosten. In diesem Moment beginnen sich andere Raumschiffe der Szenerie zu nähern und die *Eisernes Grinsen* zieht sich rasch zurück, um nicht mit den Neuanrücklingen in Konflikt zu geraten. Ein Ysoki-Schlepper ruft die *Morgenmaid* kurz darauf und bietet an, das Schiff für den geringen Preis von 200 Crediteinheiten zur Absalom-Station zu schleppen.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn sie die *Eisernes Grinsen* erfolgreich besiegen.

RÜCKKEHR ZUR ABSALOM-STATION

Sobald die SC wieder auf der Absalom-Station angekommen sind, bemerken sie, dass ihr Ruf ihnen vorausgeeilt ist – ihre Bilder sind dank Gevalarsk Nors Übertragung auf zahllosen Videoschirmen zu sehen. Die SC werden merken, dass sie gewissermaßen kleinere lokale Berühmtheiten sind – zumindest solange das Gerede anhält. Ihre neue Bekanntheit bringt ihnen privilegierte Anlegerechte von der Absalom-Flugkontrolle und vorübergehend ausgesetzte Landegeühren ein. Als die SC von Bord gehen, werden sie von einer kleinen Menge Schaulustiger und Reporter rasch ausfindig gemacht, die sie um eine Stellungnahme, Autogramme und eine Bestätigung zu ihren Verschwörungstheorien. Ein bisschen Zeit mit kurzen Fotoaufnahmen oder Getränken aufs Haus zu verbringen, ist weitgehend harmlos. Nutzen die SC allerdings die Aufmerksamkeit der Medien als Plattform für hetzerische Anschuldigungen, könnten sie sich alle möglichen Machthaber und Banden auf der Absalom-Station zum Feind machen. So oder so sollten sich die SC am besten mit denjenigen auf der Station treffen, die für ihr jüngstes Abenteuer verantwortlich sind: Chiskisk und Botschafter Gevalarsk Nor.

DER BOTSCHAFTER UND DIE OFFIZIERIN

Als derjenige, der die SC angeheuert hat, um die *Acreon* und den Driftfelsen zu untersuchen, ist Botschafter **Gevalarsk Nor** (RB männlicher elebrischer Nekrovit) begierig darauf, sich mit ihnen zu treffen, auch wenn seine Einstellung davon abhängt, was die SC mit seiner „Fracht“ gemacht haben. Zurück auf der Absalom-Station haben die SC nur ein kurzes Zeitfenster, in dem sie jemanden hinsichtlich Kommandantin Eskolar kontaktieren können, sollten sie dies wünschen. Wenn die SC die Wächter, die Stationssicherheit oder eine sonstige Justizbehörde informieren, trifft sich ein Trupp von Sicherheitsleuten mit den SC, wenn sie andocken, um das Wesen ihrer Gefangenen zu überprüfen, diese in Gewahrsam zu nehmen und die Aussagen und Kontaktinformationen der SC aufzunehmen. Aufgrund der Natur der Gefangenen verlangen die Sicherheitsleute, dass die SC ihre Entdeckung nicht öffentlich machen und den Wächtern gestatten, die Angelegenheit selbst zu regeln, um politische Zwischenfälle zu vermeiden. Kommandantin Eskolar folgt ohne Widerworte, beansprucht aber zum wiederholten Mal diplomatische Immunität und fordert einen Rechtsbeistand, während sie abgeführt wird.

Kontaktieren die SC stattdessen Botschafter Nor, würdigt er es, dass sie ihn auf den neuesten Stand gebracht haben, und schickt ein Team, um die „Fracht“ der *Acreon* unauffällig an einen sicheren Ort zu bringen. Alternativ können die SC Eskolar auch direkt zu ihm bringen. Wenn die SC Kommandantin

Eskolar getrennt zur Absalom-Station zurückschicken, etwa mit der *Seepferd*, haben Nors Agenten sie bereits aufgegriffen. Welche Entscheidung die SC auch treffen, wird später im Abenteuerpfad Folgen haben, also notiere dir, was sie tun.

Bei ihrem Treffen mit Botschafter Nor gratuliert er den SC zu ihrer erfolgreichen Mission. Auch wenn er ihre Aktivitäten auf der *Acreon* und dem Driftfelsen aufgezeichnet hat, würde Nor den Bericht der SC gern aus erster Hand hören. Haben die SC Kommandantin Eskolar erfolgreich an die eoische Botschaft übergeben, dankt Nor ihnen und hält seinen Teil der Abmachung ein und zahlt jedem der SC 500 Crediteinheiten als Lohn für ihre Arbeit. Er weicht allen Fragen zu Eskolar und seinem Interesse an der Kommandantin geschickt aus und leugnet entschieden jede Art von Verbindung zur Leichenflotte, egal ob offizieller oder inoffizieller Natur. Wird er bedrängt, schlägt der Botschafter vor, dass die Ergreifung eines abtrünnigen Offiziers ein Akt der interplanetarischen Sicherheit sei und kein Hinweis darauf, dass er mit der Leichenflotte gemeinsame Sache mache.

Nor hat einen scharfen Verstand und kann rasch dabei helfen, etwaige Hinweise zusammenzufügen, welche die SC auf dem Driftfelsen entdeckt haben, auf die sie sich aber keinen Reim machen konnten. Vor allem kann er den komplexen fremdartigen Computercode entschlüsseln, den sie im uralten Kontrollraum des Driftfelsens entdeckt haben (siehe Seite 35 von „Zwischenfall auf der Absalom-Station“). Dadurch können die SC das ungefähre Alter der Technologie identifizieren, einige der Phrasen interpretieren und erkennen, dass der Driftfelsen nur ein Bruchstück einer größeren Struktur ist. Der Botschafter kennt allerdings die fremde Sprache nicht. Nor vermutet auch, dass ein derart großes Gerät ein unglaubliches Zerstörungspotential haben könnte; diese Vermutungen teilt er den SC nicht mit, gibt diese Information aber an seine eoischen Kontaktleute weiter, nachdem die SC ihn verlassen haben.

Haben die SC Kommandantin Eskolar nicht übergeben oder haben sie sie den Behörden ausgeliefert, ist Botschafter Nors Empfang deutlich kühler. Er will trotzdem ihren Bericht hören, vergibt aber keine zusätzliche Bezahlung und bietet ihnen keine weitere Hilfe beim Entschlüsseln der Geheimnisse des Driftfelsens. Er informiert die SC kurz angebunden, dass ihr Geschäft nun abgeschlossen ist, und beendet das Treffen. Sein Misstrauen ist fast greifbar.

Entwicklung: Da die SC angeworben wurden, um die *Acreon* und den Driftfelsen zu erforschen, weil Botschafter Nor zwischen dem Schwerstarbeiterkollektiv und Astralbergbau vermitteln wollte, interessieren sie sich vielleicht dafür, was seine Schlichtung ergeben hat. Tatsächlich hat dieser Parteienkonflikt keinerlei Auswirkungen auf die restliche Kampagne – die SC werden schon bald bemerken, dass sie sich um dringlichere und gefährlichere Dinge kümmern müssen! Darum liegt es bei dir, wie und wann der Streit geklärt wird. Weder Astralbergbau noch das Schwerstarbeiterkollektiv spielen im Rest des Abenteuerpfades eine Rolle.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, wenn die Kommandantin Eskolar wie besprochen an Botschafter Nor übergeben, für den Abschluss des Auftrags. Wenn sie Eskolar gefangen nehmen und der Stationssicherheit übergeben, belohne sie stattdessen mit 800 EP. Diese Belohnungen sind dieselben wie jene auf Seite 26 von „Zwischenfall auf der Absalom-Station“. Die SC können sich diese Belohnung nur einmal verdienen; haben sie bereits im vorigen Abenteuer Erfahrung dafür erhalten, wie sie mit Kommandantin Eskolar verfahren sind, vergib dafür keine weiteren EP-Belohnungen.

Die Gesellschaft der Sternenkundschafter

Innerhalb der Gesellschaft der Sternenkundschafter ist **Chiskisk** (N Schirron) wahrscheinlich der bevorzugte Ansprechpartner für die SC, erst recht je mehr sie über Gevalarsk Nors Verhältnis zur Leichenflotte erfahren (wie angespannt dieses auch sein mag). Sogar wenn die SC das Schirron nicht kontaktieren, tritt Chiskisk innerhalb einer Stunde nach ihrer Rückkehr auf die Station an sie heran. Es ist begierig darauf zu hören, was ihre Erforschung ergeben hat.

Das Schirron kann die SC auf telepathischem Weg mit fast denselben Informationen versorgen wie Nor, aber sie erfahren dadurch nichts über den Zweck des riesigen Geräts. Das Wesen des Geräts verwirrt Chiskisk und es ermutigt die SC, mehr herauszufinden, immerhin ist dies eine ausgezeichnete Gelegenheit, ein außergewöhnliches Geheimnis zu ergründen, und die Antwort könnte den SC zu ruhmreichen Entdeckern machen und bis dato unentdeckte Technologien zu Tage bringen, die den Paktwelten nützen könnten. Obendrein hat Chiskisk Zugriff auf die detaillierte Datenbank der Sternenkundschafter-Gesellschaft, die es verwendet, um herauszufinden, ob die Sprache auf den Sichtschirmen des Driftfelsens bereits andernorts vorgekommen sein könnte. Als die Suche abgeschlossen ist, nimmt Chiskisk die Fundstücke eifrig in Augenschein. Zuerst nickt es anerkennend mit dem Kopf, dann sinken seine Antennen niedergeschlagen herab und es erklärt, was es gefunden hat.

„Es gibt ein paar gute Nachrichten. Die Linguistikdatenbank der Gesellschaft der Sternenkundschafter erkennt viele der Symbole wieder, die Sie auf dem Driftfelsen gefunden haben. Dies ist nicht das erste Mal nach dem Intervall, dass sie aufgetaucht sind. Die schlechte Nachricht ist, dass die Quelle ... äußerst unzuverlässig ist“, bemerkt Chiskisk, während Segmente seines Chitinkörpers vor Unruhe aneinander schaben. „Alles, was uns zu diesen früheren Texten vorliegt, stammt von Halkuim Zan von vor fast drei Jahrhunderten, und es scheint, als seien seitdem keine Studien dieser Texte mehr veröffentlicht worden. Laut dieser Aufzeichnungen wurden Zans ursprüngliche Funde der Qabarat-Universität für Xenoarchäologie und Xenanthropologie auf Castrovel gespendet, kurz nach seinen ...“, das Schirron macht eine Pause, um seine Formulierung richtig zu wählen, „schädlichen Expeditionen.“

Glücklicherweise befinden sich zahlreiche Absolventen der Universität in der Gesellschaft. Ich kann Ihnen ohne Schwierigkeiten einen Kontakt dort verschaffen und einigen Fakultätsangehörigen eine persönliche Empfehlung zusenden. Vielleicht können sie Ihnen Zans Notizen zeigen und Ihnen sogar an den ursprünglichen Fundort bringen, damit Sie dort nach weiteren Hinweisen dazu suchen können, was der Driftfelsen einmal gewesen sein könnte.“

Die SC haben vermutlich Fragen. Es folgen die wahrscheinlichsten, sowie Chiskisks telepathischen Antworten darauf.

Wer war Halkuim Zan? „Wie Sie wissen, ist die Gesellschaft der Sternenkundschafter eine Organisation, die sich der Erforschung der Geheimnisse des Universums und seiner Vergangenheit verschrieben hat. Wie bei jeder Unternehmung kann ein reißerischer Held neue Anwärter anziehen, während ein Possenreißer dem Ansehen eines ganzen Fachgebiets schaden kann. Halkuim Zan war beides. Er reiste durch die Paktwelten und machte sich einen Namen als Entdecker und Archäologe, aber seine Methoden waren absoluter Unsinn. Er war ein Plünderer mit einem guten Presseagenten und veröffentlichte entsetzlichen Quatsch wie „Das Pyramiden-

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

volk von Ukulam'. Seine Artikel waren in der Öffentlichkeit populär, aber auf jeden gewissenhaften Forscher, den sie inspirierten, kamen zwei skrupellose Schatzjäger, die nur Dinge in die Luft jagen wollten und das Archäologie nannten."

War Halkuim Zan ein Sternenkundschafter?

Chiskisk schaudert sichtlich. „Nein. Zans Arbeit entstand vor allem um dieselbe Zeit, in der die Gesellschaft der Sternenkundschafter entstand, aber ich glaube nicht, dass er jemals mit uns in Verbindung gebracht wurde."

Was für Schwierigkeiten hatte Halkuim Zan auf Castrovel?

„Unterschiedliche Planeten haben unterschiedliche Vorschriften für Entdecker. Zan wollte einen Ort auf dem gesperrten Kontinent Ukulam untersuchen, aber als die Behörden es ihm untersagten, ging er trotzdem. Soweit ich weiß, wurden die meisten seiner Fundstücke konfisziert, und der Zwischenfall zog ein ganzes Jahrzehnt der härtesten Beschränkungen für Castrovel-fremde Forscher nach sich."

Wofür ist die Universität vor allem bekannt? „Die Qabarat-Universität für Xenoarchäologie und Xenoanthropologie ist eine der führenden Lehrinstitute für Entdecker und galaktische Ethnografen in den Paktwelten. Sie hat nicht nur viele große Archäologen hervorgebracht, sondern unterhält auch ein atemberaubendes Archiv an Artefakten, Aufzeichnungen und sonstigen Fundstücken aus dem gesamten System."

Mit wem treffen wir uns dort? Das Schirron drückt einige Tasten. „Es gibt einen Postdoktoranden namens Whaloss, der in der Vergangenheit mit der Gesellschaft zusammengearbeitet hat. Ich werde ihn darum bitten, Sie zu empfangen, sobald Sie in Qabarat landen."

Chiskisk glaubt, dass dies eine heiße Spur ist, und weil die SC bisher seine Untersuchungen geleitet haben, ist das Schirron der Ansicht, dass es nur recht wäre, wenn sie ein Vorzugsrecht erhielten, die Universität zu besuchen und mehr zu erfahren. Tatsächlich wäre es ihm am liebsten, die SC würden dies tun, denn dank des Mitschnitts der Erkundung des Driftfelsens ist es nur eine Frage der Zeit, bis jemand der Gesellschaft zuvorkommt. Wenn die SC nicht interessiert sind, könnte Chiskisk versuchen, ihnen einen Anreiz zu geben, indem es sie an den Ruhm und Reichtum erinnert, der mit einem bedeutenden Fund wie diesem einhergehen kann. Als letzten Ausweg könnte es den SC 1.000 Crediteinheiten als Lohn bieten, um Zans alte Fundstelle aufzuspüren.

Das Schirron schickt ihnen auch eine digitale Kopie von „Das Pyramidenvolk von Ukulam“, ein reißerischer Reisebericht, der sich über die Tapferkeit des Autors auslässt und die Kultur, welche den Fundort erbaut hat, mit reichlich unwissenschaftlichen Begriffen wie „exotisch“, „Wilde“ und „seit unvorstellbarer Zeit“ beschreibt.

Entwicklung: Sollten es einige der SC im vorigen Abenteuer abgelehnt haben, sich der Gesellschaft der Sternenkundschafter anzuschließen, dann gib ihnen jetzt die Gelegenheit, es nachzuholen – ihre jüngsten Untersuchungen der *Acreon* und des Driftfelsens sind mehr als genug Erfahrung, um ihnen die Mitgliedschaft in der Gesellschaft einzubringen.



WHALOSS

SUCHE NACH VERLORENEN AUFZEICHNUNGEN

Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC an Bord ihres neuen Raumschiffs, der *Morgenmaid*, nach Castrovel reisen. Abgesehen davon, dass sie sich auf dem Weg zum Raumhafen mit ein paar Fans aufgrund ihrer neuen Berühmtheit befassen müssen, verläuft ihre Reise schnell und ereignislos. Die Reise selbst dauert 1W6 Tage durch den Drift.

Castrovel ist ein vor Leben pulsierender Planet mit glitzernden blauen Ozeanen, von lebhaften Grün bedeckten Kontinenten und wirbelnden Wolken. Als die *Morgenmaid* nahe Qabarat in die Atmosphäre eintritt, rufen die Luftfahrtbehörden des Stadtstaats das Raumschiff, erbitten eine Identifizierung und leiten es zu einer der Landeplattformen des städtischen Raumhafens Schiffers End. Ganz selbstverständlich werden die

SC von einer Wache und einem Zollbeamten kurz nach ihren Absichten in Qabarat, ihrer geplanten Aufenthaltsdauer und ob sie irgendwelche fremden Lebensformen importieren, befragt. Schlimmstenfalls müssen die SC eine kurze Desinfektionsprozedur oder die Registrierung eines Haustiers über sich ergehen lassen. Das tragen persönlicher Waffen ist in Qabarat zwar nicht verboten, aber verpönt. Nach der Zollabfertigung geben die Beamten den SC ihre Reisepapiere, die sie für die Dauer ihres Aufenthalts bei sich führen müssen.

NACHFORSCHUNGEN AN DER UNIVERSITÄT

Die Kontaktperson der SC auf Castrovel, **Whaloss** (NG männlicher Damaya-Laschunta), erwartet sie bereits gleich außerhalb des Raumhafens. Er ist selbst für einen Damaya sehr groß und dünn und erscheint so geradezu hager. Seine Kleidung ist eine modische Mischung örtlicher Seidenstoffe. Das Gesamtensemble zeigt aber deutliche Abnutzungsspuren, so als würde er diese gepflegtere Kluft schon seit vielen Jahren bei formalen Treffen tragen. Trotzdem strahlt er mit zuckenden Antennen vor Aufregung darüber, die SC zu treffen und sie in Qabarat herumzuführen. Als langjähriger Student der Xenoarchäologie hat er schon zuvor mit Angehörigen der Sternenkundschafter-Gesellschaft zusammengearbeitet und ist gespannt darauf, von den jüngsten Funden der SC zu hören.

Whaloss ruft ein Robotertaxi, das die Gruppe ins Herz Qabarats und zur Universität bringen soll. Während sich das Taxi immer weiter ins Innere der Stadt hinein bewegt, weichen die Bäume eleganten Türmen aus Karbonfaser, Glas und Stahl. Jeder davon ist kunstvoll gestaltet und sie alle bilden einen eindrucksvollen Wald aus atemberaubenden Wolkenkratzen. Die Qabarat-Universität für Xenoarchäologie und Xenoanthropologie liegt nördlich knapp außerhalb des Wirtschaftsviertels und besteht aus etwa 10 Gebäuden, die sich über einen Campus aus gepflegten Rasen und Gärten verteilen.

Whaloss hat nicht den wissenschaftlichen Hintergrund, um die Schrift und Technologie des Driftfelsens zu entschlüsseln, aber er bietet den SC an, sie Professor Muhali vorzustellen, dem Leiter des Fachbereichs für linguistische Anthropologie. Ihr Büro befindet sich im Haus „Alsima Karei“. Im Eingangsbereich des achtstöckigen Gebäudes tummelt sich gerade eine kleine Gruppe Journalisten, die mit Nachdruck versuchen, einen Rezeptionisten davon zu überzeugen, sie nach oben zu lassen. Whaloss weiß nichts über irgendwelche Neuigkeiten,

die solche Aufmerksamkeit auslösen würden. Falls die SC nachfragen, erfahren sie von einem der Journalisten, dass Dr. Ailabiens 21:2 eine aufwiegelnde Vorlesung gehalten hat, die manche als Verteidigung von gewaltsamer Fremdenfeindlichkeit interpretiert haben. Die Medien sind vor allem hier, um sich Interviews und Kommentare von hochrangigen akademischen Mitarbeitern zu sichern.

Kreaturen: Der Rezeptionist, **Ikimsi** (RN männlicher Korascha-Laschunta) ist dem Andrang der Medien nicht gewachsen. Das einzige, was er tun kann, ist, sie im Erdgeschoss in Schach zu halten, während er Hilfe von Pressesprecher oder Dekanen der Universität anfordert. Damit die Journalisten den Besuch der SC nicht ausnutzen, ist Ikimsi nicht bereit, sie nach oben zu lassen, bis er die Kontrolle über die aktuelle Situation wiederhat. Die SC können friedlich darauf warten, dass ein Dekan eintrifft und die Medien hinausgeleitet, aber sie können Ikimsi auch zu Hilfe eilen, indem sie die Journalisten täuschen, eine Szene machen, sich als Sicherheitsmitarbeiter ausgeben oder sogar ihre neue Bekanntheit ausnutzen, indem sie anbieten, ein Interview zum Driftfelsen zu geben, als Gegenleistung für ein bisschen Raum für Ikimsi. Eine ganze Reihe verschiedener Fertigkeiten könnte hier eingesetzt werden, mit einem Grund-SG von 18, der sich je nach Strategie der SC um 5 erhöhen oder senken lässt. Die meisten Herangehensweisen sollten mindestens zwei verschiedene erfolgreiche Würfe umfassen, etwa ein Wurf für Verkleiden, um sich als Universitätsmitarbeiter auszugeben, und ein Wurf für Einschüchtern, um die Medien zu vertreiben.

Entwicklung: Sobald die Journalisten nicht mehr zetern, um nach oben durchgelassen zu werden, lässt sich Ikimsi erklären, warum die SC verschiedene Professoren in den oberen Stockwerken sehen möchten. Er weist darauf hin, dass Professor Muhali gerade sehr beschäftigt ist, aber wenn die SC ihm dabei geholfen haben, mit den Medien fertig zu werden, stellt Ikimsi den Tagesplan der Professorin um und trägt einen offiziellen Termin für sie ein; dies verleiht den SC einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Bluffen und Diplomatie, um Professor Muhali zu beeinflussen. Ikimsi oder Whaloss können die SC zu Muhalis Arbeitszimmer im fünften Stock führen.

Sollten die SC versucht haben, sich den Zutritt zu den oberen Stockwerken zu erzwingen oder Gewalt angewendet haben, alarmiert Ikimsi hektisch die Campussicherheit. Diese Wachen eskortieren die SC vom Campus. Die SC können ihren Besuch am nächsten Tag wiederholen, erleiden aber einen Malus von -2 auf Würfe zum Beeinflussen von Studenten und Fakultätsmitarbeitern der Universität.

Belohnung: Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie Ikimsi dabei helfen, mit den Journalisten fertig zu werden und einen Termin bei Professor Muhali bekommen.

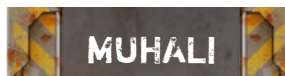
PROFESSOR MUHALIS BÜRO

Als Leiterin des Fachbereichs für linguistische Anthropologie hat Professor Muhali eines der hübscheren Büros im Haus „Alsimas Karei“. Ihre Tür ist unverschlossen und sie empfängt von Whaloss vorgestellte oder von Ikimsi angekündigte Besucher gern. Lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder, sobald die SC eintreten.

Das Büro ist sauber, geräumig und ordentlich. Ein großer Schreibtisch steht eindrucksvoll vor einem breiten Fenster mit einem reizenden Ausblick auf einen nahen Park. In einer Ecke steht ein kleiner Tisch mit vier Stühlen, die gleichmäßig im Kreis darum verteilt sind. In der Nähe der Tür befindet sich ein breiter Untersuchungstisch, auf dem zerbrochene Steinfragmente liegen, von denen viele unvollständige Wörter oder Buchstaben in spiralförmiger Schrift zeigen. Mehrere über den Raum verteilte kleine Springbrunnen murmeln beruhigend vor sich hin und schimmern mit sanftem Licht.

Kreatur: Professor **Muhali** (RN weibliche Damaya-Laschunta) ist recht streng, hat sie doch bereits mit planetenfremden Behörden gerungen, um Ausgrabungsrechte zu erhalten, Papierkriege zu überstehen und von halsstarrigen Narren heftig verteidigte betrügerische Ansichten zu widerlegen. Für eine Laschunta hat sie eine ungewöhnlich dunkle Haut, mit blassgrüner Gesichtszeichnung und asymmetrisch geschnittenem violetterem Haar. Muhali hat die vergangenen Stunden damit verbracht, sich mit Kollegen zu besprechen und sich Lösungen einfallen zu lassen, wie der Skandal behoben werden könnte, den Ailabiens 21:2 losgetreten hat. Da ihr die Medien und die Dekane der Universität wegen dieses Zwischenfalls im Nacken sitzen, ist Muhali kaum an etwas anderem interessiert, nicht einmal als Gefallen für die Gesellschaft der Sternenkundschafter. Sie beantwortet einige Fragen – idealerweise um die Neugierde der SC zu befriedigen und sie davon zu überzeugen, ihr entweder zu helfen oder aber zu gehen.

Warum sind hier so viele Journalisten unterwegs? „Einer meiner Kollegen, Ailabiens 21:2, hat eine ziemlich aufwiegelnde öffentliche Vorlesung gehalten, in der er einen Krieg von vor fast einem Jahrtausend untersuchte und seine kulturellen Folgen nutzte, um einen Völkermord an der Spezies der Formianer zu rechtfertigen. Sogar noch bevor die Stadtstaaten der Laschunta und formianischen Kolonien vor dreißig Jahren ihre Friedensabkommen unterzeichnet hatten, wären solche groben Schlussfolgerungen verurteilt worden. Jetzt hetzt er zu Hassverbrechen unter dem Deckmantel



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

der ‚reinen Logik‘ und Anthropologie auf. Das sind nicht die Dinge, für welche die Universität steht, aber genau das denkt die Öffentlichkeit jetzt. Ich habe ihn freigestellt und seinen Zugang zu Universitätsressourcen beschränkt, bis wir diese Sache bereinigt haben.“

Können Sie uns helfen, diese Inschriften vom Driftfelsen zu entschlüsseln? „Ich bin nicht in der Lage, Sie zu unterstützen noch meine Abteilung anzuweisen, Sie zu unterstützen – nicht bis ich dieses Debakel hier behoben habe.“

Was können Sie uns über Halkuim Zans Expedition sagen?

„Ich habe weder die Zeit noch die Lust, die Heldentaten dieses angeberischen Amateurs zu diskutieren. Allerdings hat meine Kollegin Doktor Olmehya Solstarni ein großes Interesse an den Ruinen von Ukulam.“ Muhali blickt auf einen Sichtschirm und scrollt mehrere Seiten hinunter. „Nach meinen Unterlagen ist sie allerdings vor zwei Tagen in den Urlaub gegangen.“ Ein SC, dem ein Wurf für Motiv erkennen gegen SG 15 gelingt, kann bemerken, dass Professor Muhali über diese Tatsache einigermaßen verwirrt ist. Muhali erinnert sich nicht daran, Dr. Solstarnis Abwesenheit genehmigt zu haben. Die SC können Muhali mit einem erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 19 dazu bringen, ihnen dies mitzuteilen. Aber selbst dann ist Muhali nicht bereit, die SC zu diesem Zeitpunkt in Dr. Solstarnis verschlossenes Büro zu lassen.

Wie können wir helfen? Professor Muhali seufzt und massiert vorsichtig den Ansatz ihrer Antennen. „Sie sind hartnäckig. Vielleicht könnte das hilfreich sein. Was die Universität jetzt braucht, ist, diese Angelegenheit möglichst schnell wieder zu glätten, und Ailabiens 21:2 hört auf nichts, was ich ihm sage. Er hat bei weitem nicht genügend Vorschriften verletzt, um entlassen zu werden; ihn zu feuern, würde ansonsten gut aussehen. Ich denke, die Medien könnten mit einer öffentlichen Entschuldigung zufriedengestellt werden. Wenn Sie ihn dazu bringen können, sollte ich den Rest alleine regeln können.“

Entwicklung: Professor Muhali wird den SC nicht helfen wollen, außer sie helfen ihr dabei, den aktuellen Skandal zu entschärfen, indem sie Ailabiens 21:2 dazu bringen, sich zu entschuldigen. Whaloss oder Ikimsi können die SC zu seinem Büro führen und sie mit dem Kontemplativen bekanntmachen (siehe „Ailabiens 21:2s Büro“ unten).

AILABIENS 21:2s BÜRO

Lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder, wenn die SC den Kontemplativen Ailabiens 21:2 aufsuchen.

Staub, Schutt und weggeworfene Papiere bedeckten den Boden dieses unorganisierten Arbeitszimmers. Ein einzelner Stuhl steht in einer Ecke und der Tisch und die Regale sind überladen mit Büchern, Schriftrollen, Statuetten und loser Computerhardware.

Kreatur: Das Büro des Akademikers **Ailabiens 21:2** (N männlicher Kontemplativer) ist der Inbegriff des organisierten Chaos. Es birgt ein Sammelsurium aus Texten und kulturellen Artefakten von überall aus den Paktwelten und darüber hinaus. Da er mittels seiner mentalen Kräfte umherfliegt, kümmerst sich der Kontemplative nicht um den mit Krimskräms übersäten Fußboden, der laut unter den Füßen seiner Besucher knirscht. Da er sonst nichts mit seiner Zeit anzufangen weiß, empfängt er Besucher gern und kommuniziert mit ihnen fast ausschließlich auf telepathischem Weg. Falls nötig, kannst

du für Ailabiens 21:2 die Spielwerte eines Kontemplativen aus *Erster Kontakt* oder dem *Starfinder Alien-Archiv* verwenden.

Wie unter Kontemplativen üblich, hat Ailabiens 21:2 seinen Kindernamen abgelegt und stattdessen einen neuen angenommen, der auf ein Lieblingszitat oder einen intellektuellen Helden zurückgeht – in diesem Fall den zweiten Artikel, den der radikale antikonventionalistische Gelehrte Ailabiens im Jahr 21 NI veröffentlichte und der die berühmte Zeile „Wenn die Vergangenheit unbekannt ist, müssen wir es uns zur Tradition machen, sogenannte Traditionen zu hinterfragen“ enthält. Ein SC, dem ein Wurf für Kultur gegen SG 18 gelingt, kann die Bedeutung des Namens des Kontemplativen erkennen. Wenn er sein Wissen im Gespräch zeigt, erhält der SC einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, um Ailabiens 21:2 zu beeinflussen.

Ailabiens 21:2 ist ein angesehener Xenoanthropologe. Auch wenn seine Kollegen in der Wissenschaft seine Kompetenz auf dem Gebiet nicht anzweifeln können, ernten seine eigenen Publikationen tendenziell durchwachsene Kritik aufgrund ihrer vollkommen sterilen Objektivität und fehlender Empathie, mit der er an sein Werk und seine Themen herangeht. Dies zeigt sich auch bei seinem Umgang mit seinen Mitarbeitern und Studenten, die er rüpelhaft in ihrem Beisein psychoanalysiert, so als würde er ihnen damit einen Gefallen tun. Ailabiens 21:2 für seinen Teil rühmt sich seiner emotionalen Distanz mit heuchlerischem Stolz und behauptet, dass seine Objektivität ihn zu einem überlegenen Analytiker macht.

Trotz seines ungehobelten Verhaltens haben nur wenige so viele Artikel und Akten gelesen wie er und er verfügt über einen unerreichten mentalen Katalog der Sammlungen der Universität. Vor zehn Jahren hat er Halkuim Zans Notizen begutachtet und sie als Gefasel abgetan. Trotzdem ist er dadurch einer der Wenigen, welche die Aufzeichnungen des Entdeckers selbst gelesen haben, von denen nur wenige angemessen digitalisiert wurden. Allerdings kann er den SC dank seiner letzten Vorlesung nicht dabei helfen, die Dokumente ausfindig zu machen. In der Zwischenzeit kann er die Fragen der SC beantworten. Hier sind einige der wahrscheinlichsten.

Was können Sie uns über Halkuim Zans Expedition erzählen?

„Ich habe die gesamten Notizen Halkuim Zans gesichtet, als ich neu an der Fakultät war, und nach meinem beträchtlichen Wissen hat nur Doktor Solstarni sie in jüngerer Zeit untersucht. Zans Methodik war mangelhaft, war auf das Lexikon eines ungebildeten Publikums ausgerichtet, fetischisiert das ‚Exotische‘ und lässt auf eine pathologische Liebe zum eigenen Bild als Abenteurer schließen lässt – vermutlich, um Geld zu verdienen oder als ausgeklügeltes Paarungsritual. Als Folge lässt sein Werk wissenschaftlich sehr zu wünschen übrig und seine Schlussfolgerungen sind zweifelhaft. Nichtsdestotrotz enthalten seine Aufzeichnungen genügend Einheiten, um seine Schritte nachvollziehen zu können.“

Können Sie uns Zans Aufzeichnungen bringen? „Normalerweise könnte ich das, aber ich bin gerade freigestellt wegen der willenslosen Unfähigkeit der Öffentlichkeit, die logischen Argumente zu verarbeiten, die ich in meiner jüngsten Vorlesung postuliert habe. Bis ich wieder rehabilitiert bin, kann ich Ihnen nicht helfen.“

Wie können Sie rehabilitiert werden? „Professor Muhali hat mich suspendiert, und abgesehen vom unwahrscheinlichen Eingreifen eines Dekans kann nur sie es wieder beheben. Wenn Sie sie davon überzeugen könnten, das zu tun, würde mir das erlauben, Ihnen zu helfen. Wenn Sie auch den Schaden beheben, den sie verursacht hat, bekommen Sie meine ungeteilte Aufmerksamkeit.“

Wie hat sie Ihnen geschadet? „Ich bin auf direktem Weg, in einigen weiteren Jahren eine Daueranstellung an dieser Universität zu erhalten – praktisch also nach einer doppelt so langen Probezeit wie bei einer Laschunta, wie ich hinzufügen möchte, wahrscheinlich weil meine Gutachter ihre Unzulänglichkeiten kompensieren müssen, ob nun reale oder eingebildete. Dieser Zwischenfall stellt einen ungeheuerlichen Makel an meiner Brillanz dar, der meiner Entwicklung und meinem Ruf als Gelehrter hier schadet. Sie muss sich bereiterklären, diese Beleidigung aus meiner Akte zu streichen. Ich habe mit ihr über die Angelegenheit gesprochen, und ihr Urteil ist von Stress und Emotionen beeinträchtigt. Wenn es ihr wirklich um akademische Integrität gehen würde, würde sie meine Aussagen zur Debatte stellen. Stattdessen lässt sie sich zur Zensur herab und verstößt damit gegen die Grundsätze der Universität zur freien Meinungsäußerung.“

Warum hat Ihre Vorlesung für solchen Aufruhr gesorgt? „Aufruhr weist auf eine engstirnige Perspektive der Zuhörer hin. Ich habe Strategien antiker Laschunta-Armeen gegen ihre formianischen Nachbarn analysiert und bin zu dem Schluss gekommen, dass die konditionierte Empfindsamkeit Ersterer sie davon abgehalten hat, effektivere Vernichtungsmethoden gegen ihre langjährigen Feinde einzusetzen. Das Publikum empfand meine Schlussfolgerung als verstörend.“ Ailabiens 21:2 nickt nachdenklich, bevor er hinzufügt: „Andere Spezies sind grenzenlos faszinierend.“

Ailabiens 21:2 ist vollkommen davon überzeugt, dass er nichts falsch gemacht hat. Versucht ein SC darauf hinzuweisen, dass er beleidigend war und falsch liegt, entkräftet der Kontemplative die meisten Angriffe. Beispielsweise zweifelt er an, dass der SC für so eine Behauptung qualifiziert ist, oder er behauptet, das Argument sei rational gesehen fehlerhaft, und nutzt sogar Schwächen der Spezies des SC zur Untermauerung seiner mentalen Überlegenheit. Er könnte davon überzeugt werden, dass die Beleidigung anderer falsch war und er einen Karrierefehltritt begangen hat, aber er akzeptiert nicht, dass seine akademischen Schlussfolgerungen falsch sein sollen.

Trotz seiner frustrierenden Gefühllosigkeit empfindet der Kontemplative die Aussicht, sich zu entschuldigen, als weniger erniedrigend als seine akademische Suspendierung. Er ist bereit zu dieser Geste, solange die SC Professor Muhali zu drei Zugeständnissen bewegen können: Ailabiens 21:2s akademische Suspendierung zu beenden, seinen Zugang zu den beschränkten Sammlungen der Universität wieder freizugeben und den gesamten Zwischenfall aus seiner Beurteilungsakte zu tilgen. Sollten die SC Muhali dieses Angebot vorlegen, sperrt sie sich gegen die letzte Forderung des Kontemplativen. Allerdings lenkt sie widerwillig ein, seinen Status und Bibliothekszugang wiederherzustellen, als Gegenleistung für eine öffentliche Entschuldigung vor den Medien seinerseits. Professor Muhali akzeptiert alle drei Zugeständnisse, wenn die SC sie mit einem erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 19 davon überzeugen. Alternativ können die SC Muhalis zwei Zugeständnisse dem Kontemplativen ausrichten und ver-



AILABIENS 21:2

suchen, ihn davon zu überzeugen, dass sie alle drei seiner Forderungen durchgesetzt haben, was einen erfolgreichen Wurf für Bluffen gegen SG 24 erfordert. Immerhin wird er von dieser Täuschung erst bei seiner nächsten Beurteilung in einigen Monaten erfahren.

Schatz: Wenn die SC Ailabiens 21:2 dazu bewegen, sich zu entschuldigen, bietet Professor Muhali ihnen einen Mk. 1 Resistenzring als Zeichen ihrer Anerkennung an. Tatsächlich ist dies einer der Gegenstände, die der Kontemplative in einem Förderantrag angefordert hatte, der sich aber dank seines jüngsten Fauxpas erledigt hat. Ist es den SC gelungen, alle drei Forderungen des Kontemplativen durchzusetzen, gibt Ailabiens 21:2 ihnen die Einnahmen seiner letzten Gastvortragsrunde (700 Crediteinheiten) als Dank. Erfüllen die SC beide Bedingungen, erhalten sie beide Belohnungen.

Entwicklung: Erfüllen die SC zwei oder mehr seiner Bitten, ist Ailabiens 21:2 bereit, sich öffentlich zu entschuldigen. Da sein Bibliothekszugriff wiederhergestellt ist, kann er nun den SC helfen. Er findet Halkuim Zans ursprüngliche Notizen – eine Mischung aus Bilddateien in einem schon lange überholten Format und physischen Notizbüchern, die auf einer ausgedehnten Expedition keine Batterien benötigen – und macht sich daran, sie zu digitalisieren. Der Vorgang dauert ungefähr 8 Stunden, danach kann der Kontemplative den SC eine ziemlich vollständige Kopie des ursprünglichen Berichts des waghalsigen Entdeckers vorlegen. Allerdings fällt Ailabiens 21:2 auf, dass es in den Aufzeichnungen scheinbar Lücken gibt, entweder weil Zan es mit seinen Notizen nicht zu genau genommen hat, oder weil jemand anders einige Dokumente entfernt hat. Ailabiens 21:2 versieht die Berichte mit Anmerkungen, so gut er es in der kurzen Zeit kann, und stellt heraus, was er für die relevantesten Abschnitte hält (siehe Seitenkasten „Halkuim Zans Notizen“ auf Seite 10). Die SC können von einem Computer eines beliebigen Grades auf diesen digitalen Reisebericht zugreifen.

Mit diesen Dateien können die SC Zans jahrhundertalte Spuren zurückverfolgen. Wenn die SC sowohl diese Aufzeichnungen als auch die Notizen, welche Dr. Solstarni zurückgelassen hat (siehe „Dr. Solstarnis Büro“ auf Seite 10), erhalten die SC einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Überlebenskunst, um während Teil 2 dieses Bands durch die Wildnis von Ukulam zu navigieren.

Sobald die SC den Streit zwischen Professor Muhali und Ailabiens 21:2 geschlichtet haben, erklärt sich Muhali bereit, die Sprachaufzeichnungen zu untersuchen, welche die SC auf dem Driftfelsen gefunden haben. Sie findet rasch heraus, dass sie einer nicht-elfischen Sprachgruppe angehören, die in Zusammenhang mit den wenigen bekannten Elfensiedlungen auf dem Kontinent Ukulam im Westen stehen.

In der Hoffnung, auf das spezialisierte Wissen ihrer Kollegin zurückzugreifen, versucht Muhali Dr. Solstarni in ihrem Büro,

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION NACH UKULAM

TEIL 3: DER VERLORENE TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN DES VERSCHLINGER-KULTES

AUSRÜSTUNG DES VERSCHLINGER-KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

HALKUIM ZANS NOTIZEN

Zusammengenommen bilden Halkuim Zans Aufzeichnungen einen fragmentierten Kurs, dem die SC folgen können. Er führt vom Küstenaußenposten auf der Turhalu-Spitze auf dem Kontinent Ukulam ins Landesinnere zur „verfluchten Pyramidenstadt von Loskialua“, deren Entdeckung Zan für sich beansprucht. Diese Aufzeichnungen – sowohl Text als auch Audiologs – enthalten mehrere wichtige Warnungen und Orientierungspunkte, allesamt in Zans abwertendem Fachgeschwätz.

Wildtiere: „Auf Castrovel wimmelt es nur so vor Ungeziefer und Bestien aller Arten. Dickwanstige Ungetüme walzen wild brüllend Schneisen durch den Dschungel. Viel ärgerlicher sind aber die Wesen, die wir Stichfledermäuse genannt haben – irgendeine höllische Mischung aus Affe, Fledermaus und Skorpion, die sich in Gruppen bewegt und uns regelmäßig angreift. Ich wehrte eine von ihnen ab, als sie sich auf einen Träger stürzte, und erschoss eine andere auf der Flucht, und von da an hatten sie es auf mich abgesehen. Es wirkt, als könnten sie Stärke wittern, hassten sie aber.“

Der Runenobelisk: „Eine dramatische Steinspitze, die gerade so über die Baumlinie hinausreichte, war der erste unserer großen Wegpunkte. Jede ihrer Seiten war einst graviert mit unermesslichem Wissen, aber nur die geschützten Runen in der Nähe der Basis haben die Zeitalter überdauert. Die Pflanzen hier wachsen dichter, so als ernährten sie sich von irgendwelchen Gaben, welche die antiken Elfen zurückgelassen haben – zweifelsfrei geopferetes Fleisch und Blut.“

Der Pestwächter: „Diese riesenhafte Steinfigur ist eine liegende Elfengestalt, übersät von verwitterten Beulen. I vermute, dass dies ein Bildnis mit rituellem Zweck ist, etwa um die Krankheit irgendeines großen Königs in sich aufzunehmen, auf dass dieser ewig leben möge.“

Die Verlassene Stadt: „Die Stadt im Vorgebirge ist ein Wald aus kleinen Pyramiden, überwuchert von Schlingpflanzen. Wie auch bei den Begräbnismonumenten des verlorenen Osirion könnte es sein, dass dies kein Ort der Lebenden, sondern ein Reich der Toten war. Erste Ausgrabungen haben zahlreiche steinerne Lagen wunderschöner Architektur zu Tage gefördert – welche eine Kunstfertigkeit zeigt, die deutlich fortschrittlicher war als jene von zeitgenössischen Baumeistern.“

Die Ewige Treppe: „Aus der Verlassenen Stadt hinaus führt eine in den Berg dahinter gehauene atemberaubende, verwitterte Treppenflucht, die in jedem, der sie besteigt, mystische Besinnlichkeit auslöst. Jenseits davon steht ein großer Tempel, dessen ruhelose Hüter sich an meinen Kameraden gelabt haben, was uns zur Flucht vor diesen wilden Wächtern zwang.“

zu Hause und über ihre persönliche Kommunikationseinheit zu kontaktieren. Sogar Muhalis Versuche, die Freunde und Familie der Professorin zu erreichen, sind erfolglos. Die Laschunta ist darüber besorgt. Sie informiert die SC, dass sie die verschwundene Solstarni der Polizei melden wird, und leiht den

SC eine Ersatzschlüsselkarte zu Dr. Solstarnis Büro, mit der Bitte, herauszufinden, wo ihre Kollegin sein könnte (siehe „Dr. Solstarnis Büro“ unten).

Belohnung: Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie Ailabiens 21:2 zu einer öffentlichen Entschuldigung bewegt haben und seinen akademischen Status und Bibliothekszugang wiederhergestellt haben.

DR. SOLSTARNIS BÜRO

Die Tür zu Dr. Solstarnis Büro im vierten Stock besteht aus einem schweren Holzverbund und ist elektronisch verschlossen (Härte 5, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 18, Technik SG 20, um sie zu knacken). Professor Muhalis Schlüsselkarte entsperrt die Tür und wenn die SC ihre Probleme mit Ailabiens 21:2 bereinigt haben, begleitet Muhali sie dorthin.

Dieses Büro ist das reinste Chaos: Schränke stehen offen, mehrere Steinartefakte, die aus Archivschränken herausgeholt wurden, liegen auf dem Boden verstreut und eine Reisetasche steht offen und halb gepackt herum. Der Computer auf dem Tisch am gegenüberliegenden Ende des Raumes ist dunkel, aber an seinem Sockel blinkt eine Diode.

Dr. Olmehya Solstarni ist eine Archäologin, spezialisiert auf archäoastronomische Validierung (dem Studium, wie antike Kulturen den Kosmos sahen und diese Beobachtungen in ihrer Architektur, Artefakten und ihren Schriften verarbeiteten). Ihr Arbeitszimmer enthält eine Reihe altmodischer astronomischer Instrumente von allerlei Planeten. Dieses Durcheinander ist nicht normal für die Kasatha, wie Professor Muhali bestätigen kann, und sogar auf den ersten Blick ist offensichtlich, dass jemand rasch und hektisch gepackt hat – vielleicht sogar den Raum durchwühlt hat. Da sie ein Verbrechen vermutet, entschuldigt sich Muhali, um die örtliche Polizei zu informieren und einen Vermisstenfall anzugeben. Sie ermutigt die SC aber zur Suche nach Hinweisen.

Es gibt vor allem drei Bereiche, welche die SC untersuchen können, um Hinweise zu finden: die Sicherheitskameras der Universität, Dr. Solstarnis Computer und Solstarnis Büro, das mehrere physische Hinweise enthält. Diese drei zu untersuchenden Bereiche werden im Folgenden beschrieben.

Kameras: Das Gebäude verfügt auf seinen Fluren und am Eingang über Sicherheitskameras, aber es befinden sich keine in den einzelnen Büros oder Klassenräumen. Der Rezeptionist Ikimsi kann die Videologs einsehen. Darin bemerkt er drei Korascha-Laschunta in Uniformen und mit schweren Rucksäcken, die das Gebäude 2 Tage zuvor am späten Abend betraten – nachdem alle Rezeptionsmitarbeiter schon gegangen waren. Sie nahmen die Treppen nach oben, aber es scheint kein Bildmaterial von ihnen auf anderen Stockwerken zu geben oder davon, wie sie das Gebäude verlassen haben. Ein SC, dem ein Wurf für Kultur gegen SG 13 gelingt, kann die Uniformen als die der Hafenbehörde des Torbezirks identifizieren. Mit einem erfolgreichen Wurf für Computer oder Wahrnehmung gegen SG 17, kann ein SC bemerken, dass es Brüche in den Aufnahmen verschiedener Stockwerke gibt (einschließlich des vierten Stocks, auf dem Dr. Solstarnis Büro liegt). Dies weist darauf hin, dass sich jemand in die Sicherheitskameras des Gebäudes gehackt und Aufnahmeschleifen von leeren Fluren eingespeist hat, um seine Taten zu verbergen. Misslingt den SC ein Wurf für Kultur, kann der qabaratische Kriminalbeamte die Verbindung zur Hafenbehörde später ziehen (siehe „Entwicklung“ auf Seite 12).

Computer: Dr. Solstarnis Computer befindet sich im Ruhemodus. Werden die Bedienelemente berührt, erscheint ihr Log-In-Bildschirm. Der Computer besitzt Grad 2 (Computer SG 21 zum Hacken) mit einer 1-stündigen Ausschluss-Gegenmaßnahme. Hackt sich ein SC erfolgreich in den Computer, kann er die letzten Funktionen und Dr. Solstarnis Korrespondenz aufrufen. Ihr persönlicher Kalender zeigt, dass sie in zwei Monaten einen Studienurlaub eingetragen hat, der von ihrer Abteilungsleiterin Muhali genehmigt wurde, sowie von den Behörden in Turhalu-Spitze an der Ostküste von Ukulam. Allerdings ist eine der jüngeren Dateien auf dem Computer ein Schreiben von Professor Muhali, das Solstarni erlaubt, zwei Monate früher abzureisen, um günstige Feldbedingungen auszunutzen, unterzeichnet vor 2 Tagen. Muhali kann sich nicht daran erinnern, diesen Brief geschickt zu haben. Ein SC, dem ein Wurf für Computer gegen SG 19 gelingt, findet heraus, dass es sich dabei um ein gefälschtes Dokument handelt, das von einem Computer von außerhalb der Universität erstellt wurde, der Muhalis Identität vorgetäuscht hat.

Die SC können auch eine Reihe aus 15 Nachrichten finden, die zwischen Dr. Solstarni und einer Person namens Dr. Eyrub Paqual ausgetauscht wurde. Dabei ging es um Solstarnis Forschung zu den antiken Elfensiedlungen von Ukulam. Der Austausch ist zu Anfang sehr höflich und Paqual und Solstarni diskutieren über interessantere Einzelheiten aus den wenigen Quellen, die bisher zur Erforschung dieser Orte publiziert wurden. Im Fortlauf der Diskussion wurde Paqual aber immer eindringlicher und versuchte die Kasatha zu einem Treffen in einem Café namens Die Fünf Bögen zu drängen. Dort sollte sie mehrere Artefakte beurteilen, die er gefunden hatte. Solstarni weigerte sich und begründete dies mit einem vollen Terminkalender. Ein SC, dem ein Wurf für Motiv erkennen gegen SG 15 gelingt, bemerkt aber auch, dass in der Nachricht der Kasatha abzulesen ist, dass sie hinsichtlich Paquals Motiven immer skeptischer wird.

Wenn die SC Castrovels Infosphäre nach Informationen zu Eyrub Paqual durchsuchen, stoßen sie auf mehrere Artikel über Elfenruinen, die er im Lauf der letzten 6 Jahre veröffentlicht hat. Auf den ersten Blick scheint er ein einigermaßen gut etablierter Akademiker zu sein. Allerdings erschienen die meisten seiner Artikel in schlecht geprüften Zeitschriften oder führen ihn als einen von vielen Nebenaufgebern auf – dies kann ein SC mit einem erfolgreichen Wurf für Biowissenschaften, Kultur, Naturwissenschaften oder eine relevante Berufsfertigkeit gegen SG 15 herausfinden. Darüber hinaus kann ein SC, der zu Paqual Nachforschungen anstellt, mit einem erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 21, Unstimmigkeiten in seinen Onlinelebensläufen und -akten bemerken, was darauf hindeutet, dass er möglicherweise sogar vollkommen fiktiv ist.

Gelingt es den SC nicht, auf die Dateien des Computers zuzugreifen, trifft kurz nach dem Qabarat-Kriminalbeamten ein Systemadministrator ein (siehe „Entwicklung“ auf Seite 12) und überbrückt den Log-In. Auf diese Weise können die SC sich die Korrespondenz ansehen (nicht aber zwangsläufig auch den gefälschten Brief identifizieren).

Physische Hinweise: Die SC können mehr Informationen herausfinden, wenn sie das Büro durchsuchen. Einer der Schränke ist angelehnt und enthält Dr. Solstarnis Anzug für den Feldeinsatz: ein für die Kasatha maßgeschneiderter Satz Laschunta-Tempgewebe. Er fiel vom Bügel, als Solstarni hastig danach griff, bevor sie hörte, wie Fremde sich an ihrem Schloss zu schaffen machten. Mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 16 kann ein SC diesen Zusammenhang erkennen und auch die flache Delle im Karbonfaserschrank

EYRUB PAQUALS IDENTITÄT

Wie die SC vermuten könnten, ist „Eyrub Paqual“ nur ein Deckname. Zu diesem frühen Zeitpunkt ist es noch ziemlich unwahrscheinlich, dass sie dahinterkommen, dass er ein Laschunta namens Tahomen ist, Anführer einer Zelle des Kultes des Verschlingers auf Castrovel. Als die Nachricht die Runde machte, was die SC auf dem Driftfelsen fanden, schlussfolgerte er seine mögliche Verbindung zu alten Ruinen auf Ukulam und begann die Korrespondenz mit Dr. Solstarni. Als Nettigkeiten ihn nicht weiterbrachten, arrangierte Tahomen ihre Entführung und brachte sie und seine Untergebenen nach Ukulam, um den Tempel zu erforschen.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers kann Tahomen entweder schlussfolgern, dass eine Gruppe Sternenkundschafter sich bald in Richtung des Tempels aufmacht oder herausfinden, dass die SC seiner Gruppe aktiv folgen. Er ergreift mehrere Maßnahmen – vor allem während Teil 2 dieses Bandes, um die SC zu verlangsamen, aufzuhalten oder sogar zu vernichten, und dafür sorgen, dass er wichtige Informationen erlangen und an seine Verbindungsleute im Kult an anderen Orten in den Paktwelten senden kann.

erkennen, wo jemand (Dr. Solstarni) in einem kurzen Kampf mit großer Gewalt mit dem Möbelstück zusammengeprallt ist.

Darüber hinaus kann ein SC mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 13 eine gedruckte Version von Eyrub Paquals Einladung zu den Fünf Bögen finden. Solstarni hat sie ausgedruckt, mit der Absicht, sie an ihre Kollegen zu übergeben und herauszufinden, ob sie ebenfalls kontaktiert wurden. Als sie hörte, wie Fremde in ihr Büro einbrachen, schob sie es unter ihren Schrank, als Brotkrumen, um ihre möglichen Angreifer zu identifizieren.

Zu guter Letzt können die SC mit einem erfolgreichen Wurf für Kultur, Wahrnehmung oder akademisch relevanten Berufsfertigkeiten gegen SG 18 einige gedruckte Scans von Halkuim Zans Notizbüchern finden, die Markierungen mit rotem Stift enthalten. Dies sind Kopien, welche Dr. Solstarni händisch kommentiert hat, aber die hier gefundenen Papiere sind nur ein Bruchteil ihrer Arbeit an den Texten; ihre Entführer haben bei ihrem Angriff die meisten dieser Notizen mitgenommen. Trotzdem enthalten diese Notizen sowohl einige Duplikate der gestohlenen Forschungsunterlagen als auch einige einzigartige Schlussfolgerungen. Diese reichen aus, um den SC dabei zu helfen werden, eine Route von Turhalu-Spitze zu der „verfluchten Pyramidenstadt Loskialua“, wie Zan sich ausdrückte, zu planen. Dr. Solstarni liefert einen nützlichen Hinweis, nämlich dass damit eine Kultur gemeint ist, die heute als Oatia bekannt ist, eine kaum verstandene Dynastie elfischer Einwanderer in Ukulam.

Wenn die SC diese physischen Hinweise nicht finden, findet der Qabarat-Kriminalbeamte sie (siehe „Entwicklung“ auf der nächsten Seite) und teilt ihnen seine Ergebnisse mit.

Schatz: Dr. Solstarnis einfaches Laschunta-Tempgewebe ist in gutem Zustand und gehört tatsächlich der Universität. Da sie fürchtet, dass ihre Kollegin in ernsten Schwierigkeiten steckt, willigt Professor Muhali ein, den SC die Rüstung zu überlassen, vorausgesetzt sie wollen die verschwundene Dr. Solstarni aufspüren.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

INFERNOMESSER

Nicht alle militärtechnologischen Entwicklungen sind von Erfolg gekrönt. Ursprünglich als das perfekte Überlebenswerkzeug entwickelt, vereint das Infernomesser die Schnittschärfe eines Überlebensmessers mit den Vorteilen eines Feuerzeugs und einer Leuchtfackel. Durch Betätigen des ersten Auslösers kann der Anwender einen kleinen Menge Treibstoff aus einem Behälter im Griff des Messers zur Spitze leiten. Ein zweiter Auslöser kann diesen entzünden, wodurch eine kleine Fackel entsteht, mit der sich Signale senden oder Lagerfeuer entzünden lassen. Die Veröffentlichung des Produkts war ein Desaster, als zahllose Benutzer sich über die unnötige Kompliziertheit des Messers beschwerten. Als Folge fluteten Infernomesser den Markt und wurden zu prahlerischen Waffen von Kriminellen und Unterhaltungskünstlern, das Entzünden der Klinge des Messers im Kampf ist aber weiterhin eine unberechenbare Kunst.

Ein Infernomesser ist eine Einfache Nahkampfwaffe mit Stufe 4 und den Eigenschaften Agent und Analog. Es verursacht 1W4 Hiebschaden und hat den Kritischen Treffereffekt Entzündend. Es kostet 2.100 Crediteinheiten und hat leichte Last. Ein Infernomesser verwendet Benzin als Treibstoff. Es fasst genügend Treibstoff, um 1 Stunde lang zu brennen und verstrahlt Licht in einem Radius von 6 m. Jeder erfolgreiche kritische Treffer verringert die übrige Brenndauer um 5 Minuten. Eine einzelne Ladung Benzin füllt den Behälter der Waffe wieder auf.

Entwicklung: Wenn die SC mit der Untersuchung des Büros fertig sind, trifft ein qabaratischer Kriminalbeamter ein, den Professor Muhali hinzugezogen hat. Er nimmt kurz die Aussagen der SC auf und durchsucht den Raum ebenfalls. Dabei findet er alle bis dahin nicht entdeckten Hinweise, wie zuvor beschrieben. Aufgrund der Beweise scheint der sinnvollste nächste Schritt zu sein, den Hinweisen auf die Fünf Bögen und der Hafenbehörde nachzugehen. Gemäß dem, was über die Verdächtigen bekannt ist, geht der Beamte davon aus, dass sie sich beim ersten Anzeichen von Gesetzeshütern verstecken werden. Er ist bereit dazu, den SC kurzzeitige Ermittlungsbefugnisse einzuräumen, unter der Voraussetzung, dass wenigstens zwei von ihnen zur Überwachung mit Abhörvorrichtungen ausgestattet werden und einwilligen, dass ihnen zwei Beamte in großem Abstand folgen, für den Fall, dass sie in Schwierigkeiten geraten. In Sorge um ihre Kollegin bittet Muhali die SC, diesen Spuren nachzugehen. Allerdings müssen die SC diese Orte nicht zwangsläufig untersuchen; solange sie zumindest eine Quelle für Halkuim Zans Aufzeichnungen haben, können sie sich auch direkt nach Turhalu-Spitze aufmachen.

Wenn sie SC Dr. Solstarnis Notizen und die Dokumente von Ailabiens 21:2 (siehe Seite 9) haben, erhalten sie während Teil 2 des Abenteuers einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Überlebenskunst zur Navigation in Ukulams Wildnis.

Belohnung: Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie herausgefunden haben, dass Dr. Solstarni entführt wurde und dass die Spuren zu den Fünf Bögen und der Hafenbehörde führen. Belohne sie mit zusätzlichen 100 EP für jede der drei Kate-

gorien von Beweisen (Sicherheitskameras der Universität, Dr. Solstarnis Computer und physische Hinweise in Solstarnis Büro), in denen die SC Hinweise gefunden haben. Diese zusätzlichen Belohnungen erhalten sie nicht für Hinweise, die sie nicht selbst gefunden haben.

DIE FÜNF BÖGEN (HG4)

Die SC haben durch die Untersuchung von Dr. Solstarnis Büro wahrscheinlich herausgefunden, dass ein Akademiker namens Eyub Paqual die Kasatha dazu gedrängt hat, sich mit ihm in einer Cantina namens Die Fünf Bögen zu treffen. Das Etablissement ist über Castrovells Infosphäre leicht zu finden. Es liegt abseits der viel genutzten Bereiche im Torbezirk in der Nähe des östlichen Endes der Stadt. Nach seiner Werbung ist das Fünf Bögen ein „Café, in dem die anspruchsvollsten Gaumen von ein Dutzend Welten bedient werden“. Gemäß den Onlinebewertungen ist es eine vielseitige Spelunke, in der die Qualität seiner Getränke und Gerichte stark schwankt und die Tagesangebote aus bizarren Essenskombinationen bestehen. Insgesamt deutet sein Ruf darauf hin, dass es kein Ort ist, der von normal denkenden Personen häufig besucht wird.

Das „Fünf Bögen“ ist von der Straße aus leicht zu finden, dank seines grellen Neonschilds, das den zahlreichen Portalen dieses Bezirks nachempfunden ist. Eine wilde Mischung der verschiedensten Souvenirs pflastert die Innenwände und jeder Tisch, jede Nische und jede Bank trägt den Namen eines Planeten oder bewohnten Monds in den Paktwelten.

Die Inhaberin **Uilee** (CN weiblicher Android) führt ein effizientes Geschäft, das nur unter ihrer Versessenheit leidet, neue Rezepte zu entwickeln, die ihr gedämpfter Geschmackssinn nicht angemessen beurteilen kann. Trotzdem hat sie große Freude daran, „authentische“ Küche von anderen Welten anzubieten, die absolut unbeständig ist. Glücklicherweise verdient sie gut an den verschiedenen Kleinkriminellen und Bandenmitgliedern, die wissen, dass sie die Speisekarte überspringen und direkt zu den Getränken übergehen müssen. Sie alle kennen ihre ungeschriebene Regel, dass alle Kämpfe vor der Tür ausgefochten werden, und halten sich daran. Wenn die SC am Tag oder Abend ankommen, befinden sich hier wahrscheinlich etwa ein Dutzend Kunden, die sich alleine oder zu zweit mit ihren Getränken beschäftigen. Das Tagesangebot ist ein nicht zu identifizierendes Geflügelschnitzel, das in einem feigenähnlichen Obstkompott ertrinkt und an einer zerstampften bitteren Knolle von Triaxus serviert wird.

Kreaturen: Der großspurige Twonas En, einer der drei qabaratischen Schmuggler, die „Eyub Paqual“ und seinen Begleitern dabei geholfen hat, nach Ukulam zu kommen, lungert hier herum, auf der Suche nach neuen Geschäftsmöglichkeiten. Der Laschunta-Schmuggler bemerkt die SC, sobald sie eintreten, und hört bei all ihren Gesprächen mit. Wenn sie Paqual oder eine Reise nach Ukulam erwähnen, entscheidet er, dass er sie sich genauer ansehen muss, entweder als Gefahr für die Operation seines Teams oder als potentielle Kunden. Je nach Verhalten der SC könnte er ihnen seine Dienste als Transporter anbieten oder sie fragen, woher sie Paqual kennen. Die SC können sich auch als mögliche Kunden ausgeben, was einen erfolgreichen Wurf für Bluffen gegen SG 16 erfordert.

Wenn Twonas En Lunte riecht, betätigt er einen Panikknopf an seinem Gürtel, der seinen Freunden das Zeichen sendet, sich an seiner Position zu sammeln; ein SC kann diese unauffällige Bewegung mit einem erfolgreichen Wurf für Wahr-

nehmung gegen SG 18 bemerken. Es dauert etwa 2 Minuten, bis die anderen beiden qabaratischen Schmuggler eintreffen. In dieser Zeit versucht Twonas En sich aus dem Café zu schleichen. Die SC können ihn mit einem erfolgreichen Wurf für Einschüchtern gegen SG 19 dazu zwingen, seine Leute wieder zurückzupfeifen, solange sie ihm seine Sicherheit garantieren, wenn er ihnen ihre Fragen beantwortet (siehe „Entwicklung“ rechts).

Egal ob die SC das Fünf Bögen verlassen, um Twonas En und seine Kameraden zu bekämpfen, oder ihn dazu bringen, sie zum Rest seiner Gruppe zu führen, ein Kampf ist wahrscheinlich – und damit auch ein willkommener Tempowechsel bei ihren Entwicklungen. Wenn die SC der Zusammenarbeit mit der Polizei zugestimmt haben, können sie die Beamten mit einem zuvor abgesprochenen Codewort hinzurufen, oder ein SC kann leise darum bitten, dass die Beamten auf Abstand bleiben. Wenn die SC Verstärkung anfordern, treffen die Beamten 4W4 Runden später ein und überwältigen die Schmuggler rasch.

QABARAT-SCHMUGGLER (3) HG 1

EP je 200

Laschunta-Agent

NB Mittelgroßer Humanoide (Laschunta)

INI +5; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG TP JE 14

ERK 12; KRK 13

REF +4; WIL +4; ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +6

(1W4+2 W) oder [nur Twonas En]

Infernomesser +6 (1W4+2 H;

Kritisch Entzündend 1W6)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +5 (1W4+1 Feu;

Kritisch Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff +1W8

Zauberähnliche Fähigkeiten der Laschunta (ZS 1)

1/Tag-Gedanken wahrnehmen (SG 12)

Beliebig oft-Benommenheit (SG 11),

Psychokinetische Hand

TAKTIK

Im Kampf Einer der Schmuggler versucht, so viele SC wie möglich zu beschäftigen, während die anderen beiden versuchen, isolierte Ziele auszuschalten. In einem längeren Feuergefecht gehen sie in Deckung, wo sie können, und versuchen auf Fernkämpfer zu zurennen.

Moral Wenn nur noch einer der Schmugglern bei Bewusstsein ist, ergibt er sich. Bemerken die Schmuggler die örtliche Polizei, versuchen sie zu fliehen, anstatt zu kämpfen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Bluffen +11, Fingerfertigkeit

+11, Heimlichkeit +11, Kultur +6,

Steuerung +11

Sprachen Castrovelisch, Gemeinsprache, begrenzte Telepathie (9 m)

Ausrüstung Freibeuterrüstung, Azimut-Laserpistole mit Batterie (20 Ladungen), Infernomesser (nur Twonas En, siehe Kasten auf Seite 12), Taktischer Schlagstock, Credstick (50 Crediteinheiten)

Entwicklung: Die Schmuggler würden an den SC nur zu gerne ein Exempel statuieren, aber es ist ihnen noch wichtiger, am Leben zu bleiben. Wenn sie besiegt werden, können die Laschunta berichten, dass sie einem männlichen Korascha-Laschunta namens Eyrub Paqual dabei geholfen haben, Reisedokumente für 15 Personen zu beschaffen, mit denen sie die örtlichen Portale nutzen können, um nach Turhalu-Spitze zu gelangen. Die meisten Visa waren gefälscht, darunter auch drei falsche Ausweise für Angestellte der Hafenbehörde, um beim Transport der Ausrüstung der Gruppe zu helfen. Die Schmuggler mussten aber nur einige kleinere Änderungen an den legitimen akademischen Visen vornehmen, die Paqual und seine kranke Kasatha-Kollegin bei sich hatten. Auch äußern sie Zweifel über Paquals Identität und vermuten, dass er einen Decknamen verwendete, um keinen Verdacht zu erregen. Letztendlich war sein Geld gut genug, dass sich die Schmuggler nicht weiter daran gestört hatten. Da sich ihre Arbeit vor allem auf Papiere und den unauffälligen Transport der Ausrüstung durch den Zoll beschränkt hat, kennen die Schmuggler die genaue Zusammenstellung der Gruppe nicht. Allerdings wissen sie, dass Paqual eine beträchtliche Menge Schusswaffen und schwerer Ausrüstung transportieren ließ, allen voran ein Schirraugengewehr und eine große Kommunikationseinheit, die in drei sperrigen Einzelteilen transportiert wurde. Die Schmuggler mussten auch Sondergenehmigungen für die Überführung von Pilzsporen beschaffen.

Die SC können die Schmuggler gern bei der örtlichen Polizei abliefern. Wenn die SC nicht ihre eigenen Papiere haben, um nach Turhalu-Spitze zu reisen, können die Schmuggler ihnen zuverlässige Visa geben, jeweils zu einem Preis von 300 Crediteinheiten. Dies ist besonders nützlich für SC, die nicht allzu eng mit Professor Muhali oder den örtlichen Behörden zusammenarbeiten.

DIE QABARAT-HAFENBEHÖRDE

Egal ob die SC den Hinweisen aus Dr. Solstarnis Büro nachgehen oder nach Ukulam reisen, werden sie Qabarats Hafenbehörde aufsuchen müssen. Qabarat handelt über Land, Wasser und Luft, und wie viele andere Siedlungen auf Castrovel auch unterhält es eine Reihe magischer Portale, die als *Aiudara* oder „Elfentore“ bekannt sind. Diese sind nicht groß genug, um dichten Verkehr zu ermöglichen. Daher verwalten örtliche Hafenbehörden die Nutzung der Portale und priorisieren Lieferungen, für die eine Prämie



TWONAS EN

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

bezahlt wurde, oder aber Soforttransporte. Die meisten dieser Portale liegen in Qabarats Torbezirk, einem kleineren Gebiet an der östlichen Grenze der Stadt. Dort stören die Portale nur selten den Betrieb im geschäftigen See- und Raumhafen.

Kreatur: Die SC können schnell einen Hafenarbeiter heranwinken und sich innerhalb einer Stunde einen Termin mit einem Manager geben lassen – und noch schneller, falls die Polizei die SC zuvor angekündigt hat. Toraufseherin **Raiyiri** (RN weibliche Damaya-Laschunta) ist sehr professionell und findet die Vorstellung, dass uniformierte Angestellte der Hafenbehörde in die Universität eingebrochen sein könnten, sehr beunruhigend. Rasch sucht sie die Einsatzprotokolle der letzten 3 Tage heraus und kann bestätigen, dass keine Mitarbeiter zur Universität geschickt wurden. Darüber hinaus weiß sie, dass ein paar Leute nach Turhalu-Spitze gereist sind, eine weitgehend stillgelegte Militärbasis, die mittlerweile als Forschungsstation dient. Nach den Informationen der SC gibt es nur eine Gruppe, die auf diese Beschreibung passt: ein 15-köpfiges Team mit Laborausrüstung, kryogefrorenen organischen Verbindungen und speziellen Nahrungsmitteln mit Autorisierung von der Qabarat-Universität für Xenoarchäologie und Xenoanthropologie. Laut den Aufzeichnungen hat der Zoll den Inhalt aller Transportkisten bestätigt, auch wenn die Dokumentierung für Raiyiris Geschmack zu dürrtig ist. Sie zeigt den SC auch die Passagierdaten, die zeigt, dass die Gruppe (einschließlich Dr. Solstarni und Eyrub Paqual) aus einem Kasatha, einem Schirren, zwei Menschen und 11 Laschuntas bestanden hat.

Raiyiri findet die Gruppe verdächtig, aber das heißt nicht, dass sie eine zweite Gruppe Strolche einfach so durchschleust. Nur wenn die SC die korrekte Autorisierung vorlegen können, ist die Reise nach Ukulam gestattet. Raiyiri erklärt, dass der Kontinent seit langer Zeit für die Kolonisierung durch eine der drei dominanten Spezies des Planeten tabu ist. Eine Handvoll vereinzelter Nichtregierungsorganisationen überwachen die Unantastbarkeit Ukulams und erlauben nur in begrenztem Umfang Reisen für akademische und Nachschubzwecke.

Entwicklung: Die SC sollten nun alle Hinweise haben, die sie brauchen, um zu wissen, dass die Spur nach Ukulam und Turhalu-Spitze führt, wo sie „Eyrub Paqual“ und die entführte Dr. Solstarni finden müssen. Mit Unterstützung der Universität erhöht Professor Muhali den Lohn auf 2.500 Crediteinheiten für ihre Unterstützung bei der Rettung ihrer entführten Kollegin.

Wenn die SC mit der Polizei von Qabarat zusammenarbeiten, sind dies bittersüße Nachrichten für sie. Es ist eine recht eindeutige Spur, aber sie liegt ebenso eindeutig außerhalb der Zuständigkeit von Qabarat, und die Polizei wäre sehr glücklich über weitere Unterstützung durch die SC. Entweder Polizei oder Universität können Visa für die SC organisieren, die sie zu einer Reise nach Ukulam zur Verfolgung der Verbrecher autorisieren.

Belohnung: Belohne die SC mit 600 EP, wenn sie sich die Hafenbehörde ansehen und bestätigen können, dass die Flüchtigen nach Turhalu-Spitze gereist sind.

TEIL 2: EXPEDITION NACH UKULAM

Die Reise nach Ukulam erfordert offizielle Autorisierung, und es gibt kaum regelmäßigen Verkehr zwischen Qabarat und Ukulam. Darüber hinaus ist das Landen von Raumschiffen auf dem Kontinent wegen seines Status als Naturschutzgebiet stark eingeschränkt, darum können die SC nicht einfach mit ihrem eigenen Schiff auf dem Planeten herumreisen. Sobald die SC aber Visa erhalten, um Ukulam zu besuchen, können sie Qabarats *Aiudara* nutzen, um nach Turhalu-Spitze zu gelangen, ohne viel Zeit mit Reisen zu verlieren. Ukulams Ostküste liegt in einer Zeitzone einige Stunden vor Qabarat, wodurch es eine ganz andere Tageszeit ist, wenn die SC ankommen.

TURHALU-SPITZE

Lies oder beschreibe Folgendes, wenn die SC Turhalu-Spitze erreichen.

Die Station Turhalu-Spitze liegt am Ende einer breiten Halbinsel, die bedeckt ist von wogenden Ebenen und weiten Bereichen aus hohem, blassgrünem Gras, das im Wind violett schimmert. Kurzlebige Blüten von magentafarbenen Pilzen ragen fast 6 Meter über der Landschaft auf, von denen viele bereits zu welken begonnen haben und andere mit Bissspuren in einem halben Dutzend Größen vernarbt sind. Trompetenartige Rufe hallen über die Ebenen, als riesenhafte, sechsbeinige Kreaturen mit langen, geschwungenen Halsen gemächlich über das Gras in die westlichen Dschungel wandern. Jenseits davon erhebt sich das Singende Gebirge, dessen Gipfel durch den Dunst kaum sichtbar sind.

Turhalu-Spitze liegt am Ende einer breiten Halbinsel, beherrscht von hohem, violett schimmerndem Gras und den Fruchtkörpern von riesigen Pilzen. Die letzte Blüte liegt etwa eine Woche zurück und die 6 m hohen Fächer sind im Begriff zu verwelken und hängen bis zur Hälfte herab.

Turhalu-Spitze war einst einer von Qabarats kleineren Militäraußenposten auf Ukulam, wurde aber vor über 20 Jahren stillgelegt. Er beherbergt immer noch eine symbolische Sicherheitsmannschaft, welche die Tierwelt auf Abstand hält, aber eifrige Forscher haben einen Großteil der Geschütztürme und Bunker zu Gewächshäusern und Biologielabors umgebaut.

Unter diesen Forschern ist auch **Dr. Khair al-Nuaf** (NG männlicher Mensch), ein hochrangiger Wissenschaftler, der Mittel von der Qabarat-Universität für Xenoarchäologie und Xenoanthropologie erhält. Da er den Hilferuf der Universität erhalten hat, ist er in der Nähe, um die SC zu empfangen, sobald sie eintreffen. Er kann sie nicht nur davon unterrichten, dass Paquals Gruppe vor etwas mehr als einem Tag angekommen und sofort in die Wildnis aufgebrochen ist, sondern auch davon, was er über die andere Gruppe erfahren hat, die zum größten Teil aus bewaffneten Laschunta-Söldnern bestand. Nach dem, was er mithören konnte, waren sie auf dem Weg zu irgendwelchen Elfenruinen Richtung Nordwesten, wo sie archäologische Untersuchungsarbeit leisten wollten, unter Aufsicht von Dr. Solstarni. Allerdings wirkte die Kasatha erschöpft und vielleicht krank.



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Der Forschungsaußenposten verfügt über zahlreiche Karten der Region und Untersuchungsdaten von Flugzeugen, die den Großteil des Kontinents überflogen haben. Aufgrund der jahrhundertalten Anekdoten und Karten von Halkuim Zan schätzt Dr. al-Nuaf, dass der Weg zu der verlassenen Stadt etwa 10 oder 12 Tage stetigen Fußmarschs dauern wird. Er klärt die SC darüber auf, dass ihre Route sie zuerst durch das recht karge Tiefland führen wird, hinein in die dichten subtropischen Regenwälder im Nordwesten und dann schließlich in die Ausläufer des Singenden Gebirges.

Schatz: Die Universität hat Dr. al-Nuaf angewiesen, den SC mit weiterer Ausrüstung aus dem Inventar seines Projekts zu unterstützen. Dies umfasst eine zerkratzte Laschunta-Ringrüstung II, ein Karbonstahl-Krummschwert, eine Klebgranate II, 4 Dosen Gegengift mit Stufe 1 und 4 Dosen Dermal Spray. Darüber hinaus kann er jedem SC 3 Wochen Feldrationen geben, Standardmunition im Wert von 100 Crediteinheiten pro SC und Zugang zu den Ladestationen des Außenpostens. Falls nötig, kann Dr. al-Nuaf sie auch mit Verbraucherrucksäcken und Massenproduktzelten ausstatten.

WILDNISWANDERUNG

Die Sicherheitskräfte von Turhalu-Spitze erklären sich bereit, die SC 15 km weit vom Außenposten zu fahren, aber ab da sind sie auf sich allein gestellt. Es gibt strenge Richtlinien, die den Fahrzeugverkehr in diesem Teil des Reservats regeln, also müssen die SC ab hier zu Fuß weiter.

Der Tempel der Zwölf liegt etwa 180 km in Richtung West-Nordwest von Turhalu-Spitze durch weglosen subtropischen Wald hindurch. Wenn man von einer Bewegungs-

rate von 9 m ausgeht, können die SC etwa 18 km pro Tag zurücklegen. Die Reise der SC durch Ukulam wird nicht einfach werden: In dieser Region sind die Tage lang, heiß und schwül, mit Temperaturen von über 32°C schon kurz nach Sonnenaufgang. Dadurch müssen die SC jeden Tag 12 Stunden lang sehr heiße Umgebung (*Starfinder-Grundregelwerk* Seite 402) erdulden. Die Rüstung der SC kann sie mit Schutz vor Umwelteinflüssen für 1 Tag je Stufe der Rüstung ausstatten (*Starfinder-Grundregelwerk* Seite 196). Wenn dies sparsam eingesetzt wird, kann dies die Gruppe für den Großteil ihrer Reise zum Tempel der Zwölf schützen.

Dank der Dichte des Dschungels beträgt die maximale Entfernung, auf welche die SC Kreaturen bemerken können, 2W8 x 3 m (durchschnittlich 27 m), es sei denn, Ausnahmen besagen etwas anderes. Diese verringerte Sichtweite erschwert die Navigation, aber die SC sollten Halkuim Zans Notizen bei sich haben, welche Richtungsangaben an bestimmten Orientierungspunkten enthalten. Statt jede Stunde Würfe auf Überlebenskunst abzulegen, lass die SC einen Wurf pro Tag auf Überlebenskunst gegen SG 18 ablegen, um die Tätigkeit Orientierung auszuführen und sich nicht zu verlaufen. Alternativ kann auch ein Wurf für Überlebenskunst gegen SG 12 abgelegt werden, um die Tätigkeiten Spuren folgen auszuführen. Die Orientierung ist allgemein schneller, und pro erfolgreichem Wurf können die SC einen ganzen Tag Fortschritt bei ihrer Reise machen. Den Spuren zu folgen, dauert länger und erfordert mehr Konzentration, und jeder erfolgreiche Wurf erlaubt den SC, drei Viertel eines Tagesfortschritts hinter sich zu bringen. Misslingt der Wurf für eine der beiden Tätigkeiten des Tages, bedeutet dies, dass sich die SC während des Tages mehrmals verlaufen, wodurch sie nur die Hälfte eines Tages

EINEN ÜBERSETZER ANHEUERN

Die wenigen Völker, von denen bekannt ist, dass sie das Innere Ukulams bewohnten, waren die Oatia-Elfen, die es dort vor Jahrtausenden gab. Ihre Einwanderung erfolgte mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit noch vor dem Aufkommen der Gemeinsprache oder der Sprache der Laschunta (die heute Castrovelisch genannt wird) auf Castrovel. Wenn also die SC hoffen, die Schrift zu entschlüsseln, die sie während ihrer Expedition finden können, sollten sie eine Möglichkeit haben, Elfish lesen oder sprechen können. Wenn ein SC zuverlässig *Sprachen verstehen* wirken kann oder einen außergewöhnlich hohen Bonus auf Würfe für Kultur hat, dann sollte dies für den Großteil des Abenteuers genügen. Allerdings gibt es gegen Ende des Abenteuers eine Begegnung mit einem untoten Elfen, und es braucht jemanden, der Elfish sprechen kann, um sich effektiv mit ihm zu verständigen.

Zum Glück können die SC in Qabarat oder sogar Turhalu-Spitze einen Übersetzer anwerben. Nicht viele sind begeistert davon, sich auf eine waghalsige Reise in die Dschungel von Ukulam aufzumachen, und das bedeutet, dass die SC eine ansehnliche Summe zahlen müssen, um einen Übersetzer anzuheuern. Die meisten Kandidaten fordern für die Dauer der Reise 600 Crediteinheiten, aber ein SC, dem ein Wurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingt, kann einen fähigen Übersetzer auf 400 Crediteinheiten herunterhandeln. Ein Übersetzer bringt seine eigene Ausrüstung mit und bleibt den SC weitgehend aus dem Weg. Sofern die SC sich nicht massiv verkalkulieren und den Übersetzer nicht absichtlich in Gefahr bringen, wird der Übersetzer von Gegnern nicht als Ziel erkannt oder von Gefahren verletzt. Falls du Spielwerte für den Übersetzer brauchst, ziehe in Betracht, die des Besatzungsmitglieds der Weltraumpiraten zu verwenden (*Starfinder: Erster Kontakt* Seite 17).

vorankommen. Wie viel länger die SC bei der Verfolgung brauchen, verlängert nicht nur ihre Reise über den Schutz ihrer Rüstung vor Umwelteinflüssen hinaus, sondern gibt dem Kult des Verschlingers auch mehr Zeit zur Erforschung des Tempels der Zwölf und zum Aufstellen von Fallen und der Zerstörung wertvoller Aufzeichnungen.

Denke daran, dass die SC, wenn sie sowohl Dr. Solstarnis Notizen (siehe Seite 12) als auch die mit Anmerkungen versehenen Akten von Ailabiens 21:2 (siehe Seite 9) bekommen haben, einen Situationsbonus von +2 auf diese Würfe bekommen.

Notiere dir, wie weit die SC jeden Tag gekommen sind, insbesondere wenn sie sich verlaufen. Die SC werden sich auf ihrem Weg zum Tempel der Zwölf mehreren Begegnungen stellen müssen. Diese werden unten entweder als Ereignisse oder als ortsabhängige Begegnungen vorgestellt. Jede Begegnung enthält einen Vorschlag, für einen Zeitpunkt, an dem sie sich ereignen kann. Allerdings kannst du den genauen Zeitpunkt anpassen, ganz wie es dir passend erscheint, erst recht wenn sich die Zeit je nach Handeln der SC verschiebt.

EREIGNIS 1: TRAMPELNDE TITANEN (HG 3)

Die SC brauchen etwa 2 Tage, um das Grasland um Turhalu-Spitze zu durchqueren. Die Reise ist nicht schwierig, aber das Gras steht sehr hoch und befindet sich in einem Ruhezustand, der nur wenige Gräser anzieht, die es kürzen. Als Folge ist das Gras zwischen 1 m und 2,40 m hoch, was es schwierig macht, nach Wildtieren Ausschau zu halten. Trotzdem begegnen den SC nur wenige Gefahren, bis sie am dritten Tag des Reisens den Rand des Dschungels erreichen.

Kreaturen: Statt ihre Spuren zu verwischen, haben die Anhänger des Verschlingerkultes über mehrere Kilometer Weg hinweg Pilzsporen verteilt, nachdem sie in den Dschungel eingedrungen sind. Sie wussten, dass die Sporen einen kaum wahrnehmbaren Duft verströmen, der große Pflanzenfresser anlockt, die wiederum die Spur der Gruppe unkenntlich machen. Der Plan hat weitgehend wie vorgesehen funktioniert. Dutzende großer Bestien namens Yaruks wandern gemächlich durch das Gebiet, durch das die SC reisen müssen. Sie reißen kleinere Bäume um und zertrampeln die Spuren der Kultanhänger, immer der Witterung des köstlichen Fungus, der sie angelockt hat, hinterher. Ein SC kann die Kreaturen als Yaruks identifizieren, wenn ihm ein Wurf für Biowissenschaften gegen SG 22 gelingt (der SG wird auf 17 gesenkt, wenn der jeweilige SC von Castrovel stammt, da er sich mit der Fauna seiner Heimatwelt auskennt). Bei Erfolg erkennen die SC auch, dass Yaruks extrem gefährlich sein können, wenn sie sich bedroht fühlen.

Die Yaruks sind im Moment recht ruhig, daher können sich die SC durch sie hindurch schlängeln, wenn sie auf Abstand bleiben und keine bedrohlichen Bewegungen machen – so wie es auch viele hier vorkommende Kreaturen tun. Die riesigen Pflanzenfresser könnten bedrohlich mit ihren Füßen aufstampfen, wenn die SC Lärm machen oder sich weiter als bis auf 9 m nähern, aber nur wenn sie die Yaruks aktiv verletzen, erfolgt eine gefährliche Reaktion.

Die vollständigen Spielwerte für ein Yaruk finden sich auf Seite 61, aber dies ist keine Kampfbegegnung, denn schon eine direkte Auseinandersetzung zwischen den SC und einem einzelnen Yaruk wird wahrscheinlich schlecht für die SC ausgehen. Stattdessen ist es eher eine cineastische Begegnung, bei der die SC vor den aufgewühlten, Bestien davonrennen, die laut trompeten, den Boden erzittern lassen und Bäume umreißen. Die Yaruks führen keine direkten Angriffe aus, sondern verursachen potentiell tödlichen Kollateralschaden, dem die SC ausweichen und davonlaufen müssen (siehe „Gefahr“, unten).

Die SC können auch entscheiden, diesen Bereich komplett zu umgehen, aber das erfordert eine zusätzliche Tagesreise, während der sie nicht navigieren können, indem sie Überlebenskunst zum Folgen von Spuren nutzen.

Gefahr: Wenn die SC es unklugerweise auf einen Kampf mit den Yaruks anlegen, brüllen die Bestien einander wütend zu und trampeln dann grob in Richtung der SC los. Sogar wenn die SC ihr Bestes tun, um die Yaruks nicht zu erschrecken, droht ihnen trotzdem Gefahr durch den Kult des Verschlingers. Eine schirrische Anhängerin des Verschlingerkultes namens Salask (siehe Bereich **B5**) vermutet, dass ihnen eine rivalisierende Gruppe folgen könnte. Daher hat sie sich hierher auf den Rückweg gemacht, um Informationen zu sammeln. Als sie eine Gelegenheit mit so vielen Yaruks in der Nähe wittert, klettert sie in einigen hundert Metern Entfernung auf einen Aussichtspunkt unterhalb der Baumkronen hinauf – die perfekte Position für ihr Scharfschützengewehr. Sobald sich die SC mitten in der Yaruk-Meute befinden, schießt sie auf eines der größten Tiere, das sich plötzlich vor Schmerz aufbäumt

und einen Warnruf an seine Nachbarn ausstößt. Ein SC kann mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 18 die grobe Richtung des Schusses ausmachen. Übersteigt der Wurf den SG um 5 oder mehr, kann der SC in der Entfernung den Mündungsblitz des Schalldämpfers erkennen. Allerdings gibt es kaum eine Gelegenheit, Salask zu verfolgen. Einige der Yaruks fliehen, andere scharen sich schützend um den Verdungen, um die SC zu zermahlen oder davonzujagen.

Diese Begegnung ist eine Verfolgungsjagd. Anstelle von normalen Kampfrunden durchläuft die Jagd mehrere Phasen, von denen jede etwa 1 Minute Handlung entspricht. Die Yaruks handeln immer am Anfang jeder Phase, gefolgt von den Handlungen der SC (siehe „Handlungen der Yaruks“ und „Handlungen der SC“ unten). Die Begegnung endet, sobald die SC eine Anzahl an Erfolgen in Höhe der dreifachen Anzahl an SC angesammelt haben (also 12 Erfolge für eine Gruppe aus vier Charakteren). Viele der unten beschriebenen Handlungen der SC können Erfolge einbringen, wenn ein SC einen bestimmten Fertigkeitwurf besteht, während andere wiederum den Schaden der tobenden Yaruks verringern können.

Handlungen der Yaruks: Yaruks sind berüchtigt für die Zerstörung, die sie anrichten können. Wirf am Anfang jeder Phase 1W8 und konsultiere die Tabelle unten, um das Verhalten der Yaruks zu ermitteln.

W8 EFFEKT

- 1 **Brüllen:** Ein Yaruk in der Nähe trompetet 1W3 zufällige SC laut an. Jeder von ihnen nimmt 2W6 Schallschaden und erleidet einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe während dieser Phase (Zähigkeit gegen SG 14 negiert den Malus und halbiert den Schaden).
- 2 **Ramme:** Ein Yaruk rennt neben einen zufälligen SC und rammt ihn mit seinem Leib. Dieser Angriff hat einen Bonus von +13 zum Treffen und verursacht 2W6+6 Wuchtschaden.
- 3 **Umstürzender Baum:** Ein Yaruk reißt einen Baum um, der den SC in den Weg stürzt. Ein zufälliger SC erleidet 2W6+6 Wuchtschaden (Reflex gegen SG 14 negiert den Schaden) und alle SC erleiden während dieser Phase einen Malus von -1 auf Würfe für Akrobatik, Athletik und Überlebenskunst.
- 4 **Splitterregen:** Ein Yaruk bricht durch die Äste und lässt scharfe Holzsplitter herabregnen, die jedem SC 2W6 Stichschaden zufügen (Reflex gegen SG 14 halbiert den Schaden).
- 5 **Zusammenrotten:** Mehrere Yaruks scharen sich um einen zufälligen SC. Würfle zwei weitere Male auf dieser Tabelle, wobei Ergebnisse von 5 oder höher ignoriert werden. Das erste Ergebnis betrifft nur diesen einen SC, und wenn das zweite Ergebnis einen oder mehrere zufällige SC betreffen würde, ist dieser SC automatisch eines der Ziele.
- 6-8 **Plötzliche Richtungsänderung:** Ob aufgrund des Geländes oder der Führung durch ein erfahrenes Tier schwenken die Yaruks in eine unerwartete Richtung ab.

Die SC müssen ihre Taktik ändern. Während dieser Phase erleidet jeder SC einen Malus von -4 auf jegliche Fertigkeitwürfe, um die gleiche Handlung auszuführen wie in der Phase zuvor.

Handlungen der SC: Während einer Phase kann jeder SC eine der folgenden Handlungen ausführen, um die Yaruks abzulenken, ihnen auszuweichen oder sie zu übertölpeln, während er vor ihnen davonläuft. Ein SC kann mehr als eine dieser Handlungen während einer einzelnen Phase ausführen, aber dies verleiht einen kumulativen Malus von -3 auf jeden Wurf, den er während dieser Phase ausführt. Ein misslungener Wurf schadet den SC nicht, aber er verlängert die Verfolgungsjagd. Bei einigen Würfen erhalten die SC einen „Erfolg“, wenn ein SC ihn besteht, was dazu beiträgt, was die SC der Flucht vor den tobenden Yaruks näherbringt (siehe „Entwicklung“, weiter unten). Ein SC kann darüber hinaus pro Phase eine Reaktion ausführen.

- **Eine Fähigkeit nutzen (kein Wurf):** Der SC nutzt eine besondere Fähigkeit oder wirkt einen Zauber, der eine Standard-Aktion oder Volle Aktion erfordert. Dies bringt den SC nicht zwangsläufig Erfolge ein, aber wenn der SL der Meinung ist, dass eine Fähigkeit oder ein Zauber sich für eine auffällige Ablenkung eignet oder ein Hindernis aus dem Weg räumt, könnte sie auch als Erfolg gelten.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

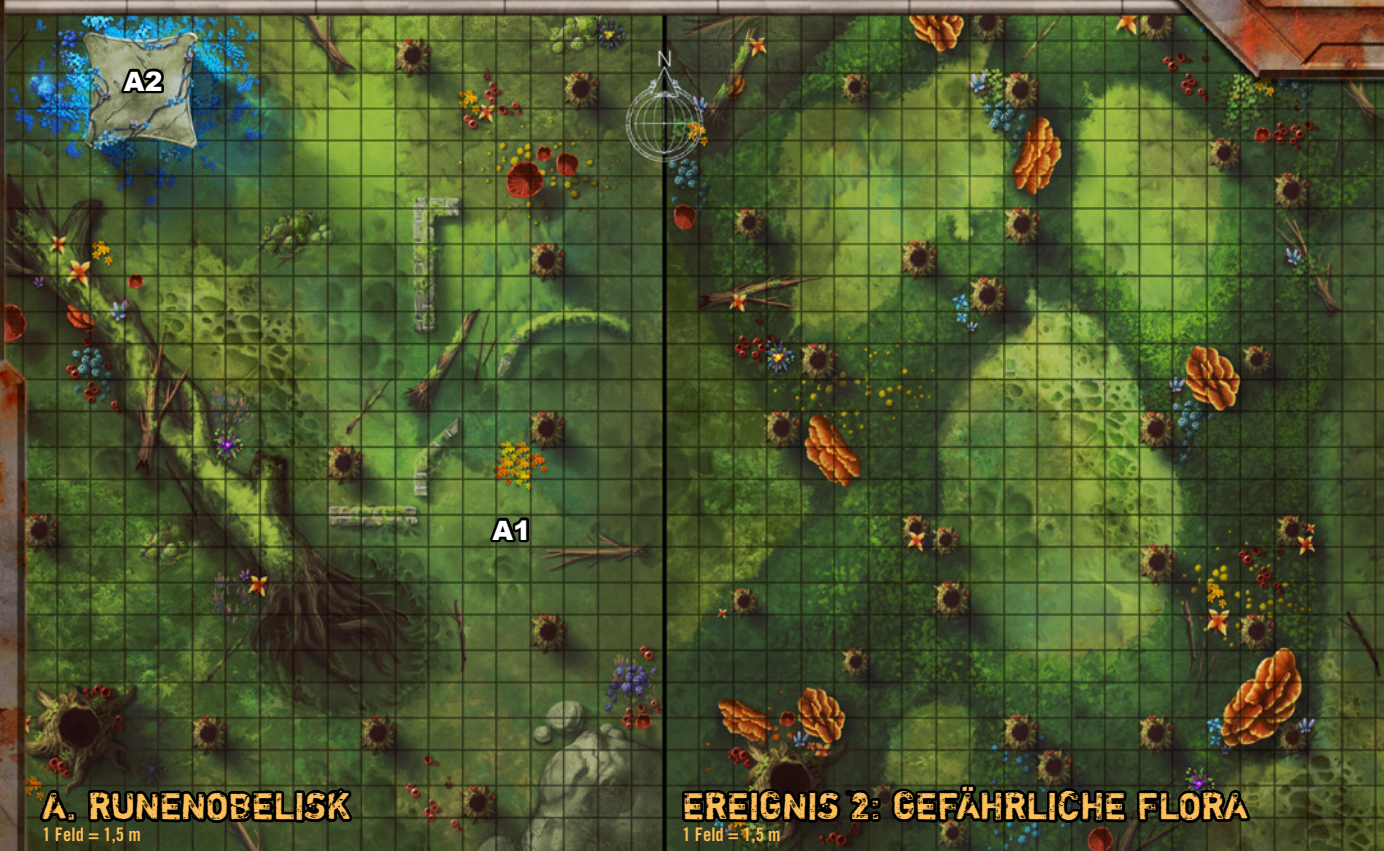
AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



RUNEN-
OBELISK



A. RUNENOBELISK

1 Feld = 1,5 m

EREIGNIS 2: GEFÄHRLICHE FLORA

1 Feld = 1,5 m

- **Ablenken (Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 14):** Der SC zieht die Aufmerksamkeit der Yaruks von seinen Begleitern auf sich. Mit einem erfolgreichen Wurf erleidet der SC während der nächsten Phase einen Malus von -2 auf seine RK und Rettungswürfe gegen alle Effekte auf der Tabelle für Handlungen der Yaruks. Die anderen SC erhalten während dieser Zeit einen Situationsbonus von +2 auf ihre RK und Rettungswürfe gegen diese Effekte. Es kann immer nur ein SC die Handlung Ablenken nutzen; wird sie von einem zweiten SC ausgeführt, negiert dies frühere Ablenkung-Handlungen. Dies bringt den SC keine Erfolge ein.
- **Verstecken (Heimlichkeit gegen SG 15):** Der SC geht in Deckung, um nicht attackiert zu werden. Mit einem erfolgreichen Wurf erhält der SC einen Situationsbonus von +2 auf seine RK und Rettungswürfe gegen alle Effekte in der Tabelle für Handlungen der Yaruks, bis er eine andere Handlung ausführt. Während dieser Zeit wird jedes Mal, wenn dieser SC zufällig zum Ziel eines Effekts würde, zufällig ein anderer SC ermittelt. Dies bringt den SC keine Erfolge ein.
- **Navigieren (Überlebenskunst gegen SG 17):** Der SC bemerkt einen guten Pfad, über den er den Yaruks für den Moment aus dem Weg gehen kann. Ein bestandener Wurf bringt den SC einen Erfolg ein.
- **Klettern (Athletik gegen SG 18):** Der SC klettert über Hindernisse, schwingt sich über Spalten hinweg und rennt geschickt durch den Dschungel. Ein bestandener Wurf bringt den SC einen Erfolg ein.
- **Erschrecken (Einschüchtern gegen SG 20):** Der SC versucht einen Yaruk zu erschrecken – nicht unbedingt, um ihn aufzuhalten, sondern genug, um ihn vom Kurs abzubringen. Der SC kann als Teil seiner Handlung einen einzelnen Fernkampfangriff durchführen (ERK 20, KRK 22), und wenn er trifft, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern. Falls dieser Angriff mindestens 10 Schaden

verursacht, erhält er stattdessen einen Bonus von +4. Ein bestandener Wurf bringt den SC einen Erfolg ein.

- **Hindurchzwängen (Akrobatik gegen SG 19):** Der SC schlüpft zwischen zwei großen Hindernissen hindurch oder setzt als Abkürzung flink über umgestürzte Bäume hinweg, was die verfolgenden Yaruks verlangsamt. Ein bestandener Wurf bringt den SC einen Erfolg ein.

Entwicklung: Sobald die SC eine Anzahl an Erfolgen in Höhe der dreifachen Anzahl an SC angesammelt haben, erreichen sie eine uralte Steinbrücke, die über einen der Nebenflüsse führt, welche den Dschungel durchziehen. Die Brücke hält die SC problemlos aus, aber sobald sie sie überquert haben, trampelt ein wütender Yaruk einige Schritte auf die Brücke, bevor das antike Elfenbauwerk unter ihm zusammenbricht. Der Rest der Meute beendet die Verfolgung an dieser Stelle und nach einer weiteren Minute des aggressiven Posierens verteilt sich die Gruppe langsam. Jenseits der Brücke steht der Orientierungspunkt, den Halkuim Zan als den „Runenobelisken“ bezeichnete (Bereich A).

Der donnernde Lärm der Verfolgungsjagd hallt kilometerweit durch den Wald, schreckt neugierige Kreaturen auf, vertreibt viele scheue Tiere und lockt hungrige Aasfresser an, die bei wütenden Yaruks frische Kadaver erwarten. Dies dient als Anstoß für mehrere spätere Gegner, wie etwa die Kaukariks (siehe Bereich A1) und den Ksarik (siehe Ereignis 2).

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, wenn sobald sie der Stampede der Yaruks entkommen sind.

A. DER RUNENOBELISK

Die elfische Oatia-Kultur erschuf während ihrer Zeit in Ost-Ukulam einige fortdauernde architektonische Werke, darunter die Brücke, über welche die SC den Yaruks entkommen konnten, und einen hohen Wachturm, der dort stand, wo da-

mals der Saum des Dschungels verlief. Der Außenposten erhob sich über 90 Meter in die Höhe und überblickte die Schicht aus Baumkronen, mit einer kunstvollen Beobachtungsplattform an der Spitze. Innerhalb einem Jahrhundert nach dem Fortgang der Elfen aus der Region verfiel die Plattform jedoch und stürzte herunter. Nur die Säule blieb übrig, in welche die Elfen ihre Gesetze gemeißelt hatten. Nach Jahrtausenden der Erosion aber sind auch diese verblasst, mit Ausnahme einiger weniger geschützter Inschriften an ihrem Fuß. Als Halkuim Zan diesen Ort fand, hielt er ihn für ein mächtiges Monument und nannte ihn den Runenobelisken. Die SC erreichen diesen Bereich unmittelbar nachdem sie den Yaruks in **Ereignis 1** entkommen sind. Verwende für diese Begegnung die Runenobelisk-Karte von Seite 18.

A1. DIE ANNÄHERUNG (HG 5)

Das Gebiet um den Runenobelisken ist uneben. Erdbalagerungen und Pflanzen haben den Großteil der Gebäudefundamente überdeckt, welche diesen Ort umgeben. Die hartnäckigen Bäume, die hier vereinzelt wachsen, haben mit ihren Wurzeln viele Steine verlagert. Dadurch liegen überall wahllos verteilte gemeißelte Steinblöcke herum. Mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 10 kann ein SC ein paar dieser Bausteine und ihren absichtlich geglätteten Silhouetten im Moos erkennt. Mit einem erfolgreichen Wurf bemerkt der SC auch Bündel aus blaugestreiften orangenen Früchten, die im Blätterdach reifen. Mit einem erfolgreichen Wurf für Biowissenschaften kann ein SC diese als ralyrische Feigen identifizieren, eine der ergiebigsten Obstbäume in Castrovels nördlicher Hemisphäre und eine beliebte Nahrungsquelle für viele Waldkreaturen. Wilde ralyrische Feigen sind sehr sauer, aber sie zu essen ist ungefährlich. Einige der reifen Früchte sind von den Ästen gefallen und auf dem Boden gelandet.

Kreaturen: Der Runenobelisk liegt im Territorium einer Schar Kaukarikis. Es reifen nicht nur die ralyrischen Feigen in diesem Gebiet, auch der Kult des Verschlingers ist hier durchgekommen, was den unverbesserlichen Kreaturen eine Menge Unterhaltung, Beute und sogar Fleisch eingebracht hat. Auch als „Stichfledermäuse“ bekannt, klettern die Kaukarikis über die Äste des Waldes; manchmal wippen sie nur mit den Köpfen, um die SC neugierig zu beobachten. Manchmal stoßen sie auch ihren Warnruf aus, dem sie ihren Namen zu verdanken haben: „kau-ka-rih-kih“, bewerfen die SC mit Obst oder schleichen sich sogar an die SC heran, bevor sie rasch unter dem anerkennenden Kreischen ihrer Kameraden wieder davonrennen. Reagiert ein SC mit Gewalt, zerstreuen sich die Kaukarikis mehrere Minuten lang, dann kommen sie in größerer Zahl zurück, um diesen SC zu beschimpfen und ihm aggressivere Streiche zu spielen. Mit einem erfolgreichen Wurf für Biowissenschaften gegen SG 11 (SG 6 für Einheimische von Castrovel) kann ein SC die Kaukarikis als solche identifizieren.

Früher in dieser Jahreszeit hat sich eine fleischfressende Pflanze namens Vracinea hier niedergelassen, sich um den Obelisken gewickelt und einen Großteil ihres Körpers mit anderen Ranken verborgen (siehe Bereich **A2**). Die Kaukarikis untersuchten und ärgerten den Eindringling schon bald, der prompt zwei Angehörige der Schar anlockte und auffraß. Seitdem sind die Kaukarikis auf Abstand geblieben und haben dabei mit Freude bemerkt, dass die Vracinea Schmutz, Knochen und andere Schätze beiseite wirft, die sie nicht verdauen kann. In den folgenden Wochen sind die beiden Spezies zu einer unausgesprochenen Übereinkunft gekommen: Die Kaukarikis locken Beute zum Obelisken und die Vracinea ignoriert

die Schar weitgehend, wenn sie herunterkommt und sich Reste und Trophäen holt.

Momentan besteht die Schar aus 13 Kaukarikis. Sobald die SC sich dem Obelisken bis auf gut hundert Meter nähern (Bereich **A2**), verstärken die Kaukarikis ihr Necken und jagen einander durch die Bäume, um zu entscheiden, wer von ihnen die SC direkt angreifen soll. Schnell richten sie eine neue Hackordnung ein und legen alle erbeuteten Wertsachen beiseite (siehe „Schatz“ weiter unten). Dann klettern vier von ihnen hinunter und greifen an, während ihre Genossen sie von den Ästen aus anfeuern.

KAUKARIKIS (4)

HG1

TP je 18 (siehe Seite 57)

TAKTIK

Im Kampf Einer der Kaukarikis beschäftigt die größte

Gruppe der SC, während die anderen sich gemeinsam auf ein isoliertes Ziel stürzen. Sie schlendern über den Kampfschauplatz und versuchen ein Ziel zu vergiften, bevor sie zum nächsten huschen. Sollten sich die SC in Richtung Bereich **A2** zurückziehen und dort eine Begegnung auslösen, versuchen die Kaukarikis alle anderen SC in Reichweite der Lockruf-Fähigkeit der Vracinea zu scheuchen. Ansonsten halten sie sich abseits, um die Pflanze ihre Arbeit machen zu lassen; die SC sollten nicht beide Begegnungen zugleich bekämpfen müssen.

Moral Wenn nur noch einer der Kaukarikikämpfer bei Bewusstsein ist, flieht er, aber die Kaukarikis könnten sich auch schon früher zurückziehen, wenn ihre Taktik wirkungslos ist.

Schatz: Die Kaukarikis konnten dem Verschlingerkult einige Gegenstände von Wert stibitzen, als er vorbeikam. Vor dem Angriff verstaubt einer der vier Kaukarikis eilig drei *Seren der Heilung*, Mk. 2 in einem Loch knapp 6 m über dem Boden in einem Baum. Ein SC kann diese Bewegung mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 12 bemerken. Den Baum hinaufzuklettern, um die Seren zu bergen, erfordert einen erfolgreichen Wurf für Athletik gegen SG 15.

Entwicklung: Sobald die SC die erste Welle Kaukarikis besiegt haben, werden die übrigen scheu und kreischen wütend aus sicherer Entfernung. Die Schar bleibt aber in Sichtweite und versucht, die SC weiterhin zu ärgern und in Richtung des Obelisken und der lauenden Vracinea zu locken.

A2. DER OBELISK (HG 4)

Der Runenobelisk ragt über dem Dschungel auf, genau wie in Halkuim Zans Aufzeichnungen versprochen. Er ist eine immense Steinsäule, knapp 5 Meter breit, mit einem x-förmigen Grundriss, der Kletterpflanzen besten Halt bietet – darunter ein Netz aus grünen Ranken, mehreren strahlenden Fuchsia-Bromelien und einem Teppich aus violetten Blumen.

Der unpassend benannte Runenobelisk war eine riesenhafte Stütze, die eine mittlerweile abgebrochene Aussichtsplattform getragen hat, was ein SC mit einem erfolgreichen Wurf für Technik gegen SG 15 nach mindestens 5 Minuten Untersuchung vermuten kann.

Einige wenige Elfenbuchstaben sind zwischen den Kletterranken sichtbar, aber um wirklich etwas davon sinnvoll zu entziffern, müssen die Kletterranken entfernt werden. Darü-

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ber hinaus muss man des Elfischen mächtig sein oder einen Wurf für Kultur gegen SG 25 bestehen, um das Geschriebene zu entziffern. Was von den Inschriften noch übrig ist, warnt Besucher, dass sie sich „Loskialua“ nähern, dem „Kloster des Sternengesangs, Botschaft der Sphären und Tempel der Zwölf“. Bruchstückhafte Worte erwähnen Verehrung, Boten aus dem Jenseits, eine Akademie und „Deuter des Leuchtfeuers“.

Kreatur: Eine fleischfressende Pflanze namens Vracinea versteckt sich zwischen den anderen Pflanzen am Fundament des Obeliskens, und ein SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 27 gelingt, bemerkt, dass sich dort etwas verbirgt. Der üppige Bewuchs verleiht der Vracinea Teilweise Deckung (+2 auf RK, +1 auf Reflexwürfe), bis sie ihr Versteck verlässt. Die Lockruf-Fähigkeit der Vracinea betrifft alle, die sich ihr bis auf 36 m nähern.

VRACINEA (4)

HG 1

EP 1.200

TP 51 (Starfinder-Abenteuerpfad Tote Sonnen #1, Seite 60)

TAKTIK

Im Kampf Die Vracinea zieht es vor, angelockte SC in Angriffsreichweite kommen zu lassen, bevor sie herauskommt, um ihre Beute zu beißen. Nähern sich die SC bis auf 12 m, ohne von dem Lockruf betroffen zu sein, kommt die Vracinea hervor und stürzt sich auf das nächste Ziel.

Moral Solange Beute in der Nähe ist, kämpft die Vracinea bis zum Tod. Wenn sie mehrfach im Fernkampf angegriffen wird, ohne dass es für sie Ziele in der Nähe oder angelockte Opfer gibt, gibt sie den Obeliskens auf und flüchtet.

Schatz: Etwa 9 m südlich des Obeliskens liegt ein zerrissener Estex-Anzug, den einer der Anhänger des Verschlingerkultes trug, als er der Vracinea zum Opfer fiel. Er wurde beiseite geworfen, dann machten sich die Kaukarikis daran zu schaffen und zerfetzten ihn noch weiter, bevor sie ihn liegen ließen. Die Rüstung ist nun wertlos, aber unter der restlichen Ausrüstung der Kultanhänger befindet sich ein Erfrierungs-Kältengewehr und ein silbriger Credstick mit 290 Einheiten. Der Credstick ist während des Angriffs der Vracinea zu Boden gefallen, und ein SC kann ihn mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken, während er sich dem Obeliskens nähert. Die Vracinea hat mehrere Minuten lang an dem Gewehr genagt, nachdem sie den Kultanhänger verspeist hat. Ihre Kiefer haben sich um die Batterie geschlossen und sie aufgebrochen, wodurch schmerzhaftes Chemikalien durch die Gegend spritzten. Dann hat sie das zerkratzte Gewehr im nordöstlichen Blattwerk neben dem Obeliskens fallen gelassen. Ein sich nähernder SC kann mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 18 das Gewehr und oberflächliche Schäden an den Pflanzen in der Nähe bemerken. Nachdem die SC die Begegnungen in Bereich A bestanden haben, können sie beide Schätze ohne Schwierigkeiten finden.

Entwicklung: Wenn die SC die Vracinea besiegen, heulen die übrigen Kaukarikis furchterfüllt auf und klettern verzweifelt in den Bäumen umher. Wenn sich ihnen nicht die außergewöhnliche Gelegenheit bietet, ein isoliertes Ziel anzugreifen, werden die koboldhaften Kreaturen die SC für den Rest des Abenteuers nicht direkt angreifen. Allerdings werden sie den SC weiterhin folgen. Sie werden in der Nähe Früchte fressen und Rufe ausstoßend Radau veranstalten, um die Reisenden zu verunsichern – sie werden sogar wenig riskante Sabotageversuche unternehmen, wie mitten in der Nacht einen Stein oder mittelgroßen Ast auf das Zelt eines SC fallen zu lassen.

EREIGNIS 2: GEFÄHRLICHE FLORA (HG 4)

Abgesehen von den Eskapaden der Kaukarikis ist der Großteil der Reise am nächsten Tag ereignislos. Das Gelände steigt zunehmend an. Diese Begegnung ereignet sich während der vierten Tagesreise und dauert bis in den fünften Tag.

Kreaturen: Kurz nachdem die SC am vierten Tag ihr Lager abgebrochen haben, nimmt eine mächtige Pflanzenkreatur, ein Ksarik, ihre Witterung auf und beginnt ihnen zu folgen. Es ist ein vorsichtiger und besonders verstohlener Jäger. Mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 13 kann ein SC das bunte Raubtier bemerken, gut 30 m entfernt. Das erste Mal, wenn es bemerkt oder angegriffen wird, galoppiert das Ksarik davon und wartet, bis eventuell erlittener Schaden verheilt ist. Im Verlauf des Tages wird es mutiger, zuckt neugierig mit seinen Fresstentakeln und gurgelt sogar geräuschvoll, was die SC als eine Begrüßung missverstehen könnten. Kurz darauf stellt es fest, dass die SC geeignete Wirte für seine Sporen sind, und schießt einen Dornpfeil auf einen von ihnen, bevor es sich zurückzieht. An diesem Tag kehrt es zwei weitere Male zurück, um ein oder zwei Schüsse auf einen SC abzugeben, bevor es wieder flüchtet.

Am folgenden Tag erscheint das Ksarik nur einmal, bevor es sich nach Nordwesten aufmacht, um eines seiner früheren Ziele in Augenschein zu nehmen, die Kultanhängerin **Ralkawi** (CB weibliche Korascha-Laschunta). Diese ist seitdem sehr krank, da die Setzlinge des Ksarik in ihr auskeimen. Gegen Mittag des Tages führt ihr Weg die SC in die Nähe der Kultanhängerin, die mittlerweile das Stadium Bettlägerig auf der Verlaufsübersicht der Kadaversporen erreicht hat. Unfähig, sich zu bewegen, hat sie Stunden damit verbracht, sich heiser zu schreien und den Verschlinger anzuflehen, ihr den Tod zu schenken. Da sie nicht viel mehr tun kann, hat Ralkawi für die SC nur leere Drohungen übrig, wenn diese sich nähern (siehe „Entwicklung“ auf Seite 21, um mehr zu erfahren). Falls nötig kannst du für Ralkawi die Spielwerte für Anhänger des Verschlingerkultes auf S. 24 verwenden. Zu diesem Zeitpunkt ist sie allerdings kaum eine Gefahr für die SC.

Das Ksarik will Ralkawi als Köder benutzen und die SC so in ein Gebiet locken, wo es weniger Bäume gibt, hinter denen sie in Deckung gehen können. Auch hat es seine Gefräßige Anpassung genutzt, um ihre Sprachen zu lernen, um die SC besser zu verstehen und sich an ihre Strategien anzupassen. Kurz nachdem sie ankommen, greift das Ksarik an. Wenn die SC Ralkawi ignorieren, folgt das Ksarik ihnen noch etwas länger, bis es sie an einem ähnlich lichten Ort angreift.

Verwende die Karte „Gefährliche Flora“ auf Seite 18 für die Lichtung, auf der Ralkawi liegt und wo der Ksarik angreift.

KSARIK

HG 4

EP 1.200

TP 52; RP 3 (Starfinder: Erster Kontakt, Seite 12)

TAKTIK

Im Kampf Während sich das Ksarik nähert und von Deckung zu Deckung wandert, nutzt es seine Fernkampfangriffe, um ein ausgewähltes Ziel zu schwächen, damit es seine Gefräßige Anpassung gegen den verwundeten Gegner einsetzen kann. Sobald es im Nahkampf ist, nutzt es seine Tentakel, um Gegner zu zermahlen und sich ihre Fähigkeiten zu leihen.

Moral Das Ksarik kämpft bis zum Tod.

Entwicklung: Ralkawi schloss sich dem Kult des Verschlingers an, um eine Serie schlechter persönlicher und finanzieller Entscheidungen auszulöschen, durch die sie mittellos und einsam geworden war. Sie ist aber auch eine der am wenigsten Frommen in Tahomens Kult, und wenn die SC dazu bereit sind, ihr zu helfen, ist sie bereit einzuwilligen, statt vor Sturheit umzukommen. Aufgrund des Stadiums ihrer Kadaversporen sind ihre Überlebenschancen jedoch gering. Wahrscheinlich stirbt sie kurz nachdem sie SC sie finden – vielleicht sogar am Ende der Begegnung – als sich wimmelnde, madenartige Ksarik-Setzlinge ihren Weg durch ihren Unterleib graben. Da Ralkawi noch immer Bruchstücke des ursprünglichen Dornpfeils in ihrem Bein stecken hat, sollte es den SC nicht schwerfallen, die beiden Dinge miteinander in Verbindung zu bringen, insbesondere wenn einer oder mehrere von ihnen ebenfalls krank sind.

Auch wenn dieses Abenteuer davon ausgeht, dass Ralkawi stirbt oder dass die SC sie töten, ist es möglich, dass sie durch die Güte und medizinische Hilfe der SC überlebt. In diesem Fall kann sie den SC helfen und könnte vielleicht sogar eines Tages ihrem bösen Schutzgott ganz entsagen.

EREIGNIS 3: SCHIMMELSTURM (HG 3)

Am Morgen der siebten Tagesreise ändert der Wind seine Richtung und trägt einen herben Geruch mit sich. Die Kaukarikis heben ihre Köpfe in Richtung des hinter Blättern verborgenen Himmels und verstummen, dann trillern sie sich gegenseitig Warnungen zu. Sie eilen zu einigen eimergroßen Blüten etwa 30 m über dem Boden hinauf und wickeln sich in die Blütenblätter ein, wodurch sie praktisch unsichtbar werden. Jeder SC, dem ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, bemerkt flauschige pinke Wolken, die sanft über die Bäume schweben. Mit einem erfolgreichen Wurf für Biowissenschaften oder Überlebenskunst kann ein SC dies als Anzeichen eines heraufziehenden Schimmelsturms erkennen, für die Castrovel berüchtigt ist.

Gefahr: Schimmelstürme sind kurzlebige Ereignisse, bei denen mehrere Arten riesiger Pilze ihre Sporen alle zugleich ausstoßen. In kleineren Mengen sind diese Sporen harmlos, aber Schimmelstürme können die Atemwege von Lebewesen verstopfen und sich sogar in lebendem Gewebe einnisten, wo sie Fleisch zersetzen und Nervensysteme blockieren.

Ohne Schutz in einen Schimmelsturm zu geraten, ist sehr gefährlich. In der kurzen Zeit, die den SC bleibt, können sie versuchen, mit der Fertigkeit Überlebenskunst wie um widrigem Wetter zu trotzen einen behelfsmäßigen Unterschlupf zu bauen. In diesem Fall können die SC einen Bonus auf Zähigkeitswürfe erhalten, um dem Schimmelsturm zu widerstehen. Übersteigt der Wurf den Überlebenskunst-SG um 10 oder mehr,

kann der SC die Effekte vollständig vermeiden. Allerdings verbraucht das Schützen gegen den Schimmelsturm einen halben Tag Reisefortschritt zur Tempelstadt.

Hat ein SC noch Umweltschutzzeigenschaften seiner Rüstung übrig, kann er die schädlichen Effekte des Schimmelsturms ebenfalls vermeiden, indem er 4 Stunden

Schutz aufbraucht. Können sich SCs dem Schimmelsturm überhaupt nicht entziehen, sind sie der Krankheit Sarkoneilia-Schimmel ausgesetzt.



RALKAWI

SARKONEILIA-

Art Krankheit
(Einatmen);

Rettungswurf Zähigkeit
(SG 14)

Verlaufsübersicht Geistig;

Frequenz 1/Tag

Heilung 2 erfolgreiche
Rettungswürfe in Folge

Entwicklung: Der Schimmelsturm bedeckt die Landschaft mit flauschigen Flocken aus pinkfarbenen Sporen wie eine dünne Schicht Schnee. Sie sammeln sich in hüfthohen Wehen, als der Wind sie durch den Wald trägt. Die Sporen verlieren ihre Schädlichkeit kurz nachdem der Schimmelsturm vorüber ist. Für die Kaukarikis ist dies das Zeichen, die SC in Ruhe zu lassen, und kehren in ihr Territorium zurück.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, wenn die SC den Schimmelsturm überstanden haben.

EREIGNIS 4: DIE SCHIMMELÜBERWUCHERTE BESTIE (HG 3)

Das folgende Ereignis erfolgt in der Abenddämmerung des siebten Tages nach dem Schimmelsturm und findet darum bei Dämmerlicht statt (*Starfinder-Grundregelwerk*, Seite 261). Verwende für diese Begegnung die Karte von Bereich **B** auf Seite 22.

Kreaturen: Die meisten Tiere können spüren, dass ein Schimmelsturm heraufzieht, und treffen Vorsichtsmaßnahmen. Manche aber können sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen. Eine Bärtige Renkroda ist dem letzten Sturm zum Opfer gefallen, und Sporen sind in ihrem Körper aufgekeimt und haben sich in ihr weiches Gewebe gegraben. Sie ist darum enorm verärgert und waghalsig, und sobald die SC ihr Lager aufschlagen oder sich für die Nacht einrichten, wagt sie krachend durch den Wald auf sie zu. Sie trifft 3 Runden, nachdem die SC sie zum ersten Mal gehört haben, ein. Die Renkroda kämpft bis zum Tod.

BÄRTIGE RENKRODA

EP 1.600

TP 75 (siehe Seite 58)

HG 5

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

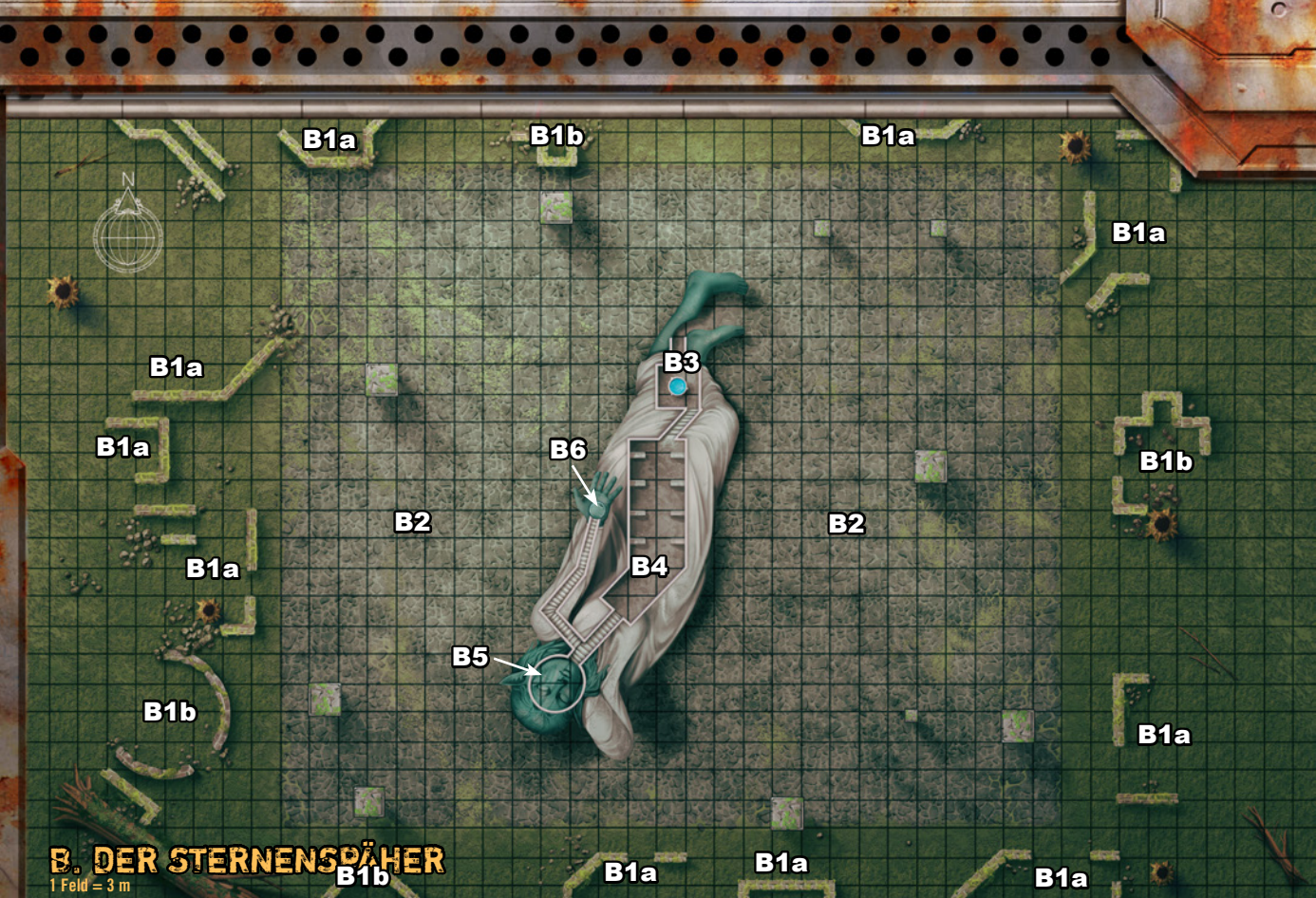
DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



B. DER STERNENSPÄHER

Die SC erreichen diesen Ort am achten Tag. Lies oder beschreibe Folgendes, als sie sich nähern.

Die Bäume vor euch werden spärlicher und bilden eine ausladende Lichtung, in deren Mitte sich eine immense Steinstatue befindet. Sie zeigt eine liegende Elfengestalt, deren Haut Dutzende erhabener Gebilde aufweist, die wie schmerzhaft Beulen aussehen. Die Gestalt stützt sich auf einen halb versunkenen Ellbogen und streckt die andere Hand gen Himmel. Ihre einfache Robe und das Haar bestehen aus stark verwittertem Metall, das an einigen Stellen vollkommen korrodiert ist. Zahlreiche zerfallene Nebengebäude umgeben die Lichtung, wo nur Moos und ein paar hartnäckige, gedrungene Bäume wachsen.

Zu den großartigsten Bauwerken der Oatia-Elfen gehört der Sternenspäher, die riesige Statue eines liegenden androgynen Elfen, der eine Hand zum Himmel reckt. Elfische Gelehrtenpriester kamen hierher, um ihre Körper zu reinigen, über ihre Beobachtung der Sterne zu meditieren und ihre größten Entdeckungen in ihre Haut zu tätowieren, als lebendes Zeugnis ihrer astronomischen Errungenschaften. Für den Entdecker Halkuim Zan zeigte die immense Statue nicht einen Astronomen, der über den Himmel staunte, sondern einen kranken Elf, der an einer unbekannten Krankheit dahinsiechte, weswegen er ihn den „Pestwächter“ nannte. Tatsächlich stellen die Marken auf der Haut der Gestalt keine Beulen dar, sondern Sterne, ganz wie die Haut der elfischen Mönche, die diesen Ort besuchten.

Nachdem er sich sicher war, dass die SC den Verschlingerkult verfolgen, schickte Tahomen mehrere seiner Kultanhänger unter Führung der Schirren Salask aus, um die SC aufzuhalten. Die Gruppe wurde von Raubtieren angefallen, die sich beim Sternenspäher aufhalten, um die relativ spärliche Deckung zu nutzen, um Beute zu machen. Einer der Kultanhänger fiel zwei

Ksariks zum Opfer, die immer noch aufmerksam in der Gegend patrouillieren (siehe **Ereignis 5**). Darüber hinaus haben die Bewegungen des Kultes einen fliegenden Lauerjäger angelockt, einen Himmelsfischer, der hoch oben auf den Aufwinden träge seine Kreise zieht. Auch er sucht nach einer Gelegenheit, sich auf ein ahnungsloses Mahl herabzustürzen (siehe Bereich **B1**).

Salask und zwei Anhänger des Verschlingerkultes konnten aber überleben und suchten in der riesigen Statue Unterschlupf (siehe Bereiche **B4** und **B5**). Salask sieht den Sternenspäher als leicht zu verteidigenden Standort an, der ihr genügend Aussichtspunkte bietet, um nach den SC Ausschau zu halten und sie aus der Entfernung aufs Korn zu nehmen. Als die SC den Sternenspäher erkunden, werden sie vermutlich durch die schirrische Scharfschützin unter Feuer kommen. Salasks mögliche Handlungen werden bei jedem Begegnungsort beschrieben.

Verwende die obige Karte für diesen Ort.

B1. ZERSTÖRTE NEBENGEBÄUDE (HG 5)

Ungezählte Jahre haben diese Gebäude zu niedrigen Mauern und begrabenen Fundamenten zerfallen lassen. Nur einige wenige zerbrochene Wände sind höher als 1,20 m. Die vollständigeren Bauwerke sind angefüllt mit Jahrtausenden an Ablagerungen und Abflusswasser, die einen schwammartigen Boden aus Schlick und Moos gebildet haben.

Die meisten Gebäude (mit **B1a** bezeichnet) bestehen aus niedrigen Mauern, die nur Teilweise Deckung gegen Salasks Angriffe bieten. Einige wenige Gebäude (mit **B1b** bezeichnet) haben höhere Wände, die Vollständige Deckung gegenüber ihren Angriffen bieten. Keines der Nebengebäude hat ein Dach, also bieten sie praktisch keine Deckung gegenüber den Angriffen des Himmelsfischers.

Kreaturen: Sobald die SC die Lichtung betreten, beginnt der määndernde Himmelsfischer mit dem Sinkflug. Er sinkt bis auf 30 m auf sie hinunter und aktiviert währenddessen seine Lufttarnung. Wenn die SC die Nebengebäude untersuchen oder zu Bereich **B2** übergehen, schlägt der Himmelsfischer zu.

Die Kultanhängerin Salask (siehe Bereich **B5**) hält ebenfalls Wache. Im wahrscheinlichen Fall, dass sie die SC bemerkt (mit ihrem Wahrnehmungsmodifikator von +8), beginnt sie mit ihrem Schirraugengewehr auf sie zu feuern und setzt dabei, wenn nötig, dessen Eigenschaft Scharfschütze ein. Wegen der geringen Kapazität und weil sie mit Hilfe ihrer Fertigkeit Heimlichkeit versteckt bleiben will, um aus dem Hinterhalt schießen zu können, kann Salask nur 2 Schuss pro Runde abgeben. Als Folge versucht sie aus jedem Schuss das meiste herauszuholen und vor allem SC im Offenen oder mit schwacher Rüstung aufs Korn zu nehmen.

HIMMELSFISCHER

HG 5

EP 1.600

TP 75 (siehe Seite 56)

TAKTIK

Im Kampf Der Himmelsfischer verwendet seine Lassoangriffe, um mehrere SC zu fesseln, bevor er sich auf ein festgesetztes Ziel stürzt. Gegen mehrere Gegner beißt er sein ausgewähltes Ziel mehrmals und wendet sich dann dem nächsten Ziel zu, während er darauf wartet, dass sein Gift das erste Ziel kampfunfähig macht. Gegen starke Fernkampfangriffe versucht er entweder Deckung zu nutzen, solange er noch eine Kreatur im Nahkampf angreift, oder springt auf die neue Bedrohung zu.

Moral Sinkt er auf 10 Trefferpunkte oder weniger, übermittelt der Himmelsfischer telepathisch seinen Wunsch zu flüchten. Wenn die SC den Kampf fortsetzen, kämpft er bis zum Tod.

Entwicklung: Salask schießt solange auf die SC, wie sie trefen kann. Sie verfolgt sie jedoch nicht, so dass sich die SC in den Dschungel zurückziehen können, um verlorene Ausdauerpunkte zurückzuerhalten und ihren Angriff planen können. Wird sie während dieser Begegnung auf 25 TP oder weniger reduziert, geht Salask in Deckung, um ihre *Seren der Heilung* zu verbrauchen, und setzt ihre Angriffe anschließend fort. Wird sie abermals auf 25 TP oder weniger gebracht, zieht sie sich zurück, um eine neue Scharfschützenposition in Bereich **B6** einzunehmen.

Zusätzlich alarmieren die Kampfgeräusche hier oder in Bereich **B2** die Kultanhänger in Bereich **B4**, welche sich dann für den Angriff vorbereiten.

B2. PLATZ DER GELEHRTEN

Diese breite freie Fläche bildet einen Platz aus durcheinander geworfenen Pflastersteinen, die von Erdlöchern und Baumwurzeln umherbewegt wurden. Mehrere große Podeste stehen überall in diesem Bereich herum, halb begraben unter Laub, Erde und Trümmern. Alle Statuen, die auf ihnen standen, sind seitdem zu wenig mehr als zerbrechlichen Zacken und verwitterten Steinbrocken zerfallen.

Die Jahrtausende waren nicht gütig zu diesem Platz und haben das ganze Feld in ein Durcheinander aus unebenen Pflastersteinen verwandelt, die als Schwieriges Gelände (*Starfinder-Grundregelwerk*, Seite 256) gelten. Die Podeste bieten

Deckung gegen Salasks Attacken. Dort können schlaue SC an mehreren Stellen in Deckung gehen und auf eine neue Gelegenheit warten, zum Sternenspäher zu eilen, während die Schirren nachlädt.

Kreatur: Salask (siehe Bereich **B5**) nutzt diesen offenen Platz als Schlachtfeld und schießt auf jeden, der sich aus der Deckung herauswagt. Wenn die SC versuchen, den Eingang zum Sternenspäher zu stürmen, verlässt sie ihr Versteck und nutzt ihre Feuerrate, sofern die SC das Feuer nicht heftig erwidern.

B3. TEICH DER REINIGUNG

Korrodierte Rohre hängen über einem breiten Becken in der Mitte dieses Raumes von der Decke herab. Die Steinwände sind schlüpfrig vor Feuchtigkeit und tragen Gravuren von tätowierten Elfen, die sich entkleiden, um sich zu waschen. Die gewölbte Decke zeigt Hunderte von miteinander verbundenen Sternen, welche Dutzende Konstellationen bilden.

Die Oatia-Elfen sahen den Sternenspäher als heiligen Ort an, daher war es nötig, sich von weltlichen Einflüssen zu reinigen, bevor man tiefer in das Monument vordringen konnte. Ein SC kann die rituelle Bedeutung dieser Tätigkeit mit einem erfolgreichen Wurf für Mystik gegen SG 14 oder auf Kultur gegen SG 19 schlussfolgern (siehe „Entwicklung“ unten).

Die Konstellationen an der Decke umfassen sowohl solche, die auf Castrovel bekannt sind, als auch zahlreiche esoterische Muster. Mit einem erfolgreichen Wurf für Naturwissenschaften gegen SG 16 kann ein SC feststellen, dass modernen Gelehrten viele dieser Konstellationen bekannt sind, allerdings nur dank fortschrittlicher Teleskope und Überlichtreisen. Dass die Oatia-Elfen diese identifiziert haben, weist darauf hin, dass sie außergewöhnliche astronomische Ausrüstung, übernatürliche Methoden zur Beobachtung des Himmels oder sonstige Mittel hatten, mit denen sie weit über das Paktweltensystem hinausblicken konnten.

Entwicklung: Die korrodierten Röhren leiten noch immer Regenwasser in das Becken, auch wenn es schmutziger ist als in der Vergangenheit. Wenn ein SC 1 Minute damit verbringt, zumindest seine Hände und seinen Kopf zu waschen und so das Reinigungsritual nachzuahmen, ist er immun gegen die Gefahren in den Bereichen **B4** und **B5**.

B4. HALLE DER INSCRIFTEN

Die Wände dieser langen Galerie zeigen Elfen, die sich gegenseitig mit Nadeln Konstellationen, geometrische Figuren und seltsame Runenmustern tätowieren. Reihen aus hohen Steinbänken verlaufen auf beiden Seiten die Halle entlang. Die Decke ist bedeckt mit zwölf eingravierten, stark stilisierten elfischen Gestalten. Sie sind stark tätowiert, unterschiedlich geschmückt und tragen strahlende Sterne auf ihrer Stirn.

Wie die Wandbilder andeuten, ist dies der Ort, an dem die Gelehrtenpriester vom Tempel der Zwölf ihre heiligen Tätowierungen erhielten, um ihre Entdeckungen und ihren Stand im Orden zu zeigen. Die 12 eingemeißelten Figuren an der Decke sind führende Gelehrte des Tempels in der Zeit, in der die Oatia-Elfen zuerst die symmetrische Konstellation beobachteten, die sie das Tor der Zwölf Sonnen nannten. Hier wurden sie verewigt, jeder von ihnen als Symbol für einen der Sterne. Diese

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Praxis der Personifikation kam aber innerhalb des folgenden Jahrhunderts aus der Mode, und so waren die Bildnisse dieser Quasi-Heiligen schon während der ursprünglichen Benutzung des Sternenspähers ein überholtes Relikt. Die hohen Steinbänke dienen hinsichtlich Deckung als Niedrige Hindernisse (*Starfinder-Grundregelwerk*, Seite 253).

Gefahr: Der Sternenspäher ist ein Ort der kosmischen Besinnung. Wer von weltlichen Bedürfnissen besudelt ist, kann die Mysterien der Galaxis nicht angemessen wahrnehmen. Am Anfang jeder Runde, die er in Bereich **B4** oder **B5** verbringt, erleidet jeder SC, der das Reinigungsritual in Bereich **B3** nicht

durchgeführt hat, bis zum Anfang der nächsten Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß oder Abgelenkt (die Chance ist für beide gleich hoch). Salask und die Kultanhänger haben das Ritual murrend abgehalten und erleiden durch diese Gefahr keine Nachteile.

Kreaturen: Die beiden überlebenden Kultanhänger, die Salask begleitet haben, lauern hier und warten auf ihr Signal zum Rückzug oder Angriff. Wenn sie Kampfgeräusche hören, ziehen sie ihre Waffen und gehen an geeigneter Stelle in Deckung.

ANHÄNGER DES VERSCHLINGERKULTES (2) HG 1

EP je 400

Laschunta-Soldat

CB Mittelgroßer Humanoider (Laschunta)

INI +2; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

TP JE 20

ERK 12; KRK 14

REF +1; WIL +3; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf *Trotziges Langschwert* +7 (1W8+4 H; Kritisch Blutung 1W4)

Fernkampf Mehrzweck-Schrotflinte +5 (Kegel 1W4+1 S) oder Schockgranate I +5 (Explosion [4,50 m, 1W8 Elk, SG 12])

Angriffsfähigkeiten Entropische Wunde, Kampfstil (Guerilla)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Laschunta (ZS 1)

1/Tag—Gedanken wahrnehmen (SG 12)

Beliebig oft—Benommenheit (SG 11), Psychokinetische Hand

TAKTIK

Im Kampf Die Kultanhänger feuern mit ihren Schrotflinten, bevor sie sich auf ihre Feinde stürzen und ab dann ihre Langschwerter einsetzen.

Moral Die Kultanhänger kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Mystik +5, Überlebenskunst +5

Sprachen Castrovellisch, Gemeinsprache, begrenzte Telepathie (9 m)

Talent Eröffnungssalve

Ausrüstung Laschunta-Ringrüstung I, Mehrzweck-Schrotflinte mit 25 Patronen für Schrotflinten, Schockgranaten I (2), *Trotziges Langschwert*, Feldrationen (2 Wochen), Credstick (150 Crediteinheiten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entropische Wunde (ÜF) Anhänger des Verschlingerkultes können einen winzigen Bruchteil des Hasses ihrer Gottheit in ihre Angriffe leiten. Jede Nahkampfwaffe eines Anhängers des Verschlingerkultes erhält den zusätzlichen kritischen Treffereffekt Blutung 1W4. Falls die Waffe schon einen kritischen Treffereffekt hat, kann der Kultanhänger entscheiden, welchen er nutzen will, wenn er einen kritischen Treffer landet.

B5. RAUM DER BESINNUNG (HG 3)

Dieser kuppelähnliche Raum hat mehrere offene Oberlichter und Fenster, wodurch ein stetiger Zug von draußen entsteht. Ein Schleimpilz bildet einen deformierten Kreis auf dem Boden.



Hier, im Kopf des Sternenspähers, sannen die Gelehrtenpriester der Elfen über kosmische Offenbarungen nach und erschufen viele ihrer größten, die Galaxis beobachtenden Wahrsagungen. Der Boden zeigt einen verwitterten, aber perfekten Kreis aus 12 eingemeißelten Sternen, ein Bildnis des Tors der Zwölf Sterne. Bedauerlicherweise haben sich in den Gravuren Wasser und organisches Material angesammelt, woraufhin der Ring aus Schimmel wuchs. Wenn die SC sich ein paar Minuten nehmen und den Boden säubern, können sie das ursprüngliche Muster und die umliegenden Formen erkennen – von denen viele Wörtern und Buchstaben ähneln, die sie von den Inschriften aus dem Driftfelsen kennen!

Die Durchlässe in den Ohren des Sternenspähers und ein kleinerer in seinem Hinterkopf bieten Salask freie Schusslinie (siehe „Kreatur“, unten).

Gefahr: Dieser Bereich unterliegt den gleichen schwindelerregenden Effekten wie Bereich **B4**. Salask war einst ein Mitglied der Wächter, aber früh in ihrer Karriere fiel ihre Einheit einer schrecklichen Aberration zum Opfer, als sie einen Verbrecher auf Apostae verfolgte. Zuerst versuchte Salask, ihre Kameraden zu verteidigen, aber ihre verzweifelte Verteidigung wurde rasch zu morbider Faszination, als sie von Weitem sah, wie die fremdartige Monstrosität ihre Kameraden in Stücke riss und auffraß. Sie wurde immer besessener davon, Metzeleien zu beobachten und leitete sogar falsche Informationen an ihre Ersatzeinheiten weiter, um sie in tödliche Situationen zu bringen und voller Entzücken zuzusehen. Als die Wächter ihren Verrat zu vermuten begannen, hatte der Kult des Verschlingers, dessen Agenten von ihren makabren Interessen erfahren hatte, Salask bereits aufgenommen. Seitdem dient sie Tahomen als Meuchlerin und Führerin. Sie eliminiert Ziele, während er sich um die feinsinnigere Planung kümmert.

Salask nutzt diesen Bereich als ihre primäre Scharfschützenposition, verändert ihren Standort aber, falls nötig.

SALASK

HG 3

EP 800

Weibliche Schirren

CB Mittelgroßer Humanoider (Schirren)

INI +4; Sinne Blindespür (Vibration) (9 m); Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

TP 45

ERK 14; KRK 16

REF +5; WIL +4; ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +8 (1W6+4 H)

Fernkampf Taktisches Schirraugengewehr +11 (1W10+3 S)

Angriffsfähigkeiten Erfahrener Scharfschütze

TAKTIK

Im Kampf Salask betreibt großen Aufwand, um den Nahkampf zu vermeiden. Sie feuert mit ihrem Schirraugengewehr langsam und methodisch. Dabei nutzt sie Heimlichkeit, um ihre Gegner zu beharken, und nutzt den Vorteil ihrer Fähigkeit Erfahrener Scharfschütze. Falls sich die Gegner ihrer Stellung nähern, sucht Salask neue Verstecke auf, wie es nötig wird.

Moral Salask kämpft, bis sie auf 10 TP fällt, dann versucht sie zu fliehen. Wenn es kein Entkommen gibt, ergibt sie sich.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8, Bluffen +8, Diplomatie +8, Heimlichkeit +13, Kultur +8, Überlebenskunst +8

Sprachen Gemeinsprache, Schirren, Vercitisch; begrenzte Telepathie (9 m)

Andere Fähigkeiten Gemeinschaftssinn, Wegbereiter

Ausrüstung Kasatha-Mikrokord I, Taktisches Duellschwert, Taktisches Schirraugengewehr mit 50 Patronen für Langwaffen, *Serum der Heilung*, Mk. 1 (2), Persönliche Kommunikationseinheit, Feldrationen (3 Wochen), Credstick (1.000 Crediteinheiten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erfahrener Scharfschütze (AF) Salask ist geschickt darin, verborgen zu bleiben, während sie auf weit entfernte Ziele feuert. Wenn sie einen Wurf für Heimlichkeit ablegt, um aus dem Hinterhalt zu schießen, erleiden Kreaturen, die mindestens 15 m entfernt sind, einen Malus von –10 auf ihre Würfe für Wahrnehmung, um sie zu bemerken. Dieser Malus steigt auf –20, wenn die Kreaturen mindestens 45 m entfernt sind.

Wegbereiter (AF) Bei der Ermittlung ihrer Überlandfortbewegung behandelt Salask Wegloses Gelände so, als würde sie sich auf einem Pfad bewegen, und behandelt Gelände mit einem Pfad so, als würde sie sich auf einer ausgebauten Straße bewegen.

Schatz: Ein elegantes Wandbild durchzogen von Opalperlen hing einmal in diesem Raum. Es vermoderte vor langer Zeit und verteilte seine Perlen über den Boden. Jede Perle ist 80 Crediteinheiten wert, und ein SC kann ohne Schwierigkeiten 8 davon finden. Mit einem erfolgreichen Wurf für Wahrnehmung gegen SG 19 kann ein SC alle 15 finden.

Entwicklung: Wenn die SC Salask gefangen nehmen, ist sie mehr als bereit, die Kerndogmen der minimalistischen Doktrin der Auslöschung des Verschlingers mit ihnen zu teilen. Sie ist aber sehr wortkarg, wenn es um Tahomens Pläne geht. Alles, was sie weiß, ist, dass Tahomen etwas in den Übertragungen vom Driftfelsen gesehen hat, das er irgendwie mit dem Tempel der Zwölf verbindet. Er glaubt wohl auch, dass es noch mehr in der antiken elfischen Tempelstadt zu erfahren gibt. Da sie viel hin und her gereist ist, um die SC zu beschäftigen, hat sie den Tempel nicht gesehen. Sie weiß nur, dass Tahomen glaubt, dass er große Geheimnisse birgt, die das blutige Ende der Galaxis beschleunigen können.

Auch wenn sie sich nicht körperlich gegen ihre Gefangenschaft wehrt, erinnert Salask die SC immer wieder telepathisch daran, dass der Verschlinger am Ende alles verzehren wird. Währenddessen lauert sie ständig auf eine Gelegenheit, zu entkommen. Noch lieber wäre es ihr, wenn die SC noch mehr von ihren Kameraden begegnen. In diesem Fall wartet sie auf eine günstige Gelegenheit, um sich loszureißen, um dann die anderen Kultanhänger telepathisch über die Stärken und Schwächen der SC zu informieren.

Salasks Kommunikationseinheit ist passwortgeschützt (Wurf für Computer gegen SG 20, um sie zu entsperren) und enthält mehrere aufgezeichnete Gespräche mit einer anderen Einheit (der von Tahomen). Diese geben Auskunft über ihre Bewegungen durch den Dschungel und wie sie die SC beschäftigt hat. Auch verfügt sie über eine große Menge aufgezeichneter Übertragungen von exotischen „Reality“-Shows und Blut-sport-Sendungen. Vor allem Produktionen mit dem elebri-schen Prominenten Zo!, einschließlich einer ganzen Staffel des

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

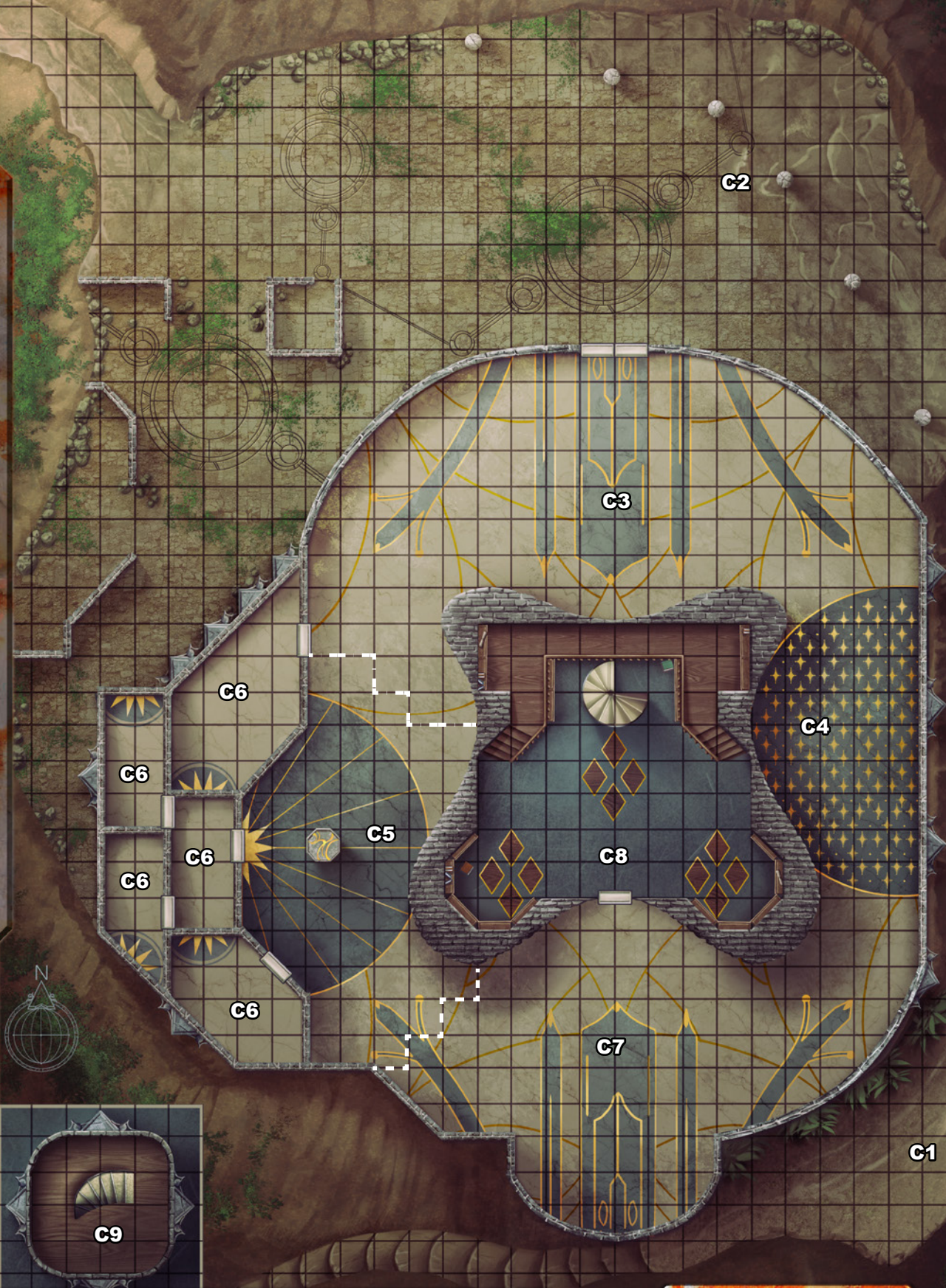
AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

C. DER TEMPEL DER ZWÖLF

1 Feld = 1,5 m



schonungslos grotesken **Tödlicher Überlebenskampf** Extrem! scheinen es ihr besonders angetan zu haben.

B6. OBSERVATORIUMSPLATTFORM

Eine zweite, deutlich steilere Treppenflucht zweigt vom Haupttreppenhaus von Bereich **B4** nach Bereich **B5** ab. Sie führt zu einer 18 m langen Reihe aus leiterartigen Steigeisen, die bis zur ausgestreckten Hand des Sternenspähers hinaufführen (Athletik SG 5, um hinaufzuklettern). Die leicht zur Schale geformte Hand hat ihr kunstvolles Geländer schon vor langer Zeit verloren, aber es ist trotzdem genügend Platz vorhanden, dass mehrere Kreaturen darauf stehen können.

EREIGNIS 5: ÜBERFALL DER KSARIKS (HG 6)

Diese Begegnung ereignet sich, sobald die SC die Kultanhänger im Sternenspäher eliminiert haben. Vermutlich werden die SC Ausdauerpunkte regenerieren und den Rest des Monuments und seiner Umgebung erkunden wollen, aber die Verschnaufpause ist nicht lang.

Kreaturen: Zwei Ksariks, die in der Nähe auf der Jagd waren, haben eine Fülle neuer Witterungen bemerkt. Neugierig und hungrig nähern sie sich dem Sternenspäher. Je nachdem, wo sich die SC während ihrer Pause befinden, könnten sie die sich nähernden Raubtiere bemerken und die Bestien aus der Entfernung angreifen, während diese den Platz überqueren. Werden sie dabei schwer verletzt, klettern die Ksariks in einen geschützten Teil des Sternenspähers und erholen sich mittels ihrer schnellen Selbstheilungsfähigkeiten, bevor sie den SC nachstellen.

KSARIKS (2)

EP je 1.200

HG 4

TP je 52; RP je 3 (Starfinder: Erster Kontakt, Seite 12)

TAKTIK

Im Kampf Die Ksariks sind gerissen genug, um Deckung zu nutzen. Sie nutzen ihre Fernkampfangriffe, um Ziele mürbe zu machen, damit sie ihre Gefräßige Anpassung gegen verwundete Gegner einsetzen können. Sobald sie im Nahkampf sind, nutzen sie ihre Tentakel, um Gegner zu zermalmen und sich ihre Fähigkeiten zu leihen.

Moral Die Ksariks kämpfen bis zum Tod.

Entwicklung: Sobald die Ksariks tot sind, können die SC ihre letzten paar Tagesreisen zum Tempel der Zwölf (Bereich **D**) hinter sich bringen.

TEIL 3: DER VERLORENE TEMPEL

Je näher die SC dem Tempel der Zwölf kommen, desto steiler wird ihr Weg. Als sie sich innerhalb einer halben Tagesreise von dem Ort entfernt befinden, wird der Dschungel lichter und der Boden steigt an. Der Wald weicht grünen, wogenden Gebirgsausläufern, die von gewundenen Bächen durchzogen

sind, deren Quellen in den beeindruckenden Gipfeln des Singenden Gebirges im Norden und Westen liegen.

Die SC erreichen schon bald die Ruinen, welche Halkuim Zan als die „Verlorene Stadt“ bezeichnete. Doch vor Jahrtausenden waren die Ruinen Loskialua, die kleine Elfensiedlung, welche den Tempel der Zwölf und seine Astronomen versorgte. Die Bürger erbauten ihre Häuser auf gestuften Plattformen, zum einen, um ebene Flächen in steilen Gelände zu schaffen, aber auch, weil für die Elfen Erhöhungen den Segen des Himmels darstellten. Als Folge lebten die Höhergestellten auf der Spitze niedriger Pyramiden, und an einigen Orten wurden diese zu geehrten Akropolen verbunden. Nachdem die Elfen diese Siedlung vor langer Zeit aufgegeben hatten, zerfielen ihre Behausungen, vom Wind herangetragene Erde lagerte sich ab und Pflanzen siedelten sich an. So entstand ein Friedhof aus Pyramiden, die sich über die Landschaft verteilen und zwischen einem halben und 7,50 Metern hoch sind. Mit seinen Hunderten von Bauwerken stellt Loskialua einen seltenen archäologischen Schatz dar, für dessen Ausgrabung und Dokumentierung man Jahre an engagierter Feldforschung bräuchte. Für die SC ist aber der intakte Tempel – der Tempel der Zwölf – mit seinem Observatorium am interessantesten, mehrere hundert Meter hinauf an der Flanke der Alhuenar-Spitze gelegen, einem der höchsten Berge des Singenden Gebirges.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn die SC den Tempel der Zwölf innerhalb von 11 Tagen nach Abreise von Turhalu-Spitze erreicht haben. Belohne sie stattdessen mit 600 EP, wenn sie den Tempel innerhalb von 13 Tagen erreichen. Die SC erhalten keine zusätzlichen EP, wenn sie später ankommen.

C. DER TEMPEL DER ZWÖLF

Lies oder beschreibe Folgendes, als die SC den Tempel der Zwölf erreichen.

Auf halbem Weg die Bergflanke hinauf steht ein Tempel erhaben auf einem Felsvorsprung. Er besteht aus elegant geformtem Stein mit einem einzelnen, von einer Kuppel gekrönten Turm, der sich aus seiner Mitte erhebt. Große Flächen der verwitterten Außenwände des Gebäudes bestehen aus hohen Glasfenstern, welche die Fassade im Sonnenlicht glänzen lassen. Breite Treppen sind in das Felsgestein gehauen und winden sich auf ihrem Weg von den Ruinen darunter hin und her auf ihrem Weg zum Tempel hinauf.

Als die Oatia Loskialua zuerst besiedelten, bauten sie einen schlichten Schrein zu Ehren Desnas auf dem Berg, mehrere hundert Meter oberhalb ihrer Stadt. Dort konnten sie sich reinigen und zur Göttin beten, bevor sie noch höher in die Berge hinaufstiegen. Dorthin, wo die Atmosphäre dünner ist und einen klaren Blick auf die Sterne ermöglicht. Als die Siedlung größer und die Entdeckungen der Astronomen immer aufregender wurden, schlugen die Elfen eine Treppe in den Fels und schufen so einen steilen, aber direkten Weg zum Schrein. Diese Gebäude wurden sowohl von den Astronomen genutzt, deren hauptsächliche Werkzeuge Mathematik und wissenschaftliche Instrumente waren, als auch den Gelehrtenpriestern, deren Methoden Wahrsagungen mit den Daten der Astronomen vereinten. Beide arbeiteten hier Seite an Seite.

In der späteren Hälfte der bewohnten Zeit Loskialuas stellten die Elfen Kontakt zu einer außergewöhnlichen fremden Wesenheit namens Ibra her, heute überall in den Paktwelten als Gott der Himmelskörper, des Kosmos und der Geheimnisse des Universums bekannt. Die Oatia übernahmen die Anbetung Ibras,

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

lange bevor irgendjemand sonst auf Castrovel überhaupt von der Existenz des Gottes wusste, und errichteten einen großartigen Tempel um ihren Desnaschrein herum. Sie weihten das Gebäude erneut, um beide Gottheiten zu ehren, und nannten ihn den Tempel der Zwölf, nach der seltsamen kreisförmigen Konstellation, die sie entdeckt hatten. Schließlich erreichten die Astronomen die Grenzen ihrer Vereinigung aus Magie und Technologie. Als sie erkannten, dass sie nichts mehr lernen konnten, gaben sie den Ort auf, richteten genügend Verteidigungsmaßnahmen ein, um sicherzustellen, dass ihre Erkenntnisse nicht in unfähige Hände fielen, und gingen fort, in ein Reich jenseits der Sterne.

Der größere Tempelkomplex umfasste einst zahlreiche kleinere Nebengebäude als Behausung für die Gelehrtenpriester und für ihre Ausrüstung und Nahrung. Diese sind mit der Zeit weitgehend verfallen, da sie weniger robuste Konstruktionen waren als der Tempel.

Alle Inschriften im Tempel der Zwölf sind auf Elfish verfasst. Wenn die SC Elfish nicht lesen oder übersetzen können, erfahren sie kaum etwas über die Aufzeichnungen des Tempels. Darüber hinaus stört der Tempel die Kommunikation in einem Umkreis von mehreren tausend Metern und beeinträchtigt Datenuploads über Kommunikationseinheiten oder Computer.

C1. DER PFAD DER ERLEUCHTUNG (HG 5)

Als mehr und mehr Pilger zum Tempel der Zwölf kamen und die Versorgungskosten stiegen, schlugen die Elfen eine Treppe in den steilen Hang, der zur Tempelstätte hinaufführte. Sie nannten dies den Pfad der Erleuchtung und errichteten kleine Monumente mit Inschriften kosmischer Weisheit auf jedem Absatz, die mittlerweile aber alle bis zur Unkenntlichkeit von Wind und Wetter abgetragen wurden. Der Aufstieg ist steil – ein Sinnbild für Ibras Lehren, dass die größten Entdeckungen harte Arbeit erfordern. Der Weg verbirgt auch zahlreiche Fallen, auch wenn der Kult die meisten von ihnen auf seinem Weg hinauf entschärft hat. Wieder andere zerfielen im Laufe der Zeit. Da er keine Ahnung vom wahren Zweck des Tempels hatte, nannte Halkuim Zan diesen Weg die „Ewige Treppe“.

Kreatur: Die Anhänger des Verschlingerkultes haben eine Falle übersehen. Diese feuerte eine Salve aus magischen Pfeilen ab und brachte einen von ihnen an die Schwelle des Todes. Die Gruppe ließ ihn zurück und kletterte weiter. Der sterbende Laschunta erregte die Aufmerksamkeit eines jungen Bergaals, einem riesigen Raubtier mit Facettenaugen, der erst seit kurzem auf sich allein gestellt ist. Der Kultanhänger war für ihn ein kalorisches Glücksfall, und als sich die SC nähern, hält der Bergaal gerade den Leichnam fest, reißt Fleischfetzen heraus und frisst sie. Er greift an, einmal um sich zu verteidigen und auch um sich ein paar zukünftige Mahlzeiten zu sichern, aber er flieht, sobald er auf 15 TP oder weniger reduziert wurde.

HALBWÜCHSIGER BERGAAL

HG 5

EP 1.600

N Großes Tier (*Starfinder-Alien-Archiv*, Seite 78)

INI +7; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

TP 76

ERK 17; KRK 19

REF +9; WIL +4; ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +14 (1W6+9 S)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Angriffsfähigkeiten Lähmender Blick (18 m, SG 13)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +16, Heimlichkeit +11

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmender Blick (AF) Der Blick in die fremdartigen

Facettenaugen eines Bergaals lässt die Muskeln der meisten lebenden Kreaturen erstarren. Eine lebende Kreatur, welche einen Bergaal sehen kann und ihren Zug innerhalb von 18 m Entfernung zu ihm beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Gelähmt. Bei Erfolg ist sie dagegen für 24 Stunden gegen den Lähmenden Blick dieses Bergaals immun. Kreaturen ohne Sichtwahrnehmung und andere Bergaale sind gegen diesen Effekt immun.

Schatz: Das Meiste von der Ausrüstung des toten Kultanhängers ist zerstört, aber die SC können eine Batterie (mit 17 verbleibenden Ladungen) und ein Überlebensmesser bergen.

C2. DER SCHLEIER (HG 6)

Mehrere verwitterte Säulen umringen den Eingang zum Tempel und bilden so einen geschützten kleinen Platz.

Die Oatia-Elfen waren darin bewandert, über die *Aiudara* zu nahen Welten zu reisen, aber sie waren nicht zu echter Raumfahrt fähig. Da sie den Kosmos nicht direkt erfahren konnten, errichteten sie eine symbolische Barriere, um ihren Tempel vor der Kontamination durch weltliche Störungen zu schützen, vergleichbar damit, wie ihre Astronomen Lichtverschmutzung minimierten, um den Himmel angemessen betrachten zu können. Sie nannten diese heilige Schwelle den „Schleier“.

Ein steiler, schmaler Pfad verläuft vom Platz in nordwestliche Richtung. Er windet sich gut anderthalb Kilometer den Berg hang hinauf zum Hauptobservatorium des Tempels und dem Standort des *Aiudara*, über welches die Elfen schließlich Castrovel verließen. Dieses verfallene Observatorium wird in diesem Abenteuer nicht näher beschrieben, aber Tahomen und mehrere seiner Kultanhänger sind dorthin aufgestiegen und haben dort ihre systemweite Kommunikationsanlage aufgebaut. Mit dieser übertragen sie ihre Entdeckungen an eine Basis des Verschlingerkultes irgendwo in der Diaspora. Als die SC den Tempel erreichen, haben die Kultanhänger die Übertragung bereits abgeschlossen und bereiten sich auf den Abstieg vor (siehe **Ereignis 6**).

Kreatur: Neben ihren Fallen haben die Elfen einen der Ihren zurückgelassen, um ihr Erbe zu verteidigen und jene zu leiten, die Wissen um seiner selbst willen suchen. Der Elf Panelliar war einer der Kriegermönche, die Ibra ehrten, indem sie die Kräfte der Galaxis fokussierten, um ihre Waffen zu segnen. Er meldete sich freiwillig, um Wache zu halten, und wandte eine Reihe von Selbstmumifizierungsriten an, die Geist und Seele in einem untoten Körper konservierten. Im Laufe seiner langen Wacht haben nur wenige Wesen versucht, den Tempel zu betreten, allen voran Halkuim Zan, den Panelliar gewaltsam abwieß, sowie Tahomen und seinen Kult, die den Zauber *Untote befehligen* anwandten, um den Wächter zu kontrollieren. Nun steht Panelliar unter der Kontrolle des Kultanführers und wurde davon überzeugt, all jene niederzustrecken, die den Tempel zu betreten versuchen.

Als sich die SC nähern, tritt Panelliar vor und bedeutet ihnen mit einer Geste, außerhalb des Schleiers zu bleiben, bevor er sie feierlich auf Elfish begrüßt und sie auffordert umzukehren. Wenn die SC ihn nicht verstehen können, wiederholt er sich auf Celestisch, bevor er sich schließlich zu knappen Handbewegungen

herablässt, wenn er keine sprachliche Kommunikation herstellen kann. Es folgen die wahrscheinlichsten Fragen der SC und seine Antworten.

Wer bist du? „Ich bin Panelliar, Sonnenspeer des Unergründlichen. Es ist meine Pflicht, diesen Ort wider jene zu verteidigen, welche die Entdeckungen meines Volkes plündern oder missbrauchen wollen.“

Was ist das hier für ein Ort? „Hinter mir liegt der Tempel der Zwölf, der letzte Hort des Wissens meines Volkes in diesem System. Vor mir liegt der Schleier, auf dessen anderer Seite weltliche Unwissenheit dem Gewicht kosmischer Erleuchtung erliegt. Dies ist ein heiliger Ort.“

Wie lange bist du schon hier? „In den Augen des Universums hat meine Wacht nur einen Augenblick gedauert. Gemessen an Umdrehungen Castrovels, bin ich seit Jahrtausenden hier.“

Sind andere hier durchgekommen? „Vor Jahrhunderten kam ein Sohn Golarions hierher. Er trachtete zu seinem eigenen Ruhm nach jenseitigen Geheimnissen, also vertrieb ich ihn mit Gewalt. Eine Gruppe Laschuntas und einem unbekannten Fremden traf vor Kurzem hier ein. Ich erkannte sie als Spielsteine des Sternenfressers, und obwohl ich sie abwies, waren die Entschlossenheit und Magie ihres Anführers stark; ich fügte mich.“ (Der „Sohn Golarions“, den Panelliar erwähnt, ist der Entdecker Halkuim Zan, den er für einen schamlosen Scharlatan und Narren hält. Der Anführer der vor Kurzem Eingetroffenen, dem der Elf begegnet ist, ist der Kultanführer Tahomen.)

Wohin sind die Laschuntas gegangen? „Sie betraten den Tempel und studierten die Geheimnisse in seinem Innern. Später stiegen einige von ihnen den Berg hinauf, um mithilfe ihres tragbaren Schreins mit dem Himmel zu sprechen. Die anderen sind noch drinnen.“ (Der „tragbare Schrein“ ist ie systemweite Kommunikationseinheit der Kultanhänger, aber Panelliar kennt sich mit moderner Technologie nicht aus und erkennt ihren Zweck nicht.)

Dürfen wir eintreten? „Der Sprecher des Sternenfressers wünscht nicht, dass ihr eingelassen werdet, und nach seinem Willen muss ich ebenfalls darauf bestehen. Ihr seid hier nicht willkommen.“

Wenn die SC, nachdem die SC mit Panelliar gesprochen haben, seine Warnungen, zu gehen, missachten, manifestiert er seine Solarwaffe und greift an.

PANELLIAR

HG 6

EP 2.400

Männlicher einzigartiger untoter elfischer Solarier
N Mittelgroßer Untoter

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

TP 90

ERK 19; KRK 19

REF +6; WIL +7; ZÄH +8

Immunitäten wie Untote (siehe Seite 54)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Solarspeer +16 (1W8+1W4+11 S; Kritische Wunden)

Fernkampf Impulspfeil +13 (1W6+8; Kritisch Entzündend 1W6)

Angriffsfähigkeiten Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch [7,50 m, ziehen 1,50 m, SG 14], Impulspfeil, Korona [2W6 Feu, Kälteresistenz 10], Supernova [3 m Radius, 7W6 Feu, SG 14])

TAKTIK

Im Kampf Panelliar bevorzugt den Photonenmodus. Sobald der Kampf beginnt, geht er ihn ein und aktiviert seine Offenbarung Korona. Er zieht den Nahkampf vor, aber hält sich von ausdrücklichen Nahkämpfern fern (besonders denen, die von seiner Korona verletzt wurden), um stattdessen Zauberkundige und Fernkampfspezialisten zu beschäftigen.

Moral Wenn er seine Unterredung mit den SC schon hatte, kämpft er, bis er vernichtet wird. Falls nicht, kämpft er, bis er auf 35 TP reduziert wurde. Dann ruft er einen kurzen Waffenstillstand aus, um sich zu unterhalten und herauszufinden, was seine Gegner wollen. Wenn er sie nicht davon überzeugen kann, wieder zu gehen, nachdem er ihre Fragen beantwortet hat, nimmt er den Kampf wieder auf.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



PANELLIAR

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13, Motiv erkennen +18, Mystik +13

Sprachen Celestisch, Elfish

Andere Fähigkeiten Nicht lebend (siehe Seite 54),

Solarmanifestation (Waffe: Solarspeer),

Sternenkonstellation (siehe Seite 54)

Ausrüstung Antiker elfischer Kampfpanzer (archaisch),
Schwächster Gluonenkristall

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Impulspeil (ÜF) Als Standard-Aktion kann Panelliar einen Pfeil aus Sternenenergie als Fernkampfangriff gegen ERK mit einer Reichweite von 18 m verschießen. Der Impulspeil verursacht 1W10+6 Feuerschaden und hat den Kritischen Treffereffekt Entzündend 1W6.

Entwicklung: Sollte es den SC irgendwie gelingen, den Zauber *Untote befehligen* zu bannen, kämpft Panelliar nicht gegen sie, gibt ihnen als Dank seinen Schwächsten Gluonenkristall und hilft ihnen sogar im Kampf gegen die Kultanhänger im Tempel. Sobald das erledigt ist, wandert er für den Rest des Abenteuers durch die Innenräume. Wenn sie möchten, unterhält er sich mit den SC, bis er mit der langen Arbeit des Reinigens des Ortes fertig ist. Immerhin ist er davon überzeugt, dass jene, die nach Wissen suchen, den Großteil der Arbeit selbst erledigen müssen.

C3. EINGANGSHALLE

Dank einer fortschrittlichen Schutzfirnis und der umfangreichen Metallelemente, die kreuz und quer über sie verlaufen, haben die kunstvoll geschnitzten Holztüren, welche in den Tempel führen, die Jahrtausende gerade so überstanden. Sie sind unverschlossen und keine nennenswerte Barriere (Härte 5, 5 TP, Gegenstand zerschmettern SG 10).

Die Eingangshalle ist vom Boden bis zu ihrer 10 Meter hohen, gewölbten Decke von geschwungenen Bögen aus Sternkonstellationen bedeckt. In regelmäßigen Abständen sind sie mit sorgfältigen Linien und Zahlen versehen.

Mehrere kurze Kletterhaken ragen aus dem Boden in der Nähe der Raummitte, wo im Boden verankerte Sensen platziert wurden, um unerwünschte Besucher in Stücke zu schneiden. Der Kult hat diese Falle bereits entschärft, sie stellt für die SC also keine Gefahr mehr dar.

Die komplexen Konstellationen und Bogenlinien zeigen, wie die wichtigsten Sterne und Galaxien über den Nachthimmel wandern, aber ihre Positionen stimmen nicht mit ihren tatsächlichen Positionen überein, wie sie von Castrovel aus zu sehen sind. Ein SC, der Elfish lesen kann und einen erfolgreichen Wurf für Naturwissenschaften gegen SG 15 ablegt, kann herausfinden, dass die Ausrichtung der Konstellation zwar eher künstlerisch ist, die gebogenen Pfade aber sind wissenschaftlich präzise. Sie zeigen die exakten Datumsangaben, zu denen die Sterne am Nachthimmel erscheinen und wie sie sich im Laufe des Jahres bewegen.

Darüber hinaus zeigt die Darstellung zwei unbekannte Konstellationen: eine Zackenlinie aus sechs Sternen sowie ein perfekter Kreis aus 12 Sternen. Mit einem erfolgreichen

Wurf für Mystik gegen SG 10 kann ein SC erstere als die unbekannte Konstellation identifizieren, die üblicherweise als heiliges Symbol der Gottheit Ibra verwendet wird. Außerdem beschreibt die gebogene Linie der Ibra-Konstellation unregelmäßige Daten und Koordinaten, die jeder astronomischen Erklärung trotzen. Allerdings erkennt ein SC, dem ein Wurf für Naturwissenschaften gegen SG 19 gelingt, dass dies keine echten Koordinaten sind, sondern verschlüsselte Anweisungen, wie man die Falle in Bereich **C4** umgehen kann. Die zweite Konstellation stellt das Tor der Zwölf Sonnen dar. Es ist unwahrscheinlich, dass die SC es identifizieren können, außer die haben bereits die elfischen Aufzeichnungen im Innersten Heiligtum studiert (Bereich **C8**). In diesem Fall kann ein SC sie mit einem erfolgreichen Wurf für Naturwissenschaften gegen SG 15 wiedererkennen.

C4. SOVYRIANISCHE GALERIE (SG 3)

Die Außenwand dieser Galerie enthält fast einhundert hohe, schmale Fenster, durch deren milchige Scheiben das Licht in dünnen, kraftlosen Strahlen einfällt. Die Innenwand zeigt den Nachthimmel und seine Sterne. Dutzende von eingravierten stilisierten, strahlenden Sternen zieren den Boden.

Diese Halle war bekannt als die Sovyrianische Galerie, da ihre Innenwand den Nachthimmel zeigt, wie man ihn vom Kontinent Sovyrian auf der südlichen Hemisphäre aus sehen kann (dies erkennt man mit einem erfolgreichen Wurf für Naturwissenschaften gegen SG 20).

Falle: Die gravierten Sterne auf dem Boden sind gut einen halben Meter breit, und Kreaturen können relativ leicht von einem zum nächsten springen. Sie sind Teil einer magischen Falle, die zerstörerischer Energie auf Eindringlinge herabregnen lässt. Dies kann verhindert werden, indem man von einem Stern zum nächsten springt und dabei einem festgelegten Pfad durch den Bereich folgt. Dieser Pfad wird in den eingemeißelten Gravuren in Bereich **C3** beschrieben. Sobald die SC das korrekte Muster kennen, können sie sich mit halber Bewegungsrate durch den Bereich bewegen, ohne die Falle auszulösen.

STERNENSTURMFALLE

HG 3

EP 800

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 24; **Entschärfen** Mystik (SG 19, um die magische Energie zu unterbrechen)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** 1 Minute; **Umgehung** Dem Weg von Ibras Konstellation durch den Bereich der Falle (Naturwissenschaften gegen SG 19 zum Entschlüsseln; siehe Bereich **C3**).

Erster Effekt Ein Hagel aus leuchtenden Sternen prasselt von der Decke herab, trifft alle Kreaturen im Bereich und verursacht 5W6 Schaden; eine Hälfte davon ist Elektrizität, die andere Hälfte Feuer; Reflex (SG 14) halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele in einem rechteckigen Bereich von 7,50 x 9 m); **Zweiter Effekt** Jede Kreatur, welcher der Reflexwurf misslingt, wird mit glitzernden Lichtpunkten bedeckt, die 10 Minuten lang leuchten. Während dieser Zeit erleidet die Kreatur einen Malus von –10 auf Würfe für Heimlichkeit und kann nicht von Tarnung profitieren (Willen SG 14, keine Wirkung).

C5. UKULAM-GALERIE (SG 5)

Drei Holztüren befinden sich auf der Westwand dieser Galerie. Die bogenförmige Innenwand zeigt den Nachthimmel und seine Sterne.

Diese Halle war bekannt als die Ukulam-Galerie, da ihre Innenwand den Nachthimmel zeigt, wie man ihn vom Kontinent Ukulam auf der nördlichen Hemisphäre aus sehen kann (dies erkennt man mit einem erfolgreichen Wurf für Naturwissenschaften gegen SG 20). Eine 1 m hohe achteckige Steinplattform, die einst als Nebenalтарь gedient hat, steht in der Mitte der Halle. Zurzeit liegt darauf ein kleiner Haufen Industriesprengstoff (siehe unten, „Gefahr“).

Kreaturen: Nachdem er sich alles aus dem Tempel geholt hat, was dem Kult des Verschlingers wichtig ist, hat Tahomen zwei Kultanhänger unter der Leitung von Avissa zurückgelassen, der Sprengstoffexpertin des Kultes. Sie sollte Sprengsätze platzieren und den Tempel in einen gleißenden Feuerball aufgehen lassen, zu Ehren ihrer gnadenlosen Gottheit. Sobald die Kultanhänger hören, wie die SC den Tempel betreten, machen sie sich kampfbereit und gehen in Deckung, wo sie können.

AVISSA

HG 6

EP 800

Weibliche Korascha-Laschunta-Soldatin
CB Mittlgrößer Humanoider (Laschunta)
INI +2; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

TP 41

ERK 15; KRK 18

REF +3; WIL +4; ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Cestus-Kampfhandschuh +8 (1W4+7 W)

Fernkampf Truppen-Maschinengewehr +11 (1W10+3 S)

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Arkaner Soldat), Vernichtendes Feuer

Zauberähnliche Fähigkeiten der Laschunta (ZS 3)

1/Tag–Gedanken wahrnehmen (SG 12)

Beliebig oft–Benommenheit (SG 11), Psychokinetische Hand

TAKTIK

Im Kampf Avissa gibt kurze Feuerstöße auf ihre Gegner ab, bis sie mit ihrem Automatikmodus ihres Maschinengewehrs mehrere Ziele zugleich erwischen kann. Nachdem sie ihre Munition aufgebraucht hat, lädt sie nach oder bewegt sich in Nahkampfreichweite, je nachdem, was günstiger ist.

Moral Avissa kämpft bis zum Tod. Wenn sie auf 15 TP reduziert wird und keine Überlebenschance mehr sieht, aktiviert sie ihren Zünder (siehe unten, „Gefahr“).

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +8, Technik +13

Sprachen Castrovelisch, Gemeinsprache; begrenzte Telepathie (9 m)

Andere Fähigkeiten Rune des Mystischen Ritters

Ausrüstung Trupp-Widerstandsrüstung, Cestus-Kampfhandschuh, Truppen-Maschinengewehr (Rune des Mystischen Ritters) mit 120 Patronen für Schwere Waffen, Feldrationen (2 Wochen), Zünder

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Vernichtendes Feuer (AF) Jede Kreatur, die durch Avissas Maschinengewehr Schaden erleidet, wenn sie es ihm Automatikmodus abfeuert, muss einen Willenswurf gegen SG 12 bestehen oder erleidet für 1W3 Runden den Zustand Erschüttert.

ANHÄNGER DES VERSCHLINGERKULTES (2)

HG 1

EP je 400

TP je 20 (siehe Seite 24)

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION NACH UKULAM

TEIL 3: DER VERLORENE TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN DES VERSCHLINGERKULTES

AUSRÜSTUNG DES VERSCHLINGERKULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN



AVISSA

Gefahr: Die Sprengsätze auf dem Altar sind noch nicht platziert worden. Wenn sie nicht mit einem Zünder scharfgemacht werden, kann nur eine elektrische Ladung (wie etwa Elektrizitätsschaden) sie zur Explosion bringen. Mit einem erfolgreichen Wurf für Technik gegen SG 14 kann ein SC den Sprengstoff identifizieren und herausfinden, wie er gezündet werden kann. Die Sprengsätze sind viel zerstörerischer, wenn sie richtig installiert werden, werden sie aber im Offenen gezündet, wirken sie wie eine Brandgranate II (Reflex SG 13 halbiert).

Die Kultanhänger haben bereits zahlreiche Ladungen in diesem Bereich installiert – nicht genügend, um das Gebäude zu zerstören, wohl aber um die Decke zum Einsturz zu bringen. Die Kultanhängerin Avissa (siehe Seite 31, „Kreaturen“) hat zurzeit den Zünder bei sich, der auf diese Sprengsätze programmiert ist. Diesen kann sie als Bewegungsaktion ziehen und ohne Aktion betätigen. Tut sie das, stürzen Teile der Decke ein und stürzen auf den markierten Bereich. Alle Kreaturen in dem Bereich erleiden 1W12 Wuchtschaden (Reflex SG 14 halbiert) und erfüllen den mit gestrichelten Linien markierten Bereich mit einer Staubwolke, die 1W3 Runden lang Tarnung verleiht.

Schatz: Die platzierten Sprengsätze stellen kaum eine Gefahr dar, sobald die Kultanhänger besiegt wurden. Wenn die SC möchten, können sie sie vorsichtig entschärfen und entfernen. Dies erfordert 10 Minuten Arbeit und einen erfolgreichen Wurf gegen SG 20 auf Technik, um einen Mechanismus auszuschalten. Insgesamt gibt es 10 Sprengsätze, von denen jeder einer Brandgranate I entspricht.

C6. STUDIENZIMMER

Diese Räume dienten den hochrangigen Astronomen und Gelehrtenpriestern, welche den Tempel führten, früher als Büros und Laboratorien. Heute sind sie ein Durcheinander aus brüchigen Möbeln, die durch den leisesten Tritt zu Staub zerfallen könnten. Die Türen sind allesamt unverschlossen und so zerbrechlich (Härte 5, 5 TP), dass eine Kreatur sie vollkommen umwerfen könnte, wenn sie sich mit einem erfolgreichen Wurf für Stärke gegen SG 13 hindurchbewegt.

C7. DIE WARTE

Der südlichste Teil des Tempels ist ein Heiligtum mit hoher Decke und hohen, schmalen Fenstern, die mit milchigem, farblosem Glas gefüllt sind. Die Warte ragt über die Klippe darunter hinaus und blickt hinunter auf die in die Bergwand gehauenen Stufen und die verfallene Siedlung am Fuß des Hanges.

Kreatur: Die aus der Universität in Qabarat entführte Archäologin, Dr. **Olmehya Solstarni Wehir**

von Haus Raimar, Echo von Inschirsis Traum (NG weibliche Kasatha), wurde hier gefesselt und sich selbst überlassen, während die Kultanhänger den Tempel durchwandern und ihre Sprengladungen anbringen. Nachdem Tahomens Expedition den Tempel der Zwölf erreicht und Dr. Solstarnis Wissen ausgenutzt hatte, war die Kasatha kaum noch von Nutzen. Tahomen ließ sie hier, wo sie über ihr bevorstehendes Ende nachdenken konnte, bis er wieder zurückkehren und den Tempel einreißen würde. Statt sich aber vor dem Tod zu fürchten, hat sie stattdessen ihre Zeit mit dem Studium der Gravuren und Inschriften dieses Bereichs verbracht. Falls Dr. Solstarni auf die SC trifft, bevor sie sich den Kultanhängern in Bereich C5 gestellt haben, wird sie ihnen leise mit Gesten deuten, wo sich ihre Entführer verstecken. Wenn die SC siegreich waren, begrüßt sie sie erleichtert – besonders wenn sie erfährt, dass die Universität sie geschickt hat.

Dr. Solstarni ist eine Archäoastronomin mit sanfter Stimme, die sich darauf spezialisiert hat, wie antike Kulturen den Kosmos betrachtet, verstanden und dargestellt haben. Darum ist es für sie der Fund ihres Lebens, wenn sie mehr über den Tempel der Zwölf und seinen Zweck erfahren kann. Eine solche Gelegenheit lockt sie sogar aus ihrem schüchternen Schneckenhaus hervor. Mit ausreichenden Vorräten würde sie mit Freuden monatelang hier bleiben, aber sie weiß, dass die

SC unter Zeitdruck sind. Zumindest hat sie viel von Tahomens Plänen mitbekommen und erzählt ihnen, was sie weiß.

„Der sogenannte Eyrub Paqal war nur eine List, wie ich es vermutet hatte. Der Mann, der hinter meiner Entführung steckt, ist ein Laschunta namens Tahomen. Er ist der Anführer einer großen Zelle des Kultes des Verschlingers. Nach allem, was ich weiß, hat er von antiken Texten erfahren, die mit den Reisen des Entdeckers Halkuim Zan in Verbindung stehen. Er hat versucht, mich für eine Reise an diesen Ort anzuwerben und alles zu entschlüsseln, was wir finden würden. Was ich herausgefunden habe, ist, dass die Elfenkultur der Oatia eine absolute Faszination für den Kosmos hatte. Zuerst beteten sie Desna an, bevor sie ihre Verehrung auf fremde Wesenheiten und Himmelskörper richteten – insbesondere eine Konstellation aus zwölf Sternen, die strikt symbolisch sein könnte. Nachdem ich anfang mich zu weigern, schlug Tahomen mich hier bewusstlos. Ich vermute, er hat im Inneren Heiligtum des Tempels noch mehr in Erfahrung gebracht.“

SOLSTARNI

Nach ihrer Befreiung kann Dr. Solstarni mit den SC Schritt halten, aber sie ist keine zuverlässige Kämpferin. Falls nötig, kannst du die Spielwerte eines Anhängers des Verschlingerkultes für sie verwenden, allerdings ohne besondere Fähigkeiten. Mit ihren Kenntnissen der elfischen Kultur und Sprache kann sie bei der Übersetzung und Interpretation der Texte und der Kunst des Tempels von weit größerem Nutzen sein.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn sie Dr. Solstarni finden und retten.

C8. INNERES HEILIGTUM (HG 4)

Diese schmetterlingsförmige Struktur war einst ein freistehender, Desna geweihter Schrein und wurde dann zum inneren Heiligtum des Tempels zu Ehren Ibras, der später um ihn herum gebaut wurde. Sogar ein unausgebildeter Betrachter kann erkennen, dass die Baustile der beiden Phasen sehr unterschiedlich sind. Die Astronomen des Tempels der Zwölf lagerten hier die Aufzeichnungen ihrer größten Entdeckungen. Das Heiligtum ist voller gebundener Bücher und Schriftrollen (siehe unten, „Entwicklung“). Eine Wendeltreppe im nördlichen Teil führt hinauf zum Observatoriumsturm des Tempels, hoch über dem Erdgeschoss (Bereich C9).

Kreaturen: Als letzte Verteidigungslinie ließen die Elfen zwei Wissenschützer zurück – magisch belebte Statuen die in der Lage sind, Eindringlinge abzuwehren. Diese Wissenschützer greifen Elfen nicht sofort an, und ein scheinbar elfischer SC könnte sie mit einem erfolgreichen Wurf für Diplomatie gegen SG 18 davon überzeugen, sich zurückzuhalten. Tahomen hat sich als Elf verkleidet, um den Kampf zu vermeiden, während er die hier gelagerten Texte durchsuchte.

WISSENSHÜTER (2)

HG 2

EP je 600

TP je 28 (siehe Seite 59)

SPIELWERTE

Sprachen Elfisch (kann nicht sprechen)

Andere Fähigkeiten Speziestraditionen (Elf).

Schatz: Unter den antiken Texten befinden sich mehrere beachtenswerte magische Gegenstände: ein *Zauberkristall: Fliegen* (2. Grad), ein *Zauberkristall: Leiden entfernen*, ein *Zauberkristall: Unsichtbares sehen* und ein *Stecken der Mystischen Heilung*.

Entwicklung: Der wahre Preis an diesem Ort sind die Entdeckungen der Oatia-Elfen und viele der Bücher aus der Zeit vor dem Intervall sind lesbar, wenn auch kaum intakt. Obendrein war Tahomen nachlässig damit, Dokumente wieder an ihren korrekten Platz zurückzulegen, daher können die SC dieselben Informationen finden wie er. Die meisten Texte sind auf Elfisch verfasst, manche aber auch auf Celestisch, Drakonisch und einer archaischen Version von Castrovelisch, das für einen modernen Sprecher sehr schwer zu verstehen ist.

Wenn die SC die Texte hier studieren (möglicherweise mit Dr. Solstarnis Unterstützung), können sie erfahren, dass die Oatia-Elfen ein philosophischer Nebenzweig sind, der seine sovyrianischen Verwandten ablehnte und nach einem neuen Leben der kosmischen Kontemplation auf Ukulam suchte, Tausende von Jahren vor dem Intervall. Ihre Techniken entwickelten sich rasch weiter, und mit Hilfe einer Kombination aus Teleskopen und Erkenntnismagie entdeckten die Elfen eine seltsame Konstellation aus 12 Sternen, die im Himmel einen perfekten Kreis beschrieben. Je mehr sie die Konstellation studierten, desto seltsamer wurden ihre Träume, und

mächtige Gelehrtenpriester begannen damit, die merkwürdige Sprache aufzuzeichnen, die sie sahen und hörten.

Als das Wissen der Elfen über die Galaxis und zu ihr zunahm, führten sie Unterredungen mit immer bizarrerem und mächtigerem fremdartigen Verstand, allen voran einer mächtigen Wesenheit namens Ibra. Ibra war besonders bemerkenswert, weil die Aufzeichnungen der Elfen darauf hindeuten, dass Ibra zur damaligen Zeit noch keine Gottheit gewesen sein könnte. Durch Ibras Lehren studierten die Elfen die rätselhafte kreisrunde Konstellation und erfuhren, dass sie keine natürliche Erscheinung war, sondern das Bauwerk einer unglaublich alten und höchst fortschrittlichen Spezies unzählige Lichtjahre entfernt. Als sie ihren Geist weit in den Kosmos ausdehnten, spürten die Gelehrtenpriester, dass der Ring mit einer unnatürlichen Energie pulsierte. Dies veranlasste sie zu dem Schluss, dass es sich dabei um irgendeine Art Portal handeln musste. Die Elfen nannten ihn das Tor der Zwölf Sonnen und gaben ihm zu Ehren ihren Tempel einen neuen Namen.

Einige der Gelehrtenpriester glaubten, dass das Tor der Zwölf Sonnen irgendeine mächtige Armee zurückhielt. Andere postulierten, dass es die Gedanken und Träume einer anderen Galaxis verstärkte und dass es der Schlüssel zu unfassbarem Wissen sein könnte. Die populärste Vermutung war aber, dass das Tor der Zwölf Sonnen eine derartige Macht darstellte, dass es nur eine Superwaffe von kosmischer Wirkungskraft sein (oder als Portal zu einer solchen dienen) konnte. Einer der Gelehrtenpriester theoretisierte sogar die Existenz eines sogenannten „Stellardegenerators“, der einem Stern seine gesamte Energie entziehen konnte, und ihn so in einen hypothetischen Sternenüberrest zu verwandeln, der als Schwarzer Zwerg bezeichnet wird. Unglücklicherweise gibt es keine definitive Notiz dazu, wo sich das Tor der Zwölf Sonnen befindet – so als stelle das Ermitteln seines Standortes für die Elfen ein Tabu dar.

Als Interpretationsstreitigkeiten unter den Elfen ausbrachen, einigten sie sich darauf, dass sie ihre Theorien von Loskialua allein aus niemals würden bestätigen können, geschweige denn unter der inspirierenden Führung Ibras zur Erleuchtung zu gelangen. Sie packten das Nötigste zusammen und vollführten ein Ritual, das in den Texten nur als „die Sternenreise“ bezeichnet wird. Es wird impliziert, dass die Elfen in ein anderes System reisten, aber aus den Aufzeichnungen ist nicht zu ersehen, ob sie erfolgreich waren oder nicht.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, wenn sie die Entdeckungen der Oatia-Elfen zum Tor der Zwölf Sonnen entschlüsseln konnten.

C9. OBSERVATIONSTURM

Die Wendeltreppe führt mehr als 30 m in die Höhe, bis zu einer Observationsplattform mit hohen Schutzmauern hinauf.

Schatz: Die meisten Instrumente, die hier standen, sind zu kaum mehr als rostigen Flecken und verkratztem Glas verrostet. Ein Gerät ist jedoch intakt: ein Apparat, der psychische Ausstrahlungen von überall aus der Galaxis misst und zum späteren Studium aufzeichnet. Der Kristall, in dem sie aufgezeichnet werden, hat schon seit Jahrtausenden keine freie Speicherkapazität mehr, aber das Gerät hat die Daten weiter aufgezeichnet und rekonfiguriert. Über die Zeitalter wurden sie immer dichter komprimiert. Die unbeabsichtigte Folge ist ein *Mk. 1 Attributskristall*, der förmlich mit den mentalen Hoffnungen und Träumen von einer Million Wesen aus der ganzen Galaxis summt.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION NACH UKULAM

TEIL 3: DER VERLORENE TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN DES VERSCHLINGERKULTES

AUSRÜSTUNG DES VERSCHLINGERKULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

EREIGNIS 6: DER VERSCHLINGER SCHLÄGT ZU (HG 6)

Diese Begegnung ereignet sich, nachdem die SC Zeit hatten, den Tempel und seine Aufzeichnungen zu untersuchen und sich dann zum Aufbruch bereitmachen.

Kreaturen: Kultanführer Tahomen und zwei seiner überlebenden Kultanhänger kommen den Berg herunter, nachdem sie ihre Erkenntnisse an den versteckten Außenposten des Kultes in der Diaspora gefunkt haben. Salask hat ihm die SC zwar beschrieben, aber dies ist das erste Mal, dass Tahomen seine Verfolger von Nahem sieht. Da sie Daten sichergestellt und übermittelt haben, die gut und gerne die Zerstörung der Galaxis herbeiführen könnten, ist Tahomen absolut selbstgefällig und furchtlos. Der Kultanführer beginnt mit spöttischem Geplänkel, während seine Untergebenen die Einzelteile der Kommunikationsanlage abstellen, und zieht einen Zünder hervor, der mit den Sprengladungen in Bereich **C5** verbunden ist, und betätigt diesen. Wenn die Sprengladungen immer noch vor Ort sind, erschüttert eine Explosion den Tempel, zerstört ihn aber nicht – Tahomen ist von diesem Ergebnis enttäuscht, aber es ist für ihn trotzdem eine passende Kulisse der Zerstörung, bevor er zum Angriff übergeht.

Tahomen ist ein Aspirant mit der Verheerer-Ausrichtung, einer neuen Aspirantenausrichtung, die auf Seite 50 vorgestellt wird.

ANHÄNGER DES VERSCHLINGERKULTES (2) HG 1

EP je 400

TP je 20 (siehe Seite 24)

TAHOMEN HG 5

EP 1.600

Männlicher Korascha-Laschunta-Aspirant

CB Mittelgroßer Humanoid (Laschunta)

INI +1; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 55

ERK 17; KRK 18

REF +4; WIL +8; ZÄH +6

Resistenzen Kälte 5, Feuer 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +8 (1W4+7 H)

Fernkampf Liquidierer-Desintegratorpistole +10 (1W10+5 Sre)

Angriffsfähigkeiten Blutmal (siehe Seite 50), Zerstörerischer Rausch (siehe Seite 50).

Zauberähnliche Fähigkeiten der Laschunta (ZS 5)

1/Tag–Gedanken wahrnehmen (SG 12)

Beliebig oft–Benommenheit (SG 11), Psychokinetische Hand

Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten (ZS 5)

Beliebig oft–Gedankenverbindung

Bekannte Aspiantenzauber (ZS 5; Fernkampf +10)

2. (3/Tag)–Ätzende Umwandlung, Energiescheibe schleudern, Untote befehligen (SG 17)

1. (6/Tag)–Fleischfresser (siehe Seite 51), Gedankenstoß (SG 16), Reflektierende Rüstung (SG 16)

0. (beliebig oft)–Erschöpfung (SG 15), Telekinetisches Geschoss

Ausrichtung Verheerer (siehe Seite 50)

TAKTIK

Vor dem Kampf Tahomen wirkt vor seinem Abstieg zum Tempel *Reflektierende Rüstung*.

Im Kampf Tahomen bevorzugt Fernkampfangriffe mit seinen Zaubern, hat aber großes Vergnügen daran, Gegner zu verprügeln, die sich ihm törichterweise direkt entgegenstellen.

Moral Da er die kritischen Daten bereits an seine Kollegen gesendet hat, begrüßt Tahomen das süße Vergessen des Todes im Kampf.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Motiv erkennen +11, Mystik +16

Sprachen Abyssisch, Castrovelisch, Elfish, Gemeinsprache; begrenzte Telepathie (9 m)

Ausrüstung L-Anzug I (Mk. I Thermalregulator), Liquidierer-Desintegratorpistole (siehe Seite 52) mit 3 Batterien (je 20 Ladungen), Überlebensmesser, *Mentalverstärker*, Zünder, Persönliche Kommunikationseinheit, Feldrationen (2 Wochen), VFs (5)

Schatz: Die Kultanhänger tragen eine systemweite Kommunikationseinheit inklusive eines Grad-2-Computers mit den Gegenmaßnahmen Firewall und Löschen (siehe „Entwicklung“ unten). Die Kommunikationseinheit ist in drei sperrige Teile zerlegt, aber vollständig einsatzbereit, sobald sie vollständig wieder zusammengebaut wurde.

Entwicklung: Sobald Tahomen besiegt ist, können die SC die Kommunikationseinheit untersuchen, die sein Team hierhergetragen hat. Das System ist gewaltig und kann nur von mehreren starken Personen bewegt werden, sobald es in kleinere Komponenten zerlegt wurde. Sogar in zerlegtem Zustand kann ein SC mit einem erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 10 den Computer des Systems hochfahren und die ungesicherten Kommunikationslogdaten einsehen. Tahomen hat pflichtbewusst seinen Korrespondenzverlauf bis zum Zeitpunkt der Expedition gelöscht, aber die SC können herausfinden, dass die Einheit einen Anruf und einen beträchtlichen Datenupload vor etwa 3 Stunden registriert hat.

Um weitere Informationen zu erhalten, muss einem SC ein Wurf für Computer gegen SG 21 gelingen, um den Grad-2-Computer der Kommunikationseinheit zu hacken. Sobald ein SC Zugriff auf das System hat, kann er Tahomens letzte Übertragungen lesen. Die Korrespondenz bestätigt viele der Schlussfolgerungen, welche die SC in Bereich **C8** erfahren haben, aber mit einer finsternen Gewissheit: Tahomen vermutet, dass die Konstellation der 12 Sterne – das Tor der Zwölf Sonnen – eine Halbebene öffnet, welche eine unbeschreiblich mächtige Superwaffe verbirgt. Der Kultanführer glaubt, dass der Driftfelsen ein winziges Fragment dieses „Stellardegenerators“ ist, der abgebrochen ist, als ein Teil der Halbebene abgerissen und zu einem Teil des Drifts wurde, als Folge des Driftreisens. Tahomen hat ebenso empfohlen, dass der Kult des Verschlingers so viele Ressourcen wie nur möglich aufwendet, um das Tor der Zwölf Sonnen – und damit den Stellardegenerator – zu finden, bevor es jemand anders tut. Darüber hinaus können die SC die ungefähren Koordinaten des Ortes erfahren, an den Tahomen die Nachricht übermittelt hat: ein Gebiet aus mehreren hundert Asteroiden in der Diaspora.



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Der Computer enthält auch den Zugang zu Tahomens Finanzkonto, geschützt durch eine Firewall. Diese zu hacken, erfordert einen erfolgreichen Wurf für Computer gegen SG 23, aber eine Löschen-Gegenmaßnahme vernichtet die Daten nach einem zweiten misslungenen Hacken-Versuch. Das Konto enthält 2.000 Crediteinheiten.

ABENTEUER- ABSCHLUSS

Nun da sie Tahomen und seinen Verschlingerkult bezwungen haben, können die SC den Tempel der Zwölf weiter erkunden, soviel sie wollen. Die verstörende Tatsache, dass das Tor der Zwölf Sonnen der Zugang zu einer Waffe von so unvorstellbarer Macht wie dem Stellardegenerator sein könnte – ganz zu schweigen davon, dass der Kult des Verschlingers nun davon weiß und ihn aktiv sucht – sollte die SC aber dazu bewegen, schnell wieder in die Zivilisation zurückzukehren. Ganz egal, ob der Stellardegenerator existiert oder nicht, der Kult des Verschlingers könnte diese Information als Schlachtruf nutzen, um mehr Rekruten in den Kult zu holen und noch

größere Gräueltaten im Namen ihres gleichgültigen Gottes zu verüben. Zumindest die Neuigkeit, dass der castrovelische Verschlingerkult in Verbindung mit anderen Kultelementen in den Paktwelten stand, sollte eine genügend große Bedrohung darstellen, dass die SC nach Turhalu-Spitze und dann nach Qabarar zurückkehren.

Wenn die SC mit Dr. Solstarni in Qabarar eintreffen, ist Professor Muhali erleichtert darüber, ihre Kollegin in einem Stück wiederzuhaben, und Universitätsangehörige bieten jedem der SC 3 Jahre freien Zutritt und kostenlosen Unterricht an der Schule, als Dank für ihre Dienste. Alternativ kann sich ein SC für ein „Forschungsgeld“ von 1.000 Crediteinheiten anstelle eines Stipendiums entscheiden (und jedem SC steht die Entscheidung frei, was er mit diesem Geld tun möchte).

Die SC könnten auch Chiskisk über ihre Erkenntnisse informieren wollen, entweder indem sie dem schirrischen Sternenkundschafter eine Nachricht senden oder indem sie zur Absalom-Station zurückkehren, um ihren Bericht persönlich zu überbringen. So oder so, da der Kult des Verschlingers nun aktiv nach dem Tor der Zwölf Sonnen sucht, brauchen die Paktwelten die Hilfe der SC mehr denn je, und es gilt, keine Zeit zu verlieren. Die Bemühungen der SC, den Kult aufzuhalten und mehr über die fremde Superwaffe zu erfahren, von den Asteroidenfeldern der Diaspora zu den Nekropolenstädten des toten Eox, sind das Hauptaugenmerk von „Splitterwelten“, dem nächsten Teil des Abenteuerpfades *Tote Sonnen*.

CASTROVEL





DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

● CASTROVEL ●

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

CASTROVEL IST EINE HEISSE, FEUCHTE WELT MIT EINER GEHALTVOLLEN ATMOSPHÄRE, WELCHE DIE KONTINENTGROSSEN DSCHUNGEL MIT LEBEN ERFÜLLT. DIES IST DIE HEIMAT VON SAURIER-RAUBTIEREN, FLEISCHFRESSENDEN PFLANZEN, DIE SICH FORTBEWEGEN KÖNNEN, UND ZERSTÖRERISCHEN SCHIMMELSTÜRMEN WÄHREND DER PERIODISCHEN MASSENBLÜTEZEIT, DIE ALS „TODESBLÜTE“ BEZEICHNET WIRD. AUCH WENN NAHEZU JEDES TERRESTRISCHE BIOM IRGENDWO AUF CASTROVEL VORKOMMT, IST ES SOWOHL DURCH UND DURCH WILD ALS AUCH DICHT BESIEDELT. MODERNE STÄDTE UND INDUSTRIEKOMPLEXE AUF DEM AKTUELLSTEN STAND DER TECHNIK WERDEN DURCH ELEKTROZÄUNE UND AUTOMATISCHE WAFFENTÜRME VOR DEN VERWÜSTUNGEN DURCH DIE URTÜMLICHE WILDNIS GESCHÜTZT.

ÜBERBLICK Rafael Knop

Angesichts seiner extremen Biodiversität ist es nicht verwunderlich, dass Castrovél mehrere vorherrschende Völker hervorgebracht hat, jedes davon mit einer einzigartigen Zivilisation auf seinem eigenen Kontinent. Die auf den Paktwelten am häufigsten vorkommenden sind die Laschuntas, telepathische Humanoide mit einem kulturellen Schwerpunkt auf Selbstverbesserung vom Kontinent Asana. Die Tausende Schwarmstädte der ameisenartigen und ebenfalls telepathisch begabten Formianer aus den Kolonien folgen bereitwillig den Direktiven ihres herrschenden Rates. Dieser philosophische Kampf zwischen Individualismus und Kollektivismus (in Verbindung mit dem Vorteil der Telepathie, derartige Ansichten zu kommunizieren) entzündete einen Jahrtausende währenden Krieg zwischen den beiden Völkern, der bis vor erst 30 Jahren andauerte. Die Elfen von Sovyrian halten sich standhaft von diesem Konflikt fern – wie auch von allem anderen. Sie konzentrieren sich auf ihre magischen Forschungen und schützen ihre Ufer mit unerschütterlicher Entschlossenheit.

Trotz der bewegten Geschichte des Planeten sind die drei Völker nicht so zerstritten, wie es scheint. Außenposten von allen können außerhalb der Grenzen ihrer Heimatkontinente gefunden werden. Der Planet als Ganzes heißt planetenfremde Besucher willkommen, auch wenn die Elfen den Handel mit Nichtelfen weitgehend auf Häfen abseits ihres Festlands beschränken. Die Wirtschaft des Planeten ist stabil, dank der Stärke der Firmen und Universitäten von Asana und der unerbittlichen Effizienz formianischer Fertigungsstöcke.

Trotz der ständigen Bedrohung durch Megafauna sind die Bewohner Castrovels stolz auf die Wildnis ihres Planeten. Ganz bewusst schützen sie große Gebiete für Ökotouristen und zu Forschungszwecken. Castrovél hat die größte Ansammlung an Anhängern des Grünen Glaubens in den Paktwelten und auch die Xenohüter sind eine prominente theopolitische Macht. Schon vor dem Aufkommen von Raumschiffen erleichterten die als *Aiudara* (oder „Elfentore“) bezeichneten magischen Portale das Reisen. Sie verbanden größere Siedlungen miteinander, ohne dass teure und gefährliche Straßen nötig waren. Heute sind diese Tore eine wichtige öffentliche Ressource und zugleich Gegenstand vieler Spekulationen, da die Geheimnisse ihrer Herstellung schon lange verloren sind und viele Tore zerbrochen sind oder an unbekannte Orte führen.

Die folgenden Seiten stellen Castrovels vier Hauptkontinente vor, einschließlich wichtiger Orte und einem Satz Spielwerte für jene Stadt eines Kontinents, die von Fremdweltlern am häufigsten besucht wird.

ASANA

Asana, die Heimat der Laschuntas, ist der größte Kontinent auf Castrovél. Auf ihm findet man alles von schneebedeckten Bergen und heißen Dschungeln bis hin zu felsigen und regenarmen Wüstengebieten. Obwohl er dichter bewohnt ist als die anderen Kontinente, enthält er dennoch weiterhin große Bereiche an unkontrollierten und sogar unerforschten Territorien, nicht zuletzt dank der verteilten Beschaffenheit der Laschunta-Regierung.

Laschuntas auf Asana organisieren sich traditionell in Stadtstaaten, wobei jeder Staat einige kleinere Siedlungen und das Land und die Rohstoffe in ihrer unmittelbaren Umgebung kontrolliert. Hinsichtlich ihrer Struktur unterscheiden sich diese Städte drastisch voneinander. Manche sind egalitäre Kommunen, andere wiederum Erbmonarchien. Die meisten ziehen allerdings demokratisch gewählte Autokraten vor. Trotz der tiefen Liebe der Laschuntas für die Wissenschaft und intellektuelle sowie magische Aktivitäten, sorgt die ständige Anwesenheit an unerschrockenen Raubtieren vor ihren Mauern – von wilder Megafauna zu intelligenten, monströsen Völkern – dafür, dass jede Stadt ein beträchtliches Militär unterhält. Diese Mentalität militaristischer Eigenverantwortung bedeutet, dass Versuche, mehrere Stadtstaaten zu einen, nur selten von Dauer sind. Kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den Staaten bestehen aber traditionellerweise vor allem aus Machtdemonstration und gewagten Überfällen als wirkliches Gemetzel. Sogar verfeindete Städte arbeiten oft zusammen, wenn sie von außenstehenden Mächten bedroht werden. Die verteilte Regierung der Laschuntas kann für ihre Bürger allerdings auch ein zweischneidiges Schwert sein, da große Konzerne die wetteifernden Stadtstaaten leicht gegeneinander ausspielen können. Viele Laschuntas befürchten daher, dass ihre Gesellschaft demselben Gang geht wie die Akitons – vereinnahmt von kommerziellen Interessen ohne Rücksicht auf das Wohl der Bewohner.

Castrovels fruchtbare Umweltbedingungen machen es zwar zur Kornkammer des Sonnensystems und durch die ständigen Entdeckungen nützlicher Pflanzen und Kreaturen ist es eine attraktive Basis für Forschungsunternehmen, aber Asanas größte Ressource ist sein Volk. Die charismatischen, gebildeten und telepathischen Einwohner stellen eine begabte und leidenschaftliche Arbeiterschaft für interplanetare Konzerne. Die relativ lange Geschichte von Asanas Zivilisation und die vielen vom Dschungel eroberten antiken Städte bedeuten, dass ein enorme Menge an magischem Wissen unentdeckt einfach unter irgendeiner Dschungellichtung verborgen liegt.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Auf Asana liegen sowohl neue als auch antike Orte verstreut. Seine Küstenlinien sind die am besten kartografierten und erforschten Regionen, während Berichte über das Inland weitgehend von Mythen und bruchstückhafter Geschichte geprägt sind.

Die Bollwerke: Diese Inselkette verläuft über die Meerenge des Ruhmes bis zu den Kolonien, wodurch ihre Ufer und Fahrrämme zu den am heftigsten umkämpften Gebieten in der Geschichte des Planeten zählen. Über Tausende von Jahren rangen Laschuntas und Formianer ständig um diese winzigen Inseln und nutzten sie als Brückenköpfe für Invasionen auf das gegenseitige Festland, um in der Heimat auch nur durch die kleinsten Siege politisch günstig dazustehen. Als Folge sind die Inseln zerschmetterte, groteske Palimpseste, wo moderne Festungen auf den Ruinen antiker Burgen und den leeren Hüllen von Kriegsstöcken errichtet wurden, und wo ganze Täler angefüllt sind mit langsam verfallenden Gebeinen und Chitin. Manche Inseln sind durch Strahlung oder militärische Biotechnologie gänzlich unbewohnbar. Seit dem Waffenstillstand zwischen den beiden Zivilisationen haben Gelehrte beider Seiten damit begonnen, die Ruinen vorsichtig nach Wissen zu durchkämmen, während Gruppierungen wie die Xenohüter versuchen, die am schwersten in Mitleidenschaft gezogenen Inseln wieder bewohnbar zu machen.

Candares: Jedes Jahr lässt das Frühlingschmelzwasser den Tarakeschi wieder anschwellen und füllt den riesigen Nehansee. Dadurch verwandeln sich die Bezirke von Ober-Candares in Inseln, bis der Wasserstand schließlich über die Ufer tritt und über Dutzend spektakulärer Wasserfälle aus allen Richtungen die Hänge des Tales von Unter-Candares herabstürzt. Die steilen Wände dieser Schlucht sind seit jeher umringt von hydroelektrischen Turbinen und saisonalen Tempeln, die von den eingeborenen, spinnengliedrigen Kaymos unterhalten werden, welche friedlich mit den laschuntischen Bewohnern der Stadt zusammenleben. Über die letzten Jahre strömte aber nicht nur Wasser in die Stadt, sondern auch Reichtümer. Technomagier von der Astralbergbau-Gesellschaft entdeckten neue magische Verwendungsmöglichkeiten für Corpicum, ein seltenes Material, das entsteht, wenn Wasser durch die am Hang gelegenen Begräbnisstätten der Kaymos sickert. Durch den daraus entstandenen Geldsegen konnte der Konzern Anführer und Stimmen kaufen, und die meisten Stadtbewohner stören sich nicht daran, krabbenartige Bergbauroboter an den Klippen entlang krabbeln zu lassen. Die verärgerten und weitgehend missachteten Wandhüter – traditionalistische Rebellen beider Völker, welche den Bergbau als Schändung ihrer Vorfahren ansehen – lassen die riesigen Maschinen gelegentlich brennend in die Stadt darunter stürzen.

Jabask: Tief im Leuchtseiden-dschungel gelegen und nur über ein

Aiudara, beschwerliche Überlandreisen oder todesmutige Flüge zugänglich, ist Jabask der vielleicht traditionellste der großen Stadtstaaten – und der am stärksten befestigte. Hinter seinen hässlichen Schutzwällen leben die Einheimischen symbiotisch mit den Soman-Baumweisen zusammen, intelligenten Pflanzenkreaturen mit extremer Magie und verwirrenden Ansichten, deren Äste von felltragenden, gabelschwänzigen Nobosets umsorgt werden. Der größte der Baumweisen, der Prophet des Waldes, verkündet regelmäßig eklektische Perlen des Wissens, darunter auch komplexe wissenschaftliche Offenbarungen und verstörend präzise Vorhersagen, die sie mittels mystischer Verständigung mit einer höheren Macht, die als „das Ken“ bezeichnet wird. Im Gegenzug beschützen die Stadtbewohner die Soman vor den Horden an Bestien, die ihnen nachstellen, allen voran die dreiäugigen Fangaras. Dies wäre einfacher, gäbe es die Schimmelstürme nicht, die häufig durch die Stadt fegen. Sie fressen sich durch Dichtungen und Schaltkreise, verursachen Kurzschlüsse und zwingen die Bürger dazu, sich in dicke Bunker zurückzuziehen. Zwar ist die Stadt dank der namensgebenden Lichter des Dschungels in ruhigen Zeiten wunderschön, aber jeder Bürger in Jabask lauscht ständig nach der Schimmelsirene oder dem Invasionsalarm.

Komena: Dies ist die größte Stadt in der Nähe der Bollwerke und nach wie vor stark militarisiert, trotz ihrer leicht zu verteidigenden Position in den Schwebenden Scherben. Ursprünglich erhielten diese ihren Namen durch die vielen Fjorde, welche den Fuß des Gebirges durchziehen, wodurch es so aussieht, als würden die Gipfel auf dem Meer treiben. Doch die Schwebenden Scherben verdienten sich ihren Namen auch noch auf andere Weise. Mithilfe mächtiger Magie, die während des Intervalls verloren ging, trennten zauberkundige Laschuntas der Antike Komenas Gipfel ab und levitierten ihn, um eine kunstvolle, zylinderförmige Stadt zu errichten, welche den Fuß des Gebirges mit seinem Kamm verbindet. In Kriegszeiten gleitet die gesamte Stadt hinunter in eine unterirdische Öffnung. Einst existierten mehrere dieser sogenannten Gebirgsherzenstädte, aber Komena ist die letzte überlebende, von der man weiß. Die Trümmer einer weiteren im Norden und Aufzeichnungen zu bis zu fünf solcher Festungen veranlassen viele Abenteurer, die Gipfel zu erklimmen. Sie hoffen, eines Tages eine der Städte zu finden, die seit der Antike verloren sind – vielleicht sogar noch bewohnt.

Laubu-Mesa: Die Wüstenstadt liegt auf einem geologischen Merkmal des



LAUBU-PILOT

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL
DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

selben Namens und ist bekanntermaßen niemals erobert worden. In alten Zeiten waren die von Minaretten gekrönten Horste die Heimat der Thakasa-Reiter – Kavallerie, welche die geflügelte Art der berühmten reptilischen Schotalaschu-Reittiere gezähmt hatte, die auf diesem Planeten vorkommen. Heutzutage bilden dieselben Flugschulen einige der besten Raumjägerpiloten des Systems aus, spezialisiert auf todesverachtende Nahkämpfe und andere Atmosphärenmanöver. Technomagische Pumpen transportieren Wasser und geothermische Energie durch den Kern des Tafelbergs herauf. Dadurch kann sich die Stadt im Falle einer Belagerung selbst versorgen, und die Gelehrtenspirale, die sich die Pumpen entlang hinunter windet, birgt Werkstätten und Bibliotheken, die über Jahrtausende von Meister zu Lehrling weitergereicht wurden – erfüllt von Gerüchten über verlorene Schätze und verschlüsseltem Wissen, verborgen hinter Geheimtüren.

Nebelmeer: Dieses Meer aus strudelndem, vielfarbigem Nebel ist ein atmosphärisches Mysterium, das Schiffe tragen kann, die nur geringe gasbasierte Tragfähigkeit besitzen. Zugleich ist es zerstreut genug, damit Taucher frei darin atmen können, während sie über seinen verhangenen Canyonboden wandern. Das Meer füllt ein gewaltiges Schluchtensystem im Zentrum Asanas. Darin gibt es viele schwebende Bergbauplattformen, welche das Gas fördern, um es für die Antigravitationstechnologie einzusetzen. Taucher auf der Jagd nach Bergungsgut auf dem Meeresboden halten ständig Ausschau nach den meervolkartigen Teschki und den tödlichen Nebelrufern, deren magische Namenssprache einen Entdecker in eine sich ausbreitende Wolke aus blutigen Tröpfchen verwandeln kann.

Qabarat: Qabarat, das Schimmernde Juwel der Westlichen See, ist unbestreitbar der größte der laschuntischen Stadtstaaten und der größte Raumhafen des Planeten. Wo der Yaro die Meeresklippen am Rande der Sturmschildberge durchschneidet, erheben sich uralte Mauern zerschmetterter, glitzernder Außenwände. Sie umgeben eine moderne Metropole, die inmitten ehrwürdiger Bauwerke errichtet wurde, welche bis zu den Anfängen der Zivilisation zurückreichen. Herrin **Morana Kesch** (NG weibliche Damaya-Laschunta-Gesandte) und ihr Hauptgemahl und Heerführer **Grantaeus** (CG männlicher Korascha-Laschunta-Soldat) beherrschen die Stadt vom Haus der Dreifaltigkeit, dem Kapitoll, aus. Sie führen einen stillen, aber verzweifelten Kampf darum, die traditionellen Regierungen zu erhalten und zu verhindern, dass ganz Asana in einem Konzerngerangel versinkt. Besucher der Stadt treffen meist über den Raumhafen bei Schiffers End ein, vorbei an Soldaten und Söldnern, die auf den legendären Kampfplätzen trainieren, und an Gelehrten, die auf den Stufen vor den zahlreichen Universitäten der Stadt debattieren. Anschließend erreichen sie die Lichterstraßen, die das kommerzielle Herz der Stadt bilden. Die Stadt verfügt auch über mehrere *Aiudara*, die von der Regierung für die öffentliche Nutzung verwaltet werden und die Stadt mit anderen Siedlungen verbinden, allen voran jenen in den Weitsteppenangern.

QABARAT

NG Hafenstadt

Bevölkerung 819.000 (79% Laschuntas, 5% Elfen, 5% Menschen, 4% Schirren, 4% Ysokis, 3% Halb-Elfen, 9% sonstige)

Regierungsform Autokratie (Herrin der Stadt)

Eigenschaften Akademisch, Finanzzentrum, Kultiviert, Technologisch durchschnittlich

Maximale Gegenstandsstufe 16

DIE KOLONIEN

Als scharfer Kontrast zu den dutzenden rivalisierenden Stadtstaaten ihrer laschuntischen Nachbarn haben die ameisenartigen Formianer auf diesem Kontinent nur eine einzelne Nation: ein einzelnes ausgedehntes Land, das sich von Ufer zu Ufer erstreckt. Dieser Staat hat viele Namen, je nach den Ansichten und der regionalen Herkunft eines Formianers, wie etwa die Immerwährenden Königinnenreiche, der Vereinigte Stock oder das Ruhmreiche und Unbestreitbare Herrschaftsgebiet Aller Unter Mond und Erde. Die meisten Außenstehenden nennen es einfach die Kolonien. Vor Jahrtausenden lagen die verstreuten formianischen Schwarmstöcke ständig miteinander im Krieg, stritten um Territorien und verhinderten, dass sich ihre Zivilisation als Ganzes weiterentwickeln konnte. Um diesen Zwist zu beenden, stimmten einige der größten Schwarmstöcke einer Konferenz zu, die heute als die Zusammenkunft der Königinnen bekannt ist. Dabei einigten sie sich darauf, alle im Dienste der „Hochkönigin“ zusammenzuarbeiten. Dies war ein rein theoretisches Konzept, welches ihnen erlauben sollte, als eine Föderation zu handeln und zugleich ihrem schwarminsektischen Bedürfnis nach einem einzelnen übergeordneten Wesen der Autorität zu entsprechen. Innerhalb von Jahren endeten die Kriege und die neu vereinigten Kolonien konnten über ihren Tellerrand hinausschauen und mit der Ausweitung ihres Territoriums beginnen. So wurde ein neues Zeitalter des Krieges gegen die Laschuntas von Asana eingeläutet.

Das Leben in den Kolonien ist extrem reglementiert, da die formianische Gesellschaft streng kollektivistisch und autoritär ist. Arbeiter, die nur für eine bestimmte Aufgabe gezüchtet und aufgezogen werden, erfüllen diese ohne Murren unter der Aufsicht von Zuchtmeistern und Kriegeren, die wiederum ihren eigenen Vorgesetzten untergeordnet sind, bis hinauf zur Königin der jeweiligen Siedlung. Angriffe gegen die Autorität sind selten. Jedes Verhalten außerhalb der Ordnung wird entweder ignoriert, um die kognitive Dissonanz zu verringern, als Unwissenheit erachtet, die es zu korrigieren gilt, oder aber als Verrat ittels sofortiger Exekution bestraft. Glücklicherweise haben Generationen von diplomatischen Missionen (oft durch Abgesandte der Schirren) die meisten Königinnen zu der Einsicht gebracht, dass nichtformianische Völker außerhalb dieser „natürlichen Ordnung“ stehen. Somit kann deren Individualismus toleriert werden, solange er letztendlich den Interessen der Kolonien dient.

Als Folge dieser erweiterten Sichtweise sind die Kolonien mittlerweile ein Nährboden für wirtschaftliche Emsigkeit. Konzernangestellte, die einen Ehrenrang innerhalb der Schwarmgesellschaft erhalten haben, beaufsichtigen riesige Fertigungsanlagen, in denen die Effizienz formianischer Arbeiter alles bis auf die beste Automatisierung übersteigt. Die im Vergleich mit den anderen Völkern des Planeten verhältnismäßig geringe Achtung gegenüber der Umwelt bedeutet, dass sogar die lange feindseligen Laschuntas zunehmend mehr von ihren Fertigungsarbeiten in die Kolonien verlegen. Tagebaue folgen Erzflözen, während Industrieanlagen Rauch in den Himmel speien und sich ausgedehnte Agrarplantagen kilometerweit auf und unter der Erde erstrecken, mit photosynthetisierenden Nutzpflanzen an der Oberfläche und Tunnel um Tunnel an genmanipulierten Pilzfarmen und Bakterien zur Synthese von Chemikalien darunter.

Trotz all dieser Industrie bleibt der Kontinent weitgehend unangetastet. Die formianischen Schwarmstockstädte erreichen zwar manchmal monolithische, geschwulstartige Strukturen, verlaufen aber kilometerweit unter der Erde, und da sie ihren Anbau zur größeren Effektivität zusammenlegen, bleiben große Bereiche der Wildnis zwischen den Siedlungen unangetastet. Auch wenn die Grenzen der Kolonien entschlossen verteidigt werden, bedeutet

die Einigkeit der Schwarmstöcke, dass es im Landesinneren des Kontinents kaum Patrouillen gibt. So leben ganze intelligente Spezies friedlich in den Weglosen Weiten inmitten der formianischen Industrie.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Zwar haben die Formianer nur einen geringen emotionalen Bezug zu den Namen und Identitäten ihrer Territorien, aber die Benennung größerer Siedlungen und Geländemerkmale erleichtert die Orientierung von Besuchern.

Golf der Legionen: Dieses zentrale Meer, Knotenpunkt des interkolonialen Kontakts auf dem Kontinent seit Beginn der formianischen Zivilisation, verdankt seinen Namen den Flottillen aus Kriegeren, die einst die Wellen verdunkelten, als sie auf den Rücken von gewaltigen, über das Wasser schreitenden Yulgars übersetzten und die anderen Schwarmstöcke belagerten. Seit dem Bündnis ist dieses Meer stattdessen ein Nährboden für Handel, und die Mehrzahl der größten formianischen Schwarmstockstädte – vor allem Chisk die Unbeugsame, Kebenaut und Königinnenfels – liegen an seinen Ufern. Nur Qarik am Westufer und Zysyk mit seinen halb überfluteten Meerestunneln erreichen die Größe jener Metropolen.

Königinnenfels: Diese Schwarmstockstadt ist aufgebaut wie ein enormer Termitenhügel. Ihr lehmfarbenes Äußeres wird aufgebrochen durch gähnende Andockbuchten und Eingangstunnel, wenn auch hier und da mit modernistischen Ergänzungen aus Stahl und Glas. Die Stadt liegt nur ein Stück abseits der Küste im Golf der Legionen, auf einer Insel desselben Namens. Sie ist künstlich und ist über schmale Dammwege mit dem Festland verbunden. Tausende Formianer-Arbeiter gaben in vergangenen Zeitaltern ihr Leben für die monumentale Aufgabe, die Stadt und die Verbindungsstege zu errichten. In ihrem Innern bilden die Kammern eine verstörende Mischung aus traditioneller formianischer Architektur und Bereichen, die so gestaltet wurden, dass sich andere Spezies dort heimisch fühlen können, allerdings nur mit begrenztem Erfolg. Die Anführerin des Stocks, **Morgebard von den Tausend Spitzen** (RN formianische Königin), ist eine beeindruckende Präsenz, die ihre Stadt zu großem Einfluss brachte, indem sie mit Organisationen überall auf den Paktwelten handelte und kooperierte. Auch wenn die Königin selbst so gut wie niemals sichtbar wird, sind ihre Herolde mit den kunstvollen Brandzeichen in der Stadt ein allgegenwärtiger Anblick. Morgebard kann durch ihre Augen blicken und von ihren Körpern Besitz ergreifen, wenn sich die Notwendigkeit ergibt.

Die Meereskrone: Die Meereskrone wird nominell von Asana und den Kolonien gemeinsam kontrolliert, gehört aber niemandem – zumindest niemandem, welcher der Außenwelt bekannt wäre. Es wird angenommen, dass sie die zentralen Gipfel eines uralten Einschlagskraters sind, der das Zerschmetterte Meer bildet. Die Meereskrone ist eine Ansammlung aus scharfkantigen Bergen, die aus den weiten und weglosen Wellen hervorragen. Die unteren Strände können zwar betreten werden, aber jede Insel ist von einem zylinderförmigen Kraftfeld umgeben, generiert von unbekannter Technologie.

Es beginnt auf halbem Wege die Ufer hinauf und erstreckt sich wie eine Lanze geradeaus nach oben, bevor es sich langsam in der oberen Atmosphäre zuspitzt. Innerhalb dieser halbdurchsichtigen Hüllen werden seltsame, klosterähnliche Gebäude, die keinem bekannten Architekturstil angehören, von laschuntagroßen Schlieren bewohnt, die das Auge verwirren und wie sich bewegende Lücken in der Luft aussehen. Immer wenn Castrovells Mond sich vor die Sonne schiebt, öffnet sich kurzzeitig eine Tür in einem der Kraftfelder. Mehrere moderne Expeditionen sind bereits hineingegangen in dem Versuch, Kontakt mit den Bewohnern aufzunehmen, aber bisher ist keine davon zurückgekehrt. Manchmal jedoch taucht ihre Ausrüstung unversehrt an einem Strand auf oder wird Jahre später und kilometerweit entfernt aufgegriffen.

Rachen der Mutter: Diese verhältnismäßig schmale Meerenge liegt dort, wo das Nestwallgebirge im Norden gegenüber dem größeren südlichen Setae-Gebirge im Süden auf das Wasser trifft. Sie stellt den einzigen Wasserzugang zum Golf der Legionen dar. Vor der Zeit der Luftfahrzeuge und Raumschiffe war dies eine der wichtigsten Verteidigungsstellungen des Kontinents, und sogar vor der Zeit der Hochkönigin taten sich die Insektenkolonien der Umgebung zusammen, um sie zu verteidigen, Invasoren zurückzuwerfen oder feindliche Blockaden zu durchbrechen. An seinem engsten Punkt ist der Kanal nur knapp 45 Kilometer breit und wird weiterhin regelmäßig von schwebenden Kriegsschwarmstöcken und ihren Schwadronen aus sirrenden Jägern und U-Booten patrouilliert. Auf beiden Seiten der Meerenge erheben sich die Mandibel, dräuende, uralte Festungen, in denen sich die primären Luftverteidigungsstreitkräfte des gesamten Kontinents befinden.

Türme der Erinnerung: Während viele der anderen intelligenten Bewohner des Planeten – die dreiflügligen Fakoras, die schlangenartigen Zenuways, die gepanzerten und über die Ebenen reisenden Carinas mit ihren Klanherden und umherziehenden Hornhütten – überleben, indem sie den Schwarmstöcken hohe Tribute entrichten oder sich in unwirtlichen Gebieten verbergen,

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

● CASTROVEL ●
DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



KÖNIGINNENFELSEN

leben die Bewohner der Türme der Erinnerung unerschrocken und ungestört. Diese fünf Türme erheben sich an den Ufern des Kechavas-Sees, ein Stück östlich der Ebenen von Ru. Sie verwirren das Auge, da sie nie einen klaren Umriss zu haben scheinen. In ihrem Innern hausen geheimnisvolle Wesen bekannt als Mnemoiden – extraplanare Gelehrte mit zwei Mündern und Hauben aus Haut und Knochen, wo ihre Augen sein sollten – die Erinnerungen von ausgewählten Castroviern sammeln und katalogisieren. Auf diesem Wege ernähren sie sich von der mentalen Energie der Bittsteller, während sie zugleich die Erinnerungen für alle Ewigkeit erhalten. Niemand weiß, wann die erste Königin an sie herantrat oder was sie von ihnen erfuhr, aber alle Kolonien verbieten strikt die Störung der Gelehrten. Sogar die Königinnen lassen ihre Erinnerungen speichern, wenn ein Mnemoid es fordert. Als Gegenleistung erhalten die Schwarmstöcke die Erlaubnis, die Gelehrten um Informationen und jenseitigen Rat zu ersuchen, aber sogar dann nähern sich nur die Verzweifeltsten den schimmernden Türmen, denn die Preise, die von den Mnemoiden gefordert werden, sind oftmals verstörend persönlich.

Wachposten Quinai: Die Formianer wissen nicht, dass sich im unheilvollsten Teil der Küstenlinie des Golfs der Legionen der Wachposten Quinai befindet, ein geheimer laschuntischer Horchposten. Von dort aus überwachen bestens ausgebildete Agenten, finanziert von einer überstädtischen Koalition, die Bewegungen der Formianer und führen gelegentlich Überfälle im Herzen des feindlichen Gebiets durch. Trotz des jüngsten Abkommens zwischen den beiden Zivilisationen waren die Anführer der Laschunta nicht sonderlich geneigt, den Wachposten außer Dienst zu stellen oder die Formianer über seine Existenz zu unterrichten. Söldner und Patrioten mit mehr Mut als Verstand werden manchmal noch immer rekrutiert, um hochbezahlte – und verlustreiche – Übergriffe durchzuführen, die von seinen geheimen Bunkern aus gestartet werden.

Zerbrochener Verstand: Die formianische Gesellschaft gestattet keinerlei Ungehorsam und diejenigen Formianer, die sich weigern zu dienen, werden schnell aussortiert. In den vergangenen Jahren haben schirrische Entlastungsarbeiter mehrere Schwarmstöcke erfolgreich davon überzeugt, ihre Bürger mit „Fehlfunktionen“ zu verkaufen, statt sie zu töten. Solche rebellischen Individuen werden zum Zerbrochenen Verstand gebracht, einer Art intellektuelle Kolonie unter Quarantäne an der unwirtlichen Wüstenküste. Die Schirren arbeiten mit diesen Patienten und bereiten sie auf ein unabhängiges Leben auf anderen Kontinenten oder Planeten vor – und studieren sie zugleich, um zu erfahren, ob diese spontane Rebellion vielleicht das Geheimnis für den Bruch der Schirren mit dem Schwarm vor langer Zeit birgt.

KÖNIGINNENFELS

RN Schwarmstockbau

Bevölkerung 1.150.000 (99% Formianer, 1% sonstige)

Regierungsform Autokratie (Königinmutter)

Eigenschaften Fromm, Isoliert

Maximale Gegenstandsstufe 10

SOVYRIAN

Durch die gewaltigen Eisberge und Frostzyklonen des Schneesalzmeers und den bösartigen Psiwalen und Schiffe versenkenden Komohumen aus dem Meer der Zähne von anderen Kontinenten getrennt, haben sich die Elfen von Sovyrian stets abseits der anderen Kulturen von Castrovel gehalten. Die Katastrophe des Intervalls hat ihr langlebiges Volk härter getroffen als die meisten anderen Spezies, und ihre traditionelle Distanziertheit ist seitdem zu echter Fremdenfeindlichkeit angeschwollen. Jene Elfen, die

sich zu einem Leben unter anderen Völkern entscheiden, werden von ihren sovyrischen Verwandten die Verlassenen genannt, und ihre Verbrüderung mit niederen, vertrauensunwürdigen Kulturen wird als Makel an ihrem Vermächtnis erachtet. Für einen Elfen von Sovyrian ist es eine unglückselige Notwendigkeit, sich unter andere Völker zu begeben, um mit ihnen zu handeln, und jeder Elf bei rechtem Verstand tut dies so wenig wie nur möglich und kehrt nach Hause oder in die elfische Enklave zurück, sobald der Auftrag erledigt ist.

Der elfische Isolationismus sorgt für einige Probleme. In Anbetracht der geringen Geburtenrate der Elfen und ihre Zurückhaltung, sich mit dem Kontakt zu anderen zu beflecken, besteht für Sovyrian die ständige Gefahr, zu einem Kleindarsteller auf der globalen und galaktischen Bühne zu verkommen, woraufhin die Regierung zu einigen Notlösungen gegriffen hat. Die erste ist die des Blutrechts, eine Richtlinie die besagt, dass jeder Halb-Elf oder Person mit erkennbarem Elfenblut automatisch das Bürgerrecht in Sovyrian beanspruchen kann. Dies ist entscheidend für die Wirtschaft der Kontinentalnation, da diese Halb-Elfen (und ebenso die Gnome, denen aufgrund uralter Traditionen das Leben unter Elfen gestattet ist) dadurch sowohl mit Elfen als auch Fremden reisen und handeln können, ohne Schande über sich zu bringen. Der zweite Brauch, die Maskierung, erlaubt Elfen, denen das Verkehren mit Fremden unangenehm ist, dabei Masken zu tragen. So wird ihre Entehrung auf die Masken übertragen statt auf sie selbst. Diese Praxis ist insbesondere bei Diplomaten und Soldaten weitverbreitet, vor allem, weil diese ihnen dabei helfen, eine kulturelle Einigkeit zu zeigen und ihre Gegner einzuschüchtern.

Bei all seinem Isolationismus ist und bleibt Sovyrian ein fortschrittlicher und weltgewandter Ort. Die kulturelle Norm, Magie und Handwerkskunst über Massenproduktion zu stellen, hilft den Elfen dabei, eine Verbindung zu ihren Vorfahren zu halten und sorgt dafür, dass Sovyrian einige der eindrucksvollsten Zauberkundigen des Systems hervorbringt. Sein Volk setzt regelmäßig magische Gegenstände ein, die Fremde nur selten zu Gesicht bekommen. Auch wenn seine Bürger die moderne Technologie übernommen haben, haben ihre Designs einen Hang zum Künstlerischen und Fantastischen, mit einem besonderen Augenmerk auf Biotechnologie. Sogar die am dichtesten bewohnten Siedlungen können sich wie idyllische Wunderländer anfühlen. Diese magischen und kunstfertigen Technologien, die auf einzigartige und geschützte Weise funktionieren, sind Sovyrians vorrangige Exportgüter, und die Exportbeschränkungen der Regierung sorgen für eine künstliche Verknappung, die sicherstellt, dass elfische Waren selten und teuer bleiben.

Die extrem geeinte Front der sovyrianischen Einwohner veranlasst die Meisten zu der Annahme, Sovyrian sei ein beengendes, totalitäres Regime. Tatsächlich entspricht das Gegenteil der Wahrheit – die Sova, die Anführer der Hohen Familien von El und Sovyrians Regierungsoberhäupter, konzentrieren sich fast ausschließlich darauf, die Grenzen und die wirtschaftliche Sicherheit der Nation zu erhalten, wodurch sich Städte und Siedlungen selbst regieren. Die Folge ist, dass die meisten sovyrianischen Einwohner große Freiheiten genießen und in traditioneller Harmonie mit dem Land leben oder in kleinen Siedlungen ihren Leidenschaften nachgehen.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Die unbekümmerte Natur der Elfen, in Verbindung mit einer verkleinerten Population verglichen mit der Blütezeit der Nation, bedeutet, dass der Kontinent eine verblüffende Menge an verlorenen oder verlassenen Ruinen birgt, die schon vor langer Zeit von den immergrünen Wäldern erobert wurden. Auf den nächs-

ten Seiten finden sich einige der Siedlungen, die von aktueller Wichtigkeit sind.

Cordona: An der Spitze der Halbinsel von Clariels Arm gelegen, ist diese Hafenstadt eine pulsierende und angenehme Metropole. Sie wird nur ein wenig von einer riesigen Stahlmauer bewacht von Soldaten und über Kilometer mit automatischen Verteidigungsanlagen versehen – überschattet, die sie vom Rest des Festlandes abschneidet. Alle Besucher, die den Kontinent ohne ausdrückliche Einladung betreten möchten, werden durch Cordona geschleust, wo sie bei den zahlreichen Unternehmensklaven, Botschaften und Gildenbüros einen Antrag stellen können. Die Stadt ist eine der größten auf dem Kontinent, und auch wenn die Elfen offiziell die Flut an Fremden und Expaten verachten, die in ihren Nachbarschaften leben, haben sie ironischerweise zugleich das Bedürfnis, ebendiese Leute mit ihrem Reichtum und ihrer Würde zu beeindrucken. Aus diesem Grund ist die Stadt ein wahrer Siegeszug an wunderschöner Architektur und utopischer Gastfreundschaft. Die Stadt hat einen derartigen Ruf, dass viele Elfen sogar dort Urlaub machen, insbesondere zur Nacht des Schwelgens, dem stadtweiten Maskenball, dessen bezaubernde, bunte Laternen und zwanglose Frivolität den Anteil an Halb-Elfen enorm steigert. Dies steht im direkten Kontrast mit dem restlichen Jahr, in dem entkörperter Augäpfel unter der Kontrolle der Stadtaufseher magisch an jeder Straßenecke schweben und nach Gefahr oder Anzeichen für Unterwanderung Ausschau halten.

El: Die große Hauptstadt der Elfen hat sich seit der Antike kaum verändert. Die Großen Häuser des Adels der Stadt, die Hohen Familien, welche ganze Viertel umspannen können, erheben sich noch immer entlang der Felswände auf beiden Seiten des prachtvollen Wasserfalls der Stadt. Diese traditionellen Bauwerke werden mit Hilfe der neuesten Biotechnologie und magischen Architekturentwicklungen gestützt. Ihr Fluss, die Web, verdankt seinen Namen den Dutzenden eleganten Kanälen, die sich kreuz und quer in verschlungenen Mustern durch die Stadt erstrecken. Die so entstehenden Inselviertel sind durch Fußgängerbrücken miteinander verbunden, welche älter sind als das Intervall. Doch auch, wenn viele der antiken Bauwerke noch erhalten sind und von ihren Besitzern voller Stolz gepflegt werden, sind die Flächen zwischen ihnen vollgestopft mit modernen Wolkenkratzern – schimmerndes Glas verbunden mit lebenden Bäumen, die einen wunderschönen, surrealen Wald schaffen, in dem Schwebautos und Fähren wie Insekten umherschwirren. Da der Flusshandel weitgehend aufgegeben wurde, wird der breite Strom mittlerweile fast ausschließlich beherrscht von Yachten und Ausflugschiffen, und die ehrwürdigen Hafenanlagen dienen der Stadt nun als Raumhafen, wo die Schiffe im Schatten der kunstvoll verborgenen Energieschilde und Artilleriegruppen landen, mit denen Aggressoren im Orbit beschossen werden können. Auf diese Weise landet niemand ohne die korrekte Autorisierung. Ein Stück flussabwärts des Hafens stehen die Ruinen des Bogens der Zuflucht, dem großen Tor, das einst ein magisches Portal nach Golarion war und während des Intervalls verfallen ist – oder zerstört wurde. Heute ist dieser Ort ein Schrein, an dem Elfen die Erinnerungen beklagen können, die im Intervall verloren gingen, oder den klösterlichen Adduca

beihilflich sein können, den Gelehrtentherapeuten, die diese verlorenen Verbindungen mittels sorgfältigster Forschung und geschickter Wahrsagung wiederherstellen wollen.

Nerundel: Hoch oben im Korianth-Wall gelegen, dem Gebirge, das Ost- und West-Sovyrian trennt, wird diese Stadt von mehr Gnomen als Elfen bewohnt, was mit einer ganzen Menge Chaos einhergeht. Die örtliche Universität, die Hallen von Nerundel, ist gleichsam ein Wunder der vielseitigen Lehre und der wagemutigen Klippenarchitektur, aber der wahre Grund für Nerundels Ruhm ist das Grüntor, ein permanentes Portal zur Ersten Welt, über welches die Gnome frei mit den Feenwesen handeln können. Einige Feen reisen mittels des Grüntors auch nach Nerundel, um an der Universität zu studieren. Das Grüntor lässt auch genügend urtümliche Naturmagie hindurch, dass sich die ansonsten schroffen Berge in mehreren Kilometern Umkreis um die Stadt ein blühendes Paradies verwandeln. Biotechnologen und Zauberkundige strömen in Scharen in die Stadt, um eine Chance zu erhalten, etwas von dieser kostbaren Energie nutzen zu können. Die Xenohüter unterhalten ebenfalls eine ständige Delegation in der Nähe, um das uralte Artefakt zu studieren und sicherzustellen, dass es nicht missbraucht wird.

Südacht: Diese Stadtfestung ruht auf Sovyrians südlichem Punkt, nur Kilometer von den gefrorenen Klippen von Aurovas entfernt, Castrovels südlicher Polkappe. Jeden Winter friert das schmale Ozeanband zwischen den beiden Landmassen zu, wodurch ein Überweg aus Eis und Schnee entsteht. In dieser Zeit verdienen sich die Soldaten von Südacht ihren Sold, denn über diese Brücke strömen die weißbefeelten Schrecken aus Aurovas' windumtosten Ödlanden: halbintelligente Aurovaks, versessen darauf, das heiße Blut des Nordens zu trinken. Eine ganze Jahreszeit lang hält Südacht sie in Schach und sprengt immer wieder

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

● CASTROVEL ●
DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



EL

den Übergang, nur um ihn wieder zufrieren zu sehen. Sobald das Wetter wieder wärmer wird, lässt der Fressrausch der Aurovaks nach und die Wesen ziehen sich in die Gletschergebirge von Aurovas zurück. Seit Generationen versuchen die Elfen bereits alles, um die Aurovaks ein für alle Mal auszumerzen, aber die Kreaturen graben sich tief unter das Eis und verschwinden spurlos während der warmen Jahreszeiten, was sogar ein Luftbombardement ineffektiv macht. In den letzten Jahren ist die Horde allerdings nicht aufgetaucht, woraufhin einige annehmen, dass eine solche Mission endlich erfolgreich war – während andere befürchten, dass die Aurovaks vielleicht schließlich gelernt haben, komplexere Angriffe zu planen.

Telasia, der Portalhain: Aufzeichnungen zeigen, dass Telasia in der Antike ein magischer Verkehrsknoten war, welcher als Verbindung zwischen weit entfernten Siedlungen überall auf der Welt diente. Im Innern jedes befestigten, baumförmigen Gebäudes der Stadt stand ein anderes *Aiudara*, und Reisende bezahlten die örtlichen Transarchen für die Benutzung dieser Portale. Irgendwann während des Intervalls veränderte sich die Lage jedoch. Heute ist die Stadt der alleinige Herrschaftsbereich des grünen Drachen Urvosk, der den Titel des Hohen Transarchs und den Besitz des gesamten Hains für sich beansprucht hat. So sehr sovyrianische Würdenträger die „verlorene“ Stadt auch zurückerlangen wollen, der Kader an hochbezahlten Anwälten des Drachen lässt sie damit nicht weit kommen und behauptet, die thermonuklearen Vorrichtungen in jedem der Gebäude hielte sie davon ab, sie sich mit Gewalt zu nehmen. Bis dahin muss jeder, der die Portale nutzen möchte, den launischen Drachen bezahlen oder auf sonstige Weise überzeugen, während dieser die Reisenden selbstgefällig daran erinnert, dass nur er weiß, wo jedes Portal hinführt und dass einige von ihnen mit magisch verborgenen Orten verbunden sind, welche die Geschichte vollständig vergessen hat. Der Drache hat allerdings eine Schwäche für Abenteurer und wirbt sie manchmal an, um diese geheimen Reichen für ihn zu erforschen.

EL

N Hafenstadt

Bevölkerung 600.000 (90% Elfen, 9% Halb-Elfen, 1% sonstige)

Regierungsform Oligarchie (Versammlung der Hohen Familien)

Eigenschaften Akademisch, Isoliert, Kultiviert, Technologisch durchschnittlich

Maximale Gegenstandsstufe 20

UKULAM

Wenngleich jede der Castrovels drei großen Spezies Castrovels einen Kontinent für sich hat, verweisen nur wenige Aufzeichnung darauf, dass eine breit angelegte Kolonisierung Ukulams jemals stattgefunden hätte. Stattdessen sind seine ungezähmten Tiefen die Domäne mächtiger Bestien, tödlicher Pflanzen und immenser Pilze geblieben, die einen niemals endenden Kreislauf aus Evolution, Wachstum und Verfall antreiben.

Trotzdem ist Ukulam alles andere als von konventioneller Zivilisation unberührt. Die ständigen Konflikte zwischen Laschuntas und Formianern ereigneten sich auf der südlichen Hälfte des Kontinents und bedeckten die Ikal-Weite mit Kratern und Raumschifftrümmern, die rasch überwuchert wurden. Dutzende Basen, Festungen und Durchgangsstationen sind überall entlang der Küste in einem fast lückenlosen Ring verteilt. Seit dem durch die Schirren vermittelten Vertrag von vor 30 Jahren haben die Laschuntas und Formianer ihre Präsenz dort systematisch zurückgefahren und viele der Außenposten außer Dienst gestellt und der Natur gestattet, sie zurückzu-

erobern. Trotzdem beobachten beide Seiten den Kontinent, wahren den Frieden und bieten Reisenden die Hilfe ihrer kleineren Stützpunkte und Forschungsstationen an.

Castrovels dominante Spezies haben sich darauf geeinigt, dass der Schutz von Ukulams Ökologie unerlässlich ist für das Wohl des Planeten. Nach den Friedensverträgen wurden mit dem Segen aller Parteien mehrere Nichtregierungsorganisationen wie etwa die Esowath-Naturerhaltung gegründet, um die Unberührtheit des Kontinents zu erhalten. Diese NRO schränken das Reisen nach Ukulam stark ein und geben jährlich nur eine begrenzte Anzahl an Genehmigungen an eine lange Warteliste an Akademikern und Touristen aus. Aus Sorge um die Auswirkungen von Verschmutzung, uneingeschränktem Zugang und die Störung der ständigen Migrationsmuster der zahllosen fliegenden Spezies von Ukulam beschränken diese Gruppen sogar den Transit zum Kontinent. Diese Richtlinien werden mithilfe einer Truppe aus Grenzsoldaten durchgesetzt, unterstützt durch von einer Koalitionsflotte aus Abfangraumschiffen. Trotz der Bemühungen all dieser Organisationen tauchen regelmäßig Berichte über Wilderei – unterstützt durch einen lukrativen Handel mit Fellen, Hörnern und sonstigen Waren, denen übernatürliche Kräfte, pharmazeutischer Wert oder einfach Prestige zugeschrieben werden – in der Info-sphäre des Planeten auf.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Im Folgenden werden einige wichtige Orte auf Ukulam vorgestellt.

Ikal-Weite: Ukulams südliches Waldgebiet ist eine praktisch ungebrochene Ausdehnung sommergrüner Bäume, die nur von riesenhaften Pilzen überschattet werden, welche innerhalb von Wochen sprießen und wieder verdorren. Ökologische Studien weisen darauf hin, dass dies einer der biologisch produktivsten Orte auf Castrovel ist, wenn nicht sogar in den gesamten Paktwelten. Ähnlich wie die Pflanzen und Pilze ist auch die hiesige Fauna vielseitig und oft von gewaltigem Wuchs. Die Yaruks sind die berühmtesten unter ihnen und stoßen auf der Suche nach Nahrung Bäume um. Dadurch lockern sie den Wald auf und schaffen Freiräume für frischen Bewuchs. Jedwede Anzeichen für vergangene Zivilisationen sind unter den Laubdächern verschwunden, aber Entdecker stoßen weiterhin in die Wildnis vor, auf der Jagd nach irgendeinem verlorenen Schatz.

Labyrinth von Caliria: Ukulams Dschungel ist dort, wo zwei kleinere Flüsse zusammentreffen, um den breiten Ralhoma zu bilden, ganz besonders dicht. Versuche, ihn zu kartografieren (selbst mit Satelliten) sind fehlgeschlagen, was darauf hindeutet, dass entweder sich die Flora ständig verändert oder irgendeine übernatürliche Kraft seine natürliche Erscheinung vor der Außenwelt abschirmt. Ukulam ist die Heimat zahlreicher Spezies mit uralter Magie, und diese Adepten sprechen oft von einem heiligen Ort namens Caliria, wo das Herz des Planeten aus Wasser und Leben schlägt. In diesem Gebiet haben sich Armeen, bestehend aus verschiedenen Spezies vereint, um Prospektoren und Entdecker zu vertreiben, wobei sie oft das legendäre Caliria als Schlachtruf verwendeten. Gerüchte stellen die Frage, ob Caliria eine großartige Waldlandstadt, ein unbeschreiblich mächtiger magischer Quell oder nichts weiter als eine Metapher für Ukulams uralten Zorn sein könnte.

Nördliche Steppen: Die tektonische Stauchung, welche das Singende Gebirge bildete, hat auch das Land im Norden angehoben. Bekannt als die Nördlichen Steppen fallen diese

breiten Plateaus zunehmend steiler ab, je weiter nördlich und östlich man kommt. Schließlich enden sie an dramatischen Klippen, die von Castrovells letzter Gletscherbildung glatt geschliffen wurden. Allein die milde Strömung, die von der Westlichen See nach Norden zieht, bietet etwas Wärme, daher sind die Nördlichen Steppen recht kalt, was noch weiter verstärkt wird durch die Fallwinde, welche eisige Regenschauer von den Polareisdecken herantragen. Eine dichte Taiga aus geschuppten Kakteen bedeckt die nördliche Hälfte der Steppen, und die schaufelfüßigen Purhuams, die auf den Ebenen grasen und immer wieder Stücke aus Meteoriteisen und erhaltenen Beinschnitzereien aus den Knochen lange ausgestorbener Spezies zu Tage fördern.

Nexus von Esowath: Diese wabenartige Struktur ist ein ehemaliger Außenposten der Formianer, der zu einer Ausgangsbasis für die Esowath-Naturerhaltung auf Ukulam umgerüstet wurde, während die Politbüros der Organisation in Qabarat und Königinnenfels liegen. Wildhüter der Naturerhaltung stoßen tief in die Ikal-Weite vor und patrouillieren praktisch alle Küstengebiete, wo sie nach Wilderern Ausschau halten und Reisende auf Abwegen vertreiben. Einsatzleiterin **Ualia** (CG weibliche Korascha-Laschunta-Aspirantin) ist der Meinung, dass wenn Spezies von abseits der Welt auf Ukulams Schönheit aufmerksam gemacht werden, Politiker den nötigen Rückhalt bekommen, um den Schutz des Landes fortzusetzen. Daher vergibt sie regelmäßig Reisegenehmigungen an Entdecker mit einer guten Erfahrungsgeschichte, um die Geografie und Tierwelt der Region zu begutachten.

Singendes Gebirge: Diese unwirtlichen Gipfel sind die Heimat mehrerer Arten immerfort nagender Felsratten. Daher sind sie durchlöchert von alpinen Bauten, in denen der Wind während des Sommers schwach pfeift, sobald sich der Schnee von den höchsten Gipfeln zurückzieht. Vor Millionen von Jahren trafen hier zwei kleinere Kontinente aufeinander und bildeten dieses sich ständig ausweitende Gebirge. Bei Überflügen wurden in den höchsten Bergen zerschundene Ruinen entdeckt; es ist möglich, dass diese einer verlorenen Spezies gehörten, die sogar der Geschichte der Elfen oder Laschuntas voranging.

Station 9: Die östlichen Festungen der Formianer besaßen zahlreiche Verteidigungsmaßnahmen, um Angriffe der Laschuntas abzufangen, bevor sie die Kolonien erreichen konnten. Am Außenposten, der nur als Station 9 bekannt ist, entwickelten die Formianer sorgfältig kultivierte Gegenmaßnahmen gegen einen möglichen Bio- oder Chemieangriff. Während des Intervalls wurde der Standort durch einen Angriff verwüstet und dann rasch verlassen, aber die lebenden Gegenmaßnahmen überlebten, pflanzten sich fort und entwickelten sich. In den vergangenen Jahren haben Wissenschaftler amorphe Kreaturen identifiziert, die sich zielgerichtet durch Station 9 bewegen und sogar Scharmützel gegen die örtliche Tierwelt führen. Die Esowath-Naturerhaltung glaubt, dass diese Wesen eine in-

vasive Spezies sind, will aber keinen Luftschlag riskieren, der die Biomasse in die Atmosphäre zerstreuen könnte. Der Aufschrei der Öffentlichkeit wird größer, daher ist die Organisation verzweifelt auf der Suche nach einem Plan – und jemandem, der mutig genug ist, ihn auszuführen.

Waklohars Expeditionen: Manche Touristen können nicht anders als die Exotik von Ukulams Wildnis zu fetischisieren, und der Unternehmer **Waklohar** (N männlicher Korascha-Laschunta-Agent) besitzt eine der wenigen Erholungseinrichtungen auf dem Kontinent. Für naive „Abenteurer“ organisiert er Kurzabenteuer in die Ikal-Weite und auf nahegelegene Inseln, auf denen er sie zu berühmten Sehenswürdigkeiten führt und eine aufregende Wildtiererfahrung verspricht. Auch wenn Waklohar ein fähiger Überlebenskünstler ist, liegt seine Stärke in der Fähigkeit, ein Spektakel zu veranstalten, und es ist sein stoischer Geschäftspartner, der Formianer **Xcibiz** (RN unabhängiger formianischer Arbeitsmeister-Soldat), der die Finanzen verwaltet und schließlich Rettungsoperationen organisiert, wenn eine hilflose Safari in Schwierigkeiten gerät.



UKULAM-
ÜBERLEBENSKÜNSTLER

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

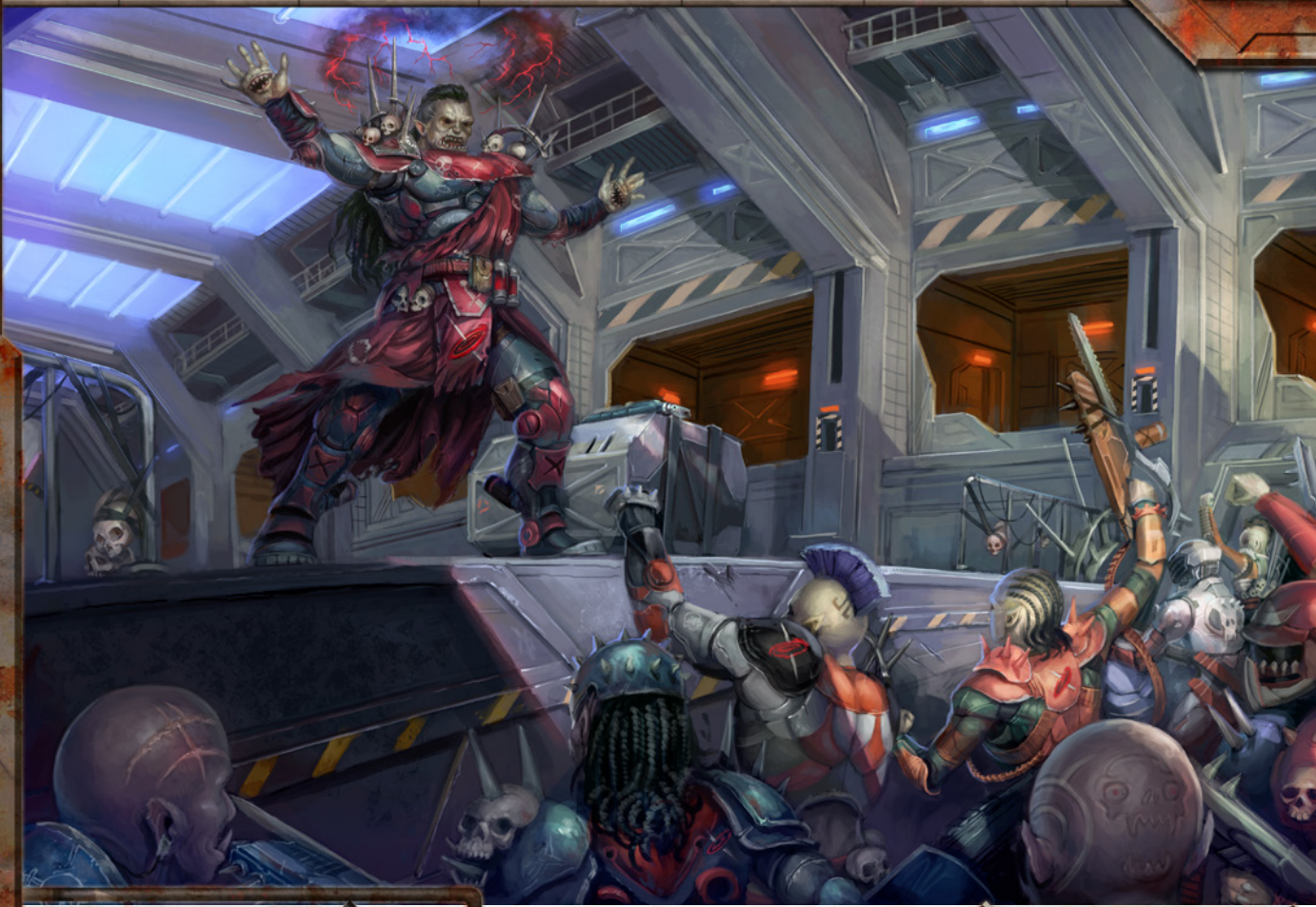
● CASTROVEL ●
DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



DER KULT DES VERSCHLINGERS

Der Kult des Verschlingers ist eine der gefürchtetsten und geschmähten Organisationen der Paktwelten, und eindeutige Beweise für seine Verwüstungen finden sich in den Randgebieten des bewohnten Raums überall in der Galaxis. Der Kult existiert schon seit Äonen, auch wenn einzelne Zellen nur selten länger als ein paar Jahrzehnte überdauern. Im Namen ihres Gottes, des Verschlingers, führen seine Anhänger einen ständigen Krieg zur Vernichtung der gesamten Existenz. In den meisten Fällen kann man sich den Kult wie ein Wirbelsturm auf einer Welt mit geringem Technologiestand vorstellen – er kommt ohne Vorwarnung, beschädigt oder zerstört alles in seinem wütenden Weg, schwächt sich dann ab und zerstreut sich scheinbar ohne Grund.

Dennoch ist der Kult des Verschlingers mehr als nur ein einfacher Sturm. Er ist eine weitverbreitete interstellare Interpezies-Organisation, die sich dem Niedergang aller Zivilisation als Teil eines größeren Plans verschrieben haben, um die Existenz selbst auszulöschen. Auch wenn sich der Kult weitgehend aus Anarchisten zusammensetzt, sind seine Bemühungen überraschend gut koordiniert und sorgfältig überlegt. Nur wenn man die tiefeliegenden Motive und grobe Struktur seiner verschiedenen Zellen, göttlichen Agenten und Sekten versteht, kann man die wahre Bedrohung durch den Kult des Verschlingers klar einschätzen.

ORGANISATION DES KULTES

Es gibt keine zentrale Autorität, die den Kult des Verschlingers kontrolliert – kein bestimmtes Hauptquartier, kein einzelner anerkannter Anführer und keine formale Hierarchie. Das Fehlen eines allgemeingültigen Reglements macht es schwer, die Organisation im Ganzen überhaupt auf irgendeine Weise zu betrachten – und genauso wollen es seine Mitglieder. Für die Kultanhänger ist die Zerstörung von allem ein Ziel, dass nicht erreicht werden kann, indem man neue Regeln oder Gemeinschaften schafft. Die folgenden Allgemeingültigkeiten gelten für die meisten Gruppen, die sich als Anhänger des Verschlingerkultes erachten, aber selbst diese sind keine festen Regeln.

ZELLEN DES KULTES

Da ihnen jedwede formale Hierarchie fehlt, bezeichnet sich jede Gruppe aus zusammenarbeitenden Anhängern des Verschlingerkultes allgemein als eine einzelne „Zelle“ des Kultes. Eine Zelle kann aus lediglich zwei oder drei Kultanhängern bestehen oder in seltenen Fällen auch aus mehreren tausend. Diese größeren Horden sind allerdings oft mehrere Zellen, die von einem ext-

rem mächtigen Anführer oder einem übernatürlichen Agenten zusammengeschweißt wurden, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Die meisten Zellen neigen aber zu einem kleineren Umfang. Sie operieren allein, halten aber möglicherweise Kontakt zu anderen Zellen, um größere Angriffe zu koordinieren. Gewaltsame Meinungsverschiedenheiten kommen häufig vor und regelmäßig wenden sich verschiedene Zellen oder sogar Kultanhänger innerhalb derselben Zelle gegeneinander. Wenn eine Zelle zerfällt, zersplittet sie häufig in mehrere kleinere Zellen, von denen jede danach strebt, zu wachsen und mehr Mitglieder zu rekrutieren und so ihren destruktiven Glauben über den Kosmos zu verteilen. Zellen haben meist eine geheime Einsatzbasis und verlassen sich manchmal auf mobile Stützpunkte wie Raumschiffe oder Asteroiden.

Innerhalb dieser Zellen schließt sich jeder Kultanhänger einer Gruppe (oder einem „Chor“) innerhalb des Kultes an, der mit seiner jeweiligen Hingabe zum Verschlinger übereinstimmt. Diejenigen, die eine öffentliche Rolle annehmen, die für alle ersichtlich ist, sind als „Mauerbrecher“ bekannt, während jene, die im Geheimen agieren, als die „Verborgenen“ bezeichnet werden. Die meisten Mauerbrecher sind Frontkämpfer, die im Allgemeinen ihre Zeit mit Angriffen auf Außenposten der Zivilisation oder der Vorbereitung solcher Angriffe verbringen. Verborgene haben Rollen, die von ihnen verlangen, als gewöhnliche Bürger zu erscheinen, und viele führen ein Doppelleben, bei dem sie ihre Kultanhängerschaft vor Mitarbeitern und Familienmitgliedern geheim halten.

Es gibt zahlreiche verschiedene Sekten innerhalb der Anbetung des Verschlingers, aber diese definieren sich eher über vage Ähnlichkeiten in Glaubensfragen und Handlungsmethoden als durch irgendeine formale Orthodoxie. Eine Zelle könnte von Sekte zu Sekte ziehen, so wie sich ihre Mitgliedschaft und Ziele mit der Zeit verändern, aber bei all ihrem chaotischen Gerangel machen sich nur wenige Zellen Gedanken um ihre eigenen Doktrinen und deren Durchsetzung.

Jede Zelle hat normalerweise ein paar alteingesessene Kultanhänger, die die anderen Mitglieder der Zelle leiten und befehligen. Diese älteren Kultanhänger nennen sich „Langzähne“ und werden nicht aufgrund eines formalen Ranges respektiert, sondern einfach nur weil ein Anhänger des Verschlingerkultes eine solche Stellung innerhalb des Kultes nicht ohne die nötige Kampfkraft, Schläue und eine lange Erfolgsgeschichte der Zerstörung erlangt. In manchen Zellen sind die Langzähne vornehmlich Verborgene, denen die Planung und Organisation von Angriffen übertragen werden, welche die Mauerbrecher ausführen. In anderen Zellen werden die Langzähne aus beiden Chören gezogen und teilen ihre Pflichten entsprechend ihrer Fähigkeiten und Neigungen auf. Es kommt selten vor, dass eine Zelle vornehmlich Mauerbrecher-Langzähne aufweist, wenngleich ein paar Zellen, die sich gänzlich wie umherziehende Kriegerbanden verhalten, ihren erfahrensten Kriegern folgen. Wird eine Zelle zu groß, als dass die Langzähne alle Kultanhänger direkt führen könnten, werden Vermittler eingesetzt, um kleinere Gruppen von Kultanhängern anzuführen. Diese Vermittler werden oft als „Fangzähne“ bezeichnet, Zellen können aber zahlreiche andere Begriffe für sie entwickeln. Fangzähne stammen aus Untergruppen innerhalb der Zelle, wann immer es nötig ist, vor allem aufgrund ihrer Führungsqualitäten und Langlebigkeit. Wenn Fangzähne nur lange genug leben, werden sie zu Langzähnen. Stirbt ein Fangzahn, versucht irgendein anderer Kultanhänger, die Rolle des gefallenen Fangzahnes zu übernehmen.

Über all diesen stehen die Grässlichen, übernatürliche Agenten des Verschlingers, die manchmal bestimmte Gruppen von Kultanhängern ausheben, vergrößern, befehligen oder ausbilden, um eine Aufgabe zu erfüllen, die den Bemühungen des

Grässlichen selbst bei der Niederwerfung der Existenz dienen. Grässliche verschreiben sich niemals vollständig einer einzelnen Zelle, aber gelegentlich schließen sie Zellen unter ihrem nihilistischen Banner zu riesigen Horden zusammen, und die größten und effektivsten Zellen können mitunter regelmäßig von Grässlichen besucht werden.

Auch wenn es unmöglich ist, eine umfassende Liste mit all den verschiedenen Elementen aufzustellen, die in den Zweigen des Kultes des Verschlingers vorkommen können, folgen nun die Beschreibungen einiger besonders häufiger Elemente.

CHOR DER VERBORGENEN

Während die allgemeine Öffentlichkeit sich alle Anhänger des Verschlingerkultes als wahnsinnige Krieger vorstellt, die zerstören, töten, verstümmeln und kannibalistische Amokläufe veranstalten, sind manche von ihnen hinsichtlich ihrer Methoden jedoch subtiler. Zwar hat der Kult des Verschlingers keinen Mangel an drogenabhängigen und psychopathischen Kämpfern, stets bereit, das All mit Tod und Schrecken zu überziehen, verlässt er sich nicht ausschließlich auf gedankenloses Gemetzel. Am anderen Ende des Spektrums befinden sich diejenigen Anhänger des Verschlingers, die sich unerkannt unter ihren Opfern bewegen, Informationen sammeln, Verteidigungsanlagen sabotieren, Gerüchte streuen und unter den unzufriedenen und sadistischen Mitgliedern der Gesellschaft neue Anhänger rekrutieren. Zwar sind die Verborgenen so vielseitig wie die gewöhnlichen Bürger, die sie darstellen, werden hier einige häufig auftretende Typen beschrieben.

Schlund: Schlünde sind die vorrangigen Anwerber des Kultes des Verschlingers, und sie sind die einzigen Kultanhänger, die regelmäßig zwischen den Stützpunkten des Kultes und der zivilisierten Gesellschaft hin und her reisen. Während sich andere Verborgene oft jahrelang tief in eine Gesellschaft integrieren und als Schläferagenten und verdeckte Aufständische dienen, streifen Schlünde ausgiebig auf der Suche nach potentiellen Kultanhängern umher. Sie suchen nach den Zornigen, den Unterdrückten, den Irren und den Leidenden, und sie nutzen eine Vielzahl an fortschrittlichen psychologischen Techniken, um solche Personen zum Glauben an den Verschlinger zu bekehren. Bei einigen möglichen Kultanhängern reicht es aus, nur ihre vorhandene Wut auf die Gesellschaft anzuheizen und sie Sinn und wilde Freude an der Zerstörung der Gesellschaft zu lehren, die ihnen so viel Schmerz bereitet hat. Bei anderen – denjenigen, die gelitten haben, die aber noch nicht die Schwelle zu destruktivem Nihilismus überschritten haben – liegt der Schlüssel oft in Bedauern oder Trauer: Der Schlund lehrt, dass die Zerstörung dieser Realität durch den Verschlinger nicht einfach nur das Universum zu einem Ende bringt, sondern es rückwirkend auslöschen wird, wodurch die Ereignisse, die ihnen solchen Kummer oder Schmerz bereitet haben, gar nicht erst passiert sind. Die meisten Schlünde sind Experten darin, geschmeidig von einer Strategie zur anderen überzugehen, um für jede Person die richtige zu finden, und einige setzen Drogen oder Magie ein, um ihre Ziele empfänglicher zu machen. Allerdings geht es bei fast allen dieser Gespräche darum, neuen Rekruten eine helfende Hand anzubieten und ihnen ein Gefühl von Zugehörigkeit und Handlungsfähigkeit in ihrem Leben zu vermitteln. Diese Strategien werden weitgehend von jeder Zelle durch Ausprobieren immer wieder aufs Neue entdeckt, aber einige wenige hilfreiche Maximen gibt es, etwa „Heile eine Seele, damit sie tausend zerstören kann“.

Zwar machen nicht alle potentiellen Rekruten den Schritt vom unterdrückten Bürger zum Anhänger des Verschlingerkultes, aber es gibt immer weitere, die schreckliche Tragödien oder Ungerechtigkeiten erlitten haben, ihren moralischen Kompass

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

● DER KULT DES
VERSCHLINGERS ●

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

verloren haben, einfach nur die Galaxis brennen sehen wollen. Manchmal verwendet der Kult diejenigen, die sich nicht vollständig bekehren lassen, als nützliche Kontaktleute, aber noch öfter haben solche mögliche Rekruten bedauernswerte Unfälle, bevor sie sich ein Herz fassen können und die Deckung eines Schlundes auffliegen lassen. Ein Schlund könnte neue Rekruten zu einer aktiven Zelle in der Nähe bringen oder mehrere Rekruten einsetzen, um eine völlig neue zu gründen. Ein erfahrener Schlund ist daher auch häufig ein Langzahn, der als ranghoher Berater und Planer für ein Netzwerk aus Zellen dient, das er selbst eingerichtet oder gestärkt hat.

Seuchenbringer: Seuchenbringer trachten danach, die Gesellschaft, in deren Innern sie operieren, zu infizieren und so sehr zu schwächen wie nur möglich, um sie für einen Angriff durch eine der Zellen des Kultes vorzubereiten. Einige erreichen dies, indem sie Krankheiten verbreiten – und sogar immer noch wirksamere und waffenfähige Viren erforschen, die derartige Unterfangen unterstützen – aber im Grunde verüben Seuchenbringer alle Arten von Sabotage. Viele sind Computerexperten, die absichtlich planetare Infosphären mit hinterhältigen Viren korrumpieren. Allerdings sind solche Technophilen, die sich auf das Beschaffen privater Daten als Druckmittel spezialisiert haben, meistens eher Stille Kannibalen (siehe unten).

Stiller Kannibale: Stille Kannibalen sind Spione, die Informationen für die Zellen des Kultes sammeln und so tief in Zielgesellschaften ein gefälschtes Leben führen, wie sie nur können. Nicht alle sind tatsächlich Kannibalen – der Begriff bezieht sich darauf, dass sie Mitglieder der Gesellschaft sind, die sie zu zerstören suchen und so metaphorisch ihre eigene Art fressen – aber manche wiederum nehmen diese Bezeichnung sehr wörtlich, und viele sind Serienmörder. Auch wenn ein Stiller Kannibale schon mit nur ein oder zwei Morden im Jahr einem viel größeren Risiko ausgesetzt ist, entdeckt zu werden, ist die nötige Hingabe der meisten Anhänger des Verschlingerkultes, ein unauffälliges Dasein zu führen, mehr, als sie leisten können. Daher brauchen viele zumindest den einen oder anderen gelegentlichen Mord, um ihren Hunger nach Zerstörung zu besänftigen.

CHOR DER MAUERBRECHER

Mauerbrecher sind viel zahlreicher als Verborgene, und sie bemühen sich nicht darum, als irgendetwas anderes zu erscheinen als Anhänger des Verschlingers. Stattdessen geben sie sich ein bizarres Äußeres und ergehen sich in Selbstverstümmelung, um ihre Opfer besser schockieren und demoralisieren zu können. Sie tragen kunstvolle Piercings und Brandnarben bis hin zur chirurgischen Freilegung ihrer eigenen Knochen und dem Tragen der Haut ihrer Feinde (anders als die Kirche von Zon-Kuthon dienen diese Umgestaltungen nicht dazu, ihnen den masochistischen Nervenkitzel des Schmerzes zu bringen, sondern sie dienen ausschließlich der Umsetzung der Pläne ihres nihilistischen Gottes). Zwar umfasst dieser Chor alle Fronttruppen, die Überfälle und mörderische Amokläufe im Namen ihres Gottes verüben, enthält aber auch einige spezifische Rollen.

Komponist: Komponisten zählen zu den seltensten Anhängern des Verschlingerkultes, und die meisten Zellen haben höchstens einen von ihnen. Ein Komponist ist eine Art irres Genie und Weltuntergangsprophet, der unentwegt darüber nachdenkt, wie man größtmögliche Zerstörung verbreiten könnte. Anders als die Verborgenen operiert ein Komponist niemals innerhalb der Grenzen einer normalen Gesellschaft. Komponisten sind besessene Eiferer, die jeden einzelnen Moment mit der Planung noch größerer Akte der Zerstörung verbringen. Diejenigen Zellen mit einem Komponisten halten sich oft an jede Art von Plan, die der Komponist verkündet, und gehen etwa auf kleinere Missionen, um experi-

mentelle Waffen zu stehlen, Gelehrte mit altem Wissen zu entführen oder sich den Verteidigungsanlagen eines Planeten entgegenzuwerfen, nur um die Reaktion zu beobachten, während der Komponist bestimmt, welche Informationen und Ressourcen für eine große Operation erforderlich sind. Komponisten haben keine offizielle Befehlsgewalt und erhalten nur Respekt und Gehorsam, solange Mitglieder der Zelle davon überzeugt sind, dass ihre Ränke der beste Weg sind, um für Zerstörung zu sorgen.

Von allen Anhängern des Verschlingerkultes sind Komponisten diejenigen, die am ehesten irgendeine Art von Abhandlung oder philosophische Erklärung für ihre Hingabe zum Verschlinger verfassen würden. Daher sind sie trotz ihrer Seltenheit oft recht einflussreich und inspirieren ganze Sekten bei der Anbetung des Verschlingers.

Degenerator: Wie jede Gruppe, die in interstellarem Maßstab operiert, braucht der Kult des Verschlingers Ingenieure, Mechaniker, Sanitäter, Quartiermeister und Versorgungsmannschaften. Anders als andere Gruppen haben sich die Anhänger des Verschlingerkultes allerdings der Vernichtung aller Dinge verschrieben, und daher kann die Reparatur oder Erschaffung von neuen Dingen von manchen als Ketzerei angesehen werden. Die Lösungen für dieses Dilemma sind unterschiedlich, und manche dieser erforderlichen Rollen werden von Robotern, Sklaven oder sogar Verborgenen übernommen, die diese Arbeit als notwendig für einen Plan erachten, der letztendlich größerer Zerstörung dienen soll. Aber weder Roboter noch Sklaven können zuverlässig mit allen Arbeiten betraut werden, die erforderlich sind, um eine große militärische Zelle des Kultes einsatzfähig zu halten, und Verborgene sind in ihrer Rolle als Spione oder Saboteure oft effektiver.

Degeneratoren verfügen über technisches Können, sehen ihre Tätigkeit aber nicht als Organisation oder Reparaturen an. Stattdessen behaupten sie, „degenerierte“ Versionen der jeweiligen Ausrüstung, Person oder des Systems zu erstellen, an der oder dem sie gerade arbeiten. Oft sind es die Degeneratoren, die Rüstungen der Mauerbrecher mit Dornen und Schädeln versehen, neue Waffenfusionen erschaffen, die Waffen des Kultes mit Rost und Runen des Todes überziehen, die Zähne von Kultanhängern spitz feilen und an verletzten Anhängern unter ihrer Obhut chirurgische Änderungen vornehmen. Sogar wenn er dafür verantwortlich ist, Versorgungsgüter aufzutreiben, versucht ein Degenerator oft, die Bedürfnisse der Gruppe auf Arten zu stillen, die gesellschaftlich untragbar wären, etwa indem er Halblingfleisch in den Tiefkühltruhen eines Raumschiffs einlagert. Im Kult des Verschlingers wird diese Fähigkeit, Waffen weiter feuern und Soldaten weiter atmen zu lassen, ohne Teil der zivilisierten Struktur zu werden, als ein gesegnetes Talent zur Devolution erachtet.

Rasender: Die Rasenden sind das Erste, woran Außenstehende denken, wenn man den Kult des Verschlingers erwähnt. Rasende existieren nur, um alles, das sie erreichen können, zu zerstören, zu töten und zu terrorisieren. Viele sind mental instabil, da kaum jemand bei gesundem Verstand eine derartig selbstzerstörerische Lebensweise annehmen würde wie die der Rasenden. Andere haben aufgrund eines Traumas und Jahren des Drogenkonsums vollkommen das Gefühl für Richtig oder Falsch verloren oder es dank religiöser Hingabe abgelegt. Allgemein wird angenommen, dass die Rasenden (und alle Mauerbrecher) nahezu gedankenlose Tötungsmaschinen sind, und sicherlich trifft das auf einige zu. Aber es gibt auch Bordschützen, Offiziere, Piloten und Panzerfahrer der Rasenden, und trotz des Namens und einer Neigung zu extremen Aufputzmitteln und Halluzinogenen im Kampf, sind manche Rasenden gelassene Nihilisten, die methodisch auf ihre destruktiven Ziele hinarbeiten.

GRÄSSLICHE

Die größten Erfolge des Kultes des Verschlingers können oft auf das Erscheinen eines der Grässlichen zurückgeführt werden. Sie sind schreckliche Agenten des Verschlingers, die manchmal bei Zellen eintreffen, um ihnen geheimes Wissen zu eröffnen, sie mit bestimmten Missionen zu betrauen oder sie zu apokalyptischen Kreuzzügen zu organisieren. Da die Grässlichen die einzige Autorität sind, der eine typische Zelle des Kultes fraglos gehorcht, sind diese Wesen die unausweichliche Antwort auf die Frage, wie anarchistische Gruppen dieser gewaltigen Größe überhaupt zusammenarbeiten können, um die gesamte Zivilisation zu bedrohen.

Wie die Kulte, die durch sie entstehen, haben Grässliche nur wenig miteinander gemein. Die meisten erscheinen in einer Gestalt, die jener des Kultes entspricht, dem sie sich offenbaren, von den üblichen Humanoiden wie Laschuntas, Orks und Vesken bis hin zu den bizarrerem Wesenheiten wie den Barathus von Bretheda oder den verzerrten Massen aus Zysten und Tentakeln, die im Reich der Schwärze anzutreffen sind. Gemäß dessen, was innerhalb des Kultes als heilige Schrift angesehen wird, erschafft der Verschlinger nichts, nicht einmal neue Formen, und daher leihen sich seine mächtigsten Agenten ihre Gestalt von anderen Kreaturen. Anstelle von Augen könnte ein Grässlicher nur schwarze Leere in seinen Augenhöhlen haben, und die Häupter aller Grässlichen sind von einem ständigen Kranz aus grauem Dunst verhangen, der manchmal vor roter Energie knistert oder kurze Einblicke in eine apokalyptische Weissagung gewährt.

Grässlichen sind eindeutig mächtige Externare, aber wenn sie eine Heimatexistenzebene haben, ist es bislang keinem Gelehrten gelungen, sie zu finden. Viele Theologen vermuten, dass Grässliche ihre Zeit damit verbringen, durch die Leere des tiefen Raums – die Umgebung, welche absolutem Nichts am nächsten kommt – zu treiben oder vielleicht in den Akkretionsscheiben von sternverzehrenden Singularitäten. Einige Wissenschaftler hegen den Verdacht, dass alle Grässlichen ursprünglich Sterbliche waren, Anhänger des Verschlingerkultes, die derart gewaltige Akte der Zerstörung verübten, dass ihr Gott ihnen ein Stück seiner eigenen zerstörerischen Macht zuteilwerden ließ. Aus dem irren Gerede der Wenigen, die Begegnungen mit Grässlichen überlebt haben, haben Forscher aus den Paktwelten herausgefunden, dass diese Wesen unbegrenzt im Vakuum existieren, sich über große Entfernungen teleportieren können, niemals zusammenarbeiten und es vorziehen, Zellen des Kultes aufzubauen, um Gesellschaften anzugreifen und zu terrorisieren, statt solche Dinge direkt zu tun. Grässliche selbst sprechen davon, die Saat des Sieges für den Kult auszubringen und dann weiterzuziehen.

SEKTEN DES VERSCHLINGERS

Einige breite, informelle Sektten innerhalb des Kultes des Verschlingers haben unterschiedliche Ziele und Philosophien darüber, wie man ihrem gleichgültigen Gott am besten dienen könnte. Auch wenn diese Unterscheidungen sich kaum darauf auswirken, wie andere Organisationen Zellen des Kultes ansehen oder mit ihnen verfahren, kann es nützlich sein sie zu verstehen, um die Art der Angriffe vorherzusagen, die eine Zelle vorbereitet.



Bluttür: Zellen der Bluttür fühlen sich inspiriert vom Beispiel der Blutgeißel, einer Verschlingeraspirantin, die eine kleine Flotte aus Kultschiffen anführte, um einsame Handelsschiffe, kleinere Kolonien und Außenposten am Rand der Kontrollzonen von Stellarnationen anzugreifen. Von der Blutgeißel heißt es, sie sei zu einer Grässlichen geworden, und auch wenn ihre Zelle nach ihrem Verschwinden zerfiel, bildeten ihre Schiffe dennoch die Kerne dutzender kleinerer Zellen. Bluttürzellen trachten unermüdlich danach, die Menge an ausgelöschten Leben mit allen nur verfügbaren Mitteln zu vergrößern, und sie sind ständig in Bewegung, um neue Ziele ausfindig zu machen. Jeden Tod, den sie verursachen, sehen sie als ein Opfer für den Verschlinger an – den Akt des Tötens nennen sie „das Opfer durch die Bluttür werfen“ – und sie glauben, dass solche Opfergaben die Macht ihres Gottes vergrößern, auf dass er das Universum leichter zerstören könne. Manche Bluttürkultanhänger beharren darauf, dass wenn nur genügend Opfer gebracht wurden, das Gemetzel ein Portal erschaffen wird, durch das der Verschlinger aus einem anderen Reich erscheinen und seinen letzten Angriff beginnen wird.

Schlemmer: Schlemmerzellen konzentrieren sich auf vollständige, nicht behebare Zerstörung. Auch wenn dies in Anbetracht ihres Glaubens offensichtlich klingt, bedeutet ihre Fixierung auf vollständige Auslöschung, dass sie sich anders verhalten als viele andere Sektten. Wenn ein Kult dieser Sekte beispielsweise in der Position ist, 20 Raumschiffe zu beschädigen oder nur eines vollständig zu vernichten, würden seine Mitglieder sich fanatisch auf das eine Schiff konzentrieren, dass sie zerstören können. Der Grund ist, dass sie nach der Prämisse handeln, dass Schaden geheilt oder repariert werden kann, aber es keine Erholung von der totalen Auslöschung gibt. Dies macht sie auch im Bodenkampf extrem gefährlich, da sich Schlemmer höchstwahrscheinlich die Zeit nehmen, einem verwundeten Feind die Kehle durchzuschneiden, um die Tötung zu bestätigen, als sich auf die anderen Angreifer zu konzentrieren. Ihr Name stammt vom Hang der Sekttenanhänger zum Kannibalismus, wobei sie den Körper ihrer Feinde als weitere Form der Zerstörung verschlingen.

Albtraum: Albtraumzellen verbergen sich innerhalb der Gesellschaft und trachten danach, Unzufriedenheit, Furcht und Elend zu verbreiten. Sie sind inspiriert von einem Buch, bekannt als *Die Dunkelste Nacht*, einem Werk, das auf vielen Welten geächtet ist und die Ansicht vertritt, dass Gesellschaften nicht mehr sind als eine Reihe von miteinander verbundenen Bequemlichkeiten, die letztendlich zusammenbrechen, wenn jene in ihrem Innern dazu gebracht werden können, ihre Sicherheit und ihren Wert infrage zu stellen. Das Ziel einer solchen Zelle ist es, den wahrgenommenen Wert der Gesellschaft zu zerstören, um letztendlich einen vollständigen gesellschaftlichen Kollaps herbeizuführen, wengleich viele diese Taktiken auch nutzen, um Umwälzungen wie Bürgerkriege auszulösen. Angehörige dieser Sekte sind fast ausschließlich Verborgene, nur selten wird ein Mauerbrecher für Selbstmordmissionen rekrutiert. Ihre Bemühungen dauern oft Jahrzehnte bis zu ihrer Verwirklichung.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

● DER KULT DES
VERSCHLINGERS ●

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ASPIRANTEN DES VERSCHLINGERKULTES

Zwar wählen Aspiranten des Kultes des Verschlingers oft die Ausrichtung Geistschinder oder Sternenschamane (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 72 bzw. 73), aber wenn ein besonders großer oder mächtiger Kult einen Grässlichen anzieht, lehren diese destruktiven Externare ihre Aspirantenanhänger häufig die Wege der Verheerer-Ausrichtung und die damit verbundenen Zauber. Diese Art der Magie wird unten beschrieben und erlaubt Anhängern des Verschlingerkultes, die mysteriösen Kräfte des Universums einzusetzen und zu pervertieren, um letztendlich seine Zerstörung herbeizuführen. Die Verheerer-Ausrichtung ist außerhalb des Verschlingerkultes weniger weit verbreitet, aber sie findet sich bei Aspiranten jeder Art von Gottheit, die sich Zerstörung, Entropie oder sogar Krieg verschrieben hat.

Rafael Knop

VERHEERER-AUSRICHTUNG

Du hast das nihilistische Weltbild angenommen, das nichts einen Wert beimisst und darum hat nur das Nichts für dich einen Wert. Du konzentrierst dich auf Zerstörung auf jedem nur erdenklichen Wege und du ziehst Kraft aus der Vernichtung von Leben.

Assoziierte Gottheiten: Azathoth, Damoritosch, Groetus, La-maschtu, Der Verschlinger

Assoziierte Fertigkeiten: Einschüchtern und Wahrnehmung

Zauber: 1.-Fleischfresser (siehe Seite 51), 2.-Ätzende Umwandlung, 3.-Virale Zerstörung (siehe Seite 51), 4.-Entkräftung, 5.-Schädel zerquetschen, 6.-Schwerkraftsingularität

BLUTMAL (ÜF) Stufe 1

Immer wenn du eine Kreatur tötest oder zerstörst oder eine Kreatur auf 0 TP reduzierst, erhältst du sofort ein Blutmal auf deiner Haut, das sich als ein spiralförmiges, blutrotes schwarzes Loch darstellt. Ein Blutmal hält eine Anzahl an Runden in Höhe deines Weisheitsmodifikators vor (Minimum 1). Das Blutmal ist auf Kreaturen derselben Art eingestimmt wie die Kreatur, die du getötet, zerstört oder auf 0 TP reduziert hast, um das Blutmal zu erhalten. Es verleiht dir einen der folgenden Vorteile deiner Wahl: einen Moralbonus von +1 auf Angriffe gegen Kreaturen der eingestimmten Art, einen Moralbonus von +1 auf deine RK gegen Angriffe von Kreaturen der eingestimmten Art, einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Angriffe und Effekte durch Kreaturen der eingestimmten Art oder einen Moralbonus von +1 auf Kreaturen der eingestimmten Art zugefügten Schaden. Du wählst diesen Vorteil, sobald du das Blutmal erhältst, und es hält an, solange das Mal vorhält. Du kannst nicht mehr als ein Blutmal gleichzeitig aktiv haben. Sobald du ein neues Blutmal erhältst, endet das vorige, welches du aktiv hattest.

ZERSTÖRERISCHER RAUSCH (ZF) Stufe 3

Du kannst als Bewegungsaktion einen Aspirantenzauberplatz des 1. Grades oder höher aufwenden, um in einen Zerstörerischen Rausch überzugehen. Dies verleiht dir einen

Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe mit einfachen Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen. Der Bonus auf Angriffe entspricht dem Grad des aufgewendeten Zauberplatzes – 2 (Minimalbonus +1), und der Bonus auf den Schaden entspricht dem Grad des aufgewendeten Zauberplatzes. Dieser Rausch hält eine Anzahl Runden in Höhe deines Weisheitsmodifikators vor (Minimum 1) plus dem Grad des aufgewendeten Zauberplatzes. Du kannst deinen Zerstörerischen Rausch als Freie Aktion vorzeitig beenden. Solange dein Zerstörerischer Rausch aktiv ist, kannst du keine Zauber wirken oder sonstige außergewöhnlichen, zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen, die das Aufwenden einer Aktion erfordern.

VERNICHTENDER KRITISCHER TREFFER (ÜF) Stufe 6

Wenn du mit einem Angriff einen kritischen Treffer erzielst, kannst du als Schnelle Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um den Kritischen Treffereffekt Verwundend zum Angriff hinzuzufügen, wobei alle etwaigen anderen Kritischen Treffereffekte ersetzt werden, über die der Angriff verfügt. Sollte der Angriff bereits über den Kritischen Treffereffekt Verwundend verfügen, kannst du stattdessen 1 Reservepunkt aufwenden, um anstelle anderer Kritischer Treffereffekte den Kritischen Treffereffekt Schwere Wunde zum Angriff hinzuzufügen.

VERTEIDIGUNG ZERSSCHLAGEN (ÜF) Stufe 9

Du kannst die Verteidigung eines Ziels durchbrechen. Einmal pro Tag kannst du als Standard-Aktion die SR, Energie-resistenzen und Härte eines einzelnen Ziels um einen Wert in Höhe deiner Aspirantenstufe reduzieren (bis zu einem Minimum von 0). Das Ziel kann einen Zähigkeitswurf ablegen, um diesem Effekt zu widerstehen (SG 10 + deine halbe Aspirantenstufe + dein Weisheitsmodifikator). Diese Fähigkeit kann auch gegen Gegenstände angewandt werden.

MÄCHTIGES BLUTMAL (ÜF) Stufe 12

Mit der 12. Stufe, wann immer ein über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band mit dir verbundener Verbündeter eine Kreatur tötet oder zerstört oder eine Kreatur auf 0 TP reduziert, kannst du dir oder einem über dein Telepathisches Band mit dir verbundenen Verbündeten ein Mächtiges Blutmal verleihen. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Blutmal (siehe links), aber der Bonus beträgt +2 und der Verbündeter, der das Blutmal erhält, wählt auch den Vorteil. Du kannst nicht mehr als ein Mächtiges Blutmal gleichzeitig aktiv haben. Sobald du ein neues Mächtiges Blutmal erhältst, endet das vorige, welches du aktiv hattest. Eine Kreatur kann weder von mehr als einem einzelnen Mächtigen Blutmal zugleich betroffen sein, noch von einem Blutmal und einem Mächtigen Blutmal zugleich. Allerdings kannst du selbst sowohl von deinem eigenen Blutmal als auch einem Mächtigen Blutmal betroffen sein.

MYSTISCHER BLUTDURST (AF)

Stufe 15

⊕ Mit der 15. Stufe erhältst du neue Kraft, wenn einer deiner Feinde bezwungen wird. Wenn du oder ein über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band mit dir verbundener Verbündeter einen kritischen Treffer gegen einen Gegner erzielt, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deiner dreifachen Aspirantenstufe plus deinem Weisheitsmodifikator zurückzuerhalten (bis zu deinem Maximum an Ausdauerpunkten). Sobald du einmal vom Mystischen Blutdurst profitiert hast, kannst du von dieser Fähigkeit erst wieder profitieren, nachdem du eine Rast eingelegt hast, um Ausdauer zurückzugewinnen.

KREIS DER VERWÜSTUNG (ÜF)

Stufe 18

⊕ Mit der 18. Stufe kannst du deine destruktiven Energien zu einer Sphäre der Zerstörung um dich herum fokussieren. Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um eine Explosion mit 9 m Radius um dich herum zu erzeugen, die allen Kreaturen und Gegenständen in diesem Bereich 12W10 Energieschaden (Reflex halbiert) zufügt. Knisternde Energierückstände verwandeln diesen Bereich für 1 Runde pro Aspirantenstufe in Schwieriges Gelände (sogar leere Felder in der Luft oder im Vakuum um dich herum). Du bist von diesem Schwierigen Gelände nicht betroffen. Du kannst diese Fähigkeit pro Tag eine Anzahl Male in Höhe deines Weisheitsmodifikators einsetzen.

NEUE ZAUBER

Die folgenden Zaubere kommen zwar bei Aspiranten des Kultes des Verschlingers besonders häufig vor, aber jeder Aspirant kann sie wählen.

FLEISCHFRESSER



Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Dein Mund weitet sich auf das Doppelte seiner normalen Größe und füllt sich mit Reihen

rasiermesserscharfer Zähne. Dies verleiht dir einen Bissangriff. Dieser Angriff gilt als eine einfache Nahkampfwaffe mit der Besonderen Waffeneigenschaft Agent hinsichtlich der Übung und Waffenspezialisierung und sonstige Fähigkeiten, die mit einfachen Agent-Nahkampfwaffen verwendet werden können. Du kannst diesen Angriff ausführen, ohne irgendwelche Gliedmaßen einzusetzen und während du im Haltegriff bist.

Der Angriff verursacht 1W4 Stichschaden. Mit der 7. Stufe erhöht sich der Schaden auf 2W4. Mit der 10. Stufe erhöht er sich auf 2W8. Mit der 14. Stufe erhöht er sich auf 3W8. Mit der 16. Stufe erhöht er sich auf 4W8. Mit der 18. Stufe erhöht er sich auf 5W8. Mit der 20. Stufe erhöht er sich auf 10W8.

VIRALE ZERSTÖRUNG



Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Reaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine frisch verstorbene Kreatur; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz Ja

Du kannst diesen Zauber nur unmittelbar nach dem Ableben einer Kreatur wirken. In seinem nächsten Zug in der Initiativereihenfolge steht die Leiche auf (sofern möglich; dies erfordert keine Bewegungsaktion), kann eine einzelne Bewegungsaktion ausführen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate zu bewegen und führt einen einzelnen Angriff mit den Waffen und Boni durch, die sie noch zu Lebzeiten hatte (kann aber keine Klassenmerkmale, zauberähnliche Fähigkeiten oder Zauber einsetzen). Du kannst das Ziel des Angriffs der betroffenen Kreatur auswählen oder der Ziel-Leiche gestattet, sich ihr Ziel vollkommen zufällig auszusuchen. War das Ziel dieses Zaubers im Leben dir gegenüber freundlich oder hilfsbereit, wirkt der Zauber automatisch. Andernfalls kann die Leiche einen Willenskraftwurf ablegen, um diesen Zauber zu negieren, so als wäre die Kreatur noch am Leben.

Nachdem sie diesen Angriff durchgeführt hat, kehrt die Kreatur, die du mit Virale Zerstörung belegt hast, in ihren normalen toten Zustand zurück. Wenn aber dieser Angriff das Ziel der betroffenen Kreatur tötet oder es bewusstlos schlägt, muss dem Ziel ein Willenswurf (gegen den SG des Zaubers) gelingen. Andernfalls wird es selbst von Virale Zerstörung betroffen und führt in seinem eigenen Zug einen einzelnen Angriff aus, bevor es wieder in seinen normalen toten oder bewusstlosen Zustand zurückfällt. Ist das Nebenziel von Virale Zerstörung nur bewusstlos und kommt vor seiner nächsten Handlung wieder zu Bewusstsein, wird die Kreatur vom Effekt von Virale Zerstörung befreit und der Zauber endet. Jeder durch diesen Zauber verursachte Angriff kann den Effekt von Virale Zerstörung auf sein Ziel übertragen, welches durch den Angriff bewusstlos oder getötet wird, bis der Zauber eine Anzahl an Kreaturen in Höhe deiner Aspirantenstufe betroffen hat.



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

AUSRÜSTUNG DES VERSCHLINGERKULTES

Anhänger des Kultes des Verschlingers behandeln ihre Ausrüstung normalerweise nicht sonderlich pfleglich. Sie sind wunschlos glücklich damit, sich zu greifen, was auch immer sie auf einem gemeinschaftlichen Haufen aus Rüstungen finden, oder ihren Feinden Waffen zu entreißen, diese leer zu schießen oder zu schwingen, bis sie zersplittern, und werfen sie dann fort. Allerdings sind sich diejenigen Anhänger des Verschlingerkultes, welche Gesellschaften etwas subtiler unterwandern, durchaus des Werts schrecklich aussehender Waffen bewusst, wenn sie ganze Bevölkerungen terrorisieren wollen. Solche Kultanhänger ermutigen oft Andere, sich Ausrüstungsoptionen zu bedienen, die Zweifel, Furcht und Schrecken verbreiten und so die heimtückischen Finger des Glaubens an den Verschlinger weiter ausstrecken.



WAFFEN

Spielwerte für jede der folgenden Waffen befinden sich in ihrer jeweiligen Waffentabelle.

DESINTEGRATORWAFFEN

Diese mächtigen Waffen sind als Pistolen (Handfeuerwaffen), Gewehre (Langwaffen) und Kanonen (schwere Waffen) erhältlich und werden oft unter dem etwas wissenschaftlicheren Begriff „hochenergetische Protonenentkoppler“ geführt. Sie erzeugen Ströme aus energiegeladenen Feldern, die Materie zersetzen und zerlegen, ganz ähnlich wie es eine subatomare Säure tun würde. Da ihre Effekte allerdings scheinbar Metall in Schlacke, Plastik in Dampf und Fleisch in Schleim verwandeln, sind sie gemeinhin als „Desintegratoren“ bekannt. Anhänger des Verschlingerkultes verehren Desintegratoren ganz besonders, da die Waffen das Fleisch von ihren Feinden ablösen.

KATEGORIELOSE WAFFEN

Die folgenden Waffen sind nicht Teil einer anderen Waffenkategorie.

FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS								
Schmerzklau, Ghulische	3	1.250	1W8 H & S	-	40 Ladungen	1	1	Injektion (siehe Text), Unhandlich
Schmerzklau, Dämonische	11	25.000	2W8 H & S	Blutung 1W6	40 Ladungen	1	1	Injektion (siehe Text), Unhandlich
Schmerzklau, Drakonische	19	560.000	6W8 H & S	Blutung 2W6	40 Ladungen	1	1	Injektion (siehe Text), Unhandlich

HANDFEUERWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
DESINTEGRATOR									
Desintegratorpistole, Liquidierer-	6	4.500	1W10 Sre	4,50 m	-	20 Ladungen	2	L	-
Desintegratorpistole, Dezimierer-	11	28.000	1W20 Sre	6 m	-	20 Ladungen	2	L	-
Desintegratorpistole, Exekutor-	16	200.000	2W20 Sre	7,50 m	Korrodiierend 1W6	40 Ladungen	4	L	-
Desintegratorpistole, Eradikator-	20	745.000	3W20 Sre	7,50 m	Korrodiierend 2W6	40 Ladungen	4	L	-

LANGWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
DESINTEGRATOR									
Desintegratorgewehr, Liquidierer-	6	4.740	1W20 Sre	9 m	Korrodiierend 1W6	40 Ladungen	4	2	-
Desintegratorgewehr, Dezimierer-	11	29.000	3W10 Sre	9 m	Korrodiierend 2W6	40 Ladungen	4	2	-
Desintegratorgewehr, Exekutor-	16	210.000	5W10 Sre	9 m	Korrodiierend 3W6	80 Ladungen	8	2	-
Desintegratorgewehr, Eradikator-	20	745.000	5W20 Sre	9 m	Korrodiierend 4W6	80 Ladungen	8	2	-

SCHWERE WAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
DESINTEGRATOR									
Desintegratorkanone, Liquidierer-	6	4.800	1W20 Sre	12 m	Korrodiierend 1W6	40 Ladungen	4	3	Linie, Unhandlich
Desintegratorkanone, Dezimierer-	11	29.500	3W10 Sre	12 m	Korrodiierend 2W6	40 Ladungen	4	3	Linie, Unhandlich
Desintegratorkanone, Exekutor-	16	220.000	5W10 Sre	12 m	Korrodiierend 3W6	80 Ladungen	8	3	Linie, Unhandlich
Desintegratorkanone, Eradikator-	20	765.000	5W20 Sre	12 m	Korrodiierend 4W6	80 Ladungen	8	3	Linie, Unhandlich

SCHMERZKLAUE (DÄMONISCH, DRAGONISCH, GHULISCH)

Dieser energetische Handschuh besitzt klingenartige Dornen anstelle von Fingern, in denen Injektoren für Substanzen eingebaut sind, die für den Einsatz mit der besonderen Waffeneigenschaft Injektion konzipiert sind. Eine Schmerzklaue fasst bis zu 3 Dosen einer Droge, eines Verwundungsgifts oder medizinischen Präparats. Statt die Injektion mit dem ersten Angriff der Waffe auszulösen, kannst du entscheiden, ob eine der Substanzen injiziert werden soll, sobald mit der Schmerzklaue Schaden verursacht wird (und sogar wählen, welche der bis zu drei Substanzen verabreicht werden soll, sollte sie mit unterschiedlichen Präparaten geladen sein). Eine Schmerzklaue kann nur eine Substanz pro Angriff injizieren.

Die Hand, welche eine Schmerzklaue hält, kann nicht genutzt werden, um eine andere Waffe oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand zu handhaben. Die Schmerzklaue an- oder abzulegen ist eine Volle Aktion. Eine Schmerzklaue kann nicht entworfen werden.

WAFFENFUSIONEN

Die Preise für Waffenfusionen basieren auf der Gegenstandsstufe der Waffen; siehe Tabelle 7-13 auf Seite 192 des *Starfinder-Grundregelwerks*.

AUFLÖSUNG

STUFE 8

Eine Waffe mit dieser Fusion sieht korrodiert, abgenutzt und krude geformt aus. Wird ein Ziel durch einen Angriff mit einer *Auflösungs-Waffe* getötet, wird das Ziel vollständig aufgelöst (wie durch den Zauber *Auflösung*).

RÜCKSCHLAG

STUFE 5

Rückschlag-Waffen haben ein finsternes Aussehen. Eine *Rückschlag-Waffe* erhält die besondere Waffeneigenschaft Überladbar, aber wenn du einen Angriff mit der aufgeladenen Waffe ausführst, erleidest du Schaden in Höhe des Überladungsschadens. Dieser Schaden kommt auch dann zum Tragen, wenn dein Angriff verfehlt, und wird nicht durch SR, Resistenzen oder eine sonstige Fähigkeit reduziert. Der Überladungsschaden beträgt 1W4 plus zusätzliche 1W4 für je 6 Gegenstandsstufen der Waffe. Verfügt die Waffe nicht über Ladungen oder Munition, erfordert das Aufladen eine Standard-Aktion und verbraucht keine weiteren Ladungen oder Munition. Du kannst keine Angriffe aufladen, welche über die besonderen Waffeneigenschaften Automatisch, Explosion, Kegel oder Linie verfügen. Waffen, welche die besondere Waffeneigenschaft Überladbar besitzen, können keine *Rückschlag-Waffen* sein.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Die meisten Anhänger des Verschlingerkultes beschaffen sich mit allen erforderlichen Mitteln jede Art von Rüstung.

VERBESSERUNG	STUFE	PREIS	STECKPLÄTZE	RÜSTUNGSART	LAST
Schaurige Trophäen	1	125	1	Jede	-
Waffensporne	Variiert	Variiert	1	Schwer, energetisch	Variiert

BESCHREIBUNGEN VON RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Rüstungsverbesserungen, die vor allem von Anhängern des Verschlingerkultes bevorzugt werden, werden im Folgenden beschrieben.

DESINTEGRATOR-AUSRÜSTUNGSKNIFE

Soldaten können über das Klassenmerkmal Ausrüstungskniff folgenden Ausrüstungskniff einsetzen.

Ätzende Verbrennungen (AF): Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Waffe aus der Kategorie Desintegrator erzielst, erhöhst du den Schaden des Kritischen Treffereffekts Korrodierend um 1W6. Hat die Waffe nicht den Kritischen Treffereffekt Korrodierend, erhält sie den Kritischen Treffereffekt Korrodierend 1W6. Du kannst diesen Kritischen Treffereffekt zu deiner Desintegratorwaffe hinzufügen, selbst wenn sie bereits über einen anderen Kritischen Treffereffekt verfügt.

SCHAURIGE TROPHÄEN (MAGISCH)

Anhänger des Verschlingerkultes schmücken ihre Rüstung häufig mit magisch verstärkten Trophäen, welche ihre bedeutendsten Morde zur Schau stellen. Dies können Schädel oder sonstige Knochen- oder Exoskeletteile sein, die erschlagenen Feinden abgenommen wurden, geschändete heilige Symbole, zerbrochene Waffenteile oder blutige und zerfetzte Abzeichen oder Autoritätssiegel.

Wenn du einen Gegner erfolgreich Erschütterst, während du eine Rüstung mit Schaurigen Trophäen trägst, wendet der Gegner den Malus von -2 dieses Zustands auch noch auf Waffenschadenswürfe an, zusätzlich zu den anderen Würfeln, auf die er normalerweise angewandt wird.

WAFFENSPORNE

Eine mit böartigen Stacheln bedeckte Rüstung, ist ein ikonisches Ausrüstungsstück der Anhänger des Verschlingerkultes. Du kannst an deiner Rüstung eine einhändige einfache Nahkampfwaffe mit leichter oder vernachlässigbarer Last anbringen, die dann als Waffensporne dient. Du bezahlst 125% des Preises für die ausgewählte einfache Nahkampfwaffe, welche du als Verbesserung anbringst. Du musst eine Hand frei haben, um mit den Waffenspornen anzugreifen (damit du einen Gegner in Position manövrieren kannst, wo die Sporne am effektivsten sind), außer der Gegner ist mit dir im Ringkampf oder du hast einen Gegner im Haltegriff (in diesen Fällen kannst du mit den Waffenspornen angreifen, auch wenn du keine Hand frei hast). Du kannst auch Angriffe mit Waffenspornen ausführen, wenn du selbst im Haltegriff bist, allerdings nur gegen die Kreatur, die dich im Haltegriff hat.

MAGISCHER GEGENSTAND

Grässliche verleihen bevorzugten Anführern und Verborgenen des Verschlingerkultes manchmal einen *Ring der Fangzähne*.

RING DER FANGZÄHNE

STUFE 3

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 315 LAST -

Solange du diesen Ring trägst, werden deine Zähne lang und scharf und verleihen dir einen mächtigen Bissangriff. Du kannst entscheiden, dass deine waffenlosen Angriffe tödlichen Stichschaden verursachen. Ab der 3. Stufe erhältst du automatisch eine spezielle Version des Talents Waffenspezialisierung, welche deine doppelte Stufe auf den Schaden dieser waffenlosen Angriffe addiert (statt nur deiner Stufe).

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



ALIEN-ARCHIV

Castrovel ist die Heimat zahlreicher Spezies, aber solche seltenen und gefährlichen Kreaturen finden sich auf jeder beliebigen Welt.

ALLGEMEINE MONSTERREGELN

Die folgenden Regeln gelten für verschiedene Arten von Kreaturen:

Immunitäten der Konstrukte (AF): Konstrukte sind gegen dieselben Dinge immun wie Untote (siehe unten) sowie gegen die Effekte von Nekromantie.

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

Nicht lebend (AF): Ein Konstrukt oder ein Untoter besitzt keinen Konstitutionsmodifikator und wird augenblicklich zerstört, wenn es oder er unter 1 TP reduziert wird. Eine nichtlebende Kreatur erholt sich nicht auf natürliche Weise von Schaden, aber ein Konstrukt kann mit den richtigen Werkzeugen repariert werden. Eine nicht lebende Kreatur mit Schneller Heilung kann von dieser



KAMPFROLLE



FERTIGKEITSROLLE



ZAUBERROLLE

Fähigkeit profitieren. Nicht lebende Kreaturen atmen, essen und schlafen nicht. Sie können nicht von den Toten ins Leben zurückgeholt werden.

Sternenkonstellation (ÜF): Diese Kreatur hat Sternen- und Zenitoffenbarungen. Wenn sie Sternenoffenbarungen nutzt, gilt die Kreatur stets, so als besäße sie den Zustand eingestimmt. Wenn du die Initiative dieser Kreatur auswürfelst, wirf 1W3. Sobald entsprechend viele Runden verstrichen sind, gilt die Kreatur, als besäße sie den Zustand Vollständig eingestimmt und erhält Zugriff auf ihre Zenitoffenbarungen. Nachdem sie eine Zenitoffenbarung eingesetzt hat, besitzt sie nicht mehr den Zustand Vollständig eingestimmt. Wirf wieder 1W3, um zu sehen, wie viele Runden sie braucht, um sich wieder aufzuladen.

FERRANER

HG
5

EP
1.600



Ferranischer Mechaniker
N kleiner Humanoider (Ferraner)
INI +0; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

TP 64

ERK 17; **KRK** 18; +2 gegen Ansturm und Versetzen
REF +4; **WIL** +8; **ZÄH** +6; +4 gegen Strahlung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Taktisches Duellschwert +12 (1W6+7 H)
Fernkampf Erfrierungs-Kältepistole +10 (1W6+5 Klt;
Kritisch Wankend [SG 17])
Angriffsfähigkeiten Schwungkraft, Überlasten (SG 17),
Zielverfolgung

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +0; **KO** +3; **IN** +5; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Athletik +11, Computer +16, Einschüchtern +11,
Naturwissenschaften +16, Technik +16
Sprachen Gemeinsprache, Ferranisch
Sonstige Fähigkeiten Distanzhacken (SG 17), Drahtloses Hacken,
Individualisiertes Handwerkszeug (Datenpad), Künstliche
Intelligenz (Exokortex), Mechanikertricks (Energieschild [10 TP,
5 Min], Geistesbeeinflussung auslagern)
Ausrüstung L-Anzug, Erfrierungs-Kältepistole mit 1 Batterie,
Taktisches Duellschwert, Datenpad

LEBENSWEISE

Umgebung Jede mit hoher Gravitation (Ratheren)
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schicht (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schwungkraft (AF) Ein Ferraner verursacht 5 zusätzliche
Schadenspunkte mit seinem ersten Nahkampfangriff,
nachdem er sich in derselben Runde mindestens 3 m weit
bewegt hat.
Zielverfolgung (AF) Als Bewegungsaktion kann ein Ferraner
ein einzelnes Ziel ins Visier seines Verfolgungssystems
nehmen. Dadurch erhält er einen Bonus von +2 auf
Angriffswürfe gegen dieses Ziel.

Ferraner sind die Ureinwohner von Ferrantus-4, einer Welt
mit hoher Gravitation, die vor mehrere Jahrzehnten in ein
gewaltiges Schwarzes Loch verschwunden ist. Die über-
lebenden Ferraner leben in einem ausgedehnten Komplex
auf dem Mond Ratheren (siehe Seite 62), der einst ihre
Heimatwelt umkreiste, nun aber gerade außerhalb des
Ereignishorizonts des Schwarzen Lochs an Ort und Stelle
gehalten wird. Die Mondbasis von Ratheren ist zwar
selbstversorgend, jedoch sind die Ferraner nur eine wei-
tere Katastrophe von ihrer Auslöschung entfernt.

Ferraner sind unersetzte Humanoide von geringem
Wuchs mit ständig zerfurchter Stirn und kahlem Kopf. Ein Groß-
teil der ferranischen Traditionen ist in der Wissenschaft ver-
wurzelt, weshalb sie tendenziell Agnostiker und Atheisten sind.
Verglichen mit anderen Spezies ist die ferranische Be-
völkerung relativ klein. Früher oder später werden
sie etwas unternehmen müssen, um ihre Zahl
zu vergrößern, wenn sie als Spezies über-
dauern wollen.

VOLKSMERKMALE

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

Größe und Art: Ferraner sind kleine Humanoide mit der
Unterart Ferraner.

Dämmerlicht: Ferraner können bei Dämmerlicht doppelt
so weit sehen wie Menschen.

Schwungkraft: Ein Ferraner verursacht zusätzliche
Schadenspunkte in Höhe seiner Charakterstufe mit sei-
nem ersten Nahkampfangriff, nachdem er sich in der-
selben Runde mindestens 3 m weit bewegt hat.

Standhaft: Ferraner erhalten einen Volksbonus von +2 auf
ihre KRK gegen Versuche, Anstürme gegen sie auszu-
führen oder sie zu versetzen.

Strahlungsresistent: Ferraner erhalten einen Volksbonus
von +4 auf Rettungswürfe gegen Strahlungseffekte.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



HIMMELSFISCHER

HG
5

EP
1.600



N Große Aberration

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

TP 75

ERK 17; KRK 18

REF +7; WIL +6; ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Lufttarnung

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 15 m (AF, gut)

Nahkampf Biss +14 (1W6+7 S plus Fischergift) oder
Tentakel +11 (1W8+7 W)

Fernkampf Lasso +14 (1W4+7 W nichttödlich plus Verstrickt)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 1,50 m (4,50 m mit Tentakeln)

Fernkampf Taktischer Speer +8 (1W6+6 S)

Angriffsfähigkeiten Lasso

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11, Heimlichkeit +11

Sprachen Castrovelisch (kann nicht sprechen); Telepathie (18 m)

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Himmel (Castrovel)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lasso (AF) Ein Himmelsfischer kann um die eigene Achse wirbeln und dabei Fäden verschießen, welche die KRK zum Ziel und eine Grundreichweite von 15 m (maximal 75 m) haben. Ein Ziel, das von diesen Fäden getroffen wird, erleidet die angegebene Menge an nichttödlichem Wuchtschaden und erleidet für 1 Minute den Zustand Verstrickt. Solange es Verstrickt ist, kann sich das Ziel nicht weiter vom Himmelsfischer wegbewegen, als es begonnen hat. Als Bewegungsaktion kann ein Himmelsfischer einen Kampfmanöverwurf mit einem Bonus von +8 ablegen, um das Ziel zu versetzen, wobei er das Ziel nur näher zu sich bewegen kann. Auf diese Weise kann ein Himmelsfischer ein Mittelgroßes oder kleineres Ziel in die Luft heben. Eine Kreatur kann den Zustand Verstrickt vorzeitig beenden, indem sie einen erfolgreichen Akrobatikwurf gegen SG 23 ablegt, um zu entkommen, oder wenn es dem Faden mindestens 10 Punkte Feuer- oder Hiebschaden zufügt, wodurch dieser zerreißt (der Faden hat dieselbe RK wie der Himmelsfischer). Ein Himmelsfischer kann mit einer Schnellen Aktion Fäden lösen oder daran baumelnde Dinge entfernen und kann bis zu drei Fäden gleichzeitig nutzen.

Lufttarnung (ÜF) Als Schnelle Aktion kann ein Himmelsfischer dafür sorgen, dass sein Körper transparent wird. Sollte er sich in der Luft befinden, wenn er diese Fähigkeit nutzt, erleidet der Himmelsfischer den Zustand Wankend, aber er erhält auch einen Volksbonus von +10 auf Würfe für Heimlichkeit und kann Würfe für Heimlichkeit ablegen, ohne auf Deckung oder Tarnung angewiesen zu sein.

FISCHERGIFT

Art Gift (Verwundung); RW ZÄH, SG 13

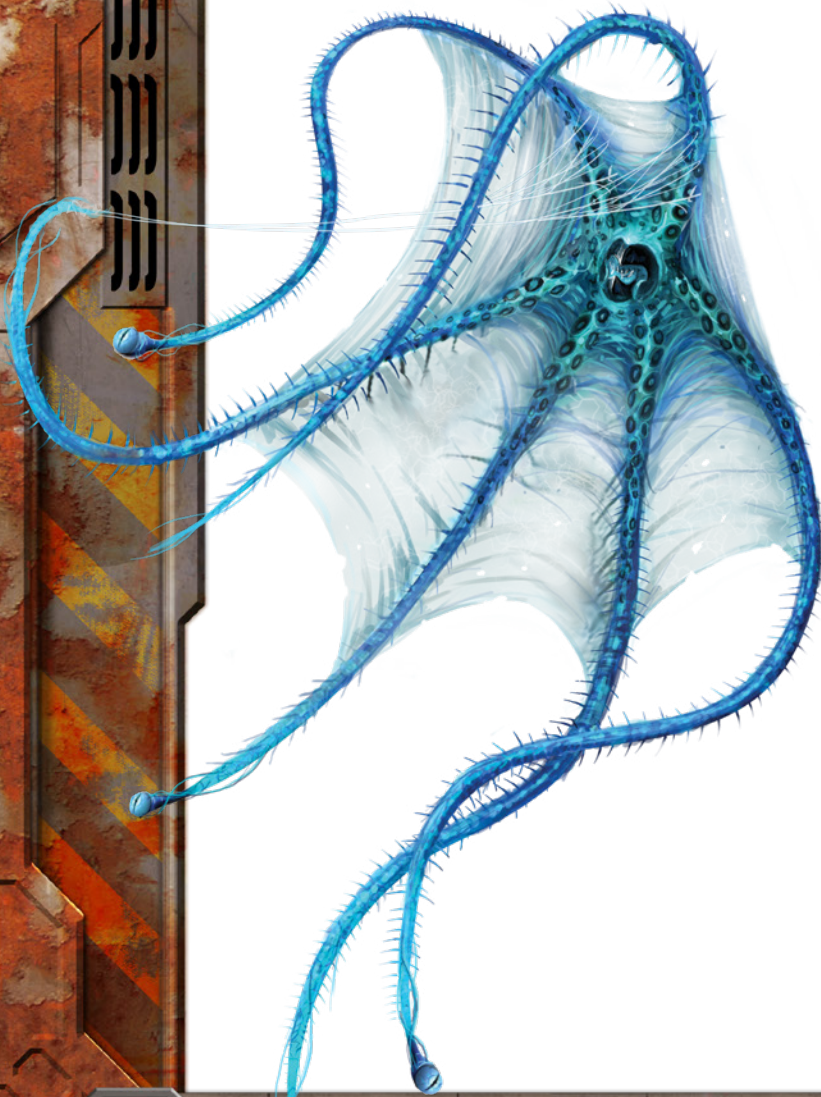
Verlauf Stärke; Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Heilung 1 Rettungswurf

Himmelsfischer sind fliegende Lauerjäger, berüchtigt dafür, klebrige, lähmende Fäden zu verschießen, mit denen sie ihre Beute einholen. Das Blut eines Himmelsfischers enthält Hämocyanin, das der Kreatur eine blaue Färbung verleiht. Allerdings kann er seinem Blut Sauerstoff entziehen und so farblos werden, wodurch der Himmelsfischer zwar schwerfälliger, zugleich aber fast durchsichtig wird, während er nach Beute Ausschau hält.

Diese Aberrationen haben erstaunlich komplexe Gehirne, die es ihnen erlauben, Muster zu analysieren und sogar Sprachen zu erlernen. Sie lernen dies durch Beobachtung, indem sie ihre kreisförmigen Körper nutzen, um Geräusche vom Boden unter sich zu verstärken. Diese raubtierhafte Intelligenz macht den Himmelsfischer zu einer ernstzunehmenden Gefahr für castrovelische Städte, von denen viele von automatisierten Verteidigungsanlagen Gebrauch machen, um die Kreaturen zu vertreiben.

Auch wenn sie ihr gesamtes Erwachsenenleben in der Luft verbringen, legen Himmelsfischer ihre Eier in Salzwasser ab. Ihre amphibischen Jungen leben 7-8 Monate im Meer, bevor sie auf nahe Felsen klettern – und dabei ihre Fähigkeit zum Atmen unter Wasser verlieren – und sich dann von den jahreszeitlichen Winden in die Luft heben lassen.



KAUKARIKI

HG
1

EP
400



N Kleine magische Bestie

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

TP 18

ERK 11; **KRK** 13

REF +5; **WIL** +1; **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Turner

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Fliegen 12 m (AF, unbeholfen)

Nahkampf Stachel +9 (1W4+2 S plus Kaukarikigift)

SPIELWERTE

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

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

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-18)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Turner (AF) Wenn ein Kaukariki von einem Gelegenheitsangriff getroffen wird, kann er als Reaktion einen Akrobatikwurf ablegen. Ist das Ergebnis des Akrobatikwurfs gleich hoch wie oder höher als das Ergebnis des Angriffswurfs, verfehlt der Gelegenheitsangriff den Kaukariki, und dieser erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

KAUKARIKIGIFT

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 11

Verlauf Geschicklichkeit; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Heilung 1 Rettungswurf

Kaukarikis sind naseweise Ungeziefer, benannt nach ihren Warnrufen, die sie ausstoßen, wenn sie eine Gefahr bemerken. Die meisten Leute, welche mit diesen Wesen interagieren, bezeichnen sie aber lieber mit ihrem weniger schmeichelnden Spitznamen „Stichfledermäuse“. Kaukarikis sind vornehmlich Frugivoren und turnen im Blätterdach von Wäldern umher oder gleiten von Baum zu Baum. Jede Herde bewegt sich dabei über große Strecken durch ihr beanspruchtes Territorium auf der Suche nach saisonalen Nahrungsquellen. Die Kreaturen nutzen bereitwillig jede Art von Nahrung, sowie sie zur Verfügung steht, darunter Insekten, junge Blätter, Rinde und in seltenen Fällen sogar Fleisch. Tatsächlich schließen sich besonders große Herden – insbesondere solche mit einem neuen Alphaweibchen – manchmal zu Jagdgruppen zusammen, um kleiner Beutetiere zu erlegen und zu teilen, um die sozialen Bindungen innerhalb der Gruppe zu stärken.

Der Namensgebende Stachel der Kreaturen dient ihnen gleichsam als Verteidigungs- und Angriffsmittel. Nur wenige Raubtiere in der Größenordnung der Kaukarikis riskieren es,

sich ihrem schmerzhaften Gift auszusetzen, besonders weil die Plagegeister sich oft zum gegenseitigen Schutz zusammenrotten und sich Angreifern als Gruppe entgegenstellen. Dieser furchterregende Ruf scheint die Kaukarikis zu ermutigen und sie sind berüchtigt dafür, einander aufzustacheln, Eindringlinge zu belästigen, als Mutprobe und um eine Hackordnung innerhalb der Herde zu etablieren. Ihr Gift ist zwar wirksam, aber es wird nicht von den Körpern der Kaukarikis produziert. Viele ihrer bevorzugten Früchte sind toxisch und der Verdauungstrakt der Wesen trennt die Gifte heraus und lagert sie in einer kleinen Giftdrüse in der Nähe ihrer Schwanzspitze ein. Als Folge könnten Kaukarikis, die andere Arten von Nahrung bekommen, Gifte entwickeln, die sich auf andere Attribute auswirken oder aber ihr Gift ganz verlieren.

Das Paarungsverhalten der Kaukarikis fällt oft mit einem großen Früchteangebot zusammen, wobei dasjenige Männchen, welches die meiste Nahrung aufnimmt, als begehrtester Partner gilt. Das Alphaweibchen wählt zuerst unter den potentiellen Paarungspartnern, gefolgt von den anderen Weibchen, die die Erlaubnis der Alpha haben. Ein Weibchen, das ohne Erlaubnis versucht sich zu paaren, wird häufig attackiert und vom Rest der Herde vertrieben. Eine solche Kaukariki ist dann sich selbst überlassen und manchmal wird sie zu einer Alpha ihrer eigenen Herde.

Kaukarikis sind auf dem Kontinent Ukulam am häufigsten, allerdings haben sie sich auf Asana an die vorherrschenden Stadtstaaten der Laschunta angepasst, indem sie sich Verhaltensweisen aneigneten, die für urbane Umgebungen besser geeignet sind. Im Zweifel treiben die Bewohner Castrovels die Kaukarikis wieder in die Wildnis zurück, aber sie zögern nicht, auch zu drastischeren Mitteln zu greifen, wenn eine örtliche Population aus den Fugen gerät. Nirgendwo gilt dies in dem Maße wie in den berühmten Obstgärten von Süd-Asana, wo die Kaukarikis derart zerstörerisch sein können, dass die örtlichen Behörden oft zur Jagd auf die Kreaturen aufrufen, um ihre Zahl zu verringern.



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

RENKRODA, BÄRTIGE

HG
5

EP
1.600



N Großes Tier

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 75

ERK 17; **KRK** 19

REF +9; **WIL** +4; **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +14 (1W6+10 S) oder Schwanz +11 (1W8+10 W)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Gebrüll, Umwerfender Sturmangriff

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +2; **KO** +3; **IN** -4; **WE** +1; **CH** +0

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

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gebrüll (AF) Als Standard-Aktion kann eine Bärtige Renkroda ein wildes Brüllen ausstoßen, das alle Gegner innerhalb von 18 m betrifft und bei ihnen für 1W4+1 Runden den Zustand Erschüttert verursacht (Willen SG 13, keine Wirkung). Wenn die Renkroda einen Gegner mit ihrem Schwanzangriff trifft, kann sie diese Fähigkeit vor dem Ende ihres nächsten Zuges als Bewegungsaktion aktivieren. Nachdem eine Bärtige Renkroda gebrüllt hat, muss sie 1W6 Runden warten, bis sie es wieder tun kann. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Furchteffekt.

Umwerfender Sturmangriff (AF) Eine Bärtige Renkroda erleidet keinen Malus auf ihren Angriffswurf beim Einsatz der Aktion Sturmangriff. Trifft sie, kann sie augenblicklich das Kampfmanöver Zu Fall bringen ausführen (dies erfordert keine Aktion).

Renkrodas stellen eine umfangreiche Kategorie großer reptilischer Hyperkarnivoren dar, die sich durch ihre langen Hälse, dekorativen Dornen und tödlichen Sprints auszeichnet. Sie wandern über große Gebiete der Kontinente Asana und Ukulam auf Castrovel, und dank ihrer Größe und Position am oberen Ende der Nahrungskette sind sie meist Einzelgänger und auf aggressive Art territorial. Ihr furchterregendes Gebrüll – welches dazu dient, anderen Renkrodas Grenzen aufzuzeigen und Plünderer von frischer Beute zu vertreiben – gehört zu den charakteristischen Lauten der nördlichen Wildnis Castrovels.

Die Bärtige Renkroda ist eine der kleineren Renkroda-Varianten, die sich so angepasst hat, dass sie sich leichtfüßig durch dicht bewaldete Gebiete bewegen kann. Sie ist an ihren zusätzlichen Antennen zu erkennen, die an ihrem Kinn wachsen und mit denen sie Beute aufspüren kann, welche sich in dichtem Blattwerk verbirgt. Wie andere ihrer Spezies hat eine Bärtige Renkroda ein vierkammriges Herz und eine Speiseröhre, die sie bis zum Doppelten ihres normalen Durchmessers ausdehnen kann, wodurch die Kreatur während einer Jagd Luft schneller aufnehmen und Blut effektiver zirkulieren lassen kann. Eine typische Bärtige Renkroda auf der Pirsch nutzt Bäume als Deckung, während sie ihre Opfer verfolgt oder einem Ziel auf-

lauert, um plötzlich loszuschlagen und das Opfer zu packen oder umzureißen.

Da viele der Pflanzenfresser auf Castrovel über tödliche Verteidigungsmittel verfügen, sind die kleineren Renkrodas sehr wählerisch hinsichtlich ihrer Beute. Manche Bärtige Renkrodas können in der Nähe unvertrauter Humanoider zuerst schüchtern sein, da sie nicht wissen, ob diese zu gefährlich sind oder mehr Aufwand bedeuten, als sie wert wären. Je hungrier die Tiere allerdings werden, desto wahrscheinlicher greifen sie an, insbesondere in kargen Zeiten, wenn andere Beutetiere rar sind.

Anders als die jungen Männchen anderer Renkrodaspezies bilden halb-wüchsige Bärtige Renkrodamännchen manchmal kleine Gruppen zu ihrem gegenseitigen Schutz vor ausgewachsenen Adulten und sogar größeren Räubern. Sie wandern über bewaldetes Gebiet und ziehen weiter, sobald die Nahrung knapp wird. Sobald sich ein Alphanter aus der Gruppe herausbildet, zerstreut sich die Gruppe normalerweise und überlässt das Territorium dem dominanten Männchen. Um seine Überlegenheit zu untermauern, verübt der siegreiche Renkroda oft waghalsige Angriffe innerhalb seines neuen Zuhauses und zerstört seine Umgebung unter häufigem Gebrüll, zerkratzt nahe Bäume und Felsen und markiert sie mit seinem Geruch, um sein Territorium abzustecken.



WISSENSHÜTER

HG
2

EP
600



N Mittelgroßes Konstrukt (Magisch)
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +12

VERTEIDIGUNG TP 28

ERK 13; **KRK** 15
REF +2; **WIL** +0; **ZÄH** +2
Immunitäten Immunitäten der Konstrukte; **SR** 2/Adamant; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Taktischer Speer +10 (1W6+6 S)
oder Schlag +10 (1W4+6 W)
Fernkampf Taktischer Speer +8
(1W6+6 S)
Angriffsfähigkeiten Mystische
Angriffe, Verlagerungsschlag

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +2; **KO** –; **IN** –; **WE** +0; **CH** –5
Sprachen Siehe Speziesbräuche (kann
nicht sprechen)
Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Nicht
lebend, Speziesbräuche
Ausrüstung Taktischer Speer

LEBENSWEISE

Umgebung Jede
Organisation Einzelgänger oder
Kongregation (2–8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mystische Angriffe (ÜF) Der Schlag-
Angriff eines Wissenshüters und
die Angriffe, die er mittels analoger
Waffen ausführt, gelten hinsichtlich
des Überwindens von SR und des
Beschädigens körperloser Kreaturen als
magisch.

Speziesbräuche (AF) Ein Wissenshüter
imitiert stets die Anatomie und
Verhaltensweisen der Kultur, welche
ihn erschaffen hat. Ein Wissenshüter
gilt für alle Effekte, die sich auf seine
Art und Unterart auswirken (wie etwa
die Waffenfusion *Verderben*), sowohl als
Konstrukt als auch als Mitglied seiner
Erschafferspezies. Auch versteht er eine
der Sprachen seiner Erschafferspezies,
kann sie aber nicht sprechen.

Verlagerungsschlag (ÜF) Einmal pro Tag,
nachdem er einen Fernkampfangriff
mit einer analogen Waffe ausgeführt
hat, kann ein Wissenshüter als
Schnelle Aktion einen speziellen
Teleportationseffekt
aktivieren. Dieser Effekt
teleportiert entweder
die Fernkampf-Waffe
in die Hände des
Konstrukts zurück
oder teleportiert

das Konstrukt an den Standort der Waffe (maximal
30 m). Wenn das Konstrukt die letztere Option wählt,
erscheint der Wissenshüter mit der Waffe in seinen
Händen auf einem benachbarten Feld neben dem Ziel
seines Fernkampfangriffs (sollte er getroffen haben) oder
an einem zufällig ermittelten Feld in der Nähe (sollte er
verfehlt haben; siehe „Mit Wurf-Waffen das Ziel verfehlen“
auf Seite 245 im *Starfinder-Grundregelwerk*).

Auch wenn technologische Konstrukte in der modernen Zeit
besonders gefragt sind, erschufen viele antike Kulturen magi-
sche Automaten nach ihrem eigenen Abbild. Solche Wächter
sind als Wissenshüter bekannt und kommen in verlassenen
Ruinen aus vergangenen Zeiten besonders häufig vor, wo sie
unermüdlich Mächtegegnern vertreiben. Anders als Go-
lems verfügen Wissenshüter nur über begrenzte magische Re-
sistenzen, und sie werden ausschließlich mittels Magie belebt,
nicht mittels gebundener Geister oder Externare.

Wissenshüter sind der Nachhall ihrer Erschaffer-
kulturen, und sie sind häufig psychisch mit den
grundlegenden Traditionen jener Gesellschaften
erfüllt. Gelegentlich bewegen sie sich durch das
ihnen zugewiesene Gebiet, wobei sie geistlos
das Verhalten und die Rituale ihrer Schöpfer
nachahmen. Sogar noch Jahrtausende später
erkennen Wissenshüter die Spezies ihrer Er-
schaffer wieder und ein Angehöriger einer
solchen Spezies kann sich den Konstrukten
häufig gefahrlos nähern. Ein erfolgreicher
Wurf für Diplomatie gegen SG 18 reicht oft-
mals aus, um die meisten Wissenshüter zu
besänftigen, sofern sie zu Verhandlungen
bereit sind (der SL kann stets entscheiden,
ob dies für den jeweiligen Wissenshüter
gilt oder nicht).

VARIANTEN VON WISSENSHÜTERN

Die meisten Wissenshüter bestehen aus
Stein, aber auch andere Materialien eignen
sich für sie. Das Folgende sind übliche
Varianten, wenngleich auch Versionen
aus noch stärkeren Materialien möglich
sind und oft mit einem höheren HG einher-
gehen.

Gewöhnliches Metall:

Die SR des Konstrukts
erhöht sich auf 4/Ada-
mant, aber seine Zauber-
resistenz gilt nicht gegen
Zauber, welche Elektrizitäts-
schaden verursachen.

Holz: Die Grundbewegungs-
rate des Konstrukts erhöht
sich auf 12 m und ihr Reflex-
wurfbonus erhöht sich auf
+4, aber sie verliert ihre
SR.



DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

WOIOKO

HG
4

EP
1.200



Woioko-Wellenkind Gesandter
RN Mittelgroßer Humanoider (Woioko)
INI +3; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG

TP 45

ERK 17; KRK 17

REF +5; WIL +7; ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Aalglatter Verstand

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Taktischer Speer +8 (1W6+5 S)

Fernkampf Wegbereitende Taktische Halbautomatikpistole +10 (1W6+4 S)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +15 (+23 beim Schwimmen), Diplomatie +15, Kultur +10, Motiv erkennen +15, Steuerung +10

Sprachen Gemeinsprache, Woiokisch

Sonstige Fähigkeiten Improvisationen (Schnappt ihn!, Schnelle Stärkende Inspiration [9 AP], Stärkende Inspiration [13 AP]), Luft anhalten

Ausrüstung Woiokischer Hautanzug (funktioniert wie Laschunta-Tempgewebe), Taktischer Speer, Wegbereitende Taktische Halbautomatikpistole mit 90 Patronen für Handfeuerwaffen

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean (Heicoron IV)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Delegation (3-12)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aalglatter Verstand (AF) Wenn einem Woioko sein erster Rettungswurf gegen einen Verzauberungseffekt oder -zauber misslingt, kann er 1 Runde später einen weiteren Rettungswurf ablegen.

Luft anhalten (AF) Ein Wellenkind-Woioko kann seinen Atem für 10 Minuten anhalten, bevor er Gefahr läuft zu ertrinken.

Die Woiokos sind die Bewohner des Ozeanplaneten Heicoron IV (*Starfinder-Abenteuerpfad #1*, S. 62), Humanoide mit glatter, aalähnlicher Haut. Sie haben sich aus unterwasserlebenden Vorfahren entwickelt, sich aber vor kurzem in zwei Subspezies aufgespalten, nachdem der ansteigende Meeresspiegel ihre landbewohnende Zivilisation zerstörte. Die luftatmenden Wellenkinder blieben über der Wasseroberfläche und leben nun auf gewaltigen, schwimmenden Arkologien, die in dutzende autonome Nationen unterteilt sind. Die Tiefenkinder manipulierten sich genetisch, um sowohl Luft als auch Wasser atmen zu können und kehrten in ihre vorzeitliche Heimat tief im Ozean zurück, wo kurzlebige Domänen ständig miteinander um die Vorherrschaft ringen. Die beiden Subspezies haben nur wenig Kontakt miteinander und verbleiben jeweils in ihrer bevorzugten Umgebung.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: Siehe Subspezies

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Woiokos sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Woioko. Woioko-Tiefenkinder erhalten darüber hinaus die Unterart Aquatisch.

Amphibie: Woioko-Tiefenkinder können sowohl unter Wasser (dank der Unterart Aquatisch) als auch an der Luft normal atmen und an Land überleben.

Luft anhalten: Siehe links.

Dämmerlicht: Alle Woiokos können in Dämmerlicht ebenso gut sehen wie in normalem Licht.

Multinational: Um mit den sich ständig verändernden Gewässern der Bündnisse und Feindschaften zwischen den verstreuten Nationen und Arkologien der Wellenkinder zurechtzukommen, müssen Woioko-Wellenkinder darin geübt sein, mit Wesen mit verschiedenen Hintergründen zu verkehren. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Diplomatie und Kultur.

Geborener Schwimmer:

Alle Woiokos fühlen sich im Wasser wohl und haben eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m.

Subspezies: Woiokos gehören einer von zwei Subspezies an: Tiefenkind oder Wellenkind. Alle Woiokos beginnen das

Spiel mit +2 Charisma und -2 Konstitution. Zusätzlich sind Woioko-Tiefenkinder athletisch und kräftig (+2 Stärke), während Woioko-Wellenkinder schlank und eleganter sind (+2 Geschicklichkeit).



YARUK

HG
8

EP
4.800



N Gigantisches Tier

INI +0; **Sinne** Blindsight (Geruch), Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +21

VERTEIDIGUNG TP 130

ERK 20; KRK 22

REF +10; **WIL** +7; **ZÄH** +12

SR 5/-; **Resistenzen** Schall 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +20 (3W4+14 W) oder
Schwanzschlag +17 (2W6+14 W)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit
Schwanzschlag)

Angriffsfähigkeiten Planieren, Trampeln, Trompeten

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +16, Überlebenskunst +16

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen und Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger oder Herde (2-12)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Planieren (AF) Wenn ein Yaruk seine Trampeln-Fähigkeit nutzt, ignoriert er von Pflanzen geschaffenes Schwieriges Gelände. Jedes unbelebte Hindernis in seinem Weg erleidet das Doppelte des Trampelschadens des Yaruks (unbelebte Pflanzen erleiden den vierfachen Schaden). Wenn dies das Hindernis auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduzieren würde, kann sich der Yaruk durch das Hindernis hindurch bewegen, als wäre es Schwieriges Gelände.

Trampeln (AF) Als eine Volle Aktion kann ein Yaruk sich bis zu seiner Bewegungsrate und durch die Felder aller Kreaturen hindurch bewegen, die wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind als er selbst. Der Yaruk muss keinen Angriffswurf ablegen. Jede Kreatur, durch deren Feld er sich bewegt, erleidet 3W4+14 Wuchtschaden. Ein Ziel der Trampeln-Fähigkeit kann einen Reflexwurf gegen SG 16 ablegen, um den erlittenen Schaden zu halbieren. Gelingt ihm dies, kann es keinen Gelegenheitsangriff gegen den Yaruk aufgrund der Bewegung des Yaruks ausführen. Ein Yaruk kann derselben Kreatur nur einmal pro Runde Trampelschaden zufügen.

Trompeten (AF) Die Rufe eines Yaruks sind in einer typischen Umgebung im Freien bis zu 4,5 km weit zu hören. Als Standard-Aktion kann ein Yaruk alle 1W6 Runden einen lauten Ruf als 18-m-Kegel ausstoßen, der 2W8+8 Schallschaden und für 1W4 Runden die Zustände Taub und Abgelenkt verursacht (ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 16 halbiert den Schaden und negiert diese Zustände).

Yaruks sind gewaltige Pflanzenfresser, die mit Vorliebe Baumblätter fressen und manchmal sogar mit Hilfe ihrer robusten Vordergliedmaßen Baumstämme hinaufklettern, um noch höher gelangen zu können. Yaruks sind berüchtigt für ihre zerstörerischen Wanderschaften, bei denen sie alles umstürzen, das sie nicht bequem umrunden können. Dies hat aber auch verborgene Vorteile. Es sorgt nicht nur für natürliche Wege und Wildwechselpfade, die von anderen Spezies genutzt werden, sondern lichtet auch zu dichtes Blätterdach, wodurch neues Wachstum ermöglicht wird.

Zwar sind die meisten Yaruks Einzelgänger, aber sie rufen regelmäßig ihre Nachbarn mit ohrenbetäubendem Gebrüll, das von ihren hohlen Hauben noch verstärkt wird. Dann bilden die Yaruks vorübergehend Herden und wandern etwa eine Woche lang gemeinsam, bevor sich die einzelnen Yaruks langsam wieder zerstreuen.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

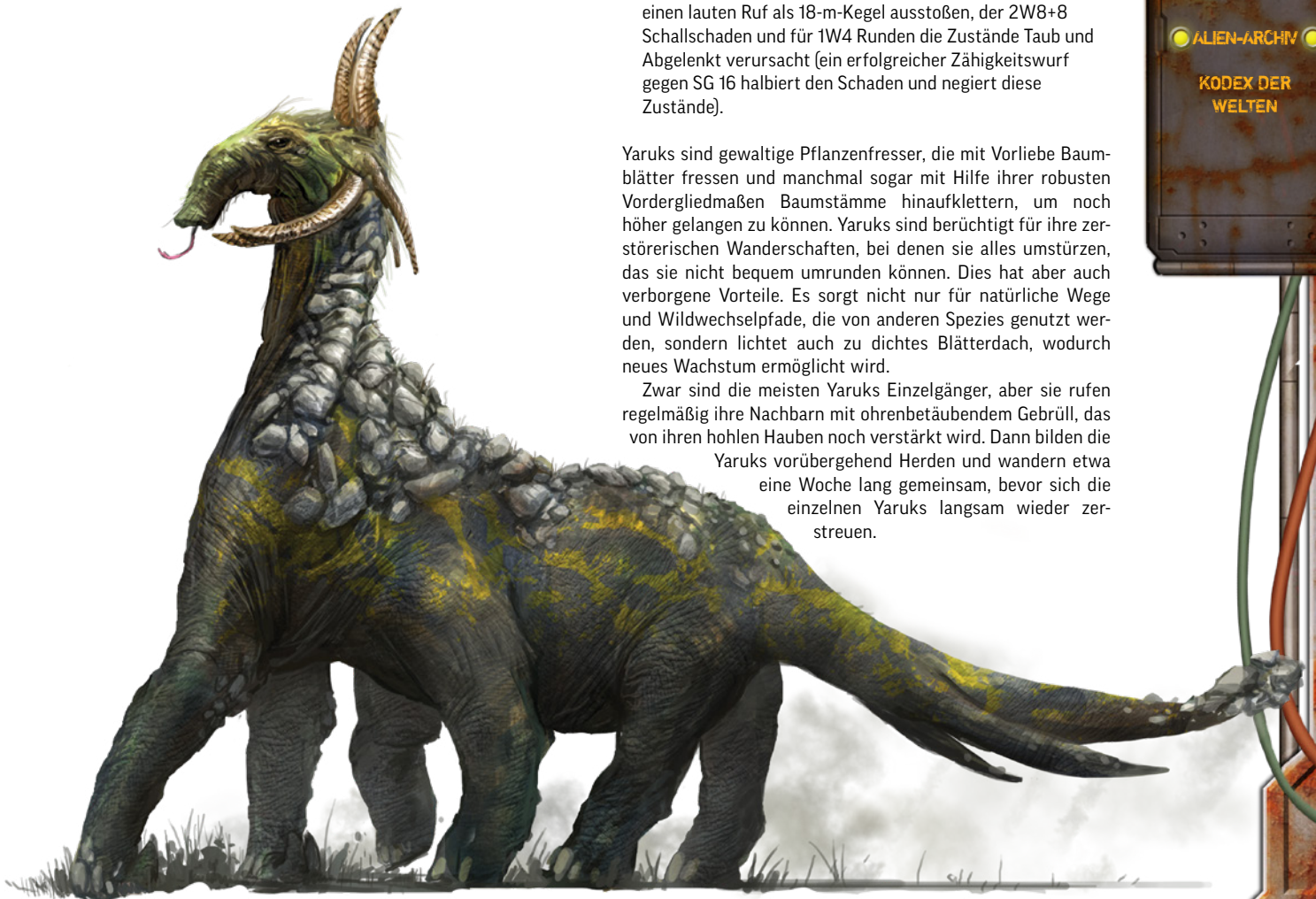
DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



KODEX DER WELTEN

RATHEREN

Mondbasis von Verzweifelten Überlebenden

Durchmesser: $\times 1/3$

Masse: $\times 1/4$

Schwerkraft: Speziell

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Dünn

Tag: 25 Stunden; **Jahr:** 300 Tage

Vor Jahrhunderten, als die Ferraner (siehe Seite 55) – die Bewohner des Planeten Ferrantus-4 – fortschrittliche Technologie entwickelten und ihren Blick zu den Sternen wandten, erkannten sie das Schicksal ihres Planeten: eine Region im nahen Raum, die so dunkel war, dass sie nur ein Schwarzes Loch sein konnte. Glücklicherweise war das Ferrantus-System gerade weit genug entfernt, dass es vor den schlimmsten Auswirkungen der Gravitation und Strahlung des Schwarzen Lochs verschont wurde, aber die Untersuchungen des stellaren Phänomens, das die Ferraner „den Schlund“ nannten, entfachte die Neugierde vieler Wissenschaftler ihres Planeten. Astrophysik wurde zu einem beliebten Studienfach und leitete eine wissenschaftliche Revolution ein. Schließlich entwickelten die Ferraner eingeschränkte Raumfahrt und reisten auf ihren Mond Ratheren, wo sie eine autonome Forschungsstation errichteten, um den Schlund besser studieren zu können.

Jahrzehnte später entdeckten die Ferraner, dass eine abnormales Etwas, das einem Schwarzen Loch nicht unähnlich war, sich auf Kollisionskurs mit dem Schlund befand. Da sie wussten, dass ein derartiges Zusammentreffen von Energien zur Entstehung eines Quasars führen – und ihr System unbewohnbar machen – würde, sahen sich die Ferraner einer vielgesichtigen Krise gegenüber.

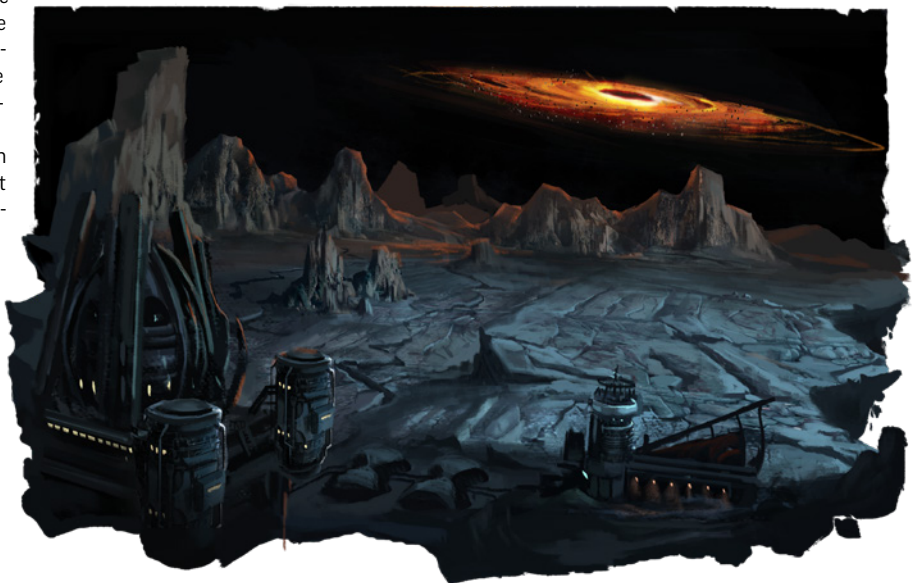
Als Maßnahme gegen die Verzweiflung, die ob der kalten Wahrheit der Zukunft um sich griff, entstand scheinbar über Nacht Glauben. Die populärste Religion erklärte, dass die Ferraner dazu bestimmt waren, sich mit dem Schlund zu vereinen und dass sie nur sicher sein würden, wenn sie sich in ihr Schicksal fügten. Die fanatischsten Anhänger dachten sogar, dass die Katastrophe sie in einen höheren Daseinszustand erheben würde.

Jene Ferraner, welche sich der Krise mit der Rationalität der Wissenschaft stellten, arbeiteten fieberhaft daran, einen Weg zu finden, um ihr Volk zu retten. Es gelang ihnen fast, technische Interstellarreisen zu entschlüsseln, lange bevor der Drift sie alltäglich machte, aber letztendlich kamen sie zu spät. Der Weltführer von Ferrantus-4, der felsenfest glaubte, dass der Schlund ihre Erlösung statt ihrer Vernichtung bedeutete, führte einen irr-

sinnigen Plan aus, um den Planeten durch eine Mischung aus industriellen Kraftfeldern und Teleportationsmagie in das Schwarze Loch zu schleudern. Der Eiferer war erfolgreich, aber es war nicht mehr genug Zeit, um die Forscher auf der Mondbasis zu bergen, bevor Ferrantus-4 in einem Energieschwall verschwand, der Ratheren außer Reichweite der Schwerkraft des Quasars stieß. Viele der überlebenden Ferraner glaubten, dass ihre Art einen Akt des Massenselbstmords verübt hatte, aber als einige starrköpfige Optimisten den Schlund untersuchten, empfingen sie seltsame Signale – Signale, die nicht in der Lage gewesen sein dürften, den Ereignishorizont verlassen zu können.

Heutzutage verbringen die meisten Ferraner von Ratheren ihre Zeit damit, das Leben auf ihrer Mondbasis zu bestreiten und herauszufinden, ob der Rest ihres Volkes innerhalb des Schlundes noch immer am Leben sein könnte. Ein paar allerdings empfinden dieses Vorhaben als töricht und richten ihre Bemühungen lieber darauf aus, einen neuen Platz zum Leben zu finden.

Bevor die Ferraner ihn kolonisierten, war Ratheren ein Mond, der vor allem aus dunklem Gestein bestand. Er hat nur eine spärliche Atmosphäre, so gut wie kein natürliches Leben, und tiefe Kluften, die kreuz und quer über seine Oberfläche verlaufen. Seine Schwerkraft ist unregelmäßig und erzeugt ein Gravitationsfeld, das in seiner Stärke zwischen der Golarions und doppelt so stark schwankt. Die Ratheren-Basis umfasst mittlerweile fast ein Viertel des gesamten Mondes – eine weitreichende Metropole aus gedrungenen Gebäuden, verbunden über versiegelte Passagen. Hydroponische Gärten versorgen die Bewohner mit Nahrung und Sauerstoff, und Reinigungsanlagen recyceln Flüssigabfall und reinigen das Wasser, das an den schwindenden Polkappen des Mondes gesammelt wird. Die Anlagen beziehen geothermale Energie aus Turbinen tief im Innern von Ratherens Rissen. Tag und Nacht werden künstlich kontrolliert, um den ursprünglichen Zyklus von Ferrantus-4 widerzuspiegeln, obwohl viele Generationen von Ferranern auf dem Mond geboren wurden und lebten, ohne jemals den Planeten ihres Ursprungs gekannt zu haben.



IM NÄCHSTEN BAND

SPLITTERWELTEN

Von Amanda Hamon Kunz

Auf der Jagd nach dem Kult des Verschlingers reisen die Helden zur Diaspora, aber sie müssen die Gefahren des Asteroidenfeldes überleben, um den verborgenen Kommandoposten des Kultes ausfindig zu machen. Wenn sie die geheime Basis durchstreifen, merken die Helden, dass der Kult sie aufgegeben hat, aber sie entdecken auch Beweise dafür, dass die Leichenflotte vor ihnen dort war. Diese Spur führt die Helden nach Eox, wo sie sich sowohl den untoten Bewohnern des Planeten als auch verstohlenen Agenden der von offizieller Seite abgelegten Leichenflotte stellen, um herauszufinden, dass der Verschlingerkult auf dem Weg zu einem weit entfernten Sternensystem ist, um Hinweise auf den Ort einer fremden Superwaffe zu finden.

EOX

Von Owen K.C. Stephens

Einstmals eine grüne Welt, ist Eox nun ein toter Planet. Seine Atmosphäre wurde fortgerissen und sein Ökosystem gemartert von den Nachwehen eines interplanetaren Krieges.

Die mächtigen zauberkundigen Führer des Planeten haben sich selbst in Untote verwandelt, um zu überleben, und diese Knochengelährten beherrschen Eox bis zum heutigen Tag. Erforsche viele von Eox' interessanten Örtlichkeiten, von den von verschiedenen untoten Kreaturen bewohnten Nekropolen bis hin zu einer riesigen unterirdischen Stadt, wo die Lebenden zur Unterhaltung der Zuschauer aus der ganzen Galaxis um ihr Überleben kämpfen.

DIE LEICHENFLOTTE

Von Thurston Hillman

Eox ist zwar ein friedfertiges Mitglied der Paktwelten, aber einige seiner militanteren Bewohner wurden verstößt, als sie die Entscheidung, sich diesem Bündnis anzuschließen, hinterfragten. Heute kennt man diese untote Armada als die Leichenflotte, welche durch die Tiefen des Raumes streift und an Stärke zunimmt, bis sie alles Lebendige aus den Paktwelten tilgen kann.

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 v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Starfinder Adventure Path #2: Temple of the Twelve © 2017, Paizo Inc.; Authors: John Compton, with Jason Keeley, Robert G. McCreary, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter.

Deutsche Ausgabe Starfinder Abenteuerpfad #2: Der Tempel der Zwölf © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

DER TEMPEL DER ZWÖLF

TEIL 1:
FRAGEN IN
QABARAT

TEIL 2:
EXPEDITION
NACH UKULAM

TEIL 3: DER
VERLORENE
TEMPEL

CASTROVEL

DER KULT DES
VERSCHLINGERS

ASPIRANTEN
DES VERSCHLINGER-
KULTES

AUSRÜSTUNG
DES VERSCHLINGER-
KULTES

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

DIE INVASION BEGINNT!



STARFINDER

ALIEN-ARCHIV

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



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

ulisses-spiele.de

THAUMATECH-GRABSCHNITTER

1 Feld = 1,50 m

RAUMSCHIFFPLAN

1. Brücke
2. Schützenstationen
3. Fremdatmosphäreinheit
4. Backbordfrachtraum
5. Steuerbordfrachtraum
6. Waffenkammern
7. Maschinenraum
8. Driftantrieb
9. Energiekern



BUGWÄRTS

WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL!

Nun da sie Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter sind und ihr eigenes Raumschiff kommandieren, machen sich die Helden auf den Weg zum Planeten Castrovel, der Heimat einiger der besten Universitäten in den Paktwelten. Dort wollen sie Hinweise untersuchen, die sie auf dem geheimnisvollen, als Driftfelsen bezeichneten Asteroiden fanden. Auf Castrovel zeigen die Erkenntnisse der Abenteurer ihnen den Weg zu einer uralten Tempelstadt, die der Tempel der Zwölf genannt wird, verborgen tief in der wuchernden Wildnis von Castrovel. Doch neben der gefährlichen Fauna und Flora des Dschungels müssen sich die Helden noch gegen zwei weitere Fraktionen durchsetzen – die verstoßene Leichenflotte von Eox und den Kult des Verschlingers – die ebenfalls den Geheimnissen des Asteroiden herjagen und ihre eigenen Pläne für seine antike Technologie haben, sollten sie sie zuerst erlangen!

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

- „Der Tempel der Zwölf“, ein Starfinder-Abenteuer für Charaktere der 3. Stufe von John Compton
- einen Reiseführer zum Wildnisplaneten Castrovel von John Compton und James L. Sutter
- Einzelheiten über den zerstörerischen Kult des Verschlingers, darunter eine neue Aspirantenausrichtung und neue Kultrausrüstung von Owen K. C. Stephens
- Ein Archiv voller neuer außergalaktischer Kreaturen von John Compton, Jason Keeley und Robert G. McCreary
- Spielwerte und Bodenpläne für ein neues Raumschiff von John Compton und Details zu einem Mond, dessen Planet in einem schwarzen Loch verschwand im Kodex der Welten, von Jason Keely.



STARFINDER

**ULISSES
SPIELE**

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

Artikelnummer:
US56011PDF



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

paizo.com

© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.