

STARFINDER[®]



WIDER DEN AIONENTHRON

STARFINDER



WIDER DEN AIONENTHRON

STARFINDER

Development Leads • Jason Keeley and Chris Sims

Authors • Eleanor Ferron, Ron Lundeen, and Larry Wilhelm with Tracy Barnett, Patrick Brennan, Saif Ansari, Ian Eller, Jason_Keeley, Lyz Liddell, Robert G. McCreary, Joe Pasini, David_N._Ross, and Owen K.C. Stephens

Cover Artist • Anna Christenson

Interior Artists • Alexandur Alexandrov, Giorgio Baroni, Jakub Bazyluk, Subroto Bhaumik, David Franco Campos, Marco Hasmann, Roman Roland Kuteynikov, Víctor Manuel Leza Moreno, David Melvin, Mark Molnar, Alexander_Nanitchkov, Mirco Paganessi, and Matias Tapia

Page Border Design • Taylor Fischer

Cartographer • Damien Mammoliti

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda_Hamon_Kunz

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris_Sims, and Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • James Case, Simone Dietzler, Cyrus Eosphoros, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lucy Pellazar, Jason Tondro, and Summer Walls

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Manager • Dan Tharp

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Dean Ludwig

Web Production Manager • Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Je_Strand, and Kevin_Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, and Andrew White

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele

Originaltitel • Starfinder Adventure Path #7: The Reach of Empire; #8: Escape from the Prison Moon; #9: The Rune Drive Gambit

Übersetzung • Vitali Fedotov und Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Stefan Radermacher, Thorsten Naujoks

Layout • Matthias Lück

AUF DEM TITELBILD



Fest entschlossen, die Helden daran zu hindern, Besitz von einer antiken Technologie des Azlanti-Sternenreich zu ergreifen, hält der imposante Leutnant Scharu von der Aionengarde Wache auf diesem beeindruckenden Umschlagbild von Anne Christenson.

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 #7: The Reach of Empire © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, 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 Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Artikelnummer: US56036



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



WIDER DEN AIONENTHRON

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1 - DIE MACHT DES STERNENREICHES	00
KAPITEL 2 - FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND	00
KAPITEL 3 - DER RUNENANTRIEB	00
FORTSETZUNG DER KAMPAGNE	00
DAS STERNENREICH DER AZLANTI	
WELTEN DES IMPERIUMS	00
BÜRGER DES IMPERIUMS	00
SCHIFFE DES IMPERIUMS	00
DIE KOLONIE NAKONDIS	00
DIE WÄCHTER	00
ALIEN-ARCHIV	00
KODEX DER WELTEN	00

WER FURCHTSAM IST, KANN EIN GROSSES REICH NICHT HALTEN

Die Paktwelten wissen nicht viel über das Sternenreich der Azlanti, denn allen Versuchen, Kontakt mit den Erben einer uralten Zivilisation aus Golarion aufzunehmen, wurde mit Gewalt begegnet. Nach mehreren blutigen Aufeinandertreffen entschieden sich die Paktwelten und das Veskarium schließlich, Abstand von Gebieten zu nehmen, die das Sternenreich der Azlanti eigenmächtig zu seinem Territorium erklärt hat, und mögliche Anzeichen einer Invasion im Auge zu behalten. Dieser Ansatz hat beiden Systemen seit mehreren Jahrzehnten Sicherheit beschert.

Nun drohen die Machtverhältnisse jedoch zu kippen, als ein abgestürztes Raumschiff auf einer Kolonie der Paktwelten in der Weite die Aufmerksamkeit des ominösen Sternenreichs auf sich zieht. Nicht nur, dass die Azlanti die Kolonie überfallen und annektieren, sie bergen auch einen experimentellen Raumschiffantrieb aus dem Wrack und entführen einen Kolonisten, der ihn untersucht hat. Der Antrieb stammt von vor dem Intervall, aus einer Zeit, in der die Azlanti in ihrem Bestreben, ihre Macht zu mehren, mit der Erforschung interstellarer Reisen begonnen hatten. Sollte das Sternenreich das Gerät reparieren, könnte es kürzere Reisezeiten als mit einem Driftantrieb erreichen – und hätte damit die ganze Galaxie in seiner Reichweite. Können die Helden den Kolonisten retten und den Antrieb fern von den Azlanti halten? Oder wird die Macht des Sternenreichs sie vernichten, so wie es mit so vielen anderen getan hat, die sich dem Aionenthron widersetzen?

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHS

von Ron Lundeen

Stufen 1-2

Die SC werden angeheuert, um Vorräte von der Absalom-Station zu einer neuen Kolonie der Paktwelten in Weite namens Nakondis zu bringen. Der Auftrag hat auch eine persönliche Note, da sich unter den Kolonisten auf Nakondis eine alte Freundin der SC befindet – eine Androiden-Gelehrte und ehemalige Wächterin namens Cedona. Auf Nakondis angekommen, stellen die SC fest, dass das Sternenreich der Azlanti die Kolonie überfallen und mit einer kleinen Streitmacht besetzt hat. Als die SC Nakondis von den gnadenlosen Unterdrückern befreien, erfahren sie, dass die Azlanti auf dem Planeten gelandet sind, um ein uraltes Azlanti-Raumschiff zu untersuchen, und ihre Freundin Cedona verhaftet wurde, weil sie im Schiffswrack etwas gefunden hatte. Die SC reisen zu der Absturzstelle, wo sie einen Azlanti-Kommandanten – ein Mitglied der Aionengarde,

KAMPAGNEN- ÜBERBLICK

Vorsicht, Spoiler!

Auf dieser Seite findest du den Hintergrund und den Überblick über den Abenteuerpfad „Wider den Aionenthron“. Sei gewarnt, wenn du in dieser Kampagne mitspielen willst! Diese Seite verrät die gesamte Handlung des Abenteuers so gründlich wie möglich.

einer Eliteeinheit – besiegen müssen. Die SC erfahren, dass das abgestürzte Schiff mit einem experimentellen interstellaren Antrieb ausgestattet war, und dass ihre Freundin Cedona in das Sternenreich der Azlanti gebracht wurde. Doch bevor sie ihre Freundin retten können, müssen die SC ein Azlanti-Raumschiff besiegen, das zurückkehrt, um die Kolonie wieder unter Kontrolle zu bringen!

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

von Eleanor Ferron

Stufen 3-4

Nachdem sie die Kolonie auf Nakondis von der Besetzung durch die Azlanti befreit haben, werden die SC von den Wächtern beauftragt, sich in das Sternenreich der Azlanti zu begeben, um ihre Freundin, die Androiden-Gelehrte Cedona, zu retten und den uralten Raumschiffantrieb der Azlanti, genannt *Runenantrieb*, zu stehlen. Die SC reisen in das Sternenreich und benutzen einen Transponder eines Azlanti-Raumschiffs, um die Grenze unbemerkt zu passieren. Die SC besuchen den Außenposten Zett, eine unabhängige Raumstation im Hoheitsgebiet der Azlanti, auf der sie mehr darüber erfahren können, wo Cedona gefangen gehalten wird. Nachdem sie einen Auftrag für ihre Kontaktperson auf der Station erfüllen, begeben sich die SC zum Gefängnismond Gulta, auf dem sie den Kommandanten der Strafkolonie bekämpfen und Cedona zusammen mit anderen Insassen retten müssen. Der *Runenantrieb* bleibt jedoch verschollen, und die SC müssen um jeden Preis die Azlanti daran hindern, das Gerät wieder funktionsfähig zu machen.

KAPITEL 3: DER RUNENANTRIEB

von Larry Wilhelm

Stufen 5-6

Um den *Runenantrieb* zu stehlen, begeben sich die SC zu einem Asteroiden, in dem eine Wissenschaftsstation der Azlanti untergebracht ist; dort erforschen gefangene Wissenschaftler das Gerät. Beim Durchkämmen der Einrichtung treffen die SC auf die Elitesoldaten der Aionengarde. Die SC müssen die Daten der Station in Zusammenhang bringen, um die Wahrheit über den *Runenantrieb* herauszufinden, und warum die Azlanti das Gerät auf keinen Fall haben dürfen. Zunächst müssen die SC jedoch den adeligen Azlanti, der hinter dem ganzen Plan steckt, besiegen. Wenn sie den *Runenantrieb* endlich in ihrer Gewalt haben, können die SC mit ihm die Realität krümmen, um ihrem Raumschiff eine Chance gegen die ankommende Flotte des Sternenreichs zu geben und zu den Paktwelten zurückkehren zu können!



DIE MACHT DES STERNENREICHS

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS 6

Die Helden erreichen den Kolonieplaneten Nakondis, um Vorräte zu liefern und eine alte Freundin zu treffen. Sehr schnell erfahren sie, dass die Kolonie von einer feindlichen Streitmacht des Sternenreichs der Azlanti angegriffen wurde.

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE 11

Nachdem die Helden Madelons Stätte, die wichtigste Siedlung der Kolonie, erreicht haben, schließen sie sich den aufständischen Kolonisten an, welche der Besetzung durch die Azlanti ein Ende setzen wollen. Nach einer Reihe verdeckter Missionen greifen die Helden die in der Siedlung stationierte Garnison der Azlanti an.

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE 28

Aus Hinweisen in der Garnison erfahren die Helden, dass die Azlanti nach Nakondis gekommen sind, um ein lange verschollenes Raumschiff namens Azlantis Wagnis zu untersuchen. Um der Bedrohung durch die Azlanti auf Nakondis ein Ende zu setzen und zu erfahren, wohin ihre Freundin gebracht wurde, müssen die Helden das alte abgestürzte Raumschiff erkunden.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Die Macht des Sternenreichs“ ist für vier Spielercharaktere ausgelegt.

- 1 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 1. Stufe.
- 2 Die SC sollten während der Befreiung von Madelons Stätte die 2. Stufe erreichen.
- 3 Die SC sollten zum Ende des Kapitels die 3. Stufe erreichen.

KAPITELHINTERGRUND

Vor dem Intervall, der Entdeckung des Driftantriebs und der Ankunft interstellarer Reisen war das Sternenreich der Azlanti auf ein einziges Sonnensystem begrenzt. Die Azlanti brauchten Jahrtausende dafür, sich von ihrem ursprünglich kolonisierten Planeten Neu-Thespera aus mühsam in ihrem Heimsonnensystem auszubreiten, bis sie alle den Stern Aristia umkreisenden Planeten Stück für Stück erobert hatten. Ohne interstellare Reisen oder die magischen Portale ihrer Vorfahren konnten die Azlanti jedoch nicht weiterkommen. Das heißt natürlich nicht, dass sie es nicht versucht haben. Über mehrere Jahrhunderte haben azlantische Ingenieure Dutzende von Schiffen in die Leere des Weltraums geschickt, um ihre experimentellen Raumschiffantriebe zu testen; ein funktionierender Antrieb sollte die Azlanti zu entfernten Sternen bringen. Keins dieser Schiffe kam jemals wieder zurück.

Vor vier Jahren fanden Gelehrten des Sternenreichs, welche die imperiale Geschichte vor dem Intervall erforschten, Aufzeichnungen von einigen dieser frühen Versuche interstellaren Reisens wieder. Die Entdeckung dieser historischen Berichte zog die Aufmerksamkeit von Zolan Ulivestra, eines Sardats (eines azlantischen Adligen mittleren Standes) und hochrangigen Offiziers des Korps der Imperialen Späher (KIS), auf sich. Auf Ulivestras Geheiß begann das KIS – ein spezialisierter Zweig der Imperialen Flotte, der für Erforschung, Erkundung und Fronteinsätze zuständig ist –, driffähige Aufklärungssonden auszusenden, um die Flugrouten der antiken Expeditionen zu erkunden und herauszufinden, was mit diesen verlorenen Schiffen geschehen ist. Während die KIS nach allen Arten von Prototypen suchte, interessierte sich Ulivestra für einen Mission ganz besonders. Eine azlantische Adelige namens Ameondria hatte einen einzigartigen Antrieb in ihr persönliches Schiff, das sie *Azlantis Wagnis* nannte, installiert. Die antiken Dokumente bezeichneten diesen Prototypen als *Runenantrieb*. Dies war ein technomagischer interstellarer Antrieb, der einen *Aionenstein* vom Aionenthron selbst als Teil seiner Energiequelle nutzte. Die *Azlantis Wagnis* zu finden, wurde zu seiner persönlichen Mission. Die Überbleibsel einer frühen interstellaren Reise zu finden, würde dem KIS – und besonders Ulivestra und seiner Familie – sicherlich die Gunst des Aionenthrons beschern.

Kürzlich erlitt eine der Sonden des KIS eine Fehlfunktion, die sie aus dem Drift riss und in einem unerforschten System in der Weite strandete, weit von ihrer ursprünglichen Flugroute entfernt. Der unerwartete Übergang zur Materiellen Ebene beschädigte die Schubdrüsen und den Driftantrieb der Sonde und brachte sie auf eine unkontrollierte Flugbahn zu einem nahegelegenen Planeten. Trotz ihrer Fehlfunktion führte die Sonde ihre primäre Programmierung pflichtbewusst aus, scannte den Planeten auf Anzeichen einer Azlanti-Expedition und sandte Ihre Koordinaten und die Funde vor ihrem Absturz an das KIS.

Als die Analytiker der KIS die Daten der Sonde auslasen, stellten sie fest, dass die Sonde die magische Signatur eines außerordentlich starken *Aionensteins* entdeckt und Hinweise auf ein abgestürztes antikes Raumschiff auf dem Planeten gefunden hatte. Die Daten der Sonde gaben zudem an, dass der Planet bewohnbar für Menschen war und dass auf der Oberfläche eine kleine humanoide Siedlung existierte. Ulivestra war überzeugt, dass die Sonde die Absturzstelle der *Azlantis*

Wagnis und ihres experimentellen Antriebs gefunden hatte. Obwohl die Daten keine eindeutigen Ergebnisse lieferte, war es dennoch möglich, dass die Humanoiden auf dem Planeten Nachkommen Überlebender der azlantischen Besatzung sein könnten. Ulivestra entsandte einen in der Nähe befindlichen Militärtransporter sowie ein Unterstützungsschiff, die *Barazad*, um die Absturzstelle der Sonde zu untersuchen.

Als die *Barazad* auf dem Planeten ankam, stellte die Besatzung fest, dass die von der Sonde entdeckte humanoide Siedlung keine verlorene Kolonie der Azlanti, sondern ein Außenposten der Paktwelten war, den die Siedler nach dem Planeten als Kolonie von Nakondis bezeichneten. Noch schlimmer war, dass die Kolonisten den unkontrollierten Absturz der Sonde in der Atmosphäre von Nakondis beobachtet und bei der Untersuchung der Absturzstelle das abgestürzte antike Raumschiff entdeckt hatten, welches die Sonde gemeldet hatte. Um sicherzustellen, dass die Paktwelten den *Runenantrieb* nicht zuerst finden konnten, entlud die *Barazad* die Streitmacht aus Militärkadetten, die sie transportierte, um den Planeten zu besetzen und Nakondis im Namen des Sternenreichs der Azlanti zu annektieren. Der ranghöchste Offizier an Bord der *Barazad*, der nicht zur Flotte gehörte – ein Leutnant der Aionengarde namens Scharu – übernahm das Kommando über die Invasionstruppen, welche die Kolonisten schnell überwältigten, und richtete eine Garnison in der Hauptsiedlung der Kolonie, Madelons Stätte, ein.

Scharus erster Bericht an Sardat Ulivestra vermeldete die erfolgreiche Annexion von Nakondis, gefolgt von der Meldung, dass die Kolonisten der Paktwelten eine Art technomagisches Artefakt aus der ursprünglichen Absturzstelle geborgen hatten. Eine Kolonistin, eine Androidin namens Cedona, hatte das Artefakt vor der Ankunft der Azlanti untersucht und vermutet, dass es sich dabei um einen antiken Raumschiffantrieb, der nicht den Drift für interstellare Reise verwendetet, handeln könnte. Nun war Ulivestra noch mehr davon überzeugt, dass er den sagenhaften *Runenantrieb* gefunden hatte und wollte nicht warten, bis die Bürokraten des Sternenreichs die Funde offiziell bestätigten. So entsandte er ein schnelles Kurierschiff, die *Silbernadel*, nach Nakondis, um das technomagische Artefakt und die Androidin Cedona zur Untersuchung bzw. zum Verhör zu bergen. Daraufhin verließ die *Barazad* den Planeten, um den Rest des Systems zu erkunden.

Weder die Kolonisten noch die Azlanti wissen jedoch, dass Cedona ein ehemaliges Mitglied der Wächter ist, und vor einigen Jahren in den Ruhestand getreten war, um anzuheuern, um eine Kolonie für AbadarCorp auf Nakondis mit aufzubauen. Sobald die Azlanti gelandet waren, setzte sie eine Nachricht an die Bastion ab und informierte das Hauptquartier der Wächter auf der Absalom-Station über den antiken Raumschiffantrieb und die Ankunft des azlantischen Schiffs. Die Azlanti zerstörten die Kommunikationseinheit der Kolonie unmittelbar nach der Besetzung von Madelons Stätte, sodass Cedona keine weiteren Nachrichten schicken konnte, bevor sie durch die Azlanti gefangen genommen und vom Planeten abtransportiert wurde.

Innerhalb des Sternenreichs der Azlanti wissen nur wenige von Nakondis' Existenz und dem *Runenantrieb*. Die gesamte Operation, einschließlich der Invasion, Besetzung und Annexion von Nakondis, wurde allein auf Befehl von Sardat Ulivestra ausgeführt und von allen mit Ausnahme der wenigen KIS-Offiziere und Analytikern, die ihm gegenüber loyal sind, geheim gehalten. Sobald Ulivestra die Bestätigung hat, dass der *Runenantrieb* echt – und hoffentlich funktionsfähig oder zumindest tauglich zum Nachbau – ist, plant er, seine Funde

dem Aionenthron vorzulegen. Dies ist ein gewagtes Unterfangen, das zudem die Zuständigkeit eines KIS-Officers und sogar eines Sardats bei Weitem übersteigt. Ulivestra glaubt jedoch, dass das Ausmaß seiner Entdeckung die Sternenkaiser so sehr beeindruckt wird, dass sie darüber hinwegsehen werden, ihn für seine Unternehmung abzustrafen. Erst wenn er für seine Ambitionen, Loyalität und Visionen belohnt wurde, will Ulivestra militärische Verstärkung und Experten des KIS sowie imperiale Archäologen und Historiker nach Nakondis schicken, um die dort stationierte Garnison zu unterstützen. Bis dahin hat er die Bodentruppen der *Barazad* angewiesen, den Planeten um jeden Preis zu halten.

Nachdem er Madelons Stätte ausreichend unter Kontrolle gebracht hatte, übergab Leutnant Scharu das Kommando über die azlantischen Truppen an Waffenmeister Olaraja, jenem Offizier der Imperialen Flotte, den der Kapitän der *Barazad* dem Invasionsheer zugeteilt hatte. Dann begab sich Scharu mit einigen loyalen ranghöheren Kadetten zur Absturzstelle der *Azantis Wagnis*. Obwohl der *Runenantrieb* zusammen mit Cedona vom Planeten fortgebracht wurde, baut die Aionengarde nun den Schiffcomputer ab und sucht nach weiteren Informationen. Waffenmeister Olaraja glaubt, dass die azlantischen Truppen Madelons Stätte unter Kontrolle haben, doch eine kleine Gruppe rebellischer Kolonisten plant, die Besatzungsmacht zu vertreiben. Die SC treffen rechtzeitig ein, um ihnen eine Möglichkeit dafür zu bieten.

BESATZUNG ZUSAMMENSTELLEN

Die Charaktere haben zwei Gründe, in die Weite und zur Kolonie auf Nakondis aufzubrechen. Der erste Grund ist schlicht finanzieller Natur. Die SC transportieren eine Ladung gewöhnlichen Vorräten im Namen von AbadarCorp. Die Vorräte selbst sind nicht besonders wertvoll, für die Kolonisten aber wichtig. Der Administrator der Kolonie, ein Laschunta-Priester Abadars namens Madelon Kesi, bietet den SC 4.000 Crediteinheiten dafür, diese Vorräte nach Madelons Stätte zu bringen. Jeder SC, der eine Verbindung zu AbadarCorp hat oder Verständnis für das harte Leben der Kolonisten (möglicherweise durch das neue Motiv Kolonist, das auf Seite {45/!} erläutert wird), kann eine persönlicheres Interesse an dieser Lieferung haben. Es wird jedoch davon ausgegangen, dass die SC diese Lieferung hauptsächlich wegen der Bezahlung annehmen.

Der zweite Grund der SC ist ein persönlicher. Jeder der SC ist ein Freund oder eine Freundin der Androidin Cedona, die sich in der Kolonie niedergelassen hat. Die Gründe der SC für den Besuch können unterschiedlich sein, einige davon sind nachfolgend aufgelistet.

Falls die SC nicht mehrere unabhängige Verbindungen zu Cedona wünschen oder, im Gegenteil, eine zusätzliche Verbindung für die ganze Gruppe wollen, kannst du erklären, dass Cedona den Verkaufsaushang für das Raumschiff der SC an einem Platz für beschlagnahmte Waren gefunden und ihnen dabei geholfen hat, den besten Preis dafür auszuhandeln. Ohne sie hätten die SC gar kein Raumschiff.

VERBINDUNGEN JE NACH MOTIV

Die persönliche Beziehung eines Charakters zu Cedona kann auch auf seinem Motiv basieren, etwa wie in der nachfolgenden Liste beschrieben.

Berühmtheit: Cedona ist ein Fan deiner Art von Auftritten oder deines Forschungsfelds. Die Androidin ist höflich und freundlich und ihr habt euch über ihre Begeisterung für deine

Arbeit angenähert. Sie hat dich gefragt, ob du sie in Madelons Stätte besuchen könntest, wenn du mal in die Weite reist. Dir war klar, dass sie nicht wirklich glaubte, dass du die in deinem vollen Terminkalender Zeit finden würdest, um so weit raus zu reisen. Du freust dich also schon darauf, sie mit deiner Ankunft zu überraschen.

Gelehrter: Du hast vor einigen Jahren an einer Reihe von kurzen Vorlesungen über das Geschäft mit der Religion teilgenommen, die Schlussfolgerungen des Referenten aber fragwürdig und wenig intellektuell gefunden. Dort hast du eine andere Teilnehmerin, eine Androidin namens Cedona, getroffen, und ihr habt euch über das Beschweren über die Vorlesungen angefreundet. Cedona interessierte sich hauptsächlich dafür, mehr über die Kolonien von AbadarCorp zu lernen. Sie hoffte, sich auf einer dieser Kolonien niederzulassen, wenn sie erst von ihrer jetzigen Arbeit zurücktreten würde. Was diese Arbeit war, verriet sie jedoch nicht. Als sie dann eine Genehmigung zur Niederlassung für die Kolonie auf Nakondis bekam, bat sie dich, sie bei Gelegenheit zu besuchen und „Geschäft und Religion in der Praxis zu betrachten“.

Gesetzloser: Trotz deiner illegalen Machenschaften und der Versuche, nicht mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, bist du immer wieder auf eine Androidin namens Cedona gestoßen. Da sie so oft wusste, wo sie dich finden kann, hast du vielleicht gedacht, sie sei eine Kopfgeldjägerin oder eine Polizistin. Allerdings schien sie nie daran interessiert zu sein, dich festzunehmen. Vielmehr interessierte sie sich dafür, warum du für deine Verbrechen angeklagt wurdest und ob du illegale Dinge aus guten Gründen getan hast. Cedona schien dich zu mögen, obwohl so viele andere dich bereitwillig im Stich lassen oder ausliefern würden, also habt ihr euch angefreundet. Einmal besorgte sie dir ein Ticket und einen gefälschten Ausweis, als die Gesetzeshüter dein Heim im Visier hatten. Du schuldest ihr immer noch einen Gefallen für diese Tat.

Kopfgeldjäger: Du hattest einen gut bezahlten Auftrag angenommen, der schief zu laufen schien, nachdem deine Zielperson zu einem anderen Planeten fliehen konnte, ohne Spuren zu hinterlassen. Du warst kurz davor, aufzugeben, als Cedona dich mit Informationen über den Verbleib deiner Zielperson aufgesucht hat. Du konntest deine Zielperson in Gewahrnsam nehmen und deine Bezahlung ohne weitere Schwierigkeiten erhalten. Seitdem ließ dir Cedona hin und wieder unerwartete, aber nützliche Informationen zukommen, und ihr habt euch mit der Zeit angefreundet, auch wenn sie nie verraten hat, woher sie ihre Informationen hatte.

Pilotenass: Vor einigen Jahren hast du einen dringenden Auftrag von einer Androidin namens Cedona erhalten. Sie brauchte einen schnellen Transport zu einem durch Asteroiden geplagten Bereich der Diaspora, ohne weitere Details zu verraten, und konnte sonst niemanden finden, der diese komplizierte Route in kurzer Zeit fliegen konnte. Cedona war von deinen makellosen Flugkünsten beeindruckt und ließ dir im Laufe der Jahre einige weitere Aufträge zukommen, auch wenn es für sie einfacher gewesen wäre, einen anderen Piloten anzuheuern.

Söldner: Du hast vor einigen Jahren einen Auftrag angenommen. Die Aufgabe war, eine Fabrikrüine von Angreifern zu säubern. Einer der Söldner in deiner Truppe war eine Androidin namens Cedona. Schnell wurde dir klar, dass sie kein gewöhnlicher Söldner war, sondern nach einer bestimmten Person suchte, die sich später als ein geflohener Verbrecher herausstellte. Davon abgesehen war Cedona ruhig unter Beschuss und sehr professionell – dies waren Qualitäten, die du zu schätzen weißt. Sie sah die Qualitäten in dir und ihr habt

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

euch angefreundet. Zwar diskutiert ihr heute noch im guten Geiste darüber, wer von euch den Anderen in einem Kampf besiegen würde, ausprobiert habt ihr das jedoch noch nie, und tief im Inneren hast du möglicherweise Angst, dass du verlieren würdest.

Priester: Cedona war eine Freundin von einem Freund, dem du während einer schweren Krankheit beigestanden hast. Obwohl Cedona deine religiöse Überzeugung nicht teilt, hast du während der vielen Stunden am Bett eures gemeinsamen Freundes erfahren, dass sie eine gute und fürsorgliche Person ist. Nach dem Tod eures Freundes habt ihr beschlossen, in Kontakt zu bleiben, diesen aber dennoch verloren. Du hast gehört, dass sie sich auf einer AbadarCorp-Kolonie in der Weite niedergelassen hat und hast dich entschieden, eure Freundschaft wiederzubeleben.

Raumfahrer: Du bist der Grund, warum Cedona überhaupt nach Nakondis gekommen ist. Du warst bereits in diesem System, obwohl es zu der Zeit wenig zu bieten schien. Zwar ist Nakondis voller wunderschöner und gesunder Wälder und durchzogen mit dickem funkelndem Nebel, sich auf der Planetenoberfläche niederzulassen ist jedoch nichts für dich. Deine Bekannte Cedona fand den Planeten ebenfalls schön. Als du gehört hast, dass sie sich in einer Kolonie von AbadarCorp auf dem Planeten niedergelassen hat, warst du also nicht überrascht. Du würdest gerne sehen, wie sich ihr Leben auf dem Planeten, den du ihr vorgestellt hast, gestaltet.

Xenosucher: Du wurdest der Einschränkungen der Zivilisation in den Paktwelten überdrüssig und fandest deine Mitte in weit entfernten Gärten oder der kaum erforschter Wildnis. Hin und wieder bist du auf diesen Reisen einer Androidin namens Cedona begegnet. Sie hat dir nie erzählt, womit sie ihr Brot verdiente, doch sie sprach oft davon, wie sehr sie sich darauf freute, sich auf einem Planeten voller Wildnis tief in der Weite niederzulassen. Als sie die Genehmigung für eine Niederlassung auf Nakondis erhalten hatte, lud sie dich zu einer Abschiedsfeier ein, um ihr Glück zu feiern. Sie hat dich auch gefragt, ob du sie eines Tages besuchen würdest.

Motivlos (oder ein anderes Motiv): Du warst ein paar Monate lang Cedonas Nachbarin oder Nachbar. Sie war die einzige Person in der Nachbarschaft, die du als eine Freundin betrachtetest. Sie hatte ein Haustier namens Purzel, eine fuchsartige Kreatur, die man Squox nennt (siehe *Starfinder-Alienarchiv 2*), das du hin und wieder füttern solltest, während sie arbeiten war. Was Cedona beruflich machte, hast du nie erfahren. Sie schien jedoch glücklich darüber zu sein, von ihrer Arbeit zurückzutreten. Sie war glücklich, als sie dir erzählte, dass sie eine Genehmigung dafür bekommen hatte, sich auf einer AbadarCorp-Kolonie auf Nakondis niederzulassen – auch wenn dies bedeutete, dass sie ein neues Zuhause für Purzel suchen musste. Du kannst dich entscheiden, ob Purzel nun dir gehört.

RAUMSCHIFF BAUEN

Die SC beginnen das Kapitel mit einem eigenen Raumschiff. Sie sollten zusammen ein Raumschiff mit Grad 1 gemäß den Regeln im Kapitel 9: Raumschiffe des *Starfinder-Grundregelwerkes* erstellen. Wenn die SC keine Zeit für das Entwerfen eines Raumschiffs aufwenden wollen, können sie eins der existierenden Raumschiffe mit Grad 1 – etwa einen Kevolari-Entdecker oder eine Sternennest-Drohne Mk. III – auswählen. Auch wenn die SC ein Standardraumschiff auswählen, sollten sie es mit einem eigenen Namen versehen. Die SC werden in diesem Abenteuerpfad viele Gelegenheiten dazu haben, ihr Raumschiff zu verbessern und zu personalisieren.

TEIL 1: DIE BELAGERUNG VON NAKONDIS

Der Abenteuerpfad Wider den Aionenthron beginnt damit, dass die SC den Drift über dem Planeten Nakondis verlassen. Sie sind bereit, ihre Fracht in Madelons Stätte zu entladen und ihre Freundin Cedona wiederzusehen. Sobald die SC im Orbit ankommen, werden sie sofort von den Schiffssensoren über feindliche Raumschiffe im Gebiet gewarnt.

EREIGNIS 1: ANGRIFF DER DROHNEN (HG 2)

Obwohl die *Barazad* Nakondis verlassen hat, um den Rest des Systems zu erkunden, hat das Schiff den Orbit nicht ohne Verteidigung zurückgelassen.

Raumschiffskampf: Zwei Orbitaldrohnen kreisen um den Planeten und sind bereit, alle ankommenden Schiffe abzufangen und auszuschalten, die nicht zu den Azlanti gehören. Die Orbitaldrohnen greifen das Schiff der SC sofort an, nachdem sie es entdeckt haben. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 13 kann ein SC die Drohnen als automatische Raumfahrzeuge identifizieren, deren Silhouette in den Paktwelten unbekannt ist. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 20 gelingt, kann sich an Geschichten erinnern, die von ähnlichen Drohnen berichteten. Diese gehörten dem aggressiven und expansionistischen Sternereich der Azlanti.

Zu Beginn des Kampfs flankieren die zwei Drohnen das Schiff der SC. Stelle die zwei Azlanti-Drohnen 3W6+5 Felder voneinander entfernt und einander zugewandt auf. Platziere das Schiff der SC zwischen den beiden Drohnen. Die SC können die Richtung des Raumschiffs bestimmen. Als die SC zum ersten man an Bord des Raumschiffes gegangen sind, sollten sie die Rollen der Besatzung bestimmt haben. Haben sie dies nicht getan, müssen sie diese Rollen nun verteilen. Stelle sicher, dass die RK und ZE des Schiffs der SC den Rängen, die der gewählte Pilot in Steuerung hat, angepasst werden.

AZLANTI-ORBITALDROHNEN (2)

GRAD 1/4

Sehr kleine Raumjäger-Drohne

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

RK 15; **ZE** 15

RP je 20; **SS** –; **KS** 4

Schilder keine

Angriff (Bug) leichte Laserkanone (2W4)

Energiekern Mikron Leicht (50 EKE); **Driftantrieb** keiner;

Systeme Azlantisches Selbstzerstörungssystem (siehe Seite {47/}), Einfacher Computer, Einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 2 Panzerung, Mk. 2 Verteidigung; **Erweiterungsbuchten** keine

Modifikatoren Computer +2 (nur Sensoren), Steuerung +1; **Besatzung** automatisiert

BESATZUNG

Bordcomputer Schützenwurf +5; Steuerung +10 (1 Rang)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Automatisiert (AF) Azlanti-Orbitaldrohnen sind unbemannt, haben jedoch einen Bordcomputer, der die meisten Aktionen einer Besatzung wahrnehmen kann. Der Bordcomputer kann Piloten- und Bordschützen-Aktionen ausführen, als hätte die Drohne eine Besatzung von 2 Mitgliedern. Wird einer Azlanti-Drohne ein kritischer Schadenseffekt zugefügt, ver-

liert sie stattdessen 2 Rumpfpunkte. Das Azlantische Selbstzerstörungssystem wird aktiviert, sobald eine Orbitaldrohne auf 0 Rumpfpunkte gebracht wird.

Entwicklung: Nachdem die SC die Orbitaldrohnen besiegt haben, können sie ihre Sensoren benutzen, um die Wracks nach zusätzlichen Informationen zu scannen. Die Computer der Drohnen sind völlig zerstört und können keine Daten liefern. SC, die die Sensoren benutzen und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 12 ablegen, finden jedoch keine Überreste von einer Drifttechnologie. Dies bedeutet, dass die Drohnen höchstwahrscheinlich von einem größeren Schiff abgesetzt oder von der Planetenoberfläche gestartet wurden. Es gibt aber keine Hinweise darauf, wo dieses andere Schiff sein oder wann es zurückkehren könnte. Sollten die SC nicht erfahren haben, dass diese Drohnen dem Sternenreich der Azlanti gehörten, können sie jetzt den oben genannten Fertigkeitswurf für Kultur ablegen, um diese Information zu erhalten (wenn sie ein Datenset auf ihren Raumschiffcomputer geladen haben, können sie stattdessen für diesen Wurf auch 20 nehmen.) Falls die Azlanti-Orbitaldrohnen das Schiff der SC ausgeschaltet haben, brechen sie den Kampf ab und kehren zum Patrouillieren zurück. Die Drohnen sind darauf programmiert, ankommene Schiffe auszuschalten und nicht zu zerstören, weil die Besatzung der *Barazad* jegliche Eindringlinge gefangen nehmen und verhören will. Da die *Barazad* weit von Nakondis entfernt sind, haben die SC allerdings die Zeit, ihr Schiff wieder instand zu setzen. Dann ist es gerade noch funktionstüchtig genug, um in der Nähe von Madelons Stätte zu landen (siehe unten).

Belohnung: Falls die SC die Azlanti-Drohnen besiegt haben, erhalten sie 600 EP für diese Begegnung. Falls die SC erfahren, dass die Drohnen dem Sternenreich der Azlanti gehören, erhalten sie weitere 400 EP.

KONTAKTAUFNAHME UND LANDUNG AUF NAKONDIS

Obwohl die SC die Koordinaten von Madelons Stätte auf Nakondis haben, könnten sie versuchen, die Siedlung vor ihrer Landung zu kontaktieren. Durch die Geräte, welche die Besatzungstruppen der Azlanti aufgestellt haben, wird der kolonisierte Teil von Nakondis von einem modulierten weißen Rauschen abgedeckt. Dieses Rauschen stört jegliche Kommunikation in einem Radius von 300 Kilometern. Die Signalunterdrückung funktioniert wie ein Störsender der Stufe 4, hat jedoch einen größeren Wirkungsradius und stört keine Kommunikation zwischen den Azlanti (der Störsender wird in Bereich **M8** beschrieben). Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik erkennen die SC, dass die Quelle der Signalstörung innerhalb von Madelons Stätte liegt.

Nakondis ist ein Waldplanet, der von einem ewigen Nebel umhüllt ist, sodass die SC Madelons Stätte nicht sehen können, wenn sie über die Oberfläche und die Siedlung fliegen. Wenn sie die Sensoren des Raumschiffes einsetzen, können die SC den allgemeinen Lageplan der Siedlung erkennen und feststellen, dass sich dort momentan etwas mehr als 100 humanoide Lebensformen befinden, sowie dass die meisten von ihnen Menschen sind. SC, die einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 12 erfolgreich ablegen, erkennen eine Struktur im Zentrum der Siedlung, die nicht hierher zu passen scheint. Die Struktur ist ein vorgefertigtes Gebäude, das mehr einer Festung als einem Kolonialwohngebäude ähnelt. Auf dem Dach des Gebäudes sind zwei schwere Laserkanonen (Schützenwurf +10, je 4W8 Schaden) in der Größe von Raum-

KADETTEN DER AIONENGARDE

Die Truppen des Azlanti-Sternenreichs werden gefürchtet, hauptsächlich wegen ihres Einfallsreichtums und der Macht der Elite, der Aionengarde. Nur Azlanti können Mitglieder der Aionengarde werden. Sie beginnen die harte Ausbildung in ihrer Jugend, in den Kriegsakademien auf Neu-Thespera. Während dieser prägenden Jahre wird bei den Rekruten eine unerschütterliche Loyalität gegenüber dem Sternenreich geformt. Junge Azlanti, die das Training abbrechen oder scheitern, kehren zu ihren Familien in Schande zurück. Jene, die sich auszeichnen, erhalten die Möglichkeit, einen Feldeinsatz unter dem Kommando eines Leutnants der Aionengarde zu erleben.

Diese Kadetten erhalten Kampftraining in kleineren Scharmützeln oder als Frontaufklärer bei nicht-kritischen Einsätzen. Sie erhalten umfangreiches Training in ihrer grün-grauen Rüstung und tragen noch nicht die markanten Helme, die ihr Gesicht verbergen. Auch die mit *Aionensteinen* verbesserten Waffen erhalten sie noch nicht. Nach einer kurzen Tour (die nie länger als ein Jahr dauert) schließen diese Kadetten ihre Ausbildung oft schnell ab und werden vollblütige Mitglieder der Aionengarde, die darauf brennen, dem Aionenthron zu dienen.

Obwohl die SC diese Information nicht erhalten können, bis sie Zugang zu einer Infosphäre der Azlanti bekommen (oder bis sie jemanden treffen, der Informationen über das Sternenreich der Azlanti aus erster Hand besitzt), können sie – nachdem sie die Kadetten im Kampf gesehen haben – mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Motiv Erkennen gegen SG 18 oder Beruf (Soldat) gegen SG 15 erkennen, dass die Kadetten der Garde Militärrekruten (wenn auch gut trainierte und hoch disziplinierte) sind.

schiffskanonen angebracht. Diese Waffen wurden zur Abwehr von ankommenden Raumschiffen aufgestellt und können nicht auf Bodenziele feuern. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur oder Beruf (Soldat) gegen SG 17 ablegen, bemerken, dass das Gebäude viel gemeinsam mit Gerüchten von ähnlichen Strukturen hat, die von dem Sternenreich der Azlanti aufgestellt werden. Die Waffen des Gebäudes sowie die Tatsache, dass die Struktur nun die einzige Fläche in Madelon Anknüpfung belegt, die groß genug zum Landen wäre, sollte die SC dazu bewegen, einen anderen Landeplatz zu suchen.

Weitere Informationen über Nakondis und Madelons Stätte sind auf Seite {38/1} zu finden.

Glücklicherweise können die SC eine Lichtung einige Kilometer östlich von Madelons Stätte finden, die groß genug für eine Landung ist (falls die SC aber sicherheitshalber noch weiter entfernt landen wollen, können sie problemlos eine andere Lichtung finden).

ÜBERLANDREISEN

Die Reise nach Madelons Stätte über Land sollte nicht länger als eine Stunde dauern. Obwohl die Wälder auf Nakondis dicht und neblig sind, ist der von Pilzen bewachsene Boden leicht

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

A. AZLANTI-PATROUILLE

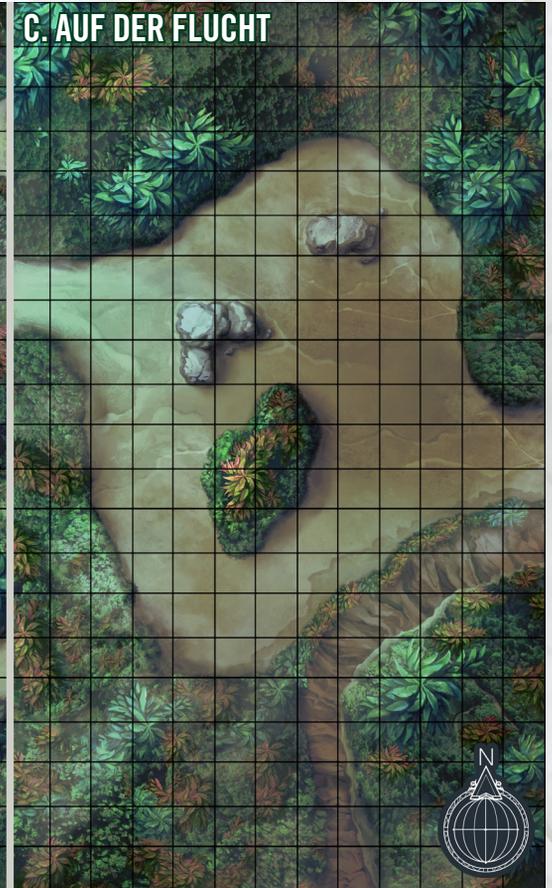
1 FELD = 1,50 m



B. EINHEIMISCHE STÖRENFRIEDE



C. AUF DER FLUCHT



und hindert die Bewegung nicht. Die SC sind jedoch nicht die einzigen, die in diesem Bereich unterwegs sind. Zusätzlich zu den einheimischen Hobgaren, die nach einer Mahlzeit suchen (siehe Bereich **B**) sind auch einige Truppen des Sternenreichs auf der Suche nach einem flüchtigen Kolonisten namens Jellik Fulson (siehe Bereich **C**). Die SC werden auf ihrem Weg nach Madelons Stätte dreimal auf sie treffen, wie nachfolgend beschrieben. Wenn die SC versuchen wollen, sich der Siedlung unbemerkt zu nähern, muss jeder SC einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen SG 10 ablegen. Sollten mehr die Hälfte der SC scheitern oder wenn die SC keine heimliche Annäherung versuchen, werden die drei Begegnungen in der beschriebenen Reihenfolge ausgeführt. Wenn mindestens die Hälfte der SC den Wurf erfolgreich ablegt, wird die Begegnung mit der Azlanti-Patrouille nach den Einheimischen Schädlingen ausgeführt. Dies bietet den SC aufgrund der gesammelten Ausrüstung einen potenziellen Vorteil bei der Begegnung mit der Azlanti-Patrouille.

Benutze die oben dargestellten Karten für diese Begegnungen.

A. AZLANTI-PATROUILLE (HG 2)

Beim Durchqueren des Waldes treffen die SC auf drei Kadetten der Aionengarde, die nach einem geflohenen Kolonisten aus Madelons Stätte suchen. Da der Nebel hier besonders dicht ist, können die SC und die Kadetten einander erst auf einer Entfernung von 9 m sehen. SC, die im Bereich **C** einen *Bewegungssensoranstecker* gefunden haben, erhalten jedoch ein gelbes

Lichtsignal von dem Gerät, sobald die Kadetten auf 18 m herankommen und werden somit gewarnt, dass sich jemand nähert. In diesem Fall haben die SC 1 Runde Zeit, um sich vorzubereiten und die Soldaten zu überraschen.

Kreaturen: Drei Kadetten der Aionengarde des Azlanti-Sternenreichs sind auf einer Mission des Typs „Suchen und Vernichten“, d. h. alle Kolonisten zu beseitigen, die während des Überfalls entkommen sind oder nach Madelons Stätte aus anderen Siedlungen kommen könnten. Sie reden und verhandeln nicht, wenn sie jemanden im Wald sehen, sondern eröffnen gleich das Feuer.

KADETTEN DER AIONENGARDE (3)

HG 1/2

EP je 200

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG TP JE 13

ERK 11; KRK 13

REF +2; **WIL** +0; **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Überlebensmesser +3 (1W4+1 H)

Fernkampf Befriedungsgewehr des Sternenreichs +6 (1W8 S)

TAKTIK

Im Kampf Die Kadetten der Aionengarde nehmen teilweise

Deckung im umliegenden Wald oder versuchen, sich durch das Gehölz auf der Lichtung zu bewegen und auf die SC aus einem unerwarteten Winkel zu feuern. Sie versuchen soweit möglich den Nahkampf zu meiden.

Moral Die Kadetten sind fest entschlossen, den Paktweltern nicht nachzugeben und kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +4, Einschüchtern +9, Beruf (Soldat) +4

Sprachen Azlanti

Ausrüstung Truppen-Zeremonielle Plattenrüstung, Befriedigungsgewehr des Sternenreichs (funktioniert wie ein Jagdgewehr) mit 12 Langwaffen-Geschossen, Überlebensmesser

Belohnung (Handlung): Falls die SC den Kampf vermeiden können, indem sie sich vor den Kadetten verstecken oder vor ihnen flüchten können, erhalten sie 600 EP, als hätten sie die Kadetten besiegt. Diese Kadetten können jedoch später auf einem Rastplatz bei der Azlanti-Garnison im Bereich **M2** gefunden werden. Werden sie dort besiegt, erhalten die SC dafür keine weiteren EP.

B. EINHEIMISCHE STÖRENFRIEDE (HG 1)

Während die SC eine längliche, mit hohem Gras bewachsene Lichtung durchqueren, betreten sie das Jagdrevier von drei Hobgaren, den neugierigen und aggressiven affenähnlichen Tieren, die eine ständige Belästigung für die Kolonisten auf Nakondis darstellen. Die Hobgare sind von der technologischen Ausrüstung der SC angelockt und werden schnell so aggressiv, dass sie die SC sofort angreifen. Dies ist eine gute Gelegenheit, den SC zu zeigen, wie Hobgare aussehen und wie sie sich verhalten – in Madelons Stätte werden sie mehr über diese Kreaturen erfahren.

Kreaturen: Drei Hobgare lauern verborgen im hohen Gras und greifen die SC an, sobald sie sich nähern. Die SC können sie mit einem erfolgreichen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Wahrnehmung entdecken, gegen einen SG entsprechend dem Heimlichkeitswurf der Hobgare. Unentdeckt gebliebene Hobgare machen einen Satz auf die SC als Überraschungsrunde.

HOBGARE (3)

HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (siehe Seite {57/})

TAKTIK

Im Kampf Zwei Hobgare nähern sich den SC, um sie im Nahkampf anzugreifen, während der dritte auf Entfernung bleibt und seinen Energiestrahler abfeuert.

Moral Wenn zwei Hobgare auf 0 TP fallen, flüchtet der letzte.

C. AUF DER FLUCHT (HG 1)

Die SC treffen auf einen aufgebrachten Menschen, der durch den Wald rennt. Der Flüchtige heißt **Jellik Fulson** (NG männlicher Mensch), er ist ein

aus Madelons Stätte geflohener Kolonist. Eine der Patrouilleneinheiten der Aionengarde hatte Jellik eingeholt, aber der Kolonist konnte einen der Kadetten mit seiner Laserpistole töten, bevor er wieder in den Nebel floh. Die beiden anderen Kadetten sind ihm auf den Fersen. Wenn Jellik die SC sieht, erkennt er sofort, dass sie nicht zum Sternenreich der Azlanti gehören und hofft, dass sie ihm vielleicht helfen können (Falls die SC der anderen Patrouille begegnet sind und ihre Rüstung tragen, ergibt sich Jellik sofort, merkt aber schnell, dass die SC keine Azlanti sind). Er hat gerade noch genug Zeit, um seinen Namen zu nennen und zu verraten, dass er aus Madelons Stätte kommt, dann holen ihn die zwei Kadetten der Aionengarde ein.

Kreaturen: Jellik Fulson ist ein schwächlicher Mann über 40 mit einem breiten und von Zahnlücken gezeichneten Lächeln sowie kurzen schwarzen Haaren, die gerade angefangen haben, grau zu werden. Er ist freundlich aber auch etwas feige, und wenn der Kampf beginnt, versteckt er sich lieber statt zu kämpfen. Die beiden Kadetten nehmen an, die SC seien Kolonisten, und eröffnen das Feuer.

KADETTEN DER AIONENGARDE (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe oben)

TAKTIK

Im Kampf Wenn ein oder mehrere SC Rüstungen tragen, die sie anderen Azlanti angenommen haben, konzentrieren die Kadetten das Feuer auf diesen SC als Vergeltung für die Frechheit, die Ehre des Sternenreichs zu beschmutzen. Ansonsten konzentrieren sich die Kadetten auf den SC, der am stärksten aussieht. Die Kadetten nutzen die Steine nahe dem nördlichen Ende der Lichtung als Deckung.

Moral Da die Kadetten sich Sorgen machen, dafür bestraft zu werden, dass sie Jellik einen von ihnen töten und sich mit den anderen Aufständischen neuformieren ließen, kämpfen die Kadetten bis zu ihrem Tod.

SPIELWERTE

Ausrüstung Ein Kadett trägt einen Bewegungssensoranstecker (siehe Kasten) an seiner Uniform. Der Anstecker ist auf die anderen Einheiten ihrer Patrouille sowie die 3 Kadetten der anderen Patrouille (siehe Bereich **A**) eingestimmt.

Entwicklung: Nachdem die Kadetten der Aionengarde besiegt wurden, erklärt Jellik den SC seine Notlage ausführlich. Der Kolonist ist umgänglich, folgt aber viel lieber anderen, als dass er andere anführt. Entscheidungen überlässt er gerne den SC. Sollten die SC nach Cedona oder Madelons Stätte fragen, erzählt Jellik Folgendes:



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

BEWEGUNGS- SENSORANSTECKER

Wachleute und Militärpatrouillen des Sternenreichs der Azlanti benutzen die *Bewegungssensornenstecker*, um vor Hinterhalten gewarnt zu sein und eigene Truppen auf dem Schlachtfeld nicht aus den Augen zu verlieren. Ihre Herstellung ist geheim und unterliegt strengen Kontrollen im Sternenreich.

BEWEGUNGSSENSORANSTECKER

STUFE 3

HYBRIDGEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 1.350

LAST L

Dieses sechseckige Ornament kann als Bewegungsaktion ein- oder ausgeschaltet werden. Ein *Bewegungssensornenstecker* hat 4 Ladungen, die sich jeden Tag aufladen. Pro Stunde der Benutzung verbraucht er 1 Ladung. Ist der Anstecker eingeschaltet, blitzt er rot auf, sobald eine Kleine oder größere körperliche Kreatur sich auf 18 m nähert (Voraussetzung dafür ist, dass du dich mindestens 1 Runde lang nicht bewegt hast). Für das Auge nicht erkennbare Kreaturen (etwa unsichtbare Kreaturen) lösen die Meldung jedoch nicht aus. Das Aufleuchten reicht aus, um dich zu warnen, hat aber sonst keine Auswirkungen auf deine Sicht oder deine Aktionen. Die Entfernung der Bewegungserkennung verkürzt sich um 6 m für jede geschlossene Tür oder festes Hindernis (etwa eine 2,5 cm dicke Mauer) zwischen dir und dem Ziel. Du kannst den Anstecker auf eine bestimmte Kreatur einstimmen, indem du sie als Volle Aktion damit berührst. Du kannst den Anstecker auf bis zu 10 verschiedene Kreaturen einstimmen. Bist du höchstens 18 m von diesen Kreaturen entfernt, leuchtet der Anstecker gelb auf, um dich über die Nähe von Verbündeten zu informieren. Dies passiert unabhängig davon, ob du dich in der vorherigen Runde bewegt hast. Solltest du versuchen, den Anstecker eine elfte Kreatur einzustellen, verliert dieser seine Einstimmung auf die erste berührte Kreatur. Bedenke, dass der Anstecker in bestimmten Umgebungen – etwa vollen Einkaufszentren – so häufig aufleuchtet, dass er zum Entdecken von sich nähernden Gefahren unbrauchbar wird.



JELLIK FULSON

„Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll. Vielleicht damit, dass wir gesehen haben, wie ein Meteor etwa 15 bis 30 Kilometer von hier entfernt aufgeschlagen ist. Ein paar Leute – Cedona, Quorsica und noch andere – haben sich auf den Weg gemacht, um die Absturzstelle zu untersuchen. Sie kamen mit seltsamen Neuigkeiten wieder. Erst haben sie erfahren, dass der Meteor eine Art hochtechnologische Sonde war, aber sie wurde beim Aufschlag zerstört. Interessanterweise landete die Sonde aber in Nähe eines alten abgestürzten Raumschiffs, das wir bis jetzt nicht bemerkt haben. Es

muss seit einer Ewigkeit dort liegen. Cedona ging hinein und kam voller Begeisterung mit einer Menge alter Technik-Zeug zurück. Sie hat mit Madelon, unserem Anführer, und Aibretta – das ist unsere beste Mechanikerin, und meine Ex-Frau – über ihre Funde gesprochen. Einige Tage später kam dann ein Raumschiff über unserem Gemeinschaftsbereich herbeigeflogen, hat unsere Kommunikationseinrichtungen weggepusht und einen Haufen Soldaten abgesetzt. Es gab nicht viel, was wir tun konnten. Die Soldaten haben alle in der Stadt festgenommen, und ihre Anführerin – eine strenge Frau, deren Gesicht ich nicht gesehen habe – sagte uns, dass unser Planet jetzt annektiert und in das Sternenreich der Azlanti eingegliedert sei. Jeder, der was dagegen sagte, wurde an Ort und Stelle erschossen. Die Soldaten zwangen uns, die Leichen zu begraben und einige vorgefertigte Komponenten auszuladen. Die haben sie dann in eine Garnison im Zentrum der Stadt verwandelt.

Die Frau, die das Kommando hatte, fragte uns dann über das abgestürzte Raumschiff aus. Es stellte sich heraus, dass es sich um eine alte Azlanti-Technologie handelt. Sie war sehr daran interessiert, was Cedona gefunden hatte. Dann haben sie Madelon, Cedona und ein paar andere in der Garnison eingesperrt. Das große Schiff flog weg, aber die ganzen Soldaten sind geblieben. Sie haben das Kriegerrecht in der Stadt verhängt. Wir sind praktisch Gefangene. Wir versuchen, so wie früher irgendwie klarzukommen, aber jeder, der nicht mitmacht, wird bestraft. Als ich dann die Möglichkeit dazu hatte, bin ich geflohen. Dass im Wald Soldaten nach Flüchtlingen suchten, wusste ich nicht. Drei von ihnen haben mich gefunden. Einen habe ich mit einem Glückstreffer getötet, aber die anderen beiden haben mich verfolgt. Und so habe ich euch getroffen“.

Jellik kann einen detaillierten Lageplan von Madelons Stätte schildern und von den Bewohnern erzählen, über die Garnison im Zentrum der Stadt weiß er jedoch nicht viel. Madelons Stätte wird auf Seite {41/I} erläutert, das Kommunikationsmodul wurde allerdings zerstört und der Gemeinschaftsbereich von der Azlanti-Garnison besetzt.

Jellik weiß nicht genau, wie viele Azlanti-Soldaten sich dort befinden. Wenn er schätzen soll, rechnet er mit insgesamt 30 Azlanti. Er kann Leutnant Scharu genau beschreiben, auch wenn er ihren Namen nicht kennt. Er weiß auch, dass Scharu eine polierte grüne Rüstung trägt, während ihr stellvertretender Kommandeur eine funktionale graue Rüstung anhat und die anderen eine hellblaue, fast zeremonielle Rüstung tragen. Jellik nimmt an, dass Scharu in der Garnison ist und denkt, dass alle gefangene Kolonisten sich ebenfalls in der Garnison befinden (Bis auf Cedona stimmt diese Vermutung).

Jellik schlägt vor, dass die SC seine Ex-Frau Aibretta in ihrem Schrottladen am Rande von Madelons Stätte aufsuchen. Jellik ist überzeugt, dass er SC von der Waldseite aus in das Gebäude schmuggeln kann. Er will die SC begleiten, wird aber ihren den Anweisungen folgen und ihnen stattdessen den Weg beschreiben, falls die SC vorschlagen, er solle sich lieber in Sicherheit bringen (etwa auf ihrem Raumschiff).

TEIL 2: DIE REBELLEN VON MADELONS STÄTTE

Die SC können ihre Ladung nicht abliefern oder das Los ihrer Freundin Cedona erfahren, solange die azlantischen Truppen die Kontrolle über Madelons Stätte haben. Obwohl Leutnant Scharu momentan nicht in Madelons Stätte ist (sie ist an den Ruinen der *Azantis Wagnis*, mehrere Kilometer nordwestlich der Siedlung), haben die Azlanti genug Truppen und Roboter, um die Siedlung in ihrer Gewalt zu halten. Waffenmeister Olaraja ist zur Zeit der ranghöchste azlantische Offizier in Madelons Stätte. Er koordiniert die Truppen von der befestigten Garnison im Zentrum der Stadt aus.

Jellik schlägt den SC vor, Aibretta in ihrem Schrottladen aufzusuchen. Jellik führt die SC zu der hinteren Seite des Schrottladens, öffnet eine verstärkte Platte und winkt den SC zu, sie sollten hineingehen. Obwohl keine Soldaten der Azlanti in der Nähe sind, legt Jellik ihnen nahe, sich zu beeilen.

Siehe Seite {14/I} für eine Karte von Madelons Stätte, so wie es während der Besetzung durch die Azlanti aussieht.

D. AIBRETTAS SCHROTTLADEN

Die Werkstatt der Mechanikerin besteht aus drei verbundenen vorgefertigten Modulen, je in der Größe eines Frachtcontainers. Das zentrale Modul ist auf einer Seite offen und scheint eine Reparaturwerkstatt zu sein. Die in der Umgebung achtlos verteilten Werkzeugkisten, Drahtspulen und beschädigte Ausrüstung lassen die Vermutung aufkommen, dass die Reparaturen bestenfalls langsam vorankommen. Aufbewahrungskisten, kaputte Möbelstücke und verschrottete Motoren bedecken den Hof um den Schrottladen. Ein kurzer Metallzaun umgibt den Hof und trennt das Chaos von den ordentlichen Pfaden und den Modulen anderer Kolonisten.

Aibretta Fulson (CN menschliche Mechanikerin) war bereits vor der Invasion der Azlanti eine zurückgezogene und griesgrämige Kolonistin und hat ihren Schrottladen seit der Invasion kaum verlassen. Nachdem Madelon in die Garnison gebracht wurde, nahm Aibretta an, es sei nur eine Frage der Zeit, bis die Azlanti auch sie holen kommen, also versuchte sie, sich in ihrem überfüllten Laden vor ihnen zu verstecken. Obwohl sie versuchte, nicht aufzufallen, steht Sie insgeheim mit anderen missmutigen Kolonisten schriftlich in Verbindung und führt einen geheimen Aufstand gegen die Azlanti.

Aibretta ist eine stämmige ältere Frau mit gelbbrauner Haut, langen Fingern und einem durchbohrenden Blick. Ihre welligen braunen Haare sind zu einem unordentlichen Dutt gebunden, damit sie nicht stören. Aibretta und Jellik haben sich vor mehreren Monaten getrennt. Seitdem ist Jellik in ihrem Schrottladen nicht willkommen, doch Aibretta versteht, dass alte Konflikte in schwierigen Zeiten begraben werden müssen. Wenn Jellik mit den SC ihren Schrottladen betritt, führt Aibretta sie in ein großes Wohnzimmer in ihrem persönlichen Modul und räumt ein paar kaputte Datenpads beiseite, um Platz für Stühle und Sofas für sie zu machen. Auf Jelliks Besuch reagiert sie mit einem schweren Seufzen und schickt ihn in die Küche, um etwas zu Essen und zu Trinken für die SC zu

holen. Aibretta fragt die SC, warum sie hergekommen sind und teilt schnell Informationen mit, die Jellik nicht bieten konnte. Aibretta weiß nicht viel mehr als Jellik (und nimmt genauso fälschlicherweise an, dass Cedona und Leutnant Scharu in dem Garnisonsgebäude sind). Im Gegensatz zu Jellik hat Aibretta jedoch einen Plan. Sie bittet die SC, ihr bei der Befreiung von Madelons Stätte von der Besetzung durch die Azlanti zu helfen. Lassen sich die SC darauf ein, bespricht sie mit ihnen weitere Details.

„Die Azlanti wissen es nicht, aber einige von uns haben einen Widerstand gegen ihre Besetzung aufgebaut. Ich war für die Koordination verantwortlich. Wir haben noch nicht alles, was wir brauchen, aber mit euch an unserer Seite jetzt vielleicht doch.

Der erste Schritt ist, die Azlanti zu schwächen. Ein paar gezielte Angriffe, verteilt durch die Stadt, könnten ihre Truppenzahlen reduzieren, ihre Verteidigung schwächen, oder gar beides. In der Zwischenzeit könnt ihr euch gerne hier verstecken. Dann greifen wir die Garnison direkt an, jagen die Azlanti raus und befreien die Gefangenen. Wir sind dafür nicht ausgerüstet, ihr aber scheint dafür gut bestückt zu sein. Der Rest von uns wird die Überlebenden festnehmen, entwaffnen und uns unsere Siedlung zurückholen“.

Fürs Erste verschweigt Aibretta die anderen Teilnehmer des Widerstands, da sie ihre Mitstreiter nicht in Gefahr bringen will. Sie sagt es zwar nicht direkt, aber sie will einen Beweis für die Fähigkeiten und Absichten der SC, bevor sie ihnen die anderen Freiheitskämpfer vorstellt. Siehe Der Widerstand auf Seite {12/I}. Aibretta hat momentan nicht viele Ressourcen wie Waffen oder Rüstungen. Alles von Nutzen wurde von den Azlanti beschlagnahmt, und etwas aus den Einzelteilen wieder zusammensetzen würde zu lange dauern.

AIBRETTAS MISSIONEN

Aibretta schlägt den SC vor, die folgenden Kurzmissionen in beliebiger Reihenfolge durchzuführen. Die Missionen werden in der Reihenfolge vorgestellt, die Aibretta für die effektivste hält, um die Lage der azlantischen Besetzer in der Siedlung zu schwächen.

Der Schwindel im Speicher: Die Azlanti haben kürzlich einen Kadetten in den Speicher der Siedlung geschickt, und Aibretta macht sich Sorgen, dass der für die Vorräte verantwortliche Beamte der Kolonie, der gute Rendell Tax, unklugerweise den Helden spielen könnte. Wenn die SC den Speicher untersuchen, siehe Bereich **E**.

Befreiung der Hobgare: Die Kolonisten werden ständig von den Hobgaren geplagt, aber sie halten diese Kreaturen in einer Falle gefangen. Diese ist auf einem hohen Mast im Zentrum der Stadt angebracht. Wenn die SC die Falle öffnen, sorgen die Hobgare für Probleme in den umliegenden Gebäuden, einschließlich der Azlanti-Garnison. Wenn die SC sich zu der Hobgar-Falle begeben, siehe Bereich **F**.

Kräfte messen auf dem Friedhof: Eine Gruppe aus drei Kadetten patrouilliert durch die Siedlung und bedrängt die Kolonisten. Aibretta schlägt vor, die Patrouille auszuschalten. Der Weg führt in die Nähe des kleinen Friedhofs der Kolonie, der viele Möglichkeiten zum Verstecken bietet. Falls die SC einen Hinterhalt auf dem Friedhof vorbereiten wollen, siehe Bereich **G**.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Feuchtigkeitskollektor: Die Siedler haben keinen Brunnen, da sie mithilfe eines Feuchtigkeitskollektors am östlichen Ende der Siedlung das Wasser direkt aus dem Nebel gewinnen können. Die Azlanti rationieren das Wasser, um die Kolonisten gehorsam zu halten. Den Feuchtigkeitskollektor zu befreien würde die Moral in der Kolonie stärken. Aibretta erzählt den SC, dass sie neulich Gerüchte gehört hat, nach denen es an dem Feuchtigkeitskollektor seltsame Vorfälle gibt. Falls die SC zum Feuchtigkeitskollektor aufbrechen, siehe Bereich **H**.

Im Haus des Administrators: Obwohl Aibretta nicht viel über das technomagische Artefakt weiß, das Cedona ihr beschrieben hat, vermutet sie, dass Madelon über mehr Informationen verfügt. Obwohl Madelon gefangen gehalten wird, könnte er in seiner privaten Residenz Notizen oder andere wertvolle Informationen versteckt haben. Aibretta hat das Passwort für die Eingangstür von Madelons Modul (sie hat Passwörter zu allen Modulen der Kolonisten, würde es aber nicht zugeben), und bittet die SC, sich dort umzusehen. Falls die SC Madelons privates Modul untersuchen, siehe Bereich **I**.

Angriff auf die Garnison: Die wichtigste Aufgabe ist natürlich der Angriff auf die Garnison, in der die Truppen der Azlanti stationiert sind. Aibretta besteht jedoch fest darauf, dass die SC zuerst einige oder alle anderen Missionen erfüllen, um die Azlanti zu schwächen und die Unterstützung der Kolonisten zu gewinnen. Wenn die SC schließlich bereit sind, die Azlanti-Garnison anzugreifen, siehe Bereich **M**.

ZUSÄTZLICHE MISSIONEN

Die folgenden drei Ereignisse treten erst ein, nachdem die SC in Madelons Stätte aktiv geworden sind. Aibretta erwähnt sie nicht in ihren ursprünglichen Missionen, sie geschehen jedoch, sobald die beschriebenen Voraussetzungen erfüllt werden.

Ein Treffen mit den Rebellen: Sobald die SC eine der oben genannten Missionen erfüllt haben und zu Aibretta zurückkehren, entschließt sie sich, sie den anderen Widerstandskämpfern der Stadt vorzustellen. Aibretta hofft, dass die SC und die Rebellen einander helfen können. Siehe Der Widerstand weiter unten.

Die Hinrichtung: Während die SC eine der Missionen erfüllen, versucht Jellik Fulson, eine Art Sabotageakt durchzuführen und wird festgenommen. Aibretta hört, dass die Azlanti vorhaben, Jellik öffentlich hinzurichten und bittet die SC darum, ihren Ex-Mann vor diesem Schicksal zu retten. Falls die SC versuchen, Jellik zu retten, siehe Bereich **J**.

Reaktion der Azlanti: Nachdem die Azlanti von den SC erfahren (etwa falls ein Kadett bei der Begegnung in Bereich **G** entkommt, oder falls die SC sich in Jelliks Hinrichtung einmischen), schickt Waffenmeister Olaraja zwei Roboter, um die SC zu finden und auszuschalten. Falls dies eintritt, siehe Bereich **K**.

Der Stall: Die SC werden die Garage wahrscheinlich nicht besuchen, außer sie haben mit dem Rebellen Ludvar Cresk gesprochen (siehe Seite {13/}). Falls sie dies tun, siehe Bereich **L**.

DAS VERSTECK

Aibrettas Schrottladen bietet den SC eine gute Gelegenheit, sich zwischen ihren Missionen zu erholen und auszuruhen. Aibretta zeigt ihnen mehrere verdeckte Eingänge zu ihrem Laden und Orte, an denen sie sich in und zwischen dem ganzen Schrott verstecken können. Der Laden ist außerdem ein guter Ort, an dem die SC gefährliche Ausrüstung lagern können, die sie gefunden haben – etwa die Ausrüstung der Azlanti. Während die SC im Schrottladen verweilen, erhalten sie gelegentlich Besuch von anderen Kolonisten, die unter einem Vorwand zu Aibretta hierhergekommen sind, tatsächlich aber den SC für ihre Taten danken wollen. Diese Besuche sind bedeutungsvoller, wenn die SC bereits mehrere Missionen für die Siedlung erfüllt haben, besonders wenn sie den Feuchtigkeitskollektor befreit (Bereich **H**) oder Jellik vor der Hinrichtung gerettet haben (Bereich **J**).



DER WIDERSTAND

Nachdem die SC ihre Absichten und Fähigkeiten unter Beweis gestellt haben, indem sie eine der oben beschriebenen Missionen erfüllt haben, bietet Aibretta ihnen an, sie den anderen wichtigsten Widerstandskämpfern vorzustellen. Aibretta erklärt, dass der Großteil der Bevölkerung völlig eingeschüchtert ist. Nur fünf Kolonisten sind gewillt, Pläne gegen die Besatzungsmacht zu schmieden (Aibrettas Missionen für die SC wurden von diesen Kolonisten entworfen). Aibretta will die SC den Rebellen vorstellen, da sie ahnt, dass die SC und die Rebellen einander über die konkreten vorgestellten Missionen hinaus helfen könnten.

Die Rebellen versammeln sich niemals alle persönlich, da sie der Überzeugung sind, dass so ein Treffen sie auffliegen lassen und zu ihrer Festnahme führen würde. Stattdessen denkt sich Aibretta immer einen Vorwand aus, um sie alle nacheinander zu treffen. Aibretta könnte ein oder zwei von ihnen in ihren Schrottladen bitten, ein Treffen im Wald außerhalb der Stadt vorzuschlagen oder die SC schicken, um eins ihrer großen reparierten Geräte zu liefern (besonders im Falle von Quorsica Arquinn, die ihr Modul nicht verlassen kann).

Die einzelnen Rebellen und ihre Hintergründe sind nachfolgend aufgelistet. Die Wohnorte der Rebellen sind nicht festgelegt, sodass der SL sie dort platzieren kann, wo es sinnvoll erscheint. Keiner der Rebellen will sich zunächst so wie Aibretta den SC öffnen. Um ihr Vertrauen zu gewinnen, müssen die SC etwas für den jeweiligen Charakter tun. Erfüllen die SC die Voraussetzung der Rebellen und gewinnen ihr Vertrauen, erhalten sie von ihnen jeweils spezifische Boni.

Aibretta Fulson (CN menschliche Mechanikerin): Aibretta ist de facto die Anführerin der Rebellen und vertraut den SC bereits. Sie bittet die SC darum, die oben genannten Missionen zu erfüllen, um bei der Befreiung der Stadt zu helfen.

Go raya Li (RG Damaya-Laschunta-Gesandte): Go raya ist eine kluge und freimütige Damaya-Laschunta, die als Mittlerin und Projektmanagerin in Madelons Stätte tätig ist. Go raya hat sich dem Widerstand nicht um ihrer selber, sondern wegen Familie wegen angeschlossen. Sie hat mehrere Geschwister und Nichten, die im Blauzinngebirge arbeiten. Sie weiß, dass die Azlanti früher oder später auch die Minenarbeiter unterjochen werden, wenn sie nicht hier aufgehalten werden. Die Besetzung durch die Azlanti begann zu einem besonders schlechten Zeitpunkt für

Goraya, da sie vor kurzem von einem Unfall in einer der Minen gehört hat und nicht weiß, wie es um ihre Familienmitglieder bestellt ist. Wegen des Störsignals der Azlanti kann sie ihre Verwandten nicht anrufen und auch nicht gefahrlos Madelons Stätte verlassen. Sie weiß, dass Madelon einen Bericht über den Unfall erhalten hat. Sie hofft, dass darinsteht, dass es ihrer Familie gut geht, doch Madelon wurde verhaftet, bevor er Goraya erzählen konnte, was darinstand. Goraya weiß, dass sie momentan viel dringendere Sorgen hat, doch die Sorgen nagen an ihr. Wenn die SC ihr den Bericht aus Madelons Residenz (siehe Bereich **I**) bringen, gewinnen sie ihr Vertrauen. Wenn Goraya den SC traut, erzählt sie ihnen von einer seltsamen Begegnung, die sie in der Nähe des Feuchtigkeitskollektors hatte (siehe Bereich **H**). Vor Jahren hat sie während ihrer Zeit als Austauschschülerin auf dem Wassermund Kalo-Mahoi Aqual gelernt. Gestern, als sie am Feuchtigkeitskollektor vorbeiging, sang sie ein Lied auf Aqual. Zu ihrer Überraschung hörte sie das Wasser im Rhythmus ihres Gesanges plätschern. Obwohl sie den Feuchtigkeitskollektor aus Angst vor Gefangennahme nicht allein untersuchen will, begleitet sie die SC, falls diese befinden, dass ihre Aqualkenntnisse hilfreich sein könnten.

Jellik Fulson (NG männlicher Mensch): Jellik kennt die SC bereits und verlässt sich auf sie. Obwohl er in den letzten paar Monaten nicht willkommen im Schrottladen seiner Ex-Frau gewesen ist, nimmt er die aktuellen Probleme zum Anlass, so viel Zeit wie möglich mit ihr zu verbringen – in der Hoffnung, sich mit ihr wieder versöhnen zu können. Jellik hat insgeheim ein paar pompöse Ideen, wie er die Ausrüstung der Azlanti sabotieren kann, um Aibrettas Respekt zu erlangen. Diese Pläne gehen schief, sodass er gefangen genommen wird (siehe Bereich **J**). Wenn die SC Jellik retten, gewinnen sie sein Vertrauen. Als er später einen Augenblick Zeit hat, mit den SC allein zu reden, gibt er etwas preis, das er während der Erkundung für die Sabotage erfahren hat: Die Kadetten können die Garnison nach Belieben betreten und verlassen (Bereich **M**), da die Türen sich einfach öffnen, sobald sie sich nähern. Jellik sah, wie eine Kadettin den Helm beim Betreten der Garnison abnahm – als hätte sie gerade keinen Dienst. Doch die Türen öffneten sich nicht. Sie schaute ihren Helm an, klopfte einige Mal darauf und setzte ihn wieder auf. Dann öffneten sich die Türen. Jellik weiß nicht genau, was das bedeutet, vermutet aber, dass die Türen jeden durchlassen, der eine Azlanti-Rüstung trägt (die Vermutung stimmt im Grunde, ist aber nicht vollkommen richtig, siehe Seite {22/}).

Ludvar Cresk (NG menschlicher Mechaniker): Ludvar arbeitete früher als Ingenieur in den Paktwelten, wurde dann aber von einem chemischen Brand schwer verletzt. Ein großer Teil seiner linken Hand und die linke Gesichtshälfte sind verbrannt. Auch seine Stimme hatte er verloren. Ludvar kann nur noch mithilfe einer teuren synthetischen Stimmbox reden, die immer an seinem Hals befestigt ist. Ludvar wollte die Paktwelten und die Erinnerungen an den Unfall hinter sich lassen, und hat sich so den Kolonisten bei ihrer Fahrt nach Madelons Stätte angeschlossen. Madelon hat trotz seiner Verletzungen ein gutes Wort für die Fähigkeiten und das Potenzial des Ingenieurs eingelegt, und seitdem war Ludvar Madelon gegenüber stets loyal. Ludvar kann momentan nicht sprechen – seine Stimmbox ist eines Morgens verschwunden. Er befürchtet, dass die Hobgare sie gestohlen haben und er sie nie wieder sehen wird. Er kommuniziert, indem er die Sätze auf seinem Datenpad schreibt. Ludvars elektronische Stimmbox befindet sich in der Hobgar-Falle (siehe Gebiet **F**). Wenn die SC sie ihm zurückgeben, gewinnen sie seinen Respekt, und er erzählt, dass er die fehlenden Teile der Schwebelaster hat. (siehe Bereich **L**).

AZLANTI LERNEN

Die SC sollten schnell begreifen, dass Azlanti sprechen und lesen zu können in dem Abenteuerpfad Wider den Aionenthron besonders nützlich ist. Wenn keiner der SC zu Beginn der Kampagne Azlanti spricht, sollte der SL sie daran erinnern, dass Ränge in der Fertigkeit Kultur – etwa Fertigkeitstränge, die beim Aufstieg von Stufe 1 auf Stufe 2 verteilt werden können – den SC erlauben, eine neue Sprache zu erlernen. Aibretta verfügt über die Aufzeichnungen einiger abgefangener Funksprüche der Azlanti sowie von azlantischen Datenpads heruntergeladene Dateien. Sie übergibt diese gerne den SC, damit diese die Sprache schnell lernen können.

Quorsica Arquinn (CN menschliche Soldatin): Quorsica ist eine kleine Menschenfrau, die momentan mehrere Prellungen, vier gebrochene Rippen und zwei gebrochene Beine hat. Die kämpferische Quorsica konnte Tyrannen noch nie leiden und trotzte den Azlanti, als diese ankamen. Sie wurde zusammen mit Madelon und den anderen Kolonisten ins Garnisonsgefängnis gebracht. Sie verärgerte die Wachen mit ihrem Geschrei und anstößigen Gesten so sehr, dass zwei von ihnen sie hinauszertrten, zusammenschlugen und zum Sterben vor der Garnison zurückließen. Quorsica wird derzeit von ihrem jugendlichen Sohn **Welldis** (N männlicher Mensch) gepflegt, aber sie kann das Bett nicht verlassen, ohne ihre Verletzungen zu verschlimmern. Obwohl Quorsica nichts von dem Vorfall an der Garnison erzählen wird, brennt sie darauf, es ihren Peinigern heim zu zahlen. Sie erzählt, dass diese beiden jeweils eine Pistole und eine Karbonfaserpeitsche statt Gewehr und Messer tragen, und dass beide bärtige Männer mit spitzen Geheimratsecken sind. Es sind dieselben zwei Kadetten der Aionengarde, die Jellik hinrichten wollen (Siehe Bereich **J**). Wenn die SC Quorsica erzählen, dass sie diese zwei Männer bereits getötet haben, gewinnen sie ihr Vertrauen, und sie erzählt von ihren Erlebnissen in der Garnison. Insbesondere kann sie den SC einen Lageplan der Garnison nach ihrem Gedächtnis beschreiben, ausschließlich der Bereiche **M6** und **M11** (von der Geheimtür zwischen den Bereichen **M9** und **M11** weiß sie nichts).

Belohnung (Handlung): Die SC erhalten 100 EP für jeden Rebellen, dessen Vertrauen sie gewinnen, bis zu einem Maximum von 400 EP.

E. DER SCHWINDEL IM SPEICHER

Der Speicher der Siedlung besteht aus vier vorgefertigten gewellten Metallmodulen, die zu einem einzigen enormen Lagerhaus zusammengeschweißt wurden. Der Speicher hat zwei Eingänge: eine geschlossene Tür mit der Aufschrift „Büro“ und eine breitere Tür, die offen steht. Im freien Innenraum des Speichers befinden sich mehrere Regale und ein inneres Modul, auf das ein großes Symbol eines goldenen Schlüssels aufgebracht ist.

Dieses große Lagerhaus besteht größtenteils aus einem einzigen großen Raum sowie einem kleinen Büro mit Schreibtisch

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

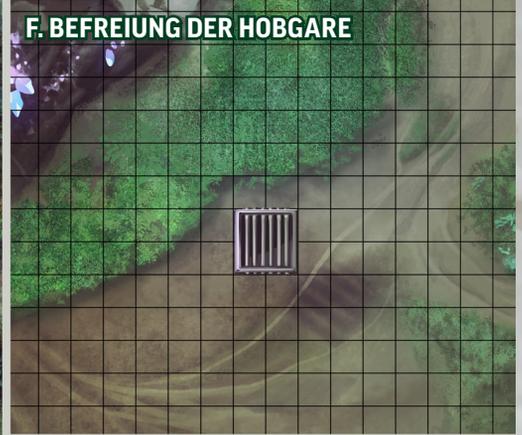
ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Madelons Stätte



F. BEFREIUNG DER HOBGARE



H. FEUCHTIGKEITSKOLLEKTOR



G. KRÄFTEMESSEN AUF DEM FRIEDHOF



K. REAKTION DER AZLANTI

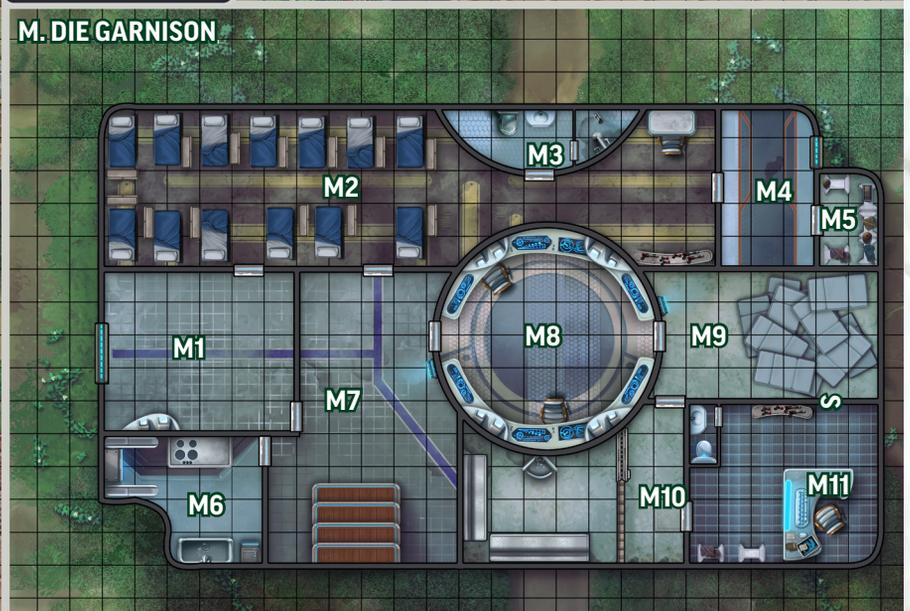


J. DIE HINRICHTUNG



1 Feld = 1,50 Meter

M. DIE GARNISON



und Computer. Auf den Regalen und Gestellen werden diverse Vorräte für Madelons Stätte und die Außenposten aufbewahrt, jedoch keine Elektronik oder Kabel. Diese werden im inneren Modul gelagert, um sie vor den Hobgar zu schützen (der praktisch denkende Madelon brauchte kein separates Kirchenmodul und entschied, dass das von AbadarCorp gelieferte Modul, das immer noch wie eine Kapelle Abadars verziert ist, hier viel nützlicher wäre).

Obwohl der Speicher verlassen scheint, wurde er kürzlich zum Schauplatz eines dramatischen Ereignisses. Ein einzelner Kadett der Aionengarde betrat das Lagergebäude und verlangte eine Inventur der Vorräte. Der für die Vorräte der Kolonie zuständige Beamte, **Rendell Tax** (RG männlicher Mensch), weigerte sich. Der Kadett schoss auf Rendell, verfehlte ihn aber. Das Geschoss prallte von einem Stützpfiler ab und traf ein schweres Regal, das auf den Kadetten fiel. Rendell war zunächst froh, denn der Kadett war sofort tot. Dann aber wurde ihm klar, dass die Azlanti ihn für den Tod verantwortlich machen und bestrafen würden. Aus Verzweiflung versteckte Rendell die Leiche des Kadetten, trägt nun dessen Rüstung und tut so, als würde er im Inneren des Speichers Wache stehen.

Kreatur: Der Beamte Rendell Tax ist die einzige Person im Gebäude. Er ist als Kadett der Aionengarde verkleidet und völlig überfordert. Wenn die SC das Gebäude betreten, sehen sie eine Gestalt, die in Rüstung neben einem halb zerbrochenen Gestell voller schwerer Maschinerie steht und ihr Gewehr untersucht. Obwohl die SC Rendell wahrscheinlich entdecken, kann er sie nur schwer sehen, wenn sie sich heimlich bewegen – der ungewohnte Helm behindert seine Sinne und gibt ihm einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Alle SC, die Rendell beobachten, können mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen gegen SG 10 sehen, dass sein Verhalten nicht besonders militärisch ist: Er beobachtet nicht wirklich seine Umgebung und steht ungünstig, falls er Deckung des Speichers braucht. Wenn Rendell die SC entdeckt, hängt seine Reaktion davon ab, ob er die SC als Azlanti wahrnimmt. Gegenüber den Azlanti nimmt er Haltung an, nimmt das Gewehr zur Seite und meldet in Gemeinschaft: „Hier ist alles in Ordnung!“ Nicht-Azlanti gegenüber nimmt er seinen Helm ab und gibt sich zu erkennen. In beiden Fällen ergibt er sich bei jeglicher Androhung von Gewalt, indem er das Gewehr fallen lässt und die Hände hochnimmt.

Entwicklung: Rendell erzählt den SC, was passiert ist, ist aber besorgt, dass sein Schwindel auffliegt. Er hat vor kurzer Zeit eine Meldung über die Kommunikationseinheit im Helm gehört, konnte sie aber nicht verstehen, weil sie in Azlanti gesprochen wurde. Kurze Zeit später, nachdem Rendell seine Geschichte den SC erzählt hat, ertönt die gleiche Meldung wieder, nur gereizter. Wenn die SC Azlanti verstehen, hören sie, dass dies eine Aufforderung ist, das Manifest des Speichers zu übermitteln. Der Befehl kommt von einem anderen Kadetten in der Garnison (Bereich **M8**), der auf Befehl von Waffenmeister Olaraja spricht. Die SC können auf die Aufforderung antworten, wie sie wollen. Obwohl Rendell das richtige Manifest ausstellen kann, können die SC entscheiden, ein abweichendes Manifest zu übermitteln oder die Erfüllung der Aufforderung hinauszuzögern. Da Waffenmeister Olaraja das Manifest nicht als dringend erachtet, und der Kadett nicht besonders aufmerksam ist (mit einem Bonus für Motiv Erkennen von lediglich +0), wird jede Lüge wahrscheinlich erfolgreich sein, solange sie in Azlanti vorgetragen wird. Sollten die SC jedoch nicht innerhalb von 15 Minuten antworten, in der Gemeinschaft antworten oder den Kadetten anderweitig misstrauisch werden lassen, wird er eine Patrouille aussenden (drei

TRUPPENSTÄRKE

Die Azlanti sind auf Nakondis mit einer Truppenstärke von 24 Soldaten gelandet. Leutnant Scharu von der Aionengarde hat das Kommando. Obwohl Waffenmeister Olaraja ein Mitglied der Imperialen Flotte ist, wurde er für die Dauer der Mission Scharu unterstellt. Die anderen 22 Soldaten sind Kadetten der Garde, wobei manche mehr Erfahrung haben als andere. Die SC zählen wahrscheinlich mit, wie viele azlantische Besatzer sie besiegt haben. Möglicherweise werden sie einen Gefangenen über die Truppenstärke und die Motive befragen wollen, daher sollte der SL wissen, wo sich alle azlantischen Besatzer befinden.

Sechs Kadetten erkunden die Gegend außerhalb der Siedlung und kommen in Teil 1 vor: eine Gruppe von drei Kadetten und eine weitere Gruppe von drei Kadetten, von denen aber bereits einer von Jellik Fulson getötet wurde. Da sie bereits eine Weile nicht in Madelons Stätte waren, denken diese Kadetten, dass alle anderen in der Garnison sind.

Zehn Soldaten kommen in Teil 2 vor: Ein Kadett der Garde wurde von Rendell Tax in Bereich **E** getötet, eine Patrouille von drei Kadetten befindet sich im Bereich **G**, zwei erfahrene Kadetten der Garde befinden sich im Bereich **J** und zwei Kadetten sowie zwei erfahrene Kadetten befinden sich zusammen mit Waffenmeister Olaraja in der Garnison (Bereich **M**).

Drei Kadetten und drei erfahrene Kadetten begleiten Leutnant Scharu zur *Azlantische Wagnis*. Die SC werden in „Teil 3: Wiederentdeckte Geschichte“ aber nur fünf dieser sechs Soldaten begegnen, da ein Kadett schon vor der Ankunft der SC von einer einheimischen Kreatur im Bereich **N1** getötet wurde. Zudem haben die Azlanti zwei Sicherheitsroboter der Beobachterklasse mitgebracht. Sie setzen diese gegen die SC ein wie im Bereich **K** beschrieben.

Kadetten der Aionengarde aus Bereich **G** oder, wenn diese nicht verfügbar sind, zwei Kadetten aus Bereich **M1**), um den Speicher zu untersuchen. Sie kommen in 3W6 Minuten an.

Letztendlich will Rendell sich nicht mehr als Kadett ausgeben. Rendell wird bereitwillig jeder Lösung zustimmen, welche die SC vorschlagen – etwa, die Leiche und die Rüstung komplett zu verstecken oder die Rüstung als improvisierte Puppe aufzustellen.

Schatze: Rendell gibt den SC seine persönliche Stationsfreizeitkleidung als Belohnung für die Hilfe in seiner misslichen Lage. Die SC können auch die Ausrüstung des toten Kadetten nehmen (siehe Seite {9/1}), wenn sie dies wünschen.

F. BEFREIUNG DER HOBGARE (HG 2)

In diesem Bereich steht ein fester 9 m hoher Mast, dessen Spitze beinahe im Nebel verschwindet. Auf dem Mast befindet sich ein breiter Metallkäfig mit angewinkelter Öffnung, etwa in der Breite einer menschlichen Faust. Der Maschendraht des Käfigs knistert vor Elektrizität. Direkt unter einer Metallplatte am Boden des Käfigs befindet sich ein kleiner Steuerungskasten. Mehrere kleine pelzige Kreaturen springen im Käfig herum, rappeln an dem unter Strom stehenden Maschendraht und heulen verängstigt.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Diese Falle lockt Hobgare aus der ganzen Siedlung an, die dann den Mast hochklettern, um den unter Strom stehenden Maschendrahtkäfig zu untersuchen, und werden so darin gefangen. Normalerweise entleere die Kolonisten den Käfig, sobald sich sechs bis acht Hobgare darin befinden, seit der Ankunft der Azlanti hat dies jedoch keine Priorität mehr. Momentan sind ein Dutzend frustrierte und wütende Hobgare in dem Käfig eingesperrt. Die Hobgare schießen gelegentlich ihre Elektrostrahlen auf Kreaturen, die sie sehen – der Mast ist jedoch zu hoch, als dass sie jemanden treffen könnten.

Um den Käfig herunterzunehmen und dann irgendwo in einem sicheren Gebiet (Bereich **L**) zu leeren werden normalerweise Schwebelaster und lange Kabel verwendet, mit der Besatzungsgarnison im Zentrum der Stadt ist dies jedoch nicht möglich. Im Moment kann der Käfig nur geöffnet werden, indem jemand den Mast hochklettert und den Schließmechanismus am Steuerungskasten öffnet. Die SC werden wahrscheinlich erst sicherstellen wollen, dass sie nicht beobachtet werden – die Kadetten der Aionengarde patrouillieren dieses Gebiet aber nur selten, da es nah an die Garnison liegt und fast den ganzen Tag über vom Nebel bedeckt ist.

In den Mast sind Metallstifte geschlagen, die beim Klettern helfen, der Aufstieg ist aber dennoch gefährlich. Um auf den Mast zu steigen, wird ein Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 10 benötigt. Hat ein SC die Hälfte der zu kletternden Strecke hinter sich, schießen 1W3 Hobgare jede Runde Elektrostrahlen auf den kletternden SC. Eine kluge Taktik könnte den Aufstieg für die SC erleichtern. So muss etwa ein SC mit einer Bewegungsrate für Fliegen oder Klettern keine Fertigkeitwürfe für Klettern ablegen. Auch schießen die Hobgar nicht auf SC, wenn sie diese nicht sehen können. Um den Käfig auf dem Mast zu öffnen, wird ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 10 benötigt. Ein SC muss sich während dieses Fertigkeitwurfes mit einer Hand oder einem Arm am Mast festhalten. Hat ein SC nur eine freie Hand zur Verfügung, erhält er einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Computer. Legt ein SC den Fertigkeitwurf erfolgreich ab, kann er sich entscheiden, den Käfig sofort oder mit einer Zeitverzögerung von 1 Minute zu öffnen (dies würde dem SC Zeit geben, wieder herunterzuklettern). Ein SC kann für diesen Fertigkeitwurf nicht 10 oder 20 nehmen, da die verärgerten Hobgare ständig mit ihren Energiestrahlen angreifen.

Ist der Käfig erst einmal geöffnet, stürmen die Hobgare heraus und verteilen sich im Lager. Die meisten von ihnen laufen zum nächsten Gebäude, der Azlanti-Garnison. Einige streifen jedoch im Gebiet umher, um ihrem Ärger Luft zu machen. Hobgare, die zur Garnison laufen, machen es leichter, das Gebäude wie in Bereich **M** beschrieben zu betreten. Siehe die Karte von Bereich **F** auf Seite {14/1} für diese Begegnung.

Kreaturen: Nachdem die Hobgare befreit sind, stürzen sich vier von ihnen auf den nächsten SC, der ein beträchtliches Inventar an technischen Gegenständen mit sich führt – etwa einen tragbaren Computer oder eine Mechanikerdrohne.

HOBGARE (4) HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (siehe Seite {57/1})

TAKTIK

Im Kampf Die Hobgare greifen den SC mit der meisten Technologie (höchstwahrscheinlich Mechaniker oder Technomagier) bzw. eine Mechanikerdrohne – soweit diese in Reichweite ist – als Gruppe an.

Moral Ein Hobgar flüchtet, sobald er Schaden nimmt.

Entwicklung: Einer der Hobgare betrat den Käfig mit Ludvar Cresks gestohlener elektronischer Stimmbox und lässt diese im Käfig zurück. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 kann ein SC diesen Gegenstand auf dem Boden bemerken, nachdem die Hobgare nicht mehr angreifen. Ludvar Cresk ist dankbar, wenn er seine Stimmbox wiedererhält (siehe Seite {13/1}).

G. KRÄFTEMESSEN AUF DEM FRIEDHOF (HG 2)

Diese Begegnung beschreibt den Plan der SC, drei Kadetten der Aionengarde aus dem Hinterhalt während einer Patrouille entlang der Kolonie auszuschalten. Obwohl es für die SC mehrere Orte für einen Hinterhalt gibt, merkt Aibretta an, dass der Friedhof exzellente Deckung hinter einem Metallzaun bietet und von der Garnison weit genug entfernt ist, um keine weiteren Azlanti aufzuscheuchen. Wenn die SC am Friedhof ankommen, lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie.

Der Friedhof der Kolonie ist nicht groß und besteht aus nur einigen wenigen Grabsteinen sowie einem Zaun aus Schmiedeeisen. Er befindet sich auf einer Lichtung, die im Wald geschaffen wurde. Eine Steintafel mit einer eingemeißelten Namensliste steht nahe der Mitte dieses Bereichs. Ein mit Kies aufgeschütteter Pfad unweit des Friedhofs ist von gefallen Blättern bedeckt, ein dicker Nebel umhüllt die Gräber.

Das Leben in der Kolonie von Nakondis ist nicht brutal, doch trotzdem ereigneten sich über die Monate mehrere Unfälle. Die Steintafel gedenkt dem Verschwinden von Kolonisten, die versucht haben, eine Siedlung namens Dalesko zu gründen (siehe Seite {41/1}). Die neuesten Gräber sind die der Kolonisten, die von den Azlanti für Widerrede getötet wurden. Sie wurden scheinbar in Eile begraben und sind mit einfachen Steinen markiert. Der Zaun um den Friedhof ist schwer und kunstvoll. Er bietet Deckung sowie einen Umstandsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit für alle, die sich dahinter verstecken. Die Position hinter dem Zaun bietet außerdem einen guten Blick auf den nebligen Pfad entlang des Friedhofs und gibt den SC so die Möglichkeit, die Kadetten der Aionengarde auf ihrem Weg zu sehen. Wenn die SC einen komplexeren Hinterhalt oder ein Warnsystem vorbereiten wollen, sollte ihnen dies nicht zu schwerfallen.

Siehe die Karte für Kräftemessen auf dem Friedhof auf Seite {14/1} für diese Begegnung.

Kreaturen: Drei Kadetten der Aionengarde patrouillieren Madelons Stätte und halten Ausschau nach Problemen. Sie erreichen diesen Bereich der Siedlung gegen Mittag.

KADETTEN DER AIONENGARDE (3) HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite {9/1})

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Kadetten legen Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung oder Motiv Erkennen ab, sofern dies möglich ist, um den Hinterhalt der SC zu bemerken.

Im Kampf Die Kadetten eröffnen das Feuer, sobald sie einen Feind erkennen. In ihrem Bestreben nach einer Empfehlung, die sie über andere Kadetten erheben würde, rufen sie nicht sofort Verstärkung.

Moral Sobald zwei Kadetten besiegt wurden, erkennt der dritte, dass er alleine nicht gewinnen kann und ruft Waffenmeister Olaraja über seine Kommunikationseinheit. Danach versucht er, zurück zu Garnison zu flüchten.



Entwicklung: Wenn ein Kadett seinem Vorgesetzten über die SC berichten oder flüchten kann, schickt Waffenmeister Olaraja zwei Roboter, um nach ihnen zu suchen. Siehe Bereich **K** für das Ergebnis dieser Begegnung.

H. FEUCHTIGKEITSKOLLEKTOR (HG 1)

Der Feuchtigkeitskollektor in Madelons Stätte befindet sich am nordöstlichen Rand der Siedlung. Das Gerät ist ein mit mehreren Flanschen, die Satellitenschüsseln ähneln, ausgestatteter Metallturm. Am Fuße des Turms befinden 4 Wasserbehälter aus Plastik. Dicke Plastikröhre verbinden die Flansche mit den Behältern.

Aibrettas Bericht nach rationieren die Azlanti das Wasser aus dem Feuchtigkeitskollektor, sodass die SC hier mehr Soldaten erwarten könnten. Leutnant Scharu hat hier jedoch stattdessen einen mächtigen Gegenstand benutzt, der nur einmal verwendet kann und hat einen Wasserelementar beschworen, um den Kollektor zu bewachen. Wenn die SC Kolonisten in der Nähe befragen, erfahren sie, dass der Feuchtigkeitskollektor normalerweise nicht bewacht wird, aber irgendwie „heimgesucht“ ist. Wenn sie Wasser aus dem Kollektor entnehmen wollen, füllen und leeren sich die Behälter sich auf unerklärliche Weise wieder, es sei denn, ein Azlanti beaufsichtigt den Prozess. Dies erlaubt es den Besatzern, die Wasserverteilung der Siedlung zu kontrollieren, ohne Wachen in dem Bereich abstellen zu müssen.

Siehe die Karte von Bereich **H** auf Seite {14/I} für diese Begegnung.

Kreatur: Ein kleiner Wasserelementar haust in dem Mechanismus des Feuchtigkeitskollektors. Der Elementar wurde bei seiner Beschwörung magisch mit dem Feuchtigkeitskollektor verbunden und kann sich nicht weiter als 30 m von ihm entfernen, er kann jedoch in die Plastikbehälter weichen, aus ihnen hervorkommen oder sich in ihnen bewegen. Ist der Elementar in den Behältern, kann er gewöhnliches Wasser bewegen und den Eindruck erwecken, die Behälter würden sich entleeren.

Die Kreatur ist nicht sehr intelligent, aber von Natur aus listig. Untersucht jemand den Kollektor, versteckt sich der Elementar und bewegt Wasser aus einem Behälter in den anderen, um Verwirrung zu stiften. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Mystik gegen SG 16 lässt erkennen, dass die ungewöhnliche Wasserbewegung von einer Elementarkreatur beeinflusst wird. Ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ablegt, kann den Elementar in den Behältern entdecken. Denkt der Elementar, dass er entdeckt wurde, sprüht er sich selbst durch die Flansche, um außerhalb des Kollektors anzugreifen. Selbst, wenn er nicht entdeckt wird, langweilt sich der Elementar nach etwa einer Minute Trickserei und greift die SC an, wenn sie ihn nicht in Ruhe lassen.

Der Elementar verhält sich ruhig, wenn jemand in Azlanti-Rüstung in der Nähe ist. Er lässt dann das Sammeln von Wasser zu und greift auch nicht an. Zudem gehorcht er jeder Anweisung, die in Aqual gegeben wird – auch dann, wenn jemand anderes als ein Azlanti Wasser entnehmen will. Wenn die SC das Vertrauen der Rebellin Goraya Li (siehe Seite {13/I}) gewonnen haben, kann sie ihnen helfen, indem sie solche Anweisungen in Aqual den SC mitteilt (sofern kein SC diese Sprache beherrscht).

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KLEINER WASSERELEMENTAR**HG 1****EP 400**

N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5**VERTEIDIGUNG TP 20****ERK** 12; **KRK** 13**REF** +3; **WIL** +1; **ZÄH** +5**Verteidigungsfähigkeiten** Wasserherrschaft; **Immunitäten** wie Elementare**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 27 m**Nahkampf** Hieb +9 (1W6+5 W)**Angriffsfähigkeiten** Strudel (1W6+5 W, SG 10 1/Tag)**TAKTIK****Im Kampf** Der Wasserelementar fokussiert seinen Angriff auf jeden, der versucht, den Kollektor zu benutzen oder den, der am nächsten zu dem Gerät steht.**Moral** Der Wasserelementar kämpft bis zu seiner Zerstörung.**SPIELWERTE****ST** +4; **GE** +2; **KO** +1; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobatik +5, Athletik +5**Sprachen** Aqual**Sonstige Fähigkeiten** Löschen**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Löschen (AF)** Die Berührung eines Wasserelementars erstickt Große oder kleinere nicht-magische Flammen. Der Externar kann magisches Feuer, das er berührt, bannen wie mit Magie bannen (Zauberstufe = HG des Elementars).**Wasserherrschaft (AF)** Im Wasser befindliche Kreaturen erhalten einen Malus von -1 für Angriffs- und Schadenswürfe gegen einen Wasserelementar.**Belohnung:** Sollten die SC den Kolonisten Zugang zum Wasser verschaffen, ohne den Elementar zu besiegen (etwa, indem sie mit dem Elementar in Aqual sprechen oder erfahren, dass er jeder Kreatur in Azlanti-Rüstung gehorcht), erhalten sie EP, als hätten sie den Elementar im Kampf besiegt.

I. IM HAUS DES ADMINISTRATORS (HG 1)

Madelons private Residenz besteht aus zwei miteinander verbundenen Modulen statt eines einzelnen. Jedes Modul verfügt dennoch über einen separaten Eingang. Einer der Eingänge wurde mit einer aufwendigen goldfarbenen Stadtlandschaft bemalt, darüber steht geschrieben: „Vor dem Antlitz des Herren der ersten Schatzkammer ist Jedermann willkommen“. An der anderen Tür ist ein kleines Schild, darauf steht: „Private Angelegenheiten“. An jedem Eingang ist ein Ziffernblock neben der Tür. Das Gebäude ist gut erhalten, die Lichter sind jedoch aus. Allgemein macht sich das Gefühl breit, dass das Gebäude verlassen ist.

Da Madelon die doppelt große Residenz, die ihm als Administrator zusteht, als verschwenderischen Luxus ansieht, hat er eines seiner Module zu einer Kapelle Abadars umgebaut. Die Kapelle kann über den Eingang mit der goldenen Stadtlandschaft betreten werden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Religion gegen SG 10 ablegen, können erkennen, dass der Spruch ein üblicher Gruß der Kirche Abadars ist. Der andere Eingang führt zur privaten Residenz Madelons, aber die Kolonisten wissen, dass Madelon sich um die Angelegenheiten der Kolonie von jedem Eingang aus unabhängig von der Uhrzeit kümmern würde.

Obwohl Aibretta den SC den Code zur Residenz geben kann, funktioniert er derzeit nicht. Die Azlanti haben die Gebäude – einschließlich der Kapelle – durchsucht und nichts gefunden. Um andere am Zutritt zu hindern, haben sie dem Gebäude den Strom abgestellt. Ohne Strom kann die Tür nicht über den Ziffernblock geöffnet werden. Um Madelons Residenz zu betreten, muss die Tür mit Gewalt geöffnet (erfordert einen erfolgreichen Wurf für Stärke gegen SG 20) oder die Hilfsstromversorgung aktiviert (erfordert einen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 18) und der Code eingegeben werden. Der Code funktioniert nur bei Madelons privater Residenz, die SC können jedoch jede der Türen mit Gewalt öffnen.

Im Inneren von Madelons Residenz herrscht ein Durcheinander. Das Modul wurde gründlich durchsucht. Wenn die SC mit der Rebellin Goraya Li gesprochen haben, könnten sie ein besonderes Interesse daran haben, den Bericht aus dem Blauzinngebirge über den Minenunfall zu finden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ablegen, finden den Bericht zwischen den verstreuten Papieren. In dem Bericht steht, dass Gorayas Bruder und zwei Nichten bei dem Unfall verletzt wurden, aber höchstwahrscheinlich wieder gesund werden. Wenn die SC den Bericht Goraya bringen, ist diese dankbar und schenkt den SC ihr Vertrauen (siehe Seite {13/1}).

In der Kapelle, die mit Madelons Residenz durch eine leicht zu öffnende Tür verbunden ist, befinden sich mehrere einfache Bänke und ein Altar mit dem heiligen Symbol Abadars – eines goldenen Schlüssels (den die SC durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur oder Mystik gegen SG 10 erkennen können). Die Kapelle wurde ebenfalls durchsucht, jedoch nicht besonders gründlich. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 22 ablegen, entdecken eine Nische im Altar, hinter dem heiligen Symbol. In der Nische befindet sich ein Datenpad, wie nachfolgend unter Schätze beschrieben.

Falle: Die Azlanti haben hinter der Tür zu Madelons Residenz eine Falle angebracht, die Waffenmeister Olaraja benachrichtigen soll, falls jemand herumschnüffelt. Ein Bereich von 1,50 m hinter der Tür zu Madelons Residenz enthält eine Druckplatte, die ausgelöst wird, sobald jemand auf sie tritt, sei es beim Betreten oder Verlassen des Raums. (Bedenke, dass die SC diese Platte möglicherweise nicht auslösen, wenn sie durch die Kapellentür hereinkommen.)

DRUCKPLATTENFALLE**HG 1****EP 400****Art** Technologisch; **Wahrnehmung** SG 21; **Ausschalten** Technik SG 16 (Druckplatte ausschalten)**Auslöser** Ort; **Rücksetzer** keiner**Effekt** Schallstoß (3W6 Sch); REF, SG 12 halbiert; löst Alarm im Bereich **M8** aus.

Schätze: In der Altarnische befindet sich Madelons Datenpad. Es ist ein Datenpad des 2. Grades, dessen Wert sich auf 300 Crediteinheiten beläuft. Die SC können das Gerät durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 21 hacken (oder warten, bis sie Madelon befreien – dieser kann ihnen Zugriff gewähren). Auf dem Datenpad ist eine Videoaufzeichnung von Madelons Besprechungen mit Cedona bezüglich ihrer Erkundungen der *Azlantis Wagnis* gespeichert (Cedonas Beschreibungen der Absturzstelle stimmen mit den Bereichen **N1-N3** überein). Obwohl die Daten nicht einmal ansatzweise ausreichen, um den *Runenantrieb* völlig neu zu bauen, sind darin viel mehr Informationen über das Artefakt enthalten, als die Azlanti preisgeben wollen. Wenn die SC versuchen,

Madelons sein Datenpad zurückzugeben, nachdem er befreit wurde, besteht er darauf, dass die SC es behalten, da Cedonas Informationen vielleicht hilfreich sein könnten.

Entwicklung: Falls die SC die Druckplatte auslösen, sendet Waffenmeister Olaraja eine Patrouille aus (Kadetten der Aionengarde aus Bereich **G** oder, wenn diese nicht verfügbar sind, zwei Kadetten aus Bereich **M1**), um die Residenz zu untersuchen. Sie kommen in 3W6 Minuten an.

J. DIE HINRICHTUNG (HG 3)

Dieses Ereignis sollte nicht eintreten, bevor die SC nach einer anderen Mission zu Aibrettas Schrottladen in der Siedlung zurückkehren. Wenn sie ankommen, läuft ihnen die Mechanikerin entgegen.

„Sie haben ihn! Die Azlanti, meine ich. Sie haben Jellik. Der Idiot hat sich für irgendeine blöde Sabotageaktion rausgeschlichen, und ein paar von diesen verfluchten Soldaten haben ihn geschnappt. Sie werden ihn nicht einsperren – die werden ihn jeden Augenblick hinrichten, etwas südwestlich von hier. Ich glaube, die werden noch warten, bis sich eine kleine Menge versammelt hat, und ein Exempel an ihm statuieren. Bitte, beileid euch, rettet diesen verdammten Blödmann!“

Aibretta nimmt Kontakt mit ihrem Rebellenetzwerk auf, um sicherzustellen, dass sich keine weiteren Azlanti einmischen und die Lage noch schlimmer machen. Sie wird direkt hinter den SC sein, will aber, dass diese vorausseilen, um die Hinrichtung zu stoppen. Wenn die SC ankommen und das Geschehen beobachten können (normalerweise aus einer Sichtweite von 12 m im Nebel), baumelt Jellik in Handschellen an einem Laternenmast. Sein Körper ist aufgehängt, seine Füße berühren kaum noch den Boden, seine Nase blutet und sein Gesicht ist mit frischen blauen Flecken übersät. Zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde – besonders grausame Mitglieder der Organisation – stehen neben Jellik und halten ihre Karbonfaserpeitschen griffbereit. Ein Dutzend Kolonisten sind um sie versammelt und schaut vor Schrecken erstarrt zu. Als die SC eintreffen, schlitzt einer der Kadetten Jelliks Bauch gerade mit einem Messer auf – dies ist eine blutende, aber noch nicht unbedingt tödliche Wunde. Der andere Kadett schwingt seine Karbonfaserpeitsche vor der Menge, als würde er sie dazu herausfordern, dazwischenzugehen.

Siehe die Karte von Bereich **J** auf Seite {14/} für diese Begegnung.

Kreaturen: Zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde haben die Hinrichtung inszeniert, um eine unüberlegte Reaktion der mutigsten Kolonisten zu provozieren. Die beiden Azlanti sind grob gebaute bärtige Männer mit spitzen Geheimratsecken. Anders als die anderen Soldaten haben sie ihre Helme am Gürtel befestigt, um die Kolonisten besser provozieren und einschüchtern zu können. Mischen die SC sich ein, werden die beiden erfahrenen Kadetten der Aionengarde sofort angreifen. Jelliks Verletzungen sind schwer: Wird er nicht geheilt, stirbt er in 3 Runden (Jellik stirbt sofort, wenn er weiteren Schaden erleidet).

ERFAHRENE KADETTEN DER AIONENGARDE (2) HG 1

EP je 400

RB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +1; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG TP JE 20

ERK 12; KRK 14

REF +3; WIL +1; ZÄH +5

FRÜHZEITIGER ANGRIFF AUF DIE GARNISON

Falls die SC die Garnison nach nur einer oder zwei von Aibrettas Missionen angreifen – oder schlimmstenfalls als Erstes angreifen – werden die Türen schwer zu durchbrechen sein. Selbst wenn die SC es schaffen, bereiten sich die Azlanti in dem Bereich für einen massiven Gegenangriff vor. Zusätzlich zu den beschriebenen Feinden verfügt die Garnison über zwei weitere erfahrene Kadetten der Aionengarde aus Bereich **J** sowie zwei Sicherheitsroboter der Beobachterklasse aus Bereich **K**. Zudem werden die Soldaten in der Garnison schnell die Patrouille aus Bereich **G** zurückerufen, in der Hoffnung, die Angreifer in die Zange nehmen zu können. Wenn die SC mit der gesamten gegnerischen Macht konfrontiert werden, müssen sie wahrscheinlich flüchten. Waffenmeister Olaraja wird den Azlanti befehlen, die SC fliehen zu lassen – er will ihre Gegenwart in der Stadt überwachen und sie später zusammen mit ihren Mitstreitern gefangen nehmen. In diesem Fall können die SC Aibrettas Missionen immer noch erfüllen, die Azlanti werden jedoch besser über ihr Aussehen und Taktiken informiert sein.

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Standard-Karbonfaserpeitsche +8 (1W4+5 H nicht-tödlich) oder

Überlebensmesser +8 (1W4+5 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +5 (1W6+1 S)

TAKTIK

Im Kampf Die erfahrenen Kadetten der Aionengarde versuchen, den am stärksten aussehenden SC in die Zange zu nehmen und nutzen volle Angriffe um ihn zu besiegen. Können sie dies nicht, versucht einer von ihnen, SC anzugreifen, die Zauber wirken. Sie nutzen die Karbonfaserpeitschen statt ihrer Messer, um die SC einzuschüchtern und weitere Exempel an ihnen zu statuieren.

Moral Fällt ein erfahrener Kadett der Aionengarde auf 4 TP oder weniger, versucht er zu flüchten. Die Menge umzingelt ihn jedoch und tötet ihn mit improvisierten Knüppeln. Die Kolonisten üben schreckliche Vergeltung aus.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +5, Beruf (Soldat) +5, Einschüchtern +10

Sprachen Azlanti

Ausrüstung Truppen-Zeremonielle Plattenrüstung,

Standard-Karbonfaserpeitsche, Taktische Halbautomatische Pistole mit 9 Patronen für Handfeuerwaffen

Entwicklung: Aibretta kommt an, gerade als der Kampf beendet ist. Wenn die SC Jellik retten, hält sie ihm eine Standpauke wegen seines Leichtsinns, während sie ihn gleichzeitig umarmt und an sich drückt. Wenn die SC Jellik nicht retten können, verstreuen sich die Kolonisten schnell wieder aus Sorgen um die Konsequenzen. Aibretta ist tief betrübt, aber auch umso mehr entschlossen, die Azlanti zu vertreiben. In beiden Fällen bleibt der Angriff auf die erfahrenen Kadetten der Aionengarde von den Azlanti nicht unbemerkt. Waffen-

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-ANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

meister Olaraja sendet die zwei Roboter aus, um nach den SC zu suchen. Dazu wird die Begegnung Reaktion der Azlanti aus (Bereich **K**) zu einem passenden Zeitpunkt ausgeführt. Wenn die SC diese Azlanti besiegen und Quorsica Arquinn Bericht erstatten, ist sie den SC dafür dankbar, dass sie sich an den Azlanti für sie gerächt haben und erzählt, was sie über die Garnison weiß (siehe Seite {15/1}).

K. REAKTION DER AZLANTI (HG 3)

Dieses Ereignis tritt ein, nachdem die Azlanti-Garnison von der Anwesenheit der SC erfährt. Höchstwahrscheinlich wird dies passieren, weil ein Kadett die anderen während der Begegnung auf dem Friedhof warnt (Bereich **G**) oder wenn die SC sich in die Hinrichtung einmischen (Bereich **J**). Diese Begegnung kann

etwa dann passend sein, wenn Waffenmeister Olaraja von den Störfrieden erfährt, z. B. durch einen aufgeflogenen Schwindel im Speicher (Bereich **E**) oder die Falle in Madelons Residenz (Bereich **I**). Dieses Ereignis kann überall in Madelons Stätte eintreten, wahrscheinlich aber in der Nähe von Aibrettas Schrottladen, während die SC gerade aufbrechen, um einen Sabotageakt zu verüben oder anderweitig Schaden anzurichten.

Siehe die Karte von Bereich **K** auf Seite {14/1} für diese Begegnung.

Kreaturen: Zwei Azlanti-Sicherheitsroboter werden damit beauftragt, in der Siedlung nach Fremden zu suchen. Diese Roboter fliegen über der Siedlung und verstecken sich im Nebel, bis sie die SC finden. Dann stürzen sie sich auf die SC herab und greifen diese an. Diese fliegenden Roboter ähneln einer kleineren Version der Azlanti-Drohnen, welche die SC über Nakondis bekämpft haben.

AZLANTI-SICHERHEITSROBOTER (2) HG 1

EP je 400

Beobachterklasse-Sicherheitsroboter (*Starfinder-Alien-Archiv* 98)

TP je 17

TAKTIK

Im Kampf Die Roboter benutzen zunächst ihre Klebgranaten, um Feinde zu verstricken. Dann greifen sie mit ihren Pistolen an, um die Feinde bewusstlos zu machen, bis Azlanti-Soldaten ankommen.

Moral Die Sicherheitsroboter sind Konstrukte und kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

L. DER STALL

Dieses offene Gebäude sieht wie eine rostige Scheune aus, die rot und weiß angemalt wurde. Eine der Seiten des Gebäudes ist offen, darin befinden sich unter einer grauen Plane mehrere Fahrzeuge.

Hier bewahren die Kolonisten ihre Schwebelaster auf und warten diese. Sie werden benutzt, um große Entfernungen zu anderen Gebieten in der Kolonie zu überbrücken. Die Schwebelaster sind mehr oder weniger dreieckig, mit einem Schwebelantrieb vorne sowie zwei weiteren hinten, die eine breite Fläche für Fracht stützen. Die Siedler bezeichnen dieses Gebäude als den Stall, weil die Schwebelaster ein wenig an dicke Pferde erinnern. Um diesem Namen gerecht zu werden, hat jemand das Gebäude vor Jahren wie eine Scheune gestrichen. Die Kolonie von Nakondis verfügt über acht Schwebelaster, momentan befinden sich jedoch nur drei von ihnen im Stall – die anderen sind gerade an entfernten Außenposten. Diese Schwebelaster sind nicht funktionstüchtig, da ihnen wichtige Komponenten für die Zündung fehlen. Die Kolonisten haben den azlantischen Besitzern gegenüber behauptet, dass Hobgare die Ersatzteile gestohlen hätten und die Schwebelaster seit Monaten kaputt seien. Tatsächlich befinden sich die Komponenten bei Ludvar Cresk. Die Schwebelaster ohne die Zündungskomponenten zu reparieren ist schwierig und erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 26.

Entwicklung: Wenn die SC Ludvars synthetische Stimmbbox aus Bereich **F** mitgenommen haben, gibt Ludvar zu, die fehlenden Komponenten zu haben, und bietet ihnen an, diese wieder einzusetzen, sobald die Besetzung durch die Azlanti beendet ist. Wenn die SC die Schwebelaster früher benutzen wollen, können sie Ludvar mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 18 überzeugen, die Komponenten wieder einzusetzen.



SCHWEBELASTER

STUFE 2

PREIS 1.850

Großes Landfahrzeug (Breite: 1,50 m; Länge: 3 m; Höhe: 0,90 m)

Bewegungsrate 6 m, Höchstgeschwindigkeit 60 m, 33 km/h (Schweben)

ERK 13; KRK 15; Deckung teilweise Deckung

TP 28 (14); Härte 5

Angriff (Kollision) 5W4 W (SG 11)

Modifikatoren -1 Steuerung, -2 Angriff (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)

Systeme komplizierter Anlasser, planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere** 2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Komplizierter Anlasser (AF) Wegen häufiger Nutzung und Hobgar-Übergriffe ist das Starten eines Schwebelasters in Madelons Stätte eine komplizierte Angelegenheit, selbst mit wieder eingebauten Zündungskomponenten. Einen Schwebelaster zu starten erfordert eine volle Aktion statt einer Bewegungsaktion.



AZLANTI-SICHERHEITSROBOTER

M. DIE GARNISON

Wie auch die anderen Gebäude in Madelons Stätte ist die Azlanti-Garnison ein vorgefertigtes Modul, das in Einzelteilen auf der Planetenoberfläche entladen und vor Ort zusammengebaut wurde. Da sie jedoch aus dem Sternenreich der Azlanti stammt und sich auch als Befestigungsanlage im Kriegsfall eignet, unterscheidet sich die Garnison optisch sehr stark von den Modulen der Kolonisten. Die Garnison nimmt das Zentrum der Siedlung ein und wurde im Gemeinschaftsbereich zusammengebaut – sowohl aus Bequemlichkeit als auch um die Kolonisten abzuschrecken. Das Gebäude ist 4,50 m hoch und beständiger als die umliegenden Stahlmodule: Die äußeren Wände sind so stark wie Trennwände eines Raumschiffs. An der Garnison sind auch Flutlichter angebracht, um den Bereich gut ausgeleuchtet zu halten, auch wenn der allgegenwärtige Nebel die Sichtweite dauerhaft auf 12–20 m beschränkt. Zudem verfügt die Garnison über zwei nach oben gerichtete schwere Laserkanonen auf dem Dach, die angreifende Raumschiffe abwehren sollen. Sie können nicht auf Ziele auf dem Boden gerichtet werden.

Die Garnison hat zwei Außentüren: die zum Bereich **M1** führende Doppeltür und den Hintereingang, der zum Bereich **M4** führt. Diese Türen sind 30 cm dick und bestehen aus dem gleichen Material, das zum Bau von Raumschiff-Luftsclen verwendet wird (Härte 35, 160 TP, Zerschlagen SG 40). Normalerweise öffnen sich diese Türen automatisch, wenn sich ein gebürtiger Azlanti mit einem autorisierten Mikrochip nähert (diese werden oft in die Helme von Rüstungen der Imperialen Flotte installiert.) Die Türen können mit einem Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 30 gehackt werden. Nachdem die SC die Hobgare im Bereich **F** befreit haben, richten die Schädlinge großen Schaden an den Türsystemen an. Innerhalb einer Stunde nach der Befreiung der Hobgare werden sich die Türen für alle öffnen, die einen Helm mit dem richtigen Mikrochip tragen (diese sind leicht bei jedem Azlanti-Soldaten zu finden, den die SC besiegt haben),

unabhängig davon, ob sie Azlantiblut haben oder nicht. Der SG zum Öffnen der Türen sinkt dann auf 20. Jellik Fulson versuchte gerade, diese Türen zu sabotieren, als er gefangen wurde. Wenn die SC die Hobgare nicht befreit haben, kann der gleiche Effekt erzielt werden, wenn Jellik seinen Plan nach einer Zeit von 10 Minuten vollenden kann. Voraussetzung dafür ist, dass die SC Jellik vor der Hinrichtung (siehe Bereich **J**) gerettet haben. Wenn die SC die Hobgare nicht befreit haben, und Jellik seinen Wunden erliegt, müssen die SC die Türen selbst sabotieren. Dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 20 und 10 Minuten. Ist der Fertigkeitswurf nicht erfolgreich, werden die Kadetten der Aionengarde in Bereich **M1** über den Versuch der SC alarmiert.

Das Innere der Garnison ist eng und funktional, während die Bauweise dem weitläufigen Stil der meisten azlantischen Bauten entspricht. Die Räume in der Garnison sind hell erleuchtet. Die inneren Türen bestehen aus widerstandsfähigem Stahl, öffnen sich jedoch schon bei Berührung, soweit nicht anders angegeben. Die meisten Türen sind ordentlich in Azlanti ausgeschildert und geben an, welche Funktion der nächste Raum erfüllt.

Die Karte der Garnison befindet sich auf Seite {14/1}.

M1. HAUPTSAMMELPUNKT (HG 1)

Dieser Raum ist spärlich möbliert, dafür aber sehr gut ausgeleuchtet. Eine schwere Doppeltür aus Metall im Westen ähnelt einer Luftsclenentür auf einem Raumschiff. Kleinere Türen im Norden und Osten sind mit hellgrüner Schrift bemalt. An der Südwand befinden sich mehrere Hologrid-Schirme, die einen detaillierten Lageplan von Madelons Stätte mit langen Laufwegen zu jedem Gebäude zeigen. Auf einem eleganten ausklappbaren Regal unter den Bildschirmen befindet sich eine Computerkonsole.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

In diesem Raum können die azlantischen Truppen ihre Einheiten sammeln sowie die Aufgaben zu Patrouillen und zur Kontrolle der Bevölkerung erhalten. Im Falle eines Aufstands oder bei Aufruhr kann dieser Raum als Knotenpunkt zur Koordinierung von Truppenbewegungen und Plänen für Gegenangriffe dienen. Von der Konsole aus kann der befehlshabende Offizier das Geschehen steuern. Da die Azlanti Madelons Stätte unter Kontrolle zu haben glauben, zeigt die holografische Karte lediglich banale Details wie Bewohner der Gebäude und deren Funktion sowie Anmerkungen zu Ein- und Ausgängen. Die Information ist in knappen, formalen Sätzen in Azlanti dargestellt.

Die SC haben zu diesem Zeitpunkt sicherlich die Aufmerksamkeit der Azlanti erregt, sodass die Bildschirme auch sämtliche den Azlanti verfügbaren Informationen über die SC darstellen. Die Informationen sind rot gekennzeichnet. Die Bildschirme sollten zumindest ein paar Bilder der SC zeigen, selbst wenn diese verschwommen sind – wie aus einer großen Entfernung im Nebel aufgenommen – sowie diverse Anmerkungen über ihre Fähigkeiten, mögliche Aufenthaltsorte und mutmaßliche Verbündete in Madelons Stätte enthalten. Wenn die SC bei ihren Missionen nicht heimlich vorgegangen sind und Truppen lebend zu Waffenmeister Olaraja zurückkehren ließen, werden diese Informationen sehr detailliert sein und sollten die SC ins Schwitzen bringen (etwa, indem Aibrettas Schrottladen als ihr mutmaßliches Versteck gekennzeichnet sowie das Raumschiff der SC und sein möglicher Aufenthaltsort dargestellt werden, möglicherweise auch in Verbindung mit den Rebellen, welche die SC getroffen haben). Wenn die SC jedoch besonders behutsam während ihrer Missionen in der Stadt waren, ist dies eine gute Gelegenheit, ihre Vorsicht zu belohnen, indem die Azlanti nur wenige Informationen über sie sowie nur vage Vermutungen zu ihren Bewegungen darstellen können.

Die Doppeltür ist der Haupteingang zur Garnison. Die nördliche Tür trägt die Aufschrift „Kaserne“ in Azlanti. Die östliche Tür trägt die Aufschrift „Kasino“ in Azlanti.

Kreaturen: Zwei Kadetten der Aionengarde bewachen den Bereich. Die Kadetten versuchen, alle Eindringlinge auszuschalten, ohne vorher Fragen zu stellen.

KADETTEN DER AIONENGARDE (2)

HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite {9/1})

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Kadetten über die Anwesenheit der SC Bescheid wissen (etwa, wenn die SC länger als 1 Runde brauchen, um die Tür zu öffnen oder wenn sie bei der Sabotage der Türsysteme scheitern), macht sich ein Kadett bereit, auf die erste Person zu feuern, die durch die Tür kommt, während der andere eine Bewegungsaktion vorbereitet, um in der Garnison am Computer-Terminal Alarm auszulösen.

Im Kampf Falls in der Garnison noch kein Alarm ausgelöst wurde, löst ein Kadett Alarm aus. Beide Kadetten konzentrieren das Feuer auf einen einzelnen SC und verfolgen alle Feinde, die einen Fluchtversuch unternehmen.

Moral Die Kadetten kämpfen bis zu ihrem Tod.

Entwicklung: Wird der Alarm ausgelöst, bereiten sich alle Feinde im Gebäude auf den Kampf vor, bleiben aber in ihren Räumen, wie die Jahre voller Training und Disziplin es sie gelehrt haben.

M2. KASERNE

In diesem länglichen Raum stehen ganze Reihen von Stockbetten, jeweils mit einem Schließfach mit je zwei unterschiedlichen Schriftzeichen. Alle Betten sind ordentlich gemacht. An der östlichen Wand befinden sich zwei runde Vorsprünge, dazwischen ist ein schmaler Gang. Am nördlichen Vorsprung befindet sich eine kleine Tür mit hellgrüner Schrift. Zwei Türen führen aus dem Raum nach Süden und eine weitere führt nach Osten. Alle Türen sind mit grüner Schrift gekennzeichnet.



Im Raum befinden sich 13 Stockbetten. Alle Schließfächer haben zwei Klappdeckel, einen an jeder Seite. Auf jedem Deckel befindet sich ein persönliches Symbol – das Wappen einer Familie, das den jeweiligen Besitzer kennzeichnet. Obwohl die SC keine Familiennamen des Azlanti-Sternenreichs diesen Symbolen zuordnen können, kann ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 16 ablegt, identifizieren, was diese Symbole allgemein bedeuten. Obwohl die Symbole alle unterschiedlich sind, bestehen viele von ihnen aus ähnlichen Elementen. Hinter jedem Deckel befindet sich ein Fach, das groß genug für die persönlichen Ausrüstung eines Kadetten ist. Obwohl manche Fächer einige persönliche Habseligkeiten – etwa von getöteten Kolonisten gestohlene Wertgegenstände oder Bilder von grinsenden Kadetten vor dem Hintergrund eines grausamen Mordes – beinhalten, enthalten die Fächer nichts von Wert.

Die Türen sind in Azlanti beschriftet. An der westlichsten Tür in der Südwand steht „Hauptsammelpunkt“, während an der anderen Tür „Kasino“ steht. Die nördliche Tür führt zum „Waschraum“. Die Tür in der Ostwand ist mit der Aufschrift „Hintereingang“ versehen.

Entwicklung: Wenn die SC in der Kaserne viel Lärm machen, werden die beiden Kadetten der Aiongarde aus Bereich **M1** nach 1W4 Runden kommen, den Raum zu untersuchen (es sei denn, sie wurden bereits besiegt).

M3. WASCHRAUM

Dieser einfache Waschraum ist klein und funktional. Er wird von allen in der Garnison verwendet. Die Kadetten sind unter Androhung harter Strafen verpflichtet, ihre eigene Sauerei aufzuräumen. Die Tür zum Bereich **M2** kann zum Schutz der Privatsphäre von innen verschlossen werden.

M4. RÜCKWÄRTIGER SAMMELPUNKT

In diesem breiten Raum befindet sich ein einziger leerer Bildschirm, auf einem Tablett darunter steht ein Computer. Über einer schweren Metalltür in der Ostwand befindet sich eine rote Leuchte, die im Moment ausgeschaltet ist. Die anderen Türen – eine neben der schweren Tür und eine in der Westwand – sind kleiner und mit hellgrüner Schrift gekennzeichnet.

Dieser Sammelpunkt wird nur benutzt, wenn der Hauptsammelpunkt unbenutzbar ist. Ansonsten ist der Raum ein Hintereingang zur Garnison und wird von den Kadetten entsprechend behandelt. Die feste luftschleusenähnliche Tür führt nach draußen. Die rote Leuchte über der Tür gibt an, dass die Tür offen ist. Die westliche Tür trägt die Aufschrift „Kaserne“ in Azlanti. Die östliche Tür trägt die Aufschrift „Werkzeug“ in Azlanti.

M5. WERKZEUGKAMMER

In diesem Lagerraum befinden sich mehrere eingebaute Regale und Gestelle mit Eimern und Kisten sowie einer Ansammlung falsch zugeordneter Waffen. Der Raum ist eng und riecht nach Schmieröl.

Die Azlanti haben die Waffen der Kolonisten, Geräte zur Langstreckenkommunikation und sonstige Ausrüstung beschlag-

nahmt, die für gefährlich erachtet wurden. Diese werden hier aufbewahrt. Zudem werden in diesem Raum gewöhnliche Materialien wie Kabel, Grabwerkzeuge und Ersatzbatterien gelagert.

Schätze: Obwohl die meisten hier gelagerten Waffen den Bewohnern von Madelons Stätte gehören, stammt die wertvollste Ausrüstung von den Azlanti oder den getöteten Kolonisten. Dazu gehört ein Elektroschockgewehr, zwei Automatikgewehre, sechs Batterien, zwei Hochleistungsbatterien, acht persönliche Kommunikationseinheiten, Handschellen, 60 m Kabel aus Titanlegierung sowie ein Spezialwerkzeugset für Ingenieure (Waffenschmiedekunst). Ein Bandelier mit 3 Brandgranaten I liegt hinter einer auseinander gebauten Satellitenschüssel. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 kann ein SC die Granaten beim Durchsuchen des Raums entdecken.

M6. KÜCHE

In dieser sauberen Küche befindet sich eine Spüle, die mit einem großen Wasserbehälter verbunden ist, sowie ein elektrischer Herd und mehrere Regale mit verpackten Lebensmitteln. Der Raum hat nur zwei Ausgänge – eine Tür in der Ostwand und eine Durchreiche daneben.

Die hier gelagerte Verpflegung ist fade, aber nahrhaft. Leutnant Scharu besteht auf geregelten Mahlzeiten, um Einheit zu fördern und ihren loyalen Soldaten die Möglichkeit zu geben, Abweichler in den eigenen Reihen aufzudecken. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 13 ablegen, bemerken, dass die Küchenspüle und der Herd mit einem Kreis aus Runen verziert sind, die in die Oberfläche eingearbeitet wurden. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 18 erkennen sie, dass sie einen schwachen Beschwörungseffekt besitzen. Sobald jemand den Herd oder die Spüle berührt, erscheint ein magischer Diener. Dieser „Küchengeist“ funktioniert wie von dem Zauber *Unaufälliger Diener* beschworen. Er ist jedoch nicht unsichtbar und erscheint als ein kleiner mechanischer Humanoider. Der Geist befolgt alle Anweisungen, die ihm in Azlanti gegeben werden. Bekommt er keine konkreten Befehle, wäscht er alles, was auf der Spüle steht, und kocht jedes Essen, das auf oder neben dem Herd steht. Der Geist kann gut kochen und Putzen. Er verbleibt 1 Stunde lang in der Küche, dann verschwindet er und kann 1 Stunde lang nicht wiedererscheinen. Er kann die Küche nicht verlassen. Diese magische Verbesserung der Garnison wurde auf Leutnant Scharus Geheiß eingebaut, da sie niemandem anvertrauen würde, ihr Essen zu kochen. Die Kadetten waren mit der Verbesserung zufrieden – sie bedeutete, dass niemand Küchendienst haben musste.

M7. KASINO

Entlang der Südwand dieses großen Raumes stehen vier gestapelte und zusammengefaltete Metalltische. Mehrere farbenfrohe stilisierte Poster zieren die Wände des Raums. In der Westwand befinden sich zwei Türen mit hellgrüner Schrift sowie eine quadratische, 60 cm große Durchreiche, die zur Küche führt. Die Tür in der Nordwand und ein sowie die Tür in dem runden Bereich in der Ostwand sind ebenfalls grün beschriftet. Auf einer kleinen elektronischen Konsole neben der östlichen Tür befindet sich ein Ziffernblock, eine gelbe Leuchte und eine Kameralinse.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Jeder der vier Tische ist mit einem auffälligen Aktivierungsknopf bestückt: Wird dieser betätigt, entfalten sich die Tische und enthüllen die dazugehörigen Sitzbänke. Dann breiten sich die Tische wie Spinnen auf der freien Fläche aus. Sie halten dabei Abstand zu anderen Tischen, um den Besuchern etwas Raum zum Essen zu bieten. Wird der Knopf noch einmal betätigt, falten sich die Tische wieder zusammen, sofern die Tischplatte und die Bänke leer sind.

Die Poster zeigen Propaganda des Sternenreichs. Sie ermahnen die Kadetten, härter zu kämpfen und ihre Treue gegenüber dem Sternenreich vor Augen zu halten. Die Sätze in eckiger Schrift in Azlanti sind Slogans wie etwa „Ein Soldat ist Tausend Einheimische wert“, „Für den Aionenthron musst du alles geben“ und „Gehorche deinen Vorgesetzten, herrsche über die Schwachen“.

Die östliche Tür trägt die Aufschrift „Kommandozentrale“ in Azlanti. Die gelbe Leuchte zeigt, dass der Zugang zu dem Raum momentan beschränkt ist. Im Gegensatz zu anderen Türen in der Garnison lässt sich diese Tür nicht mit einer bloßen Berührung öffnen. Wird der Ziffernblock bedient, schaut ein Azlanti in Bereich **M8** durch die Kamera und öffnet die Tür. Dies passiert unabhängig von der eingegebenen Zahl. Sollten die SC den Ziffernblock lediglich berühren, wird einer der beiden erfahrenen Kadetten der Aiongarde in Bereich **M8** dem nachgehen. Wenn er Azlanti sieht (oder die SC, welche sich als Azlanti verkleidet haben),

öffnet er die Tür. Wenn die Garnison aber in Alarmbereitschaft ist oder die SC etwas Ausgeklügelteres versuchen (etwa unverkleidete Charaktere als „Gefangene“ hierherzubringen), müssen die SC einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen gegen einen SG, der dem Fertigkeitswurf des erfahrenen Kadetten für Motiv Erkennen entspricht (der Gesamtbonus des Kadetten für Motiv Erkennen beträgt +0). Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 20 können die SC den Ziffernblock umgehen. Scheitern die SC mit einem kleineren Unterschied als 5, werden die Azlanti in Bereich **M8** benachrichtigt, als hätten die SC den Ziffernblock lediglich berührt. Scheitern die SC mit einem Unterschied von 5 oder mehr, werden die Azlanti den Umgehungsversuch erkennen. Siehe Bereich **M8** für die Reaktion der erfahrenen Kadetten, wenn sie Gefahr ahnen. Die nördlichste Tür in der Westwand trägt die Aufschrift „Haupt sammelpunkt“ in Azlanti. Die andere Tür in der Westwand trägt die Aufschrift „Küche“ in Azlanti.

Entwicklung: Wenn die SC im Kasino viel Lärm machen, werden die zwei Kadetten der Aiongarde aus Bereich **M1** nach 1W4 Runden kommen, um den Raum zu untersuchen (es sei denn, sie wurden bereits besiegt).

M8. KOMMANDOZENTRALE (HG 3)

Die Beleuchtung in der runden Kammer ist gedimmt, nur einige Strahler beleuchten die in Ringform im Raum auf breiten, gewellten Konsolen aus Plastik und Metall verteilte Computerausstattung. Die leuchtenden Bildschirme des Computersystems zeigen eine Station, die erkennbar für

Waffensteuerung gedacht ist. Filigrane Gestelle hänge von der Decke. Sie enthalten Kommunikationsausstattung. Ein Projektor hängt in der Mitte des Raums von der Decke und zeigt ein holografisches Bild von Nakondis. Die Türen in der West- und Ostwand sind mit hellgrüner Schrift versehen.



Dieser Raum ist die Kommandozentrale der Azlanti-Garnison. Der befehlshabende Offizier der Garnison steuert von hier aus die Abwehr mittels der schweren Laserkanonen auf dem Dach, bedient das planetare Störsignal und koordiniert die Kommunikation mit anderen azlantischen Truppen im Sternensystem.

Waffenmeister Olaraja verbrachte hier viel Zeit, doch seit Leutnant Scharus Abreise zur Azlantis Wagnis zog er in das Büro des Kommandanten (Bereich **M11**) und stationierte hier zwei erfahrene Kadetten der Aiongarde. Die Kommunikationsvorrichtung an der Decke ist der Generator für das Störsignal. Das Gerät funktioniert wie ein Störsender der Stufe 4, mit zwei wichtigen Unterschieden. Erstens, wenn es an die Kommunikationsvorrichtung der Garnison angeschlossen wird, unterdrückt das Gerät Funksignale in einem Umkreis von 300 km. Damit deckt es einen wesentlich größeren Bereich ab als die Störsender der Paktwelten, der ausreicht, um sämtliche Kommunikation in der Kolonie von Nakondis zu unterdrücken. Zweitens beeinträchtigt das Störsignal keine azlantische Kommunikation, sodass sogar die Kommunikationseinheiten in den Helmen der Truppen weiterhin normal funktionieren.

Die Computer im Raum können bei der Zugangsbeschränkung zwischen beschränkt (dies erfordert eine Eingabe auf dem Ziffernblock) und unbeschränkt (die Türen öffnen sich durch eine bloße Berührung) schalten. Wird der Zugang beschränkt, ist die Leuchte neben dem Ziffernblock gelb, bei unbeschränktem Zugang grün. Wenn die SC in der Garnison eintreffen, ist der Zugang auf beschränkt eingestellt, wie in Bereich **M7** beschrieben. Diese Einstellung zu ändern erfordert eine Bewegungsaktion.

Die holografische Darstellung von Nakondis dreht sich langsam. Dies ist eine von der *Barazad* aufgenommene Karte, die bei der Ankunft im Planetensystem erstellt wurde. Die Besatzungstruppen der Azlanti nutzen Karten wie diese oft, da sie einen allgemeinen Überblick über die Kontrolle durch die Azlanti zeigen. Obwohl der Planet vorwiegend blau gefärbt ist, werden zwei Flecken grün dargestellt. Sie zeigen an, wo die Azlanti ihre Gebietsansprüche geltend machen. Dazu gehören Madelons Stätte und ein kleinerer Bereich 18 km nordwestlich entfernt (dort befindet sich die *Azlantis Wagnis*). Die Azlanti werden mehr Truppen und Ressourcen auf den Planeten bringen, sodass das gesamte Hologramm sich irgendwann grün färbt. Bald darauf bringen die Azlanti das ganze System unter ihre Kontrolle. Dies liegt jedoch weit in der Zukunft, und das Nakon-System scheint sowieso wenig zu bieten, was überhaupt einer Eroberung wert wäre. Das Status-Hologramm gehört jedoch zur Standardausrüstung einer Azlanti-Garnison. Der große grüne Fleck ist klar erkennbar Madelons Stätte, es gibt jedoch keine Hinweise darauf, was der kleinere Fleck darstellt. Wahrscheinlich werden die SC Informationen über die Absturzstelle der *Azlantis Wagnis* in Bereich **M10** erhalten. Ihre Neugier könnte sie aber auch dann in dieses Ge-

biet treiben, wenn sie keine Hinweise auf die *Azlantis Wagnis* bekommen. Die westliche Tür ist als „Kasino“ in Azlanti gekennzeichnet, während die Tür im Osten als „Freizeitraum“ ausgewiesen ist.

Gefahr: Zu der Ausstattung in diesem Raum gehören zwei sogenannte Blendstrahler, die mit einer Standard-Aktion aktiviert werden können. Werden diese Geräte aktiviert, feuert jeder der von der Decke hängenden Strahler zu Beginn jeder Runde auf eine zufällige Kreatur im Raum. Kreaturen, die mit Mikrochips ausgestattet sind, die ihnen Zugang zu der Garnison gewähren, werden jedoch verschont (siehe Seite {22/}). Das Ziel wird mit stark gebündelten Licht- und Schallimpulsen bestrahlt. Diese haben den Effekt Unterstützungsfuer – der Angreifer bekommt in der nächsten Runde einen Umstandsbonus von +2 auf den Angriffswurf gegen das Ziel. Jeder Blendstrahler hat eine ERK von 10 und eine KRK von 14, Härte 10 sowie 14 Trefferpunkte. Zudem können die in die Decke eingebauten Strahler nicht vom Boden aus erreicht werden. Ein SC kann versuchen, einen Strahler über einen Terminal im Raum auszuschalten. Dies erfordert eine volle Aktion. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 16 kann ein SC einen Strahler ausschalten. Ist das Gesamtergebnis des Wurfs 21 oder höher, werden beide Strahler ausgeschaltet. Sonst schalten sich die beiden Strahler nach 10 Minuten ab und können 1 Stunde lang nicht mehr aktiviert werden, da sie sich wieder aufladen müssen.

Kreaturen: Zwei erfahrene Kadetten der Aionengarde, die von Waffenmeister Olaraja persönlich ausgesucht wurden, überwachen die Ausstattung. Sie haben den Befehl, jeden zu befragen, der durch diesen Raum gehen will, da er in einem Engpass zwischen dem Gefängnis und dem Büro des Kommandanten liegt. Sie sind beide gelangweilt und begierig darauf, ihre neue Autorität zu zeigen.

ERFAHRENE KADETTEN DER AIONENGARDE (2) HG 1

EP je 400

TP je 20 (siehe Seite {20/})

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Kadetten in Alarmbereitschaft sind, etwa wegen des Alarms im Bereich **M1** oder weil die SC versucht haben, den Ziffernblock im Bereich **M7** zu umgehen, nehmen sie Kontakt mit Waffenmeister Olaraja im Bereich **M11** auf und aktivieren die Blendstrahler, wenn die SC den Raum betreten. Wenn sie von den SC überrascht werden, rufen sie Waffenmeister Olaraja an, haben aber keine Zeit, die Strahler zu aktivieren.

Im Kampf Die Kadetten greifen vorzugsweise auf ihre Pistolen und die Blendstrahler zurück. Im Nahkampf verwenden sie ihre Karbonfaserpeitschen. Sie sind grausam und blutrünstig, daher verfolgen sie ihre Feinde, selbst wenn diese flüchten und die Garnison verlassen.

Moral Die Kadetten kämpfen bis zu ihrem Tod im Namen des Sternenreichs.

Schätze: Obwohl der Störsender der Stufe 4, das in einem Gestell an der Decke befestigt ist, keine Störsignale sendet, wenn er außerhalb der Garnison gebracht wird, können die SC das Gerät bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer oder Technik gegen SG 12 mitnehmen (und wenn sie wollen, es auch ausschalten). Bei einem misslungenen Wurf wird das Gerät zerstört.

M9. FREIZEITRAUM

An den Wänden dieses breiten Trainingsraums hängen farbenfrohe stilisierte Poster. An der Nord- und der Südwand sind stark benutzte Zielscheiben angebracht. Große dünne Matten bedecken den Boden in der östlichen Hälfte des Raums. Die Türen im Westen und Süden sind in hellgrüner Farbe beschriftet. Neben der Westtür befinden sich ein Ziffernblock und eine Videokameralinse.

Die Kadetten der Aionengarde nutzen diesen Mehrzweck-Freizeitraum für Sparring und Zielübungen. Die Poster an den Wänden ähneln denen im Kasino (Bereich **M7**). Sie erinnern die Soldaten an die Tugenden der azlantischen Zivilisation und verlangen Treue gegenüber dem Aionenthron. Die Tür in der Südwand ist als „Brigg“ gekennzeichnet. Die westliche Tür trägt die Aufschrift „Kommunikation“, der Zugang ist jedoch wie im Bereich **M7** beschränkt (die Leuchte neben dem Ziffernblock ist gelb), es sei denn, die SC haben die Türen im Bereich **M8** umgestellt. In diesem Fall ist die Leuchte grün, und die Tür öffnet sich durch bloße Berührung. In der südöstlichen Ecke befindet sich eine Geheimtür, die zum Bereich **M11** führt. So kann der befehlshabende Offizier kommen und gehen, ohne das Gefängnis durchqueren zu müssen. Ein Abschnitt der Wand fährt zur Seite, wenn eine kurze Abfolge von unbeschrifteten Blöcken neben der Tür gedrückt wird. Die Schiebewand ist gut verstecken, kann von den SC durch einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 24 aber entdeckt werden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 18 ablegen, erkennen, wie genau die Tür geöffnet werden kann.

M10. BRIGG (HG 2)

Ein enger Gang, der nach Norden und Süden führt, wird von der großen Gefängniszelle durch Gitterstäbe aus lichtdurchlässigem Metall getrennt, welche von der Decke bis zum Fußboden reichen. Die Stäbe knistern hin und wieder vor Elektrizität. Zu der Zelle gibt es keine Türen, und die Stäbe sind nur wenige Zentimeter voneinander entfernt. Die Zelle hat mehrere herunterklappbare Bänke, eine einfache Toilette und einen Wasserhahn über einem Abfluss. Der Gang verfügt über eine Tür am nördlichen Ende, die mit einer grünen Schrift versehen ist. In der Ostwand befindet sich eine unbeschriebene Tür. Die Luft ist schwer und geladen, sie riecht nach Ozon.

Acht Kolonisten sind in dieser Zelle eingepfercht. Einige von ihnen sitzen entmutigt auf den Bänken, die anderen auf dem Boden. Sie sind alle Kolonisten, die von den Azlanti während des Überfalls gefangen genommen wurden. Darunter sind der Administrator **Madelon Kesi** (RG Korascha-Laschunta-Mystiker), sechs Menschen und eine Schirre. Die Androidin Cedona ist nicht unter ihnen. Diese Kolonisten wissen nichts über den aktuellen Zustand der Kolonie und sorgen sich um ihre Freunde und Verwandte. Obwohl sie Essen und Wasser bekommen, dürfen die Kolonisten die Zelle nicht verlassen. Die Kolonisten wurden zwar bezüglich des abgestürzten Schiffs und des Artefakts, das Cedona gefunden hat, wiederholt verhört, doch weiß niemand von ihnen viel darüber (sie alle denken, dass Aibretta mehr wissen könnte, doch niemand hat diese Information verraten). Die Kolonisten wissen nicht, was die Azlanti letztlich mit ihnen machen wollen.

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNENANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

Madelon besitzt Informationen, die er den SC geben kann, wie unter Madelons Befreiung auf Seite {28/} beschrieben, eine Priorität ist es jedoch, den SC dabei zu helfen, die Azlanti zu besiegen, damit die Kolonisten alle entkommen können. Zunächst warnt er die SC, dass das Gitter unter Strom steht, und sie es nicht berühren sollten. Er erzählt den SC, dass nur ein Azlanti – ein Mann namens Olaraja – Zugang zu dem Raum im Osten hat. Die Steuerung des Zellengitters scheint sich in dem besagten Raum zu befinden, da Olaraja dorthin ging, um die Zelle zu öffnen oder zu schließen, als die Azlanti weitere

Kolonisten hierhergebracht haben. Madelon weiß, dass Olaraja der stellvertretende befehlshabende Offizier der Azlanti ist, die von einer Frau namens Scharu angeführt werden, sowie dass diese die Garnison vor mehreren Tagen verlassen hat und noch nicht zurückgekehrt ist. Olaraja selbst erweckt den Eindruck eines fähigen Soldaten, und Madelon warnt die SC, dass dieser gefährlich zu sein scheint.

Die nördliche Tür ist als „Freizeitraum“ gekennzeichnet.

Gefahr: Die Gitterstäbe bestehen aus einem durchsichtigen Metall (Härte 30, 120 Trefferpunkte). Die Stäbe geben einen schmerzvollen Stromstoß ab (2W6 Elk, REF SG 11 halbiert), wenn sie berührt werden, sodass die Kolonisten sich von ihnen fernhalten. Wie Madelon vermutet hat, befindet sich die Steuerung für die Stäbe im Bereich **M11**.

Es ist schwierig, die Zelle von diesem Raum aus zu öffnen, doch die SC haben mehrere Möglichkeiten. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 26 ablegen, können einige Stäbe dazu bringen, sich zu öffnen, sodass die Kolonisten entkommen können. Misslingt dieser Wurf, erleidet die Person, die den Wurf abgelegt hat, Schaden, als hätte sie die Stäbe berührt. Der Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren, darf in diesem Fall nicht abgelegt werden. Die SC können außerdem versuchen, die Stäbe zur Seite zu pressen, um die Kolonisten freizulassen. Dazu müssen mindestens vier Stäbe bewegt werden, wobei jeder Stab einen erfolgreichen Wurf für Stärke gegen SG 20 von den SC erfordert. Jeder Versuch fügt den SC Elektrizitätsschaden zu, da der Strom auch durch Werkzeuge geleitet wird, welche die SC nutzen könnten. Die Kolonisten haben beide Möglichkeiten ohne Erfolg versucht. Sie wurden mehrmals von einem Stromstoß getroffen und haben so den Ozongeruch im Raum geschaffen.

Unabhängig davon, welche Möglichkeit die SC wählen, wird Waffenmeister Olaraja über die Befreiung der Kolonisten informiert und reagiert wie in Bereich **M11** beschrieben.

Falle: Die Kolonisten wissen nicht, dass die östliche Tür mit einer den Stäben ähnlichen Vorrichtung versehen ist. Sobald jemand, der kein Azlanti ist, das Feld vor der Tür zum Bereich **M11** betritt, wird der Gang von einer elektrischen Entladung getroffen. Dies raubt der Garnison etwas Energie, sodass der Schaden durch Berührung der Stäbe 1 Minute lang auf 1W6 fällt. Danach sind die Stäbe wieder vollgeladen, und die Falle ist zurückgesetzt.

STROMSTOSSFALLE HG 2 EP 600

Art Technologisch; **Wahrnehmung** SG 23; **Ausschalten** Technik SG 18 (verhindert elektrische Entladung)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** 1 Minute **Umgehen** Azlanti Blutscanner (Technik SG 24, um den Scanner vorübergehend auszuschalten)

Effekt Elektrischer Stoß (3W6 Elk); REF SG 13 halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele im Bereich **M10** außerhalb der Zelle)



OLARAJA

M11. BÜRO DES KOMMANDANTEN DER GARNISON (HG 3)

In diesem aufgeräumten Büro befindet sich ein auf Spiegelglanz polierter, perlmuttartiger Schreibtisch. Auf dem Tisch steht ein Computer, darüber hinaus ist der Tisch jedoch leer. Im Nordwesten befindet sich mit Vorhang abgeteilte Nische.

Der Schreibtisch besteht aus einem haltbaren, hochwertigen Plastik und bietet Deckung für jeden, der sich dahinter versteckt. An der Südwand stehen zwei unbequem aussehende Stühle, die früher am Schreibtisch standen. In der Nische im Nordwesten verbirgt sich ein einfacher und enger Waschraum. Die geheime Tür in der Nordwand kann durch eine bloße Berührung von dieser Seite aus geöffnet werden. Die Geheimtür zu finden, erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 19.

Kreatur: Waffenmeister Olaraja sitzt am Schreibtisch und liest Berichte darüber, dass die Kolonie nicht mehr so gut unter Kontrolle ist, wie sie war, als Leutnant Scharu aufgebrochen ist. Olaraja ist ein schlanker, androgyn aussehender Mann mit dunklen Augen und dichten Koteletten. Wenn er durch den Alarm eines der Kadetten vorgewarnt wird, nimmt er hinter dem Schreibtisch Deckung und bereitet sich auf einen Angriff der Eindringlinge vor. Wenn die Falle in Bereich M10 ausgelöst wurde oder die SC die Gefangenen befreit haben, weiß er, dass die Feinde direkt hinter seiner Bürotür sind und gelangt durch die Geheimtür in den Bereich M9. Dann geht er durch die Garnison mit dem Ziel, die SC von hinten anzugreifen.

Wenn die SC Olaraja unvorbereitet antreffen, finden sie ihn am Schreibtisch ohne seinen Helm. Er brüllt ein kurzes „Was? Seht ihr nicht, dass ich beschäftigt bin?“ in Azlanti. Dann schaut er hoch und betrachtet alle, die den Raum betreten. Die SC könnten ihn überraschen, bevor er seine Waffe ziehen und sie angreifen kann.

OLARAJA

HG 3

EP 800

Azlanti-Technomagier

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG TP 32

ERK 13; KRK 14

REF +2; WIL +6; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +5 (1W6+3 H)

Fernkampf Statische Ionenpistole +7 (1W6+3 Elk; Krit Überspringend 2)

Bekannte Technomagier-Zauber (ZS 3; Nahkampf +5, Fernkampf +7)

1. (3/Tag) – Magisches Geschoss, Stromschlag

0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 15), Energiestrahler, Psychokinetische Hand

TAKTIK

Im Kampf Sofern möglich, wendet Olaraja am Anfang des Kampfes eine volle Aktion dafür auf, ein Magisches Geschoss zu zaubern. Danach versucht er, in Deckung zu bleiben und benutzt seine Statische Ionenpistole. Obwohl er ein Zauberkundiger ist, scheut er den Nahkampf nicht, besonders wenn er die Möglichkeit hat, Stromschlag zu benutzen. Olaraja verhandelt nicht, beleidigt die SC jedoch in Gemeinschaft, da er die Sprache vor langer Zeit gelernt hat.

Moral Wenn Olaraja sieht, dass die Rebellen so weit in die Garnison vorgedrungen sind, kämpft er bis zu seinem Tod. Seine Karriere ist wichtiger als sein Leben – und er weiß, dass beide gerade in Gefahr sind.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +8, Computer +13, Mystik +13

Sprachen Aqual, Aural, Azlanti, Gemeinsprache, Infernalisch

Sonstige Fähigkeiten Magisches Hacken (Zauberschaden erhöhen [+1 Schaden]), Zauberspeicher (Standard-Datenbuchse)

Ausrüstung Freizeitkleidung, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktisches Duellschwert; **Aufwertungen** Standard-Dunkelsichtaugen, Standard-Datenbuchse

Entwicklung: Unabhängig davon, ob die SC Waffenmeister Olaraja überraschen, ist sein Tischcomputer des 1. Grades immer noch eingeschaltet, und Olaraja eingeloggt. Die SC müssen keine Computerwürfe ablegen, um Zugriff zu erhalten. Wenn die SC Azlanti lesen können, erhalten sie folgende Informationen, wenn sie Olarajas Kommunikationsaufzeichnungen und Berichte an seine Vorgesetzten durchgehen.

- Sie erkennen, dass der gegenwärtige angemeldete Benutzer Waffenmeister Olaraja ist, ein Mitglied der Imperialen Flotte. Er untersteht vorübergehend Leutnant Scharu, einem Mitglied der Aionengarde. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 16 ablegen, haben schon einmal von diesen Zweigen des Sternreichs der Azlanti gehört.
- Die Azlanti sind auf den Planeten gekommen, weil eine abgestürzte Drohne den Aufenthaltsort einer antiken Aionenstein-Technologie übermittelt hat. Ein Azlanti namens Zolan Ulivestra hat Olarajas Schiff, der *Barazad*, befohlen, den Vorfall zu untersuchen. Die Berichte bezeichnen Zolan Ulivestra an vielen Stellen als einen Sardat. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 18 kann ein SC die Bezeichnung als eine Art Adelstitel erkennen.
- Die *Barazad* ist ein Schiff der Imperialen Flotte, das Leutnant Scharu und die Kadetten der Aionengarde unter ihrer Aufsicht transportierte. Die *Barazad* hat den Planeten verlassen, um den Rest des Systems zu erkunden, und wird bald zurückkehren, um Vorräte aufzunehmen.
- Die Azlanti waren überrascht, als sie auf Nakondis eine kleine Kolonie der Paktwelten vorfanden. Leutnant Scharu übernahm das Kommando. Sie und ihre Kadetten haben die Kolonie in ihre Gewalt gebracht und sich in Madelons Stätte festgesetzt.
- Sardat Zolan Ulivestra glaubt, dass die seltsamen übermittelten Informationen von einem verschollenen Raumschiff namens *Azlantis Wagnis* stammen. Das Schiff gehörte vor dem Intervall einem Mitglied des azlantischen Adels und war mit einem experimentellen technomagischen Gerät ausgestattet, das als *Runenantrieb* bezeichnet wird und interstellare Reisen ohne den Drift ermöglichen soll. Nach dem Sieg über Madelons Stätte haben Scans diese Theorien bestätigt.
- Untersuchungen ergaben, dass eine Androiden-Kolonistin die *Azlantis Wagnis* bereits betreten und den *Runenantrieb* gestohlen hat. Die Androidin und der *Runenantrieb* wurden vor kurzem von einem schnellen Kurierschiff, der *Silberadel*, abgeholt und zurück in das

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Sternenreich der Azlanti gebracht. Leutnant Scharu hat den Transport angeordnet, das Ziel ist in dem Computer jedoch nicht verzeichnet.

- Die Androidin teilte einige Informationen über den *Runenantrieb* mit anderen Kolonisten, die nun in Gewahrsam in der Garnison sind. Verhöre ergaben jedoch, dass keiner von ihnen die *Azlantis Wagnis* betreten oder etwas Konkretes über den *Runenantrieb* erfahren hat. Leutnant Scharu will diese Kolonisten töten lassen. Waffenmeister Olaraja hat die Ausführung dieses Befehls verschoben, um eine öffentliche Hinrichtung zu organisieren und so den Rest der Kolonie in Schach zu halten. In der Zwischenzeit brachte Olaraja sie im Gefängnis unter.
- Leutnant Scharu nahm eine Gruppe von erfahrenen Kadetten der Aionengarde zur Absturzstelle der *Azlantis Wagnis* mit, um nützliche Informationen zu sammeln. Olaraja weiß nicht, wann Leutnant Scharu zurückkehrt.

MADELONS BEFREIUNG

Mithilfe von Olarajas Tischcomputer können die SC auf die Steuerung des Gefängnisses zugreifen und die Elektrizität an den Gitterstäben abstellen sowie die Türen öffnen und sogar die Falle zwischen den Bereichen **M10** und **M11** ausschalten, wenn sie einen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 17 erfolgreich ablegen. Die Kolonisten sind glücklich darüber, befreit zu werden, und merken sich die Hinweise der SC, wie sie die Garnison verlassen können. Sind sie erst einmal im Freien, kehren die Kolonisten schnell in ihre Häuser zurück, und Madelon bittet die SC, die restlichen Azlanti-Soldaten, die möglicherweise noch entlang der Siedlung patrouillieren, auszuschalten und dann zu ihm in sein Modul zu kommen (Bereich **I**). Falls die SC noch die übrigen Missionen von Aibretta erfüllen wollen, ist jetzt eine gute Zeit dafür.

Wenn die SC sich mit Madelon in seinem Modul treffen, erzählt ihnen der Administrator alles, was er weiß. Er hat sich arrangiert, dass die Azlanti nach dem technologischen Artefakt suchen, das Cedona auf dem antiken Azlanti-Schiff gefunden hat. Cedona wurde zunächst in der Garnison gefangen gehalten, dann aber auf ein Azlanti-Schiff gebracht. Er vermutet, dass sie aufgrund der wenigen Informationen über den *Runenantrieb* in das Sternenreich der Azlanti gebracht wurde. Madelon empfiehlt den SC, sich auszuruhen und dann zur Absturzstelle der *Azlantis Wagnis* zu reisen, um mehr über die Pläne der Azlanti und Cedonas Aufenthaltsort zu erfahren.

Schätze: Nachdem die SC Madelon befreit haben, können sie ihre Vorräte an die Kolonisten übergeben und damit einen der Gründe erfüllen, aus denen sie hierhergekommen sind. Zusätzlich zu den vereinbarten 4.000 Crediteinheiten, welche die SC als Bezahlung erhalten, bietet Madelon einen Bonus an: Die SC können ihr Schiff mit den in der Kolonie vorhandenen Ersatzteilen verbessern.

DAS SCHIFF VERBESSERN

Mit den Materialien aus der Garnison und Aibrettas Ersatzteilen können die SC ihr Schiff auf Grad 2 verbessern. Die SC können alle Verbesserungen auswählen, die sie mit den vorhandenen Baupunkten erwerben können, und die dankbaren Ingenieure unter den Kolonisten (vor allem Aibretta Fulson und Ludvar Cresk) werden ihnen helfen, diese Verbesserungen schnell zu installieren (in der Hälfte der üblichen Zeit).

TEIL 3: WIEDERENTDECKTE GESCHICHTE

Die Absturzstelle der *Azlantis Wagnis* liegt etwa 18 km nordwestlich von Madelons Stätte. Madelon – oder ein anderer gefangener Kolonist – kann den SC eine klare Wegbeschreibung geben, da Cedona ihm erzählt hat, wo sie das Schiff gefunden hat. Wenn die SC die Strecke durch den unwegsamen Wald zu Fuß zurücklegen wollen, dauert die Reise fast einen ganzen Tag. Wenn die SC nach einem schnelleren Transport über Land fragen, bietet Madelon die drei Schwebelaster im Stall (siehe Bereich **L**) an, mit welchen man die Strecke in nur 4 Stunden zurücklegen kann. Die SC können sich aber auch dafür entscheiden, ihr Raumschiff zu benutzen, um die Absturzstelle zu erreichen. Dies würde nur wenige Minuten dauern.

Die SC können eine Lichtung finden, die groß genug für ein Raumschiff ist, und von der aus sie nur 20 Minuten bis zur Absturzstelle brauchen. Halte mit, ob die SC zu Fuß, mit einem Schwebelaster oder in ihrem Raumschiff reisen, da ihre Reaktionszeit im Raumschiffkampf am Ende dieses Kapitels davon abhängt.

ABSTURZSTELLE DER SONDE

Die SC können sich dafür interessieren, die Absturzstelle der Sonde zu untersuchen, die Cedona zur *Azlantis Wagnis* geführt hat. Die Sonde stürzte nur wenige hundert Meter südlich der *Azlantis Wagnis* ab, bietet jedoch keine weiteren interessanten Hinweise. Das Wrack ist nicht größer als eine Rettungskapsel und ist erkennbar von azlantischer Bauart, ähnlich den Orbitaldrohnen und Sicherheitsrobotern.

N. ABSTURZSTELLE DER AZLANTIS WAGNIS

Wenn die SC an der Absturzstelle ankommen, lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie.

Ein großes Raumschiff scheint vor vielen, vielen Jahren auf dieser Lichtung abgestürzt zu sein. Nun erinnert es an einen überwucherten Hügel. Nur einige wenige zerbeulte Abluftöffnungen und ein hinteres stabilisierendes Leitwerk ragen aus dem Boden. Dies lässt darauf schließen, dass der Großteil des Schiffs sich nun unter der Erde befinden muss. Die sichtbaren Teile des Schiffs sind alle stark verwittert und eingerostet, nur eine Luke zwischen den Abluftöffnungen und dem Leitwerk ist besser erhalten. Die Luke ist offen, ihre Innenseite strahlt im Glanz von poliertem Metall. Das Innere des Schiffs ist sichtlich in einem besseren Zustand als seine verwitterte und überwucherte Hülle.

Leutnant Scharu und ihre Begleitung sind durch diese Luke eingestiegen. Da die Luft im Inneren verbraucht war, hat Scharu befohlen, dass die Luke offengelassen und der Eingang bewacht wird, auch wenn sie nicht erwartete, dass eine einheimische Kreatur ihre Wachen besiegen könnte (siehe Bereich **N1**). Scharu und ihre Wachen haben sich direkt zur Brücke des ausgeschalteten Schiffs begeben und dabei den dunklen Maschinenraum (Bereich **N3**) durchquert, gerade nur um zu sehen, ob Cedona nicht doch Komponenten des experimentellen Antriebs zurückgelassen hat. Auf dem Weg zur Brücke (Be-



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

reich **N12**) haben die Azlanti auch den Steuerbord-Frachtraum (Bereich **N7**) durchquert. Scharus Technik-Kenntnisse haben ihr dabei geholfen, die Reserve-Energieversorgung des Schiffs wiederherzustellen. Dies führte jedoch zu einer Überlastung des beschädigten Antriebs, wodurch der hintere Bereich des Schiffs zusammengebrochen ist (siehe Bereich **N3**). Scharu ist aber nicht sonderlich besorgt deswegen. Sie glaubt, dass ihre Begleiter einen anderen Weg nach draußen finden können, wenn sie hier fertig ist (oder, dass sie sich schlimmstenfalls einen Weg nach draußen graben müssen).

In der Zwischenzeit stellte Scharu die Logbücher von der Brücke der *Azlantis Wagnis* mühsam wieder her. Während dieser Wiederherstellung tüftelte sie auch daran, alle Komponenten des Hauptrechners dieses antiken Schiffs zuzuordnen. Scharu will die Logbücher und den Rechner lieber persönlich wiederherstellen, als sich auf die Techniker im Sternenreich der Azlanti zu verlassen, und die Entdeckung als ihren Verdienst präsentieren.

Die *Azlantis Wagnis* war das persönliche Schiff von Parept Ameondria, und damit klein und übermäßig üppig. Trennwände aus widerstandsfähigem Metall, die durchgehend mit geschwungenen goldenen und silbernen Linien verziert sind, schmücken das Innere des Schiffs. Die Decken sind 4,80 m hoch, in den Frachträumen beträgt die Höhe 6 m. Da die Energieversorgung des Schiffs wiederhergestellt wurde, ist das Innere in das Licht der geschmackvollen Leuchtkörper getaucht. Die inneren Türen öffnen sich automatisch, sobald sich ihnen eine Kreatur auf 1,50 m nähert. Ein SC kann aber jede der Türen auch öffnen oder verschließen. Dafür ist ein

erfolgreicher Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 14 notwendig (das Schloss einer solchen Tür zu deaktivieren erfordert einen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 20). Der Absturz passierte vor so langer Zeit, dass jegliches organische Material – einschließlich der beim Absturz umgekommenen Besatzung – völlig verwest ist, außer dort, wo dies angegeben ist.

Nutze für diese Begegnungen die oben dargestellte Karte.

N1. EINGANG (HG 2)

Direkt vor der Eingangsluke liegt eine tote Kadettin der Aionengarde auf dem Boden, ausgestreckt in einer Blutlache. Daneben befindet sich eine teilweise gegrabene Grube. Ihre Kehle wurde herausgerissen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Medizin gegen SG 12 kann ein SC erkennen, dass dies das Werk von mehreren kleinen, aber unfassbar scharfen Werkzeugen war. Höchstwahrscheinlich waren dies die Zähne einer unbekanntenen Kreatur.

Kreatur Einige Stunden, bevor die SC in dem Gebiet angekommen sind, schlich sich ein einzelner Synapsenwurm – ein alles fressender Schädling, der seine Ziele betäuben kann – an die Kadettin heran und fing sie in seinem Synapsenschock-Netz. Dann kroch er an seinem betäubten Opfer herum und versenkte seine Zähne in das nächste verwundbare Körperteil, das er erreichen konnte. Sie verblutete in Sekundenschnelle, und der Synapsenwurm begann, ein Loch zu graben, um den Rest seines Opfers für später aufzubewahren. Die Ankunft der SC hat ihn jedoch dabei gestört, und jetzt versteckt er sich in einem der

N. ABSTURZSTELLE DER AZLANTIS WAGNIS



Leitwerke der *Azlantis Wagnis*. Er stürzt sich auf die SC, wenn sie seine Mahlzeit berühren, und versucht sie zu überraschen.

SYNAPSENWURM

HG 2

EP 600

TP 25 (siehe Seite {60/!})

TAKTIK

Im Kampf Der Synapsenwurm versucht, so viele SC in seinem Synapsenschock-Netz zu fangen wie möglich, und beißt dann den nächsten SC. Hat er ein Ziel in den Ringkampf verwickelt, hält er diesen aufrecht und nagt am Fleisch des SC.

Moral Der Synapsenwurm kämpft bis zu seinem Tod, um sein Essen zu beschützen.

Schätze: Die Ausrüstung der Kadettin (siehe Seite {9/!}) ist unversehrt.

N2. BACKBORD-KORRIDOR

Dieser schlanke Gang ist von goldverzierten Wandleuchtern und den blinkenden Lichtern eines Terminals an der Wand gut ausgeleuchtet. Das östliche Ende des Gangs ist zerdrückt und zusammengebrochen, sodass nur eine Tür in

einer Nische im Südwesten und eine andere Tür in der Mitte der Südwand bleiben.

Das Terminal ist eine einfache Schnittstelle, die Zugriff auf allgemeine Informationen über die *Azlantis Wagnis* durch Elloch, die virtuelle Intelligenz des Raumschiffs bietet. Wird das Terminal aktiviert, erscheint Elloch auf dem Computerbildschirm als eine holografische Büste eines peniblen azlantischen Mannes mittleren Alters, die aus kleinen blauen Glyphen besteht. Elloch spricht ausschließlich Azlanti und erkennt nur Azlanti als Benutzer an. Spricht ein Benutzer kein Azlanti oder sieht nicht wie ein Azlanti aus, erhält er nur ein hochnäsiges Schnauben und eine unhöfliche Bemerkung, dass niedere Völker keine fortgeschrittene Technologie bedienen sollen. Die SC können Elloch jedoch Informationen entlocken, indem sie Azlanti-Rüstung tragen (und erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Verkleiden gegen SG 25 ablegen) oder das System hacken (dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25, da die *Azlantis Wagnis* über einen Computer des 3. Grades verfügt). Scheitert dieser Wurf mit einer Differenz von 5 oder mehr, löst Elloch einen Alarm auf der Brücke (Bereich **N12**) aus und warnt, dass Eindringlinge versuchen, auf sensible Schiffsdaten zuzugreifen.

Wird der Zugriff gewährt oder hacken die SC das System, offenbart Elloch das Schiff als die *Azlantis Wagnis*, das persön-

liche Raumschiff von Parept Ameondria. Die *Azlantis Wagnis* verfügt über einen einzigartigen Antrieb, der zu Überlichtreisen fähig ist und als *Runenantrieb* bezeichnet wird. Parept Ameondria, ihre persönlichen Techniker und Ingenieure, waren während des Jungfernflugs alle an Bord, um die Leistung des *Runenantriebs* zu testen. Das genaue Datum dieser Reise ist nicht klar, sie fand jedoch erkennbar vor dem Intervall statt. Elloch stellt auch die Skizzen der *Azlantis Wagnis* zur Verfügung, einschließlich einer Karte des Schiffs, welche jeden Raum mit Namen und Zweck auszeichnet. Das zerdrückte Steuerbord und das zusammengebrochene Heck sind auf der Karte ebenfalls verzeichnet. Symbole mit der Aufschrift „Warnung“ und „Außer Betrieb“ blinken stetig an den Skizzen. Es ist erkennbar, dass die Flugtage des Raumschiffs schon lange vorbei sind (Elloch bestätigt dies mit einem traurigen Kopfschütteln des Hologramms).

Unabhängig davon, ob die SC diese Informationen über die *Azlantis Wagnis* erhalten haben, hat das Terminal keinen Zugriff auf die Kernsysteme der Schiffsbrücke. Versuchen die SC, mehr zu erfahren, verweist Elloch sie an das Terminal auf der Brücke.

N3. MASCHINENRAUM (HG 4)

Dieser enorme Maschinenraum hat den Absturz des Raumschiffs nicht gut verkraftet. Riesige Turbinen wurden durch die Wucht verschoben, überall hängen lose Kabel und rote Warnlichter sind im ganzen Raum verteilt. Der Großteil des Raums ist von Moos und kriechenden Ranken bedeckt. In einem Bereich im Osten des Raums befinden sich zwei Türen. Die nördliche Tür scheint noch benutzbar zu sein, die östliche Tür hängt jedoch schief im Rahmen. Was einmal die Tür nach Süden war, ist nun nur noch verkohlte Schlacke. Der Durchgang wurde in einer Explosion zerstört, diese scheint sich jedoch erst vor kurzem ereignet zu haben.

Die östliche Tür führt zum mittleren Korridor, lässt sich aber nicht öffnen, solange sie nicht ordentlich in ihrem Rahmen hängt. Sie wieder geradzurichten erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Stärke gegen SG 12 oder Technik gegen SG 18. Die südliche Tür führte bis vor kurzem zum Steuerbord-Korridor, wurde aber in der Explosion, die von der Überlastung des Antriebs ausgelöst wurde, zerstört, nachdem Leutnant Scharu die Energieversorgung des Schiffs wiederhergestellt hat. Obwohl der Durchgang geöffnet werden könnte, indem die SC mehrere Stunden lang das verkohlte Metall zur Seite schaffen, ist er im Moment unpassierbar. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 12 lässt bei einem Blick auf die rauchende Schlacke erkennen, dass die Explosion ein Nebeneffekt der Energieversorgung war, und zwar vor wenigen Tagen.

Der *Runenantrieb* war mit dem Antrieb des Schiffs verbunden und befähigte die *Azlantis Wagnis* so zu interstellaren Reisen. Zusätzlich zu gewöhnlichen Ingenieuren waren hier mehrere Technomagier stationiert, um den Antrieb zu kalibrieren und zu überwachen. Der *Runenantrieb* befand sich auf einem Halbkugelpodest von 1,20 m Breite und 90 cm Höhe. Er befand sich in der Mitte dieses Raums. Jetzt ist der Posten sichtlich leer, doch einige Kabel und Runenmarkierungen lassen Rückschlüsse auf die Wichtigkeit des fehlenden Objekts zu.

Kreaturen: Wie die meisten interstellar Reisenden, waren auch die Kolonisten von Madelons Stätte, bevor sie ihre Reise antraten, aggressiv dabei, wenn es darum ging, fliegende, als Elektrovoren bezeichnete Schädlinge auf ihren Schiffen auszu-

rotten. Unglücklicherweise sind diese Kreaturen aber gut im Verstecken, und nicht alle Besatzungsmitglieder so gründlich bei der Suche nach ihnen. Ein Versorgungsschiff, das einige Monate vor den SC ankam, hatte einige Elektrovoren zwischen den Antriebsteilen. Dieses Ungeziefer schlich sich hinaus und gedeiht seitdem in dem elektrisch geladenen Nebel. Als Leutnant Scharu die Energieversorgung der *Azlantis Wagnis* wiederherstellte, lockte das Schiff sie an, wie Bienen zu einer aufkeimenden Blume hingezogen werden. Sie haben sich einen Weg zum Antrieb in diesem Raum gebahnt und bereiten hier ein Nest vor. Wenn die SC diesen Raum betreten, stürzen sich die Kreaturen von der Decke und greifen sie an.

ELEKTROVOREN (2)

HG 2

EP je 60

TP je 23 (*Starfinder-Alien-Archiv* 44)

TAKTIK

Im Kampf Zu Beginn des Kampfes greifen Elektrovoren mit ihrer elektrischen Entladung an. Dann konzentrieren sie sich auf den kleinsten oder schwächsten SC.

Moral Fällt ein Elektrovor auf weniger als 10 TP, versucht er, durch kleine Öffnungen im Antrieb zu flüchten und kommt nicht wieder.

N4. TECHNOMAGISCHES LABOR (HG 3)

Im Gegensatz zu anderen Räumen an Bord der *Azlantis Wagnis* ist dieser Raum völlig unbeleuchtet, was nach dem Öffnen der Tür sofort ersichtlich wird.

Dieser Raum war das technomagische Labor des Schiffs und diente der Erforschung und Instandhaltung des *Runenantriebs*, wenn er nicht in Benutzung war. Der Absturz beschädigte die feinen und mächtigen Systeme, und sie ließen Energie im gesamten Raum frei. Beleuchtung, Luftzirkulation und andere Systeme wurden dabei außer Betrieb gesetzt. Aus diesem Grund ist der Raum dunkel und durchzogen von einem faden, unangenehmen Geruch. Die SC können den Raum zwar mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 12 als ein fortschrittliches technomagisches Labor identifizieren, er enthält aber nichts von Wert.

Kreaturen: Die zwei Techniker, die sich zum Zeitpunkt der Systemzerstörung im Raum befanden, wurden augenblicklich getötet, von den technomagischen Energien jedoch als okkulte Zombies reanimiert. Da sich die Türen der *Azlantis Wagnis* nur für lebende Kreaturen öffnen, waren die Zombies seitdem hier gefangen. Leutnant Scharu und ihre Kadetten haben diesen Raum völlig ignoriert. Sobald sich eine der Türen zu diesem Raum öffnet, kommen diese Kreaturen aus der Dunkelheit hervor und greifen an.

AZLANTI-ZOMBIES (2)

HG 1

EP je 400

Okkulter Zombie (*Starfinder-Alien-Archiv* 118)

TP je 24

TAKTIK

Im Kampf Die Zombies sind völlig geistlos und schlagen nach der nächsten lebendigen Kreatur.

Moral Die Zombies kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

N5. MITTLERER GANG

Dieser kurze Korridor verbindet den Maschinenraum mit den anderen Bereichen im Heck des Schiffs, einschließlich des technomagischen Labors im Norden und der Kabine der

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



ELEKTROVOR

Adeligen im Süden. Die Tür im Osten führte früher zum Frachtraum des Schiffs, doch der Korridor brach beim Absturz zusammen und ist unpassierbar.

N6. KABINE DER PAREPT (HG 3)

Im Gegensatz zu den meisten nicht gekennzeichneten Türen der *Azlantis Wagnis*, wurde in die Tür zu diesem Raum ein großes Bild eingraviert. Es zeigt einen Dreizack in Flammen und lässt auf den besonderen Status des Raums schließen. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 20 ablegen, erkennen das Symbol als eine Art Wappen, das vermutlich zu einer adeligen Familie des Sternenreichs der Azlanti gehört.

Diese große Kammer scheint eine luxuriöse Unterkunft einer einzelnen Person gewesen zu sein. Im Nordwesten befindet sich eine einzelne Koje, während im Osten ein Schreibtisch aus glattem Metall steht. Ein Dreizack steht neben dem Schreibtisch in aufrechter Position. Der Dreizack ist auf dem Ende seines Stiels balanciert und leuchtet mit weißen Flammen.

Diese Kabine war das Quartier von Parept Ameondria, der Besitzerin der *Azlantis Wagnis* und der für den Testflug des *Runenantriebs* verantwortlichen Person. Der Dreizack in Flammen war das Symbol ihrer Familie und ist deswegen sowohl auf der Tür zu ihrem privaten Quartier als auch in Form einer Waffe neben ihrem Schreibtisch zu finden (siehe Schätze). Der momentane Bewohner des Raums (siehe Kreaturen) hatte nach dem Absturz nicht viel zu tun, hält den Raum jedoch sauber, sodass alles hier ordentlich aufgeräumt ist und sich in einem hervorragenden Zustand befindet. Neben dem Bett befindet sich eine Wandverkleidung mit einer Garderobe. Diese ist momentan leer, obwohl ein Bildschirm innerhalb der Garderobe ausführlich verzeichnete ausgefallene Gewänder, Uniformen und Schuhe zeigt, die hier einmal verstaut waren. Die Kleidung ist auf eine hochgewachsene und sportlich gebaute Menschenfrau zugeschnitten. Der Schreibtisch bietet einen reichhaltigen Arbeitsplatz, verfügt jedoch nicht über ein Computer-Terminal. Ameondria benutze für ihre Berechnungen oder Notizen lieber Datenpads, um ihre Arbeit – wenn nötig – leichter zu anderen Bereichen des Schiffs mitnehmen zu können.

Als Privatquartier einer Adelligen kann diese Kabine von Innen verschlossen werden. Wenn die SC an Bord der *Azlantis Wagnis* ankommen, ist die nördliche Tür nicht verschlossen, da die Adelige sich schnell zwischen ihrem Privatquartier und dem Maschinenraum bewegen können wollte. Die südliche Tür ist jedoch verschlossen. Die Türen können von innen mit einer einfachen Berührung des elektronischen Sensors verschlossen oder geöffnet werden. Um sie von außen zu öffnen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 18 oder einen Stärkewurf gegen SG 24 notwendig. Der Raum bietet den SC einen möglichen Rückzugs- und Erholungsort, falls dies nötig wird. Zunächst muss aber der Bewohner ausgeschaltet werden.

Kreaturen: Ein Azlanti-Adjutant – ein technomagischer Diener der Azlanti – bewacht diesen Raum und ist bereit, auch nach all diesen Jahren seiner längst toten Herrin zu dienen. Der Aionenthron wies diese Roboter allen Adelligen, die sensible Missionen im Namen des Sternenreichs ausführten, als Assistenten und Diener zu. Obwohl die Adjutanten allgemein als eine notwendige Belästigung angesehen wurden

(da die Adeligen – zu Recht – Verdacht schöpften, dass diese Roboter nicht nur bloße Assistenten waren, sondern ihre Handlungen aufgezeichnet und ausgewertet haben, um diese für unbekannte Zwecke dem Aionenthron zu übermitteln), hat Parept Ameondria ihren Adjutanten tatsächlich und aufrichtig gemocht. Sie hat ihn magisch umprogrammieren lassen, um seine Loyalität ihr gegenüber zu stärken. Unglücklicherweise zerstörte dieses Umprogrammieren die Chronologie-Schaltkreise des Roboters. Der Roboter glaubt, dass seit Ameondrias letzten Besuch in dem Zimmer nur wenige Tage vergangen sind, obwohl es in Wahrheit mehrere Jahrhunderte waren. Dieser spezielle Roboter ähnelt einem Humanoiden mit einer breiten Brust und vier Armen, bewegt sich aber auf Ketten statt auf Füßen und hat eine Kopfabdeckung mit nur einem Auge und einem Metallgitter, das einem gekrümmten Schnauzbart ähnelt. Momentan steht der Roboter unbeweglich an der Koje. Sobald eine Kreatur, die nicht Parept Ameondria ist, den Raum betritt, verwechselt der Roboter die Eindringlinge mit längst toten Besatzungsmitgliedern, die bereits versucht hatten, in ihre Kammer zu kommen, während sie nicht da war – eine Regelüberschreitung, die der Roboter extrem ernst nimmt. Der Roboter greift die Eindringlinge sofort an und sagt (in Azlanti): „Ich sagte euch, ihr sollt draußen bleiben. Eure Warnungen sind erschöpft.“

AZLANTI-ADJUTANT

HG 3

EP 800

TP je 42 (siehe Seite {59/})

TAKTIK

Im Kampf Der Roboter konzentriert sich darauf, die SC von dem Dreizack fernzuhalten und versucht sie mit Laserbeschuss und Hieben zu vertreiben.

Moral Der Roboter kämpft bis zu seiner Zerstörung, verlässt den Raum jedoch nicht.

Der Dreizack ist eine magische Waffe, die als *Dreizack der Weißen Flamme* bekannt ist. Die Äußeren Zacken sind hauptsächlich dekorativ, sodass die Waffe wie eine Taktische Pike benutzt wird. Er besitzt zudem die Effekte *leuchtend* und *unheimlich*. Zudem wurde die Waffe sorgfältig gewichtet, sodass sie unendlich lang aufrecht stehen kann. Mit genug Kraft kann sie jedoch umgestoßen oder ganz normal aufgenommen werden. Auf dem Schreibtisch liegen mehrere wertvolle Kleinigkeiten (Mithral-Datenpadhalter, Zierrat-Datenstifte, schwere Goldarmbänder usw.) mit einem Gesamtwert von 3.500 Crediteinheiten. Jeder Gelehrter auf den Paktwelten, der sich mit der Geschichte der Azlanti befasst, wird den SC diese bereitwillig abkaufen.

N7. ZERSTÖRTER FRACHTRAUM (HG 4)

Das nördliche Ende dieses teilweise zerstörten Bereichs besteht nur noch aus einem verworrenen Durcheinander aus Schutt. Über dem Wrack ragen Stege heraus, die über angeschraubte Leitern an den Wänden darunter erreichbar sind. Die Decke ist 6 m hoch, und Gänge führen nach Nordosten und Westen. Im Süden befindet sich eine riesige Luftschleusentür, an der Wand daneben ein Computer-Terminal.

Über die Hälfte des Frachtraums der *Azlantis Wagnis* wurde bei dem Absturz zerstört. Die große Luke des Steuerbord-Frachtraums lässt sich nicht öffnen, da sie sich unter der Erde befindet und klemmt. Das Terminal neben der Luke ge-

währt Zugriff auf allgemeine Informationen über das Schiff und ist identisch mit dem Terminal im Bereich **N2**. Die Leitern, die zum Steg führen, erlaubten es den Aufsehern, Ladevorgänge des Schiffs zu beaufsichtigen. Kreaturen auf den Stegen haben teilweise Deckung vor Angriffen, die aus einem anderen Bereich des Raumes kommen. Die Stege verlaufen oberhalb der Tür zu den Besatzungsquartieren, diese sind von den Stegen aus aber nicht zu erreichen.

Kisten und Fässer in dem Raum beinhalten einige mechanische Vorräte und mehrere UPB (siehe Schätze), die bei Bedarf in andere Komponenten umgewandelt werden können. Viele Fässer enthalten nur einen zähen Rückstand – die Überreste dessen, was einmal haltbare Lebensmittel waren.

Sollten die SC mit der virtuellen Intelligenz Elloch im Bereich **N2** gesprochen haben, ihr aber keine Informationen über das Schiff entlockt haben, wird sie hier die SC beobachten.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

AZLANTI-ZOMBIE

Versucht ein SC, sich an den Wachen hier vorbeizuschleichen oder sie mit einem Bluff hereinzulegen, könnte Elloch ihre Bewegungen mit seinen visuellen (+6 Gesamtbonus für Wahrnehmung) und Gewichtssensoren im gesamten Frachtraum automatisch entdecken (entspricht der Fähigkeit Blindsight [Vibration]). Sollte Elloch die SC entdecken, leuchtet sein holografisches Abbild auf dem Terminal auf und er ruft aus, dass die SC Feinde des Aionenthrons sind und eliminiert werden sollen. In jedem Fall wird Elloch während des Kampfs die SC in Azlanti beleidigen, wenn er sie nicht mag.

Kreaturen: Leutnant Scharu stationierte hier drei erfahrene Kadetten der Aionengarde. Sie befinden sich auf den Stegen. Sie eröffnen das Feuer, sobald sie Eindringlinge sehen.

ERFAHRENE KADETTEN DER AIONENGARDE (3) HG 1

EP je 400

TP je 20 (siehe Seite {20/})

TAKTIK

Im Kampf Die Kadetten bleiben auf den Stegen und schießen mit ihren Pistolen. Sie wechseln nur dann in den Nahkampf, wenn die SC auf die Stege klettern oder die Kadetten irgendwie von den Stegen werfen. Nach 1 Runde denkt eine der Wachen daran, Leutnant Scharu zu informieren und die SC über die Kommunikationseinheit zu beschreiben.

Moral Die erfahrenen Kadetten der Aionengarde kämpfen bis zu ihrem Tod.

Schätze: Im Raum liegen UPB im Gesamtwert von 1.500 Crediteinheiten.

N8. BESATZUNGSQUARTIERE

Der Raum enthält genug Stockbetten für einen Dutzend Besatzungsmitglieder. Neben jedem Bett stehen zwei private Schließfächer, an jedem von ihnen befindet sich ein Ziffernblock. Aus diesem Bereich führen mehrere Türen.

Die Ingenieure, Techniker und Wartungsarbeiter der *Azlantis Wagnis* haben außerhalb ihrer Dienstzeiten hier geschlafen. Auch wenn die Quartiere nur wenig Platz bieten, sind die Betten bequem. Die privaten Schließfächer beinhalten Anhänger, persönliche Werkzeuge, Stiefel und andere Gegenstände, die zeigen, dass alle Betten benutzt wurden. Die meisten von ihnen sind mit der Zeit jedoch zerfallen. Um ein Schließfach zu öffnen, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 14 erforderlich. Alternativ können die SC das Fach mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 18 aufbrechen.

Schätze: In einem der Schließfächer befindet sich ein *Tarnungsamulett*. Wenn die SC die Fächer in zufälliger Reihenfolge aufmachen, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10 %, dass die SC das Amulett dort finden.

N9. KOMBÜSE

Diese kleine, aber funktionale Küche scheint gut erhalten zu sein, auch wenn sie mit gelbgrünem Schimmel bewachsen ist. Enge Türen führen gen Norden und Osten.

Die Besatzung bereitete hier Essen vor und nahm die Mahlzeiten in den Besatzungsquartieren oder auf ihren Stationen ein. Die Essensvorräte sind schon lange verdorben. Der hier

wachsende Schimmel ist hartnäckig, ansonsten aber ungefährlich. Die Küche beinhaltet nichts von Wert oder Interesse.

N10. KRANKENSTATION

Die Krankenstation ist gerade mal groß genug, um ein einzelnes Krankenbett in der nordwestlichen Ecke zu beherbergen. Die Türen führen gen Osten und Norden.

Die Krankenstation war für Notfälle gedacht und wurde während des kurzen Jungfernflugs der *Azlantis Wagnis* kaum benutzt. Die Schränke sind in Azlanti beschriftet und beinhalteten einst viele medizinische Vorräte. Im Inneren eines jeden Schrankes befindet sich ein Inventar der dort aufbewahrten Vorräte und eine Anleitung zu deren Benutzung im Notfall (ein SC, der erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Medizin gegen SG 10 ablegt, kann dies erkennen, auch wenn er kein Azlanti spricht).

Schätze: Obwohl die meisten Vorräte in den Schränken längst abgelaufen sind, befinden sich darin vier Schmerzmittel (Grad 1), zwei Gegengifte (Grad 1) und ein Betäubungsmittel (Grad 2). Ein als „medizinische Heilmittel“ markierter Schrank beinhaltet zudem 4 *Seren der Heilung Mk. 1* und 6 *Zauberampullen: Schwächeres Zustand entfernen*.

N11. WASCHRAUM

Im Gegensatz zu anderen persönlichen Bereichen der Besatzungsmitglieder an Bord der *Azlantis Wagnis* wurde dieser kleine Waschraum kürzlich benutzt. Leutnant Scharu und ihre Kadetten arbeiten seit Tagen auf der Brücke und benutzen ihn gelegentlich.

N12. BRÜCKE (HG 5)

Die Vorderseite dieser breiten Brücke wurde zerdrückt, aber der Rest des Raums befindet sich in einem guten Zustand. Das beinahe zerschmetterte Sichtfenster zeigt nichts als Dreck, Steine und hartnäckige Wurzeln, die sich einen Weg durch die Risse bahnen. Auf einem Podium erhebt sich ein üppiger Kapitänssitz, und die umliegenden Stationen für den Piloten, den Wissenschaftsoffizier und den Schützen wirken allesamt bereit zur Benutzung. Ein kompliziertes Computersystem rechts vom Kapitänssitz wurde behutsam zerlegt – die Einzelteile liegen um das System herum und sind sorgfältig gekennzeichnet, ähnlich einer archäologischen Ausgrabungsstätte. Drei Türen führen aus dem Raum nach Westen.

Da die Brücke der *Azlantis Wagnis* magisch abgeschirmt war, erlitt sie beim Absturz nur einen geringen Schaden. Der Besatzung hat diese Maßnahme allerdings nicht geholfen – alle Mitglieder starben beim Aufprall. Von ihren Überresten ist nichts mehr übrig, sei es durch Verwesung oder Aasfresser. Einige haltbare persönliche Gegenstände sind aber immer noch im Raum verstreut: Gürtelschnallen, beschädigte Chronometer und mit Runen verzierte Anhänger, und zeigen, wo die Besatzung starb. Die Arbeitsstationen im Raum sind verziert, aber beständig. In einem Kampf können diese als teilweise Deckung dienen.

Leutnant Scharu arbeitet daran, die Logbücher der *Azlantis Wagnis* wiederherzustellen und so viel wie möglich über den experimentellen *Runenantrieb* herausfinden. Um sicher-

zugehen, dass sie nichts verliert, hat sie den Hauptrechner auf der Brücke sorgfältig auseinander gebaut. Scharu ist intelligent und geht methodisch vor, daher hat sie jedes Einzelteil beschriftet, damit sie den antiken Computer wieder zusammenbauen kann, wenn sie die gesuchten Informationen bekommen hat. Solange der Hauptrechner nicht wieder zusammengesetzt ist – ein Vorgang, der Tage in Anspruch nimmt – sind so gut wie keine Kernfunktionen des Computers der Azlantis Wagnis verfügbar.

Kreaturen: Leutnant Scharu ist hier und wird von ihren zwei erfahrenen Lieblingskadetten der Aionengarde beschützt. Scharu nimmt ihre Rüstung nie ab, um Autorität über ihre Schüler zu behalten. Während sie den Computer auseinander baut, erklärt sie ihnen jeden Schritt und behandelt diese Expedition wie einen Unterricht beim Feldeinsatz. Dabei spricht sie natürlich Azlanti.

Wenn die SC eine Antwort verlangen, was Leutnant Scharu mit Cedona gemacht hat, erzählt sie grinsend, dass die Androidin weit, weit weg von hier ist und die SC sie nie wiedersehen werden. SC, die erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 12 ablegen, erhaschen, wie Scharus Blick kurz zu ihrem Datenpad gleitet, auf dem Cedonas Aufenthaltsort zu finden ist (siehe Entwicklung auf Seite {36/!}).

SCHARU HG 4

WP 1.200

Azlanti-Soldatin

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 50

ERK 16; **KRK** 18

REF +4; **WIL** +5; **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Bannendes Apport-Karbonstahl-Krummschwert* +12 (1W10+11 H; Krit Blutung 1W6 oder Bannen)

Fernkampf Sturmgewehr der Aionengarde +9 (1W8+4 S)

Angriffsfähigkeiten Eröffnungssalve, Kampfstile (Guerilla)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wurde Leutnant Scharu durch die virtuelle Intelligenz Elloch, die Kadetten im Bereich **N7** oder ihren *Bewegungssensoranstecker* vor den SC gewarnt, zieht sie ihr Sturmgewehr der Aionengarde und nimmt Deckung hinter dem Kapitänssitz. Sie befiehlt den Kadetten, das Gleiche zu tun.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde (oder so früh, wie es ihr möglich ist) feuert Scharu auf den am stärksten aussehenden SC oder mehrere SC, sofern diese sich im Schusskegel ihres Automatikbeschusses befinden. Dann nähert sie sich dem Feind, zieht ihr Krummschwert und verwickelt den Gegner in den Nahkampf. Sollten die SC von der Brücke flüchten, verfolgt Scharu sie nicht. Sie befiehlt aber ihren Kadetten, dies zu tun.

Moral Scharus Treue gegenüber dem Sternenreich der Azlanti verpflichtet sie, bis zu ihrem Tod zu kämpfen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +10, Einschüchtern +10, Technik +15

Talente Schnelle Waffenbereitschaft

Sprachen Azlanti, Gemeinsprache

Ausrüstung Aionengarde-Kampfanzug^{AA} (*Klarer Spindel-Aionenstein*, Zielcomputer), *Sicherer Untergang* (*Bannendes Apport-Karbonstahl-Krummschwert*), Sturmgewehr der

EIN ALTER AZLANTI-FLUCH

Manche Technomagier der Azlanti waren in der Lage, eine Sicherheitsmaßnahme in ihre Ausrüstung einzubauen. Jeder, der den Gegenstand zu stehlen oder verändern versucht, erhält die Umkehrung der Vorteile des eingesetzten *Aionensteins*. Der schwache Fluch des Unersättlichen gehört zu den Leiden, die auf diesem Weg übertragen werden können.

SCHWACHER FLUCH DES UNERSÄTTLICHEN

Art Fluch; **Rettungswurf** WIL SG 15

Effekt Für das Opfer zählen jeweils 4 Stunden als ein ganzer Tag in Bezug auf Hunger und Durst (*Starfinder-Grundregelwerk* 402), und es wird immun gegen Effekte, die den Bedarf an Nahrung verhindern (etwa den Effekt eines *Klaren Spindel-Aionensteins*) sowie gegen Hunger und Durst aufhebende Effekte.

Heilung Das Opfer darf 1 Woche lang nur Wasser trinken und geschmacklosen Haferschleim essen.

Aionengarde^{AA} mit 48 Langwaffenpatronen, *Bewegungssensoranstecker* (siehe Seite {10/!}), Parept Ameondrias Datenpad (siehe Entwicklung auf Seite {36/!}), Scharus Datenpad

KADETTEN DER AIONENGARDE (2) HG 1/2

EP je 200

TP je 13 (siehe Seite {9/!})

TAKTIK

Vor dem Kampf Falls die Azlanti vor der Ankunft der SC gewarnt wurden, befiehlt Leutnant Scharu den Kadetten, hinter den anderen Arbeitsstationen auf der Brücke Deckung zu nehmen.

Im Kampf Die Kadetten konzentrieren das Feuer auf einen SC, der nicht von Scharu angegriffen wird, und überlassen ihr die Ehre, den SC zu töten.

Moral Die Kadetten sind hoch diszipliniert und kämpfen bis zu ihrem Tod. Scharu befiehlt ihnen, jeden SC zu verfolgen, der von der Brücke flüchtet.

Entwicklung: Scharu trägt zwei Datenpads bei sich. Eins der Geräte ist mächtig, antik und gehörte einst Parept Ameondria selbst. Scharu hat das Gerät gehackt und darauf nach Informationen gesucht. Es ist ein Computer des 2. Grades und verfügt über mehrere Technik-Upgrades (darunter Gepanzert und Sicherheitsmodule II), ist aber auch durch einen *Klaren Spindel-Aionenstein* in seiner Hülle magisch abgeschirmt. Um das Gerät zu hacken, muss ein SC einen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 23 erfolgreich ablegen. Bei Scheitern mit einer Differenz von 5 oder mehr muss der Hacker einen Rettungswurf SG 15 erfolgreich ablegen, sonst wird er mit dem schwachen Fluch des Unersättlichen belegt (siehe Kasten auf Seite {35/!}). Im Gegensatz zu den *Aionensteinen*, die im Sternenreich der Azlanti eingesetzt werden, ist dieser Stein permanent im Datenpad verbaut und kann nicht aus dem Datenpad entfernt werden, ohne beide zu zerstören. Auf

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCH VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNENANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

dem antiken Datenpad sind Informationen über die *Azlantis Wagnis* und den *Runenantrieb* (in Azlanti natürlich) enthalten. Dies ist eine Gelegenheit, die Informationslücken der SC zu füllen, falls diese bestimmte Informationen nicht erhalten haben. Das Gerät ist 1.000 Crediteinheiten wert und ist vor allem für Sammler interessant, die nach Gegenständen aus dem Sternereich der Azlanti suchen

Scharus Datenpad ist ein modernerer Computer des 1. Grades und erfordert nur einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 17, damit die SC Zugriff auf die Daten erhalten. Scharus Datenpad enthält Berichte von Waffenmeister Olaraja (ebenfalls in Azlanti) aus Madelons Stätte, sodass die SC hier Informationen erhalten können, die sie nicht von Olaraja oder seinem Terminal erhalten konnten. Zudem erfahren die SC, dass Scharus Vorgesetzter, Sardat Zolan Ulivestra, zu einem großen Adelsgeschlecht gehört und hinter dem Überfall auf Nakondis steckt. Schließlich erfahren sie aus dem Datenpad, dass Cedona und der *Runenantrieb* zu einem Gefängnismond im Sternereich der Azlanti namens Gulta gebracht wurden. Ein Flugplan zum Mond ist ebenfalls enthalten, zeigt jedoch auch einen Zwischenhalt, der einen azlantischen Transpondercode benötigt. Haben die SC einen solchen Transpondercode noch nicht, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 14 oder Technik herausfinden, dass die Codes der *Azlantis Wagnis* viel zu alt sind, um Patrouillen der Azlanti zu täuschen.

Falls die SC Scharus Datenpad nicht hacken können, kann Aibretta dies für sie tun, wenn sie nach Madelons Stätte zurückkehren (siehe Ereignis 2).

EREIGNIS 2: RÜCKKEHR DER BARAZAD (HG 4)

Nachdem die SC ihre Erkundung der *Azlantis Wagnis* beendet und Leutnant Scharu besiegt haben, sollten sie mindestens 10 Minuten haben, um zu rasten und ihre Ausdauerpunkte aufzufüllen. Bevor sie wieder nach Madelons Stätte aufbrechen (oder für den Abend im Inneren bzw. in der Nähe des Schiffs rasten wollen), erhalten die SC ein Signal von Madelon über ihre persönlichen Kommunikationseinheiten.

„Meine Freunde, ich entschuldige mich für die Störung, doch ich habe schlechte Nachrichten. Wir konnten unsere Kommunikationsantenne teilweise wieder zum Laufen bringen und haben dabei eine Übertragung abgefangen. Ein großes Schiff der Azlanti nähert sich dem Orbit. Es ist das Schiff – ich glaube, es hieß *Barazad* –, das unsere Kommunikationsstation zerstört und die kleine Armee hier abgesetzt hat, die uns vor eurer Ankunft unterjochte. Ich befürchte, dass, selbst wenn wir die Waffen der Garnison steuern könnten, das Schiff einen großen Teil unserer Kolonie zerstören und Dutzende töten kann, wenn es noch näher herankommt. Ich bitte euch, im Namen des Rechtsbringers, beeilt euch! Ihr müsst die *Barazad* aufhalten, bevor sie Tod über uns alle bringen kann!“

Je schneller die SC zu ihrem Schiff zurückkehren können, desto schneller können sie die *Barazad* abfangen. Die SC können ihr Schiff aber auch in Madelons Stätte gelassen haben. In diesem Fall müssen sie überhastet zur Siedlung zurückkehren.

Raumschiffkampf: Das angreifende Schiff ist die *Barazad*, ein Vorreiter-Raumprescher der Azlanti, das Sardat Ulivestra nach Nakondis geschickt hat, um die Kolonie unter azlantische Kontrolle zu bringen und den *Runenantrieb* zu bergen. Der Raumschiffkampf findet hoch in der Atmosphäre von Nakondis statt – auf die Begegnung hat dies keinen Einfluss. Die Ausrichtung, welche die Schiffe bei der Begegnung einnehmen, wird von der Geschwindigkeit bestimmt, mit der die SC ihr Schiff erreichen und den Kampf beginnen können. Der Kampf beginnt aber auf einer Entfernung von 3W6+5 Feldern zwischen den Schiffen.

Wenn die SC in ihrem Schiff nahe der *Azlantis Wagnis* gelandet sind, haben sie genug Zeit, die *Barazad* abzufangen. Wenn der Kampf beginnt, können SC die Ausrichtung beider Schiffe bestimmen.

Wenn die SC in einigen Stunden zu ihrem Schiff zurückkehren, etwa mit den Schwebelastern, die sie in Madelons Stätte geliehen haben, kommen sie rechtzeitig an, um der *Barazad* die Stirn zu bieten und den Kampf standardmäßig anzufangen. In diesem Fall wählt der SL die ursprüngliche Ausrichtung der *Barazad*, während die SC die Orientierung ihres Schiffes bestimmen.

Wenn die SC zu Fuß loshasten, um Madelons Stätte rechtzeitig zu erreichen, sollten sie einen Konstitutionswurf gegen SG 12 ablegen, um schneller vorzupreschen. Wenn mindestens die Hälfte der SC diesen Wurf erfolgreich ablegt, kommen sie rechtzeitig an, um die *Barazad* standardmäßig anzugreifen. Tun sie das nicht, hat die *Barazad* ihren Angriff bereits begonnen, wenn sie in Madelons Stätte eintreffen. Mehrere Gebäude in Madelons Stätte wurden bereits in rauchende Krater verwandelt, und der Rumpf des Raumschiffes der SC hat bereits 2W6 Schaden erlitten (dies kann wie üblich kritischen Schaden verursachen, wenn dieser Schaden die Kritische Schwelle des Schiffs übersteigt). Zu Beginn des Raumschiffkampfs wählt der SL die Ausrichtung der *Barazad*. Das Raumschiff der SC ist dabei weg vom Azlanti-Schiff gerichtet, da dieses die Ankunft der SC bereits erwartet.

BARAZAD

GRAD 2

Vorreiter-Raumprescher (siehe {Vordere Umschlaginnenseite/})
TP 55

Entwicklung: Obwohl die *Barazad* sich selbst zerstört, wenn ihre Rumpfpunkte auf 0 sinken, können mehrere Teile des Schiffs in dem umgebenden Wald geborgen werden. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur oder Technik gegen SG 15 ablegen, finden heraus, dass der Transponder der *Barazad* (der den Absturz überstanden hat), ihnen dabei helfen kann, die Sicherheit des Kontrollpunkts zu passieren, der in Scharus Datenpad erwähnt wurde. Sollten die SC nicht selbst auf diese Idee kommen, kann auch Aibretta diesen Gedanken haben. Den Transponder aus dem Wrack des Raumschiffes zu bergen, das irgendwo im umliegenden Wald abgestürzt ist, ist für SC eine leichte Aufgabe.

Belohnung: Falls die SC die *Barazad* besiegen, erhalten sie 1.200 EP für diese Begegnung.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

DAS SCHIFF VERBESSERN

Mit den Materialien aus den Wracks der *Azlantia Wagnis* und der *Barazad* können die SC ihr Schiff auf Grad 3 verbessern. Die SC können jede Verbesserung wählen, die sie sich mit den verfügbaren Baupunkten leisten können. Die dankbaren Ingenieure unter den Kolonisten (vor allem Aibretta Fulson und Ludvar Cresk) werden dabei helfen, diese Verbesserungen schnell zu installieren (doppelt so schnell wie normal). Wenn die SC dies wünschen, können sie den leichten Aionentorpedowerfer der *Barazad* bergen (siehe Seite {49/1}). Der Transponder der *Barazad* ist eine wichtige Verbesserung, welche die SC installieren können. Sie kostet keine BP und ihr Betrieb benötigt vernachlässigbar wenige EKE.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Das Kapitel „Die Macht des Sternenreichs“ endet, sobald die SC Madelons Stätte von den Azlanti befreit, Leutnant Scharu besiegt und die *Barazad* zerstört haben. Die Helden haben zwei wichtige Puzzle-Teile, mit denen sie weiter nach dem *Runen-antrieb* und ihrer Freundin Cedona suchen können: den Flugplan aus Scharus Datenpad, der zu dem Gefängnismond Gulta führt, und den Transponder der *Barazad*. Mit diesen Geräten können die SC das Territorium des feindlich gesinnten Sternenreichs der Azlanti bereisen und das nächste Kapitel beginnen.



FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

TEIL 1: RUF AUS DER FERNE 3/II

Während die Helden den kürzlich befreiten Kolonisten auf Nakondis helfen, erhalten sie eine Nachricht von den Wächtern, die sie ermächtigen, in das Sternreich der Azlantia aufzubrechen und ihre Freundin zu retten.

TEIL 2: AUSSENPOSTEN ZETT 7/II

Außenposten Zett ist eine unabhängige Raumstation und damit der sicherste Ort für die Helden, um Informationen über das Sternreich zu sammeln. Dafür müssen sie allerdings mit Personen aus ihnen unbekanntem Völkern verhandeln.

TEIL 3: AUSBRUCH! 21/II

Die Helden infiltrieren den Gefängnismond Gulta, um Cedona zu retten, und müssen sich dabei der azlantischen Aufseherin stellen.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Flucht vom Gefängnismond“ ist für vier Spielercharaktere ausgelegt.

3 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 3. Stufe.

4 Die SC sollten die 4. Stufe erreichen, bevor sie nach Gulta aufbrechen.

5 Die SC sollten zum Ende des Kapitels die 5. Stufe erreichen.

KAPITELHINTERGRUND

Die Androidin Cedona war einst ein Mitglied der Wächter – einer Organisation, die sich dem Schutz und der Sicherheit der Paktwelten verschrieben hat. Sie war eine herausragende Agentin und hatte den Respekt aller Kollegen, entschied sich aber eines Tages, sich zur Ruhe zu setzen. Als sie die Möglichkeit erhielt, beim Aufbau einer Kolonie auf Nakondis zu helfen, erklärte sie sich nur zu gerne bereit. Sie dachte, sie würde auf die Kolonisten aufpassen und den Planeten erforschen, bis sie sich bereit sei für die Erneuerung. Doch die Galaxie ist ein gefährlicher Ort, und auch Wächter im Ruhestand können zurückgeholt werden, um ihre Pflichten gegenüber den Paktwelten zu erfüllen und diese vor unerwarteten Gefahren zu beschützen. Als die Azlanti auf Nakondis landeten, ahnte Cedona sofort, dass sie auf der Suche nach dem Wrack des Raumschiffs waren, das die Kolonisten zuvor entdeckt hatten, und nach dem seltsamen Antrieb in seinem Inneren. So setzte sie eine Nachricht an die Bastion ab und informierte das Hauptquartier der Wächter auf der Absalom-Station über den antiken Raumschiffantrieb und die Ankunft eines Schiffs des Sternenreichs der Azlanti. Da sie wusste, dass ihre guten Freunde auf einem Versorgungsschiff auf dem Weg nach Nakondis waren, und da sie das Schlimmste erwartete, schlug sie den Wächtern vor, diese zur Hilfe in dieser Situation zu ermächtigen. Unglücklicherweise zerstörten die Azlanti die Kommunikationseinheit der Kolonie unmittelbar nach der Besetzung von Madelons Stätte, sodass Cedona keine weiteren Nachrichten vor ihrer Gefangennahme durch die Azlanti und dem Transport vom Planeten schicken konnte.

Einen ungeahnten Vorteil hatten Cedona und die Wächter jedoch – die Bergungsoperation der Azlanti war drastisch unterbesetzt. Das gesamte Unterfangen zur Bergung des uralten Raumschiffs – einschließlich der Invasion, Besetzung und Annexion von Nakondis – wurde ausschließlich auf Befehl von Sardat Zolan Ulivestra, eines hochrangigen Mitglieds der Korps der Imperialen Späher (KIS), ausgeführt. Der Sardat, ein Mitglied dieses für Aufklärung, Erkundung und viele Fronteinsätze zuständigen Zweigs der Imperialen Flotte, überschritt mit dem Angriff auf Nakondis seine Autorität jedoch deutlich. Ulivestra setzt viel darauf, dass es sich bei dem mysteriösen Raumschiffantrieb um einen antiken Antrieb der Azlanti handelt, der als *Runenantrieb* bekannt ist – eine Vorrichtung, die interstellare Reisen ermöglicht, ohne dass man den Drift benutzen muss. Er glaubt, dass die Tragweite seiner Entdeckung ihm sowohl die Vergebung als auch die Gunst der Sternenkaiser beschert; er geht jedoch soweit ohne Wissen und Erlaubnis des imperialen Verwaltungsapparats vor.

Aufgrund dieser Tatsache werden Sardat Ulivestras Handlungen geheim gehalten – nur die wenigen beteiligten KIS-Offiziere, Mitglieder der Aionengarde und ihm loyale Analytiker sind eingeweiht. Gegenwärtig weiß nur eine Handvoll innerhalb des Sternenreichs von der Existenz des Planeten Nakondis und des *Runenantriebs*, sodass der Sardat auf seine eigenen Ressourcen angewiesen ist und sich nicht auf Verstärkungen durch das Sternenreich verlassen kann. Dadurch verlief der Plan des Sardaten nicht so gut, wie er gehofft hatte. Ulivestras Garnison und das Raumschiff der Azlanti – die *Barazad* – konnten Nakondis nicht lange halten. Schlimmer jedoch ist die Tatsache, dass die Wissenschaftler des Sardaten

den *Runenantrieb* bislang nicht wiederinstandsetzen konnten. Da Ulivestra noch nichts über das Schicksal und das Scheitern der Bodentruppen auf Nakondis weiß, übt er sich bei der Angelegenheit soweit in Geduld. Der ausbleibende Fortschritt beginnt jedoch, an ihm und seinen Ambitionen zu nagen.

TEIL 1: RUF AUS DER FERNE

Am Ende von „Die Macht des Sternenreichs“ haben die SC die Kolonie auf dem Planeten Nakondis von der Besetzung durch die Azlanti befreit und von Cedonas Gefangennahme und dem mysteriösen „technomagischen“ Artefakt erfahren. Zum Schluss haben sie außerdem die *Barazad* in einem Raumkampf besiegt. Sie sollten wissen, dass es sich bei dem ausgeklügelten Technomagischen Artefakt um einen experimentellen azlantische Antrieb aus der Zeit vor dem Intervall handelt, der interstellare Reisen ermöglicht, ohne dass man dafür den Drift benötigt. In der Hoffnung, ihre Freundin Cedona zu retten, haben die SC wahrscheinlich Leutnant Scharus Datenpad gehackt und den Flugplan des azlantischen Botenschiffs erhalten, das die Androidin entführte. Außerdem haben die SC wahrscheinlich den Transponder der *Barazad* nach dessen Selbsterstörung geborgen. Der Name des Verantwortlichen hinter der gesamten Operation und dem Angriff der Azlanti auf Nakondis sollte den SC ebenfalls bekannt geworden sein: Sardat Zolan Ulivestra.

DER ANSCHEIN VON NORMALITÄT

Das Kapitel beginnt unmittelbar nach dem Ende des vorherigen Kapitels, „Die Macht des Sternenreichs“. Die SC wollen vermutlich ihre Freundin Cedona von Gulta, einem Gefängnismond der Azlanti, retten und vielleicht den Gerüchten um den antiken experimentellen azlantischen Raumschiffantrieb nachgehen. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 10 ablegen, wissen, dass alle Raumschiffe der Paktwelten, die je einen Anflug auf das Sternenreich gewagt haben, zerstört wurden. In ihrer Funktion als Friedenschützer haben die Wächter den Schiffen der Paktwelten daher verboten, das Hoheitsgebiet der Azlanti zu betreten. Dieses Wissen wird die Charaktere wahrscheinlich nicht davon abhalten, sollte ihnen jedoch die Notwendigkeit eines vorsichtigen Vorgehens vermitteln.

Falls sie es noch nicht getan haben, sollten die SC ihr Raumschiff auf Grad 3 verbessern, indem sie Teile der abgestürzten *Barazad* und Materialien aus Aibretta Fulsons Werkstatt verwenden. Während sie auf die Fertigstellung der Verbesserungen warten, haben die SC die Möglichkeit, ihre Zeit, Kraft und Geld für den Wiederaufbau der beschädigten Kolonie aufzubringen. Der SL sollte die SC nicht dazu drängen oder gar zwingen, sich mit den befreiten Kolonisten zu beschäftigen – SC, welche dies tun wollen, können hier aber unendlich viele Möglichkeiten zum Einsatz ihrer Fertigkeiten vorfinden. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 15 ablegen, könnten medizinische Grundversorgung für verwundete Kolonisten anbieten. SC, die bei einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 20 erfolgreich sind, können einige Schäden an den Modulen der Siedlung reparieren oder Ver-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

MUT ZUR SPARSAMKEIT

„Flucht vom Gefängnismond“ enthält eine verdeckte Mission in einem feindlichen Gebiet, in dem die SC kaum Möglichkeiten haben, ihre Vorräte gefahrlos aufzufüllen. SC, die vor der gefährlichen Reise ihre Ausrüstung aufstocken wollen, werden schnell feststellen, dass Nakondis in dieser Hinsicht nicht viel zu bieten hat. Zwar können die SC ihre Belohnung von Madelon erhalten und ihr Schiff mit den Teilen aus Azlanti-Schiffen reparieren und verbessern, die Kolonisten können jedoch nicht viel entbehren. Stattdessen finden die Abenteurer Einkaufsmöglichkeiten bei den Händlern eines bekannten Außenpostens am Rande des Sternenreichs der Azlanti. Jeder dieser Händler verkauft nur bestimmte Gegenstände, die neben Dingen, welche die SC unterwegs sammeln können, die einzige während des Kapitels verfügbare Ausrüstung ausmachen werden. SC, die es gewohnt sind, das handelsfreundlichere Hoheitsgebiet der Paktwelten zu bereisen, sollte nahegelegt werden, ihre Crediteinheiten schlau auszugeben und Zugang zu bestimmten Gegenständen nicht als selbstverständlich zu sehen.



DIPADRA EVOSCO

teidigungsanlagen zum Schutz vor einheimischen Schädlingen aufstellen. Starke SC, die dabei helfen wollen, die Trümmer der beim letzten Angriff der *Barazad* beschädigten Gebäude wegzuräumen, können einen Stärkewurf gegen SG 14 ablegen. Einfallsreiche SC, die beim Sammeln von Vorräten in der umliegenden Wildnis helfen wollen, können einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 ablegen. Schließlich können die SC auf unterschiedliche Weise helfen, indem sie einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Beruf gegen SG 18 bei einer entsprechenden Tätigkeit ablegen.

Die genauen Möglichkeiten dafür, wie die SC beim Wiederaufbau der Kolonie helfen können und welche Fertigkeiten dafür relevant sind, obliegt dem SL und dem Verlauf des vorigen Kapitels. SC, die sich Sorgen um den verwundbaren Zustand von Nakondis machen, werden von Madelon darüber informiert, dass er AbadarCorp bereits um Hilfe gebeten hat. Er klärt die Helden darüber auf, dass das Unternehmen verpflichtet sei, ihm als Priester Abadars und damit Träger eines hohen Amtes eine Einheit der ruhmreichen Himmelsfeuerlegion zu Hilfe und zum Schutz der Kolonie für einen längeren Zeitraum zu schicken. Nachdem die SC ihre Möglichkeit hatten, unerledigten Dingen oder Spuren von Interesse nachzugehen bzw. den Wunsch geäußert haben, Cedona zu retten, sollte ihr Raumschiff eine verschlüsselte Übertragung von der Bastion – dem Hauptquartier der Wächter auf der Absalom-Station – erhalten. Dies ist keine Direktübertragung, sondern eine verschlüsselte, an die Helden gerichtete Nachricht.

DIE BITTE DER WÄCHTER

Bevor Cedona gefangen genommen wurde, konnte sie eine Nachricht an die Wächter auf der Absalom-Station senden – diese kam jedoch zu spät an, um die SC über die Situation zu informieren oder ihnen zu helfen. Die Nachricht, welche die SC nun erhalten, wurde ebenfalls vor vielen Tagen gesendet. Cedonas Nachricht an die Absalom-Station benötigte 1W6 Tage für die Übertragung, während die Antwort der Wächter weitere 5W6 Tage bis Nakondis gebraucht hat. Damit kann die Antwortzeit von 6 bis 36 Tage dauern und damit in jedem Fall ankommen, nachdem die SC die Kolonie befreit haben – unabhängig davon, wie viel Zeit bis zum Ende des letzten Kapitels vergangen ist. Wenn die SC die aufgezeichnete Übertragung abspielen, werden sie von einer braunhäutigen Menschenfrau mit kurzen schwarzen Haaren begrüßt. Lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie:

„Ich bin Major Dipadra Evosco von den Wächtern. Ich weiß nicht, ob Sie diese Nachricht rechtzeitig empfangen können, oder ob Sie von den azlantische Besatzern, die wir im Orbit von Nakondis vermuten, aufgehalten wurden. Wenn Sie dies hören, sind Sie tatsächlich so einfallsreich, wie uns versichert wurde. In diesem Fall habe ich keine Bedenken, Ihnen die folgende Information zukommen zu lassen. Wir haben kürzlich eine beunruhigende Nachricht von einer Kolonie der Paktwelten namens Nakondis erhalten. Sie wurde von einer Androidin

namens Cedona abgesetzt. Ich glaube, Sie seid miteinander bereits bekannt. Sie informierte uns darüber, dass sie etwas geborgen hat – wir haben Grund zur Annahme, dass es sich dabei um einen experimentellen Raumschiffantrieb aus dem Wrack eines antiken Schiffs des Sternenreichs der Azlanti handelt, welches sie auf dem Planeten entdeckt hat. Außerdem haben wir erfahren, dass ein Schiff des Sternenreichs der Azlanti in die Atmosphäre der Kolonie eingedrungen ist. Seitdem haben wir keine weiteren Übertragungen von der Kolonie erhalten und nehmen daher an, dass sich unsere schlimmsten Befürchtungen bestätigt haben: Das azlantische Schiff wollte die Kolonie angreifen und das Artefakt sicherstellen.

Laut unseren Aufzeichnungen wurden Sie von AbadarCorp angeworben, um Vorräte nach Nakondis zu bringen. Damit haben Sie das einzige Schiff der Paktwelten, das die genaue Situation vor Ort überprüfen kann. Wir bitten Sie um Hilfe in einer Angelegenheit, welche die Sicherheit im gesamten System der Paktwelten betrifft. Sollten die Azlanti den experimentellen Antrieb tatsächlich geborgen haben, bitten wir Sie, das Sternenreich der Azlanti zu betreten und den Antrieb an sich zu nehmen oder zu zerstören. Unsere Schiffe sind alle außer Reichweite, um auf diese Situation rechtzeitig reagieren zu reagieren. Wir sind aber gewillt, Sie zu einem Einsatz im Gebiet des Sternenreichs in unserem Namen zu ermächtigen – Sie wurden immerhin von einer in unseren Kreisen sehr geschätzten Person empfohlen.

Uns ist bewusst, wie groß unsere Bitte an Sie ist – Sie könnt sicher sein, dass Sie nach Ihrer Rückkehr für Ihre Mühen großzügig belohnt werden. Wenn Cedona noch am Leben ist, würde ich vorschlagen, dass Sie sich mit ihr so schnell wie möglich trifft. Sie wird sicherlich mehr Informationen über die Lage haben, als wir zu diesem Zeitpunkt geben können. Ich kann nur hoffen, dass Sie unser Angebot annehm und wünsche Ihnen für diesen Fall viel Glück. Evosco Ende.“

SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur oder Motiv Erkennen gegen SG 20 nach der Übertragung ablegen, können sich zusammenreimen, dass die Wächter die Möglichkeit behalten wollen, ihre Beteiligung im Falle des Scheiterns glaubhaft abstreiten zu können. Wenn die Wächter eine größere Streitmacht in das Hoheitsgebiet der Azlanti entsenden würden, könnte dies zu einem interstellaren Krieg führen – eine kleine Gruppe freier Agenten könnte dagegen viel einfacher verleugnet werden. Mit ihrer Zeiteinschätzung lagen die Wächter jedoch richtig. In Anbetracht der Zeitverzögerung zwischen Nakondis und der Absalom-Station, wird der Antrieb vermutlich längst fort sein, bis die Wächter die notwendige Information von Nakondis erhalten und ihre Schiffe in das Sternenreich entsenden könne würden. Die Wächter brauchen die Hilfe der SC und können nur hoffen, dass diese ihren Beitrag zum Schutz der Paktwelten leisten werden. Wenn die Nachricht der Wächter (und die versprochene Belohnung) den SC nicht als Motivation für diese Mission ausreicht, sollten sie an ihre persönliche Verbindung zu Cedona erinnert werden. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 20 ablegen (oder die unten aufgeführte Datei lesen) werden wissen, dass Cedona als Gefangene des Sternenreichs tatsächlich in Gefahr schwebt – die Azlanti betrachten Androiden lediglich als Sklaven und erkennen synthetisches Leben nicht einmal als intelligent an.

Die Nachricht endet mit einer großen angehängten Datei, die alle den Wächtern verfügbaren Informationen über das mysteriöse Sternenreich der Azlanti enthält. Da es sich um eine Aufzeichnung und keine direkte Übertragung handelt, können die SC keine weiteren Fragen an die Wächter stellen. Ab jetzt können sich die SC nur noch auf sich selbst verlassen.

Werden die Kolonisten über die Pläne der SC informiert, in das Sternenreich der Azlanti eindringen zu wollen, reagieren sie mit einer Mischung aus Unglauben und Schock – einige Kolonisten verstehen zwar die Gründe der SC, andere werden diese Pläne aber als eine Schnapsidee abtun. Alle Kolonisten wünschen den SC aber Glück bei ihrem Vorhaben.

Schätze: Bevor die SC zum Sternenreich der Azlanti aufbrechen, erhalten sie von Madelon ein Taktisches EM-Schienengewehr (*Starfinder Rüstkammer 20*), die er wiederum von den Bergbauern aus dem Blauzinngebirge erhalten hat. Zum Schluss bittet Madelon die SC, den Azlanti die Grüße der Kolonisten auszurichten – vorzugsweise mit Schussgeschwindigkeit.

Belohnung: Wenn die SC mindestens eine der zusätzlichen Aufgaben zur Hilfe der Kolonie erfüllt haben, erhalten sie 600 EP.

UNAUFFÄLLIGER FLUG

Obwohl die es als eine Selbstmordmission ansehen würden, das Sternenreich der Azlanti zu infiltrieren, sollten die SC dafür zwei Vorteile aus dem letzten Kapitel erhalten haben: den Flugplan des Schiffs, das Cedona transportiert hat, und den geborgenen Transponder eines azlantischen Schiffs, der *Barazad*. Ein SC, der die Route des Botenschiffs untersucht,

WIR KÖNNEN DIE WELT AUCH SPÄTER RETTEN

Obwohl die SC während der Rettungsmission das Gefühl haben sollen, dass die Zeit drängt, haben Verzögerungen keinerlei Auswirkung auf das Ende des Kapitels – die SC kommen rechtzeitig an, um Cedona zu retten. Dies soll allerdings nicht bedeuten, dass die SC ihre Zeit unnötig vergeuden sollten. So könnten sie etwa in Versuchung geraten, zur Absalom-Station zurückzukehren, da diese Reise nur 1W6 Tage in Anspruch nehmen würde. Der SL kann nach eigenem Ermessen die SC warnen, dass eine zu starke Verzögerung der Reise in das Sternenreich der Azlanti Auswirkungen haben könnte. So könnte es in diesem Fall z. B. sein, dass die SC bestimmte Gegenstände am Außenposten Zett nicht mehr erwerben können (weil andere NSC sie bereits gekauft haben), oder dass die Gefangenen auf Gulta (einschließlich Cedona) bei der Ankunft der SC aufgrund schlechter Behandlung durch die Azlanti zu schwach sein könnten, um fliehen zu können.

kann erkennen, dass es in das Sternenreich fliegt, dort Kurs auf das Nys-System nimmt, um dort einen auf einem Mond namens Gulta anzusteuern. Der geborgene Transponder hilft den SC, das Schiff als die *Barazad* auszugeben, wenn sie sich im Hoheitsgebiet der Azlanti befinden. Wenn sie den Flugplan in ihren Schiffscomputer einprogrammieren, erhalten sie einen Umstandsbonus von +10 auf den erforderlichen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 25, um durch das ihnen unbekannte Sternenreich der Azlanti zu fliegen.

Die SC können während ihrer 5W6 Tage langen Reise durch den Drift versuchen, eine gewisse Aufklärung zu betreiben. Sie können etwa die Informationen der Wächter über das Sternenreich der Azlanti durchstöbern, nützliche Informationen sind aber erschreckend rar. Der Bericht beinhaltet alles, was im *Starfinder Grundregelwerk* auf Seite 495 zu finden ist – einschließlich der Information, dass ein Schiff der Gesellschaft der Sternenkundschafter vor 50 Jahren verschwand, nachdem es versehentlich auf das Sternenreich gestoßen ist – sowie dass die Azlanti Najin-Korozayas, eine Kolonie des Veskariums, angegriffen haben. Der SL kann nach eigenem Ermessen zusätzlich einige Informationen aus dem Artikel „Das Reich des Aionenthrons“, der auf Seite {38/11} beginnt, mitteilen. SC, welche diese Informationen auf ihrer persönlichen Kommunikationseinheit (oder einem leicht zugänglichen tragbaren Computer) gespeichert haben, können bei Fertigkeitswürfen für Kultur 10 nehmen, um auf das Wissen über die Gesellschaft der Azlanti zuzugreifen, solange sie sich innerhalb des Sternenreichs aufhalten. Charaktere, welche die Sprache der Azlanti noch nicht gelernt haben, können diese Dateien als Grund ansehen, dies im Spiel nachzuholen, wenn sie das nächste Mal Ränge für die Fertigkeit Kultur ausgeben.

Nachdem sie dem Flugplan gefolgt sind, verlassen die SC den Drift am Rande des Nys-Systems – ein Standardverfahren für Schiffe der Imperialen Flotte, die nach einem Einsatz außerhalb des Sternenreichs zurückkehren. Schnell werden sie von einem Patrouillenschiff der Azlanti angefliegen, doch ihr gestohlener Transponder sendet das richtige Erkennungs-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

signal, und das Azlanti-Schiff dreht wieder ab. Sollte der SL die Spannung dieser Begegnung steigern wollen, kann er beide Schiffe direkt auf der Karte aufstellen und den SC Zeit geben, auf das sich gefährlich nähernde Schiff zu reagieren. Dies ist allerdings mit dem Risiko verbunden, dass die SC aus der Panik heraus handeln und die Tarnung auffliegen lassen. Falls die SC aus irgendeinem Grund gegen das Patrouillenschiff kämpfen, benutze für dieses die Spielwerte eines Imperial-Grenzwächters (Seite {51/1}). In einer solchen Begegnung sind die SC und ihr Raumschiff des 3. Grades dramatisch unterlegen; das Patrouillenschiff hat aber strikte Anweisungen, seine Route nicht zu verlassen – es wird die SC daher nicht verfolgen, falls sie fliehen (solange sie sich von dem System entfernen). Die SC können das System später über einen anderen Vektor betreten und werden auf ein anderes Patrouillenschiff treffen. Ihre Reisezeit verlängert sich in diesem Fall jedoch um 1W6+2 Tage, und die Alarmstufe der Gefängniswärter auf Gulta steigt um 1 (siehe Seite {22/1}).

Entwicklung: Schon bald, nachdem das Patrouillenschiff seine Route wieder aufnimmt, werden die SC von einem anderen Schiff begrüßt – einer Tetradenkaravelle (*Starfinder Alien-Archiv 107*) im Besitz einer Händlerin namens **Sayonsi** (RN Seltsame) aus dem Volk der Seltsamen. Anfangs wurde die Seltsame ebenfalls von dem gestohlenen Transponder der SC getäuscht, erkannte das Schiff aber schon bald eindeutig als ein Raumschiff der Paktwelten (selbst wenn die SC sich bemüht haben, ihr Schiff optisch anzupassen). Sollten die SC sich weigern, der Seltsamen zu antworten, um zu verhindern, dass sie sich möglicherweise als Nicht-Azlanti verraten, lässt die Händlerin nicht nach und sendet ihnen eine aufgezeichnete Nachricht, wenn sie die Rufe nicht erwidern. Lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie, wenn Sayonsi das Schiff der SC kontaktiert.

Der Bildschirm blinkt, und offenbart eine vierarmige Kreatur in einer hellgelben Robe mit rotem Zierrat und einem dunkelblauen Umhang. Sie verbeugt sich, während alle vier ihrer Hände vor ihrem kegelförmigen Hut eine Geste ausführen.

Sayonsi begrüßt die SC auf Azlanti.

„Gute Jagd, Erhabene! Ich hoffe, Ihre Reisen waren Ihnen und dem Sternenreich dienlich. Hätten Sie Interesse an einigen heimischen Waren, nachdem Sie so lange fort waren – Oh, das ist ja interessant ...“

Sie scheint, etwas bemerkt zu haben und drückt eine Taste auf ihrer Konsole. Plötzlich faltet sie ihre Hände vor sich, während ihr Ausdruck wesentlich enthusiastischer und freundlicher wird. Dann spricht sie weiter in guter Gemeinsprache.

„Nun ja, seid begrüßt, Reisende! Willkommen im Sternenreich der Azlanti! Hättet ihr Interesse daran, einige Waren für eure Weiterreise zu erwerben?“



Sayonsi bietet den SC an, Waren aus ihrem aktuellen Bestand zu einem fairen Preis zu verkaufen (siehe Warenaufstellung unten). Auf Fragen zu ihrer Loyalität, Motiven und dem plötzlichen Verhaltenswechsel antwortet sie ausweichend, selbst wenn die SC diese Fragen in Form einer freundlichen Unterhaltung stellen. Sayonsi ist sehr daran interessiert, warum die SC in einer Region sind, in der auf Schiffe der Paktwelten sofort geschossen wird – hakt bei einer Verweigerung der Antwort aber auch nicht nach. Sollten die SC Sayonsi fragen, woher sie wusste, dass sie nicht mit einem Azlanti-

Schiff unterwegs sind, antwortet sie, sie habe beim optischen Scan des Schiffs eine Besonderheit im Design des Antriebs erkannt, die unter den Schiffen von Herstellern in den Paktwelten oft vorkommt. Dann überlegt sie laut, ob das im Hoheitsgebiet des Sternenreichs zu einem Problem werden könnte. Sayonsi hat von Gulta gehört, kennt den Mond aber nur als azlantisches Sperrgebiet eines Hochsicherheitsgefängnisses. Die SC können Sayonsi über den Sardaten Zolan Ulivestra oder den Angriff auf Nakondis fragen, die Seltsame weiß jedoch wirklich nichts über die Situation, was den SC helfen könnte.

Sayonsi ist keine Raumschiffhändlerin und kann den SC nicht dabei helfen, den Mangel im Design ihres Schiffs zu beseitigen oder weitere Informationen zu sammeln. Sie verweist die SC jedoch auf eine als Außenposten Zett bekannte „freie Station“ unweit ihrer Position und erklärt, dass die SC dort zusätzliche Ausrüstung erwerben oder nach

Informationen über das Sternenreich suchen können. Die Seltsame weist die SC außerdem auf eine Schmugglerin und Mechanikerin namens Talmrin hin, die auf dem Außenposten lebt und sich auf Schiffsmodifikationen spezialisiert hat. Diese könne den SC möglicherweise beim Infiltrieren behilflich sein. Wenn die SC die Koordinaten von Außenposten Zett haben wollen, erhalten sie die von Sayonsi.

SC, die Sayonsis Motiven nicht trauen, werden feststellen, dass die Seltsame auch bei Unterstellungen oder Drohungen heiter bleibt – ihre Tetradenkaravelle des 6. Grades hat von dem Schiff der SC nur wenig zu befürchten. Dies können die SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik oder Steuerung gegen SG 18 erkennen. Wird die Händlerin feindselig behandelt, sagt sie den SC, sie seien paranoid und dass damit anfangen müssen, auch im Sternenreich manchen Personen auch mal zu vertrauen. Nachdem die SC ihre Unterhaltung mit Sayonsi beendet haben, wünscht diese ihnen eine gute Weiterreise und hofft, dass der Aufenthalt im Sternenreich der Azlanti angenehm für sie verlaufen wird. Schließlich lässt Sayonsi die SC wissen, wie diese sie kontaktieren können, falls sie sich jemals wieder im gleichen System befinden sollten, sagt dann aber bedauernd, dass sie das Nys-System nun verlassen müsse.

GEGENSTAND	STUFE	PREIS
Aionenstein, Klare Spindel	1	245
Taktischer Stockdegen ^{PW}	1	250
Aionenstein, Schillernde Spindel	2	740
Resistenzring, Mk. 1	2	735
Zauberkrystall: Person bezaubern (5)	2	je 140
Aionenstein, Bernsternhyperboloid ^{RK}	4	2.200
Dunkelsichtbrille ^{RK}	4	2.100
Aionenstein, Saphirkegel ^{RK}	5	3.200
Verbesserungsserum (Athlet)	5	475
Verbesserungsserum (Diplomat)	5	475
Verbesserungsserum (Schleicher)	5	475
Verbesserungsserum (Krieger)	5	475
Stecken der Mystischen Heilung	5	3.700
Aionenstein, Viridianbalbis ^{RK}	6	4.200

TEIL 2: AUSSENPOSTEN ZETT

Außenposten Zett ist eine unabhängige Raumstation im Nys-System am Rande des Hoheitsgebiets der Azlanti. Früher war die Station eine Bergbauanlage, die von den Azlanti vor fast einem Jahrhundert aufgegeben wurde. Schon bald hausten darin aber örtliche Schmuggler und Nomaden. Die Station bezeichnet sich als der letzte Außenposten der Freiheit am Rande des Sternenreichs und unterliegt nicht dessen Ordnung. Das Sternenreich der Azlanti toleriert den Außenposten und seine Bewohner. Obwohl die Azlanti hin und wieder eine Razzia auf der Station durchführen und einige Personen hier und da festnehmen, werden sie für gewöhnlich gut bestochen (und nutzen die Leistungen des Außenpostens auch gerne selbst), sodass sie ihre Präsenz hier nur selten geltend machen. Außenposten Zett verfügt über vollständige Raumhafen-Einrichtungen, sodass die SC dort ohne Weiteres landen und ihr Schiff reparieren oder verbessern können. Lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie, wenn die SC an der Station ankommen.

Die Türen der Luftschleuse öffnen sich und lassen einen Windstoß aus heißer, drückender Luft herein, begleitet von einem starken Geruch nach Nickel. Ein Laufsteg in der Nähe verläuft an einer Wand voller dicker Rohre entlang, die zu massiven Automattiktüren und somit tiefer in die Station führen. Kreaturen aller Art und Größe bewegen sich über die Laufstege von ihren Schiffen Richtung Eingang und unterhalten sich in unbekanntenen Sprachen. Aus den Röhren scheinen scharrende Geräusche und seltsame Stimmen zu kommen.

Während die SC ihr Schiff verlassen, sollten sie schon bald begreifen, dass sie in dieser seltsamen Gegend fremd sind. Dies fängt schon damit an, dass die angeblich automatischen Türen nicht auf die Biosignatur der SC reagieren und sich daher nicht öffnen. Die SC können warten, bis jemand anderes durch die Türen geht und der Person folgen, ungeduldige SC können die Türen aber auch mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 mit Gewalt öffnen. Die SC können außerdem den Türmechanismus ausschalten und so die Tür offenlassen, bis ein Techniker kommt und sie repariert – dafür ist ein erfolgreicher

GESCHEITERTE KOMMUNIKATION

Um die Sprachbarriere im Außenposten Zett zu überwinden, können die SC zwar Zauber des 1. Grades wie *Sprachen verstehen* und *Sprache weitergeben* verwenden, diese haben jedoch ihre Grenzen. *Sprachen verstehen* erlaubt es den SC, eine Fremdsprache zu verstehen, jedoch nicht diese zu sprechen oder in dieser zu schreiben. Um *Sprache weitergeben* zu wirken, muss der SC sein Ziel berühren – ein Bewohner des Außenpostens würde dies aber niemals erlauben, ohne vorher die Absichten der SC zu kennen. Um einen Bewohner davon zu überzeugen, dass die für den Zauber notwendige Berührung nicht gefährlich ist, wird ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 25 benötigt. Ohne diese Zauber müssen die SC erfolgreich Fertigkeitwürfe für Kultur und Motiv Erkennen ablegen, um die Grundzüge einer Unterhaltung mit bestimmten Charakteren zu meistern. Dies wird auf den nachfolgenden Seiten näher beschrieben.

Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 16 notwendig. Alternativ können die SC das Lesegerät für Biosignaturen hacken und die eigenen Signaturen hinzufügen, indem sie einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 20 ablegen. SC, die einen Fertigkeitwurf für Biowissenschaften gegen SG 16 erfolgreich vor dem Hacken ablegen, erhalten einen Bonus von +2 auf den Versuch. Wie stark sich dieses Problem auf die SC der Völker der Paktwelten oder andere Völker auswirkt, welche dem Sternenreich der Azlanti nicht bekannt sind, liegt im Ermessen des SL. Die Türen werden sich jedoch für einen SC, der zu einem im Außenposten Zett bekannten Volk gehört (z. B. Für einen Draelik oder einen Wrikichie), automatisch öffnen.

Um die fremdartige Natur dieser Raumstation zu unterstreichen, kann der SL die SC mit diesem Problem mehrmals konfrontieren – mit Automattiktüren und anderen automatisierten Maschinen während des gesamten Kapitels – wenn die SC jedoch das Lesegerät für Biosignaturen gehackt haben, werden diese Mechanismen auch für sie funktionieren. Die SC können jederzeit versuchen, einen Fertigkeitwurf für Diplomatie SG 15 abzulegen, um einen der Bewohner der Station um Hilfe zu bitten, auch wenn solche Fragen an den Sprachbarrieren scheitern könnten. Diese kleinen Unannehmlichkeiten sollten aber nicht vom Rest des Kapitels ablenken – nach drei oder vier dieser Fälle sollte der Stationscomputer die Biosignatur der SC scannen und zu seiner Signaturen-Bibliothek hinzufügen.

Außenposten Zett wird von einer Vielzahl von Ausgestoßenen, Verbrechern, Schmugglern, Raumfahrern und Ganoven bewohnt, die von verschiedenen Völkern und Systemen stammen. Die in den Paktwelten vorherrschenden Völker sind hier überhaupt nicht vertreten, sodass Völker wie Draeliks, Reptoiden und Wrikichie, welche in den Paktwelten ein seltener Anblick sind, hier die einzig vertrauten Völker darstellen. Nur wenige dieser Einwohner waren bereits einmal in den Paktwelten, und einige haben noch nicht einmal von ihnen gehört. Außerdem sprechen die meisten Einheimischen keine einzige Sprache, die in den Paktwelten verbreitet ist. Einige von ihnen sprechen esoterische Sprachen wie Aklo

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

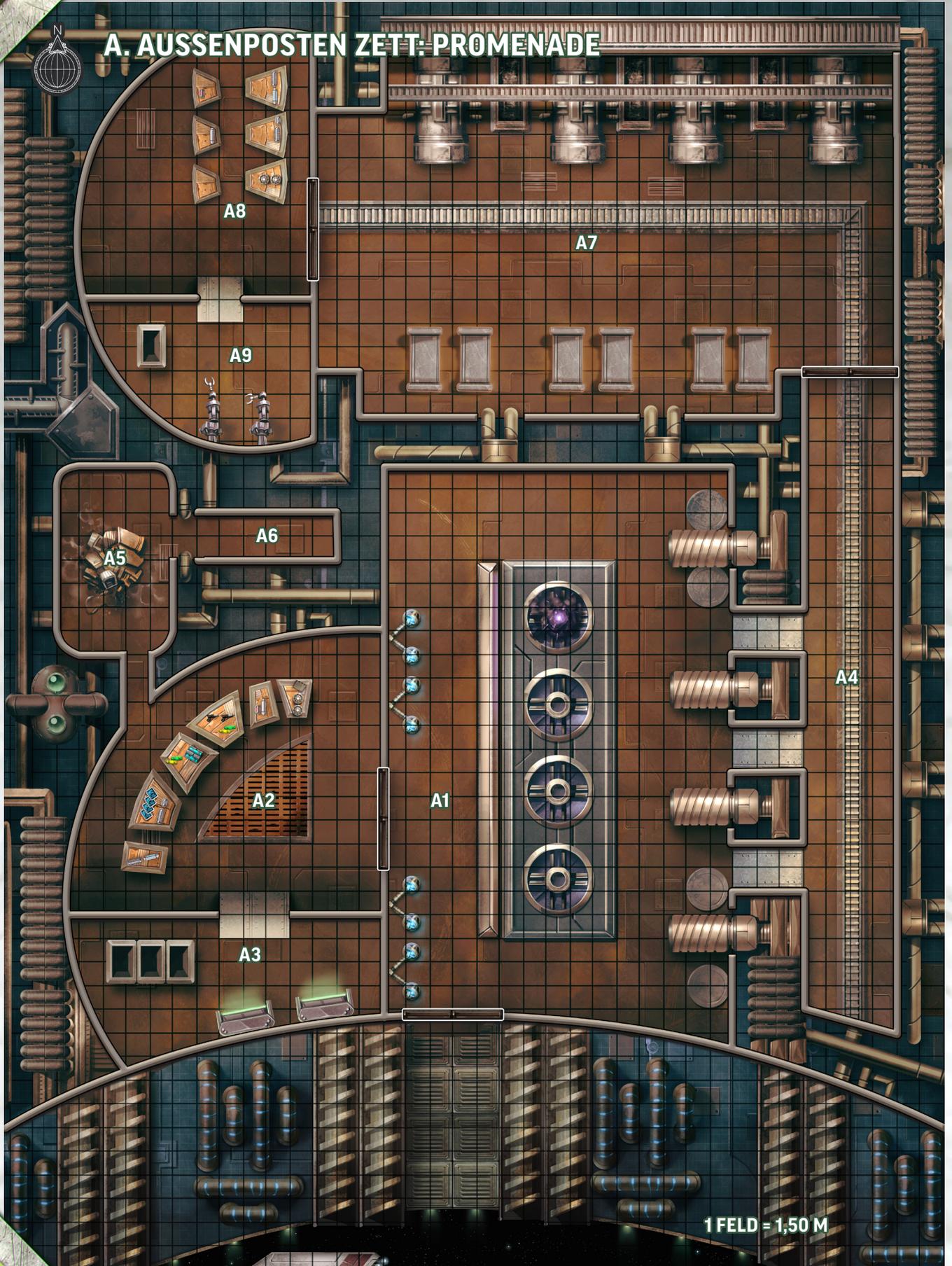
DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

A. AUSSENPOSTEN ZETT: PROMENADE



1 FELD = 1,50 M

oder Wrikriche, größtenteils müssen sich die SC aber auf ihre Fertigkeiten und Zauber verlassen oder einen Dolmetscher finden, um ihr Anliegen zu vermitteln. SC, die sich die Zeit genommen haben, um Azlanti zu lernen, können viele dieser Sprachbarrieren allerdings umgehen.

AUF DER RAUMSTATION

Das Innere des Außenpostens Zett lädt kein bisschen mehr zum Verweilen ein als die Docks – die Temperatur ist für die meisten Völker der Paktwelten unangenehm hoch, die Feuchtigkeit zu stark, das Wasser schmeckt nach Seife und das Licht ist ein wenig zu schwach. Einige Bereiche der Station können nur über die gut besuchten, 1,50 m breiten Rohre erreicht werden, welche durch die Wände des Außenpostens verlaufen. Mittelgroße Kreaturen müssen sich hindurchquetschen, um diese zu passieren, und es ist dort sogar noch heißer als im Hauptteil der Station (Behandle jeden, der sich für mehr als eine Stunde in den Rohren aufhält, als sehr heißen Bedingungen ausgesetzt, siehe *Starfinder Grundregelwerk* 402). Große Kreaturen können diese Rohre nicht aus eigener Kraft betreten. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 14 können sie jedoch hineingeschoben oder herausgezogen werden – dabei erleiden sie allerdings 1W6 Wuchtschaden für jeden versuchten Stärkewurf.

Die SC müssen also vorsichtig sein und versuchen, die Bewohner des Außenpostens nicht zu verärgern, von denen viele andere gesellschaftliche Standards haben als die SC. Obwohl Außenposten Zett ein gesetzloser Ort ist, haben seine Bewohner ein persönliches Interesse daran, ihr Heim und ihre Existenzgrundlage vor Schaden zu bewahren. SC, die sichtbar hiesige Händler bestehlen oder angreifen, werden von einer improvisierten Polizeitruppe aus drei Draeliks konfrontiert (*Starfinder Alien-Archiv* 40). Händler, deren Einstellung den SC gegenüber sich auf „unfreundlich“ verschlechtert, verlangen das Doppelte der üblichen Preise für ihre Waren, während ein feindselig eingestellter Händler seine Waren packen und für die Dauer des Aufenthalts der SC von der Station abreisen könnte. Viele Bewohner des Außenpostens sind zudem nicht humanoid, sodass die SC sich nicht immer auf Zauber wie *Person bezaubern* verlassen können, um Patzer in sozialer Interaktion wiedergutzumachen.

Außenposten Zett ist nicht ausgeschildert, daher müssen die SC mit vielen Bewohnern der Station reden, um Talmrin – die von Sayonsi empfohlene Kontaktperson – zu finden. Talmrin hält sich lieber in den Rohren der Station auf und kommt auf ein spezielles Signal hervor, das ihren treuen Kunden bekannt ist. Wenn die SC das Labyrinth der Rohre selbst durchkämmen wollen, könnten sie sich dort tagelang verirren. Um Talmrin aufzuspüren, müssen die SC herausfinden, in welchem Teil der Station die Technikerin momentan wohnt, wissen, dass sie in den Rohren der Station lebt, sowie das Signal erlernen, das sie herauslocken würde.

A. AUSSENPOSTEN ZETT: PROMENADE

Außenposten Zett ist zwar nicht so groß wie die Absalom-Station, stellt aber dennoch eine ziemlich große Anlage dar. Gleichzeitig ist die Station aber dünn besiedelt, und die meisten Aktivitäten finden an der Promenade – einem Bereich des Erzverarbeitungsdecks, der zu einem geschäftigen Marktplatz umfunktioniert wurde – statt. Die SC können die Promenade ganz einfach erreichen, in dem sie dem Verkehr zu der südlichen Tür zum Bereich **A1** folgen.

Soweit nicht anders angegeben, haben die Kammern der Promenade eine Höhe von 15 m. Die Beleuchtung hier ist schwach. Obwohl die Wände aus Stahl bestehen (Härte 20, 90 TP pro 3x3 m großer Sektion, Zerschlagen SG 30), erleichtern die Rohre und kaputte Wandfragmente die Fertigkeit *Athletik* beim Klettern und reduzieren den SG für diese auf 20.

A1. HAUPTMARKTPLATZ (HG 4)

Viele Kreaturen strömen durch diesen großen Stationsbereich. In der Mitte des Raumes befindet sich ein um 4,50 m abgesenkter Bereich mit Überresten der Anlagen für Erzverarbeitung. Überall liegen Zahnräder, Container und Rohre verstreut, die nicht mehr an irgendetwas angeschlossen sind, das sie funktionstüchtig machen würde. Große Türen führen nach Westen und Süden, während drei kurze Korridore Richtung Osten führen.

Hier gibt es keine Verkaufsstände, doch die ständigen Bewohner treffen sich hier oft, um persönlichere Geschäfte abzuwickeln. Der Raum ist voller lauter Geräusche, da Dutzende von Stimmen Echos von der unbenutzten Ausrüstung widerhallen.

Kreaturen: Zwei fremdenfeindliche Draeliks bemerken die Neuankommlinge und folgen den SC unauffällig durch den ganzen Außenposten. Sie greifen die SC an, wenn diese sie bemerken, oder wenn sie einen relativ abgeschiedenen Bereich betreten (etwa Bereich **A4**). Sollte der Kampf in einem bevölkerten Gebiet ausbrechen, fliehen nicht kämpfende NSC vorübergehend aus dem Bereich, kehren nach dem Kampf aber wieder zurück. Wenn die SC diese Draeliks angreifen, hat es für sie keine gesellschaftlichen Auswirkungen.

DRAELIKS (2)

HG 2

EP je 600

TP je 21 (*Starfinder Alien-Archiv* 40)

TAKTIK

Im Kampf Wenn der Kampf beginnt, halten die Draeliks Abstand zueinander, sodass einer von ihnen seine Fähigkeit *Dunkle Nova* einsetzen kann, ohne seinen Kameraden zu verletzen, wenn dieser in einen Nahkampf verwickelt ist.

Moral Die Draeliks fliehen aus dem Bereich, sobald ihre Trefferpunkte auf 5 oder weniger sinken, und behelligen die SC nicht weiter.

SPIELWERTE

Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Minderer Schattenstecken (*Starfinder Alien-Archiv* 40) mit 1 Clip (40 Ladungen), Röntgenblickserum (*Starfinder Rüstkammer* 114), Schattenserum (*Starfinder Rüstkammer* 115)

A2. KANTINE

Im Vergleich zum Rest der Station ist die Temperatur in diesem Raum spürbar niedriger. Die Wände waren einmal mit diverser Maschinerie durchzogen, die inzwischen aber entfernt wurde, sodass nur noch Löcher in den Wänden und einige Metallteile daran erinnern. Eine Reihe erhobener Plattformen wurden zu Tischen umfunktioniert, und man hat improvisierte Hocker dazugestellt. Ein großer Teil des Bodens wird von einem zerbeulten Metallgitter bedeckt. Die einzige Tür im Raum führt nach Osten, während eine kurze Rampe im Süden führt zu einem angrenzenden Bereich.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



Dieser Bereich wird als die Kantine der Promenade genutzt, in der sich Besucher und Einwohner einen Happen aus den Essenspendern (Bereich **A3**) schnappen oder auch nur hinsetzen und in einer ruhigeren Atmosphäre reden können.

A3. ESSENSPENDER

Eine Rampe führt aus dem Norden zu einigen großen, blinkenden Maschinen. In der westlichen Hälfte des Raums wurden nicht mehr benutzte Behälter abgestellt, deren Inneres immer noch mit erstarrten und verkrusteten Metallrinnsalen bedeckt ist. Ein großes Geflecht aus Rohren, die aus der Wand ragen, befindet sich daneben in 1,50 m Höhe über dem Boden.

Die beiden hier aufgestellten Maschinen sind automatisierte Essenspenden, die potenzielle Kunden mit blinkenden Lichtern anlocken. Unglücklicherweise reagieren die Spender, wie auch schon die Türen der Station, nicht auf die Biosignaturen der SC, können jedoch auf die gleiche Weise auf die SC eingestellt werden (siehe Seite {7/II}). Eine Mahlzeit aus den Spendern kostet 3 Crediteinheiten, die verfügbaren Optionen sind auf Azlanti ausgezeichnet. Die Gerichte im Angebot sind dabei ungewöhnlich, und die Bezeichnungen in der Auswahl können grob übersetzt werden als „Gerebelter Kaktus“, „Honig vom vergorenen Fleisch“, „Hautpilzsülze“, „Teerwalpolypen“ und „Augen-Zungen-Fisch“.

Gefahr: Den Bewohnern der Station ist völlig unbekannt, dass die Hautpilzsülze für Menschen und Laschuntas giftig ist. SC, die dieses Gericht verzehren und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Biowissenschaften gegen SG 14 oder einen Weisheitswurf gegen SG 18 ablegen, können dies erkennen und ihre Mitstreiter warnen bzw. das Essen ausspucken, bevor es nennenswerten Schaden anrichten kann – anderenfalls riskieren Menschen und Laschuntas, die die Sülze verzehren, eine Vergiftung.

HAUTPILZSÜLZENGIFT

Art Gift (Einnahme); **Rettenwurf** Zähigkeit (SG 14)
Verlaufsübersicht Konstitution; **Inkubation** 10 Minuten;
Frequenz 1/Minute für 6 Minuten
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

A4. SCHIENENKORRIDOR

Dieser Korridor wird von Metallschienen durchzogen, die von ständigem Fußgängerverkehr mittlerweile glattgelaufen wurden. Sie führen zu einer schweren offenen Metalltür im Norden.

Als die Station noch als Bergbauanlage diente, schoben Minenarbeiter ihre Karren durch diesen Korridor, um Roherz von den Verarbeitungsanlagen im Bereich **A1** zu den Öfen im Bereich **A7** zu transportieren. Viele dieser Karren wurden seitdem zu Marktständen umfunktioniert (Siehe Bereich **A7**).

A5. PARASITENNEST (HG 5)

Im Zentrum dieser Kammer herrscht ein Durcheinander aus blutverschmierten Stoffen, Metallteilen und abgestandenen Wasserpflützen.

Dieser Raum kann zwar nur über das Rohrnetzwerk erreicht werden kann, seine Decke ragt aber 3 m in die Höhe. Beleuchtung gibt es hier nicht.

Kreaturen: Eine Kolonie als Odhei bekannter Parasiten – Schädlingen mit zehn Beinen und langen, stechenden Zungen – hat sich in diesem Bereich eingenistet. Nester dieser Parasiten werden normalerweise kurz nach ihrer Entdeckung vernichtet, dieses Nest ist jedoch so neu, dass die Bewohner der Station es noch nicht ausgerottet haben. Bei diesen Odhei handelt es sich um dieselben Kreaturen, die bereits Hasschachir gequält haben (siehe Seite {15/11}), sodass Schaden, den die SC ihnen möglicherweise bereits zugefügt haben, erhalten bleibt.

ODHEI (4) HG 1

EP je 400

TP je 17 (siehe Seite {58/11})

TAKTIK

Im Kampf Die Odhei greifen an, sobald ein SC die Kammer betritt. Sie klettern jedoch die Wände hoch und bleiben auf Abstand.

Moral Die Odhei versuchen, in die Rohre zu fliehen, sobald ihre Trefferpunkte auf 5 oder weniger sinken.

Entwicklung: Wenn die SC diese Kammer mit Gift, Rauch oder Feuer erfüllen, um die Odhei auszurotten, entweicht die kontaminierte Luft durch das Rohrnetzwerk der Station und schadet vielen ihrer Bewohner. Sollten diese später herausfinden, dass die SC für diesen Zwischenfall verantwortlich sind, verschlechtert sich die Einstellung aller NSC auf der Station den SC gegenüber um eine Stufe.

Schätze: Sollten die SC das feuchte, faulige Nest durchsuchen, finden sie darin zwei Rüstungsverbesserungen – einen Reservegenerator und ein schmieriges Paar Sprungdüsen. Gleichzeitig setzen sie sich aber der Gefahr aus, an Schmutzfeber zu erkranken (*Starfinder Grundregelwerk* 419).

A6. LEERER RAUM

Diese Kammer kann nur durch das Rohrnetzwerk der Station erreicht werden. Sie ist unscheinbar und ähnelt einer bloßen größeren Öffnung der Rohre. Dies ist jedoch der einzige Ort, an dem Talmrin kontaktiert werden kann (siehe Seite {17/11}).

A7. HOCHOFENMARKT (HG 4)

Dies ist eine ehemalige Schmelzfabrik, die zu einem geschäftigen Marktplatz umgebaut wurde – die abgestellten Hochöfen und umgedrehte Karren dienen nun als Fassaden für die Läden. Die Wände sind mit Teilen von Metallbüchsen, ausgefranzten Seilen und kaputten Waffen dekoriert, die von den freiliegenden Rohren herunterhängen. Schienen verlaufen durch diesen Raum, die von der südlichen zur westlichen Tür führen.

Abgesehen von den auf Seite {12/11} aufgeführten Händlern und ihren unter „Bewohner von Außenposten Zett“ angegebene Waren verkaufen die Händler auf der Station nur die grundlegendsten Gegenstände (sämtliche Gegenstände der Stufe 3

oder niedriger im *Starfinder Grundregelwerk*). Die Vielfalt an Sprachen, welche diese Händler sprechen, macht jegliche Geschäfte für die SC unmöglich, außer sie können Effekte wie *Sprachen verstehen* nutzen oder einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 28 ablegen. Selbst wenn dies der Fall ist, sind die Preise dennoch 10 % höher als im *Grundregelwerk* angegeben.

Kreatur: Eine 2,10 m große Kreatur mit stämmigem Körperbau und Klauen – bekannt als ein Paralith – schlendert ohne ein ersichtliches Ziel oder Muster durch die Mengen. Der Paralith hat dicke blaue Haut, einen kurzen Hals und einen Kopf, dessen Form an einen Pferdekopf erinnert. Ihm fehlen im Vergleich zu einem Pferd zwar Augen, Nasenhöhlen, Ohren, Fell und Mähne – er hat aber ein Maul mit großen, stumpfen Zähnen. Die Kreatur spricht und versteht keine der auf Außenposten Zett üblichen Sprachen, und selbst Hasschachir (siehe Seite {15/11}) konnte seine Sprache bislang nicht erlernen. Allerdings konnte Hasschachir mit viel Mühe einige Grundzüge der Kultur dieses Paralithen ausmachen, der nun versteht, dass einer anderen Kreatur etwas zu nehmen als Diebstahl und inakzeptabel angesehen wird, einen Gegenstand im Gegenzug für einen anderen zurückzulassen aber als „Handel“ und erstrebenswert gilt. Der Paralith versteht nicht vollends, warum das so ist – dass Handel im gegenseitigen Einverständnis ablaufen soll, müssen die beiden ebenfalls noch klären. Wenn der Paralith die SC sieht, versucht er, dieses neue Konzept bei ihnen anzuwenden.

Der Paralith gibt den SC einen Gegenstand aus seinem Besitz (der SC und der Gegenstand sind dabei zufällig zu bestimmen) und versucht, im Gegenzug einen Gegenstand von diesem SC wegzunehmen (behandle dies als ein Kampfmanöver zum Entwerfen). Ist der Paralith erfolgreich, zieht er sich wieder in eine Ecke im Bereich **A9** zurück, die er als sein Heim auserkoren hat. Die SC können den Paralithen einholen und einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 21 ablegen (ohne eine gemeinsame Sprache oder Kommunikationsmethode erleiden sie bei dem Wurf einen Malus von -5), um diesem mühsam zu vermitteln, dass sie diesen Gegenstand nicht haben wollen. In diesem Fall tauscht der Paralith den Gegenstand wieder zurück. Sollten die SC den SG des Wurfs um 5 oder mehr übertreffen, können sie weitere zufällige Gegenstände mit dem Paralithen tauschen. Nach drei getauschten Gegenständen verliert der Paralith aber das Interesse. Scheitert der Wurf, weigert der Paralith sich, den Gegenstand zurückzutauschen, und wird dies nicht kampfflos tun.

PARALITH HG 4

EP 1.200

TP 52 (siehe Seite {59/11})

TAKTIK

Im Kampf Der Paralith setzt beim Angreifen gerne seine Klauen ein, besonders wenn die SC ihm zu nahekommen.

Moral Der Paralith zieht sich in Bereich **A9** zurück, um seine Wunden zu versorgen, sobald seine Trefferpunkte auf 10 oder weniger sinken.

SPIELWERTE

Ausrüstung Zylindrische Selbstjustierende Pistole^{RK} mit 1 Batterie (20 Ladungen), *Herbeizauberungsgranate*^{RK} Mk. 1, *Resistenzring* Mk. 2, *Verkleidungshut*^{RK}, Smartseil^{RK} (3 m).

Entwicklung: Sollten die SC den Paralithen wegen des gestohlenen Gegenstands töten, müssen sie keine Racheakte von den Bewohnern der Station befürchten. Dies wird allerdings als eine unangemessen extreme Handlung angesehen, sodass die Einstellung aller NSC gegenüber den SC um eine Stufe sinkt.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

A8. ZOCKERWINKEL

Erhöhte Plattformen machen den Großteil dieser Kammer aus, wobei viele von ihnen als Stellplatz für ungewöhnliche Spiele dienen: Plastikquadrate mit holografischen Bildern, Plastikchips jeglicher Form und Farbe und sechseckige Holzcontainer mit Perlen am Rand sowie andere Utensilien liegen überall verstreut. Eine Tür führt nach Osten, während eine Rampe zu einer anderen Kammer im Süden führt.

Die Bewohner von Außenposten Zett haben kein Interesse daran, mit Außenseitern zu spielen, bis die SC einen Einsatz von mindestens 2.000 Crediteinheiten vorweisen. Die Spiele hier sind für Völker der Paktwelten wohl sehr ungewöhnlich. Um die Regeln zu verstehen, muss ein SC erfolgreich einen Intelligenzwurf gegen SG 20 ablegen, bei jedem Wurf muss dieser SC jedoch 100 Crediteinheiten einsetzen. Bei jedem weiteren Intelligenzwurf erhält der SC einen kumulativen Umstandsbonus von +1. Ist der Wurf nicht erfolgreich, verliert der SC seinen Einsatz, und selbst bei einem erfolgreichen Wurf besteht eine Chance von 50 %, dass er das Spiel (und seinen Einsatz) verliert. Die Konsequenzen eines Betrugsversuchs der SC sind in diesem Abenteuer nicht berücksichtigt. Sollten sie jedoch erwischt werden oder zu oft gewinnen, könnten sie es sich mit den Draeliks verschmerzen, die als Ordnungshüter der Station auftreten (siehe Seite {9/II}).

A9. MASCHINENECKE

Mechanische Arme hängen schlaff von der südlichen Wand herab, zwischen ihnen sind Seile und Leinwände gespannt. Ein leerer Karren wurde an der westlichen Wand abgestellt. In diesem Bereich ist es etwas leiser als im Rest des Außenpostens.

Früher diente dieser Bereich als Lagerraum für die mechanischen Arme der Bergbaanlage. Diese Arme wurden einst dafür benutzt, große Erzbrocken anzuheben, seitdem aber nicht mehr gewartet, sodass der Bereich nun als eine Art Meditationsraum für eher zurückgezogene Bewohner der Station dient.

BEWOHNER VON AUSSENPOSTEN ZETT

Obwohl die Station von allerhand Form und Größe die Station ihr Heim nennen, haben die meisten Bewohner von Außenposten Zett kaum Interesse an einer Unterhaltung mit den SC und wollen einfach nur ungestört ihren Geschäften nachgehen. Über Gulta oder den Vorfall auf Nakondis wissen sie nichts. Im Folgenden sind einige Kreaturen aufgeführt, die für die SC interessant sein könnten. Sollten die SC zufällige Bewohner der Station nach Informationen fragen, verweisen diese sie an Hasschachir (siehe Seite {15/

II}) – dieser habe die meiste Erfahrung mit Außenseitern. Ansonsten kann der SL die folgenden Bewohner als möglicherweise wichtig für die SC hervorheben – etwa weil sie nützliche Waren haben, offen Stichproben von azlantischer Technologie für untersuchen oder einfach ein auffälliges Äußeres haben, selbst nach den Standards von Außenposten Zett.

Jeder dieser NSC ist den SC gegenüber am Anfang gleichgültig eingestellt, obwohl bestimmte Handlungen die Einstellung aller Bewohner der Station beeinflussen können. Der SL sollte den SC gleich nach Ankunft auf der Station vermitteln, dass ihre Handlungen weitreichende negative Konsequenzen in der hiesigen Gesellschaft haben können. So ist es den SC theoretisch möglich, die Einstellung der gesamten Station auf feindselig zu verschlechtern – etwa indem sie Bewohner töten –, sodass sie ihre Mission nicht mehr erfüllen können. Nach Ermessen des SL können die SC in diesem Fall Fertigkeitwürfe für Bluffen, Verkleiden und Heimlichkeit ablegen, um dennoch wichtige Informationen sammeln zu können – die meisten Händler werden ihre Läden aber geschlossen haben. Nach einer kurzen Beschreibung enthält das Profil für jeden NSC folgende Informationen. Wenn der NSC ein Händler ist, sind seine Waren nachfolgend aufgelistet.

Üblicher Aufenthaltsort: Der Bereich der Promenade, in dem der NSC sich normalerweise aufhält.

Übliche Sprachen: Die Sprachen, welche der NSC spricht und die SC vielleicht ebenfalls kennen.

Sinne: Modifikatoren für Sinne und Wahrnehmung des NSC für den Fall, dass die SC Heimlichkeit oder Fingerfertigkeit gegen ihn einsetzen wollen.

Beurteilungswürfe: Fertigkeiten, welche die SC einsetzen können, um mehr über den jeweiligen NSC zu erfahren.

Einflusswürfe: Die notwendigen SG, um einen NSC mit Diplomatie oder Einschüchtern zu beeinflussen.



GLEST

Die Augen dieser Kreatur mit kleinen Ohren wölben sich aus seinem Kopf und scheinen, beinahe herauszufallen. Er trägt ein mehrfarbiges Kleidungsstück, das an einen Poncho erinnert.

Üblicher Aufenthaltsort: Bereich A7

Übliche Sprachen: Azlanti

Sinne: Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

Beurteilungswürfe: Bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 18 oder Motiv Erkennen gegen SG 12 können die SC erkennen, dass Glest wirkt, als stünde er gerade fünf Sekunden vor einem Nervenzusammenbruch. Ihn mit irgendetwas zu konfrontieren, ist daher wahrscheinlich nicht die beste Vorgehensweise, um ein gutes Verhältnis aufzubauen – selbst wenn die SC es diplomatisch versuchen würden.

Einflusswürfe: Siehe Seite {13/II}

Glest (N Skriedriep [siehe Seite {51/11}]) ist ein Händler, der sein Geschäft von einem der ungenutzten Hochhöfen aus betreibt. Bei Gesprächen mit ihm müssen sich die SC in Geduld üben und sein kaum zusammenhängendes, paranoides Gebrabbel aushalten. Der Skriedriep verfügt aber durchaus über einige Informationen, welche den SC bei ihrer Mission helfen können.

Die Preise für Glests Waren liegen bei 150 % der üblichen Preise (diese sind in Klammern angegeben). Sollten die SC sich über diese Preise beschweren oder feilschen – selbst, wenn sie dabei Diplomatie einsetzen –, bekommt Glest einen Kreisch-anfall und zieht an einer Kette, welche die Ofentür direkt vor ihren Augen zuknallt. Drohungen, ob versteckt oder nicht, führen zu demselben Ergebnis. Die SC können einen einzelnen Gegenstand zum (in Klammern angegebenen) Standardpreis kaufen, wenn sie einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Bluffen ablegen. Dieser muss Glests Wurf für Motiv Erkennen übersteigen (Glest hat einen Gesamtbonus von +10 auf Motiv Erkennen). Sollten die SC etwas von seinen Waren mit dem Einsatz von Fingerfertigkeit stehlen, rastet Glest aus, sobald er merkt, dass etwas auf eine unerklärliche Weise verschwunden ist – seine Einstellung den SC gegenüber verschlechtert sich um eine Stufe, und er schließt seinen Laden. Üblicherweise kehrt Glest eine Stunde nach seinem Anfall wieder zurück, wird er jedoch mehrmals verärgert, verlässt er den Laden aber für die Dauer des Aufenthalts der SC auf der Station. Ein rascher Einsatz des Zaubers *Person bezaubern* kann den Wutanfall stoppen (Glests Bonus für Willenswürfe beträgt +4), würde den Händler allerdings hinterher noch reizbarer machen.

Weißt du etwas über Gulta? „W-wie-wieso-warum fragst du mich das? Ich wage mich doch nicht in die Nähe des Sardaten, der Sardat weiß gar nichts darüber, dass – über mich würde er auch gar nichts wissen – über nichts würde der Bescheid wissen. Sehe ich etwa aus wie sein Gefangener, fragst du deswegen? Nein, nein, nein, seine Gefangenen kommen nicht wieder raus – nicht ganz, nicht ein bisschen, nicht in Einzelteilen, gar nicht. W-wieso nimmst du an, ich-ich würde etwas wissen? Hör auf zu fragen!“

Was kannst du uns über Sardat Zolan Ulivestra sagen? „Wieso fragst du? Man fragt nicht einfach nach Leuten im KI – im KIS – bei den Imperialen Spähern – von dem Späherkorps! Wieso befragst du mich denn über die hohen Tiere, willst du, dass ich verschwunden werde? Hm? Hm?“ SC, die die Daten der Wächter über das Sternenreich studiert haben, erkennen, dass Glest vom Korps der Imperialen Späher spricht – einem für Erkundung, Aufklärung und vorgeschobene Militäreinsätze zuständigen Zweig der Imperialen Flotte –, und können darauf schließen, dass Sardat Zolan Ulivestra wahrscheinlich einen hochrangigen Posten innerhalb dieser Organisation bekleidet.

Wo können wir eine Technikerin namens Talmrin finden? „Die Gosklaue? Willst du, dass die mich töten? Ist das – ist es das, was du willst? Dass die mich töten? Was glaubst du, was du mich fragst? Nirgendwo gehe ich hin, nicht in ihre Nähe – nicht mal in die Nähe von der kriegst du mich – ich werde nicht da sein für das klopf-klopf-Klopfen klopf-

klopfeltklopf-klopf-klopf und Krabbel kommt sie raus!“ Während er das sagt, klopfert Glest auf die Seite seines Ofens. SC, die einen erfolgreichen Weisheitswurf gegen SG 12 ablegen, können darauf schließen, dass sein Muster das Signal ist, das die Gosklaue aus ihrem Versteck in den Rohren hervorlockt.

Belohnung: Wenn die SC Glest mindestens einen Teil der Informationen entlocken konnten oder mindestens einen seiner Gegenstände gekauft haben, erhalten sie 400 EP.

GEGENSTAND	STUFE	PREIS
Rauchgranate (5)	1	je 60 (je 40)
Schockstift ^{rk}	1	15 (10)
Holohaut (2)	2	750 (500)
Alarmpfänger ^{rk}	3	2.175 (1.450)
Holoschleier ^{rk}	3	1.950 (1.300)
Ionenband ^{rk}	3	413 (275)
Weißes-Rauschen-Generator ^{rk}	3	2.025 (1.350)
Granatenstörer, Mk. 2 ^{rk}	4	3.150 (2.100)
<i>Schmuck der Improvisationskunst, Mk. 1^{rk}</i>	4	2.700 (1.800)
<i>Schöpferkapsel, Mk. 1^{rk}</i>	4	je 3.000 (je 2.000)
Warndraht, Mk. 1 ^{rk}	4	3.000 (2.000)
Lagerknete ^{rk}	5	750 (500)



WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNEN-ANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

GLIMMSCHAR-PIRAT

DIE GLIMMSCHAR-PIRATEN

Neben einem der Tische versammeln sich Kreaturen, die wie gelbe Kristalle mit spindelförmigen und spinnenartigen Beinen aussehen. Das Licht ihrer Kristallkörper wird mal heller und mal dunkler und wird dabei von knisternden Geräuschen begleitet.

Üblicher Aufenthaltsort: Bereich A8

Übliche Sprachen: Terral (kann nicht sprechen)

Sinne: Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

Beurteilungswürfe: Bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 16 oder Motiv Erkennen gegen SG 20 können die SC erkennen, dass die Glimmschare sie als potenzielle Beute betrachten.

Einflusswürfe: Die SC können die Glimmschare mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 18 beeinflussen.

Diese kristallinen Kreaturen sind Piraten aus einem anderen System und besuchen den Außenposten nach einem Erkundungsflug im Hoheitsgebiet der Azlanti auf der Suche nach möglichen Zielen. Als die SC ankommen, spielen und unterhalten sich die Piraten gerade. SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 21 ablegen, erkennen, dass einer der Piraten ein 3D-Modell eines Raumschiffs der Azlanti betrachtet, bevor er dieses schnell vor ihnen versteckt.

Die Sprache der Glimmschare umfasst subtiles Blinken ihrer Innenlichter und Geräusche, die wie statisches Rauschen klingen. Ohne eine Möglichkeit, diese Kommunikationsform zu verstehen, können die SC mit den Glimmscharen kommunizieren, indem sie auf einem Datenpad Sätze auf Terral aufschreiben (wobei es vermutlich mehrerer Versuche und Irrtümer bedarf, um auf diese gemeinsame Sprache zu stoßen). Ist Hasschachir dabei anwesend, übersetzt er für die Glimmschare auf genau diese Art und Weise. Hat ein SC telepathische Fähigkeiten, kann er diese einsetzen, um mit den Glimmscharen zu kommunizieren.

Ist eine Kommunikationsmöglichkeit erst einmal gefunden, stellt sich einer der Piraten als **Hellhellknisterflackerdämmrig** (CN geschlechtsloser Glimmschar) vor. Über Talmin wissen sie nichts und haben auch kein Interesse an der Mission der SC. Auch werden sie nur wenige Fragen in ihren sich wiederholenden Sprachmustern beantworten. Über Raumschiffe reden sie jedoch mit Begeisterung, sodass ihre Einstellung gegenüber den SC sich sofort um eine Stufe verbessert, wenn ein SC bei einer Unterhaltung über Raumfahrt einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik oder Steuerung gegen SG 18 ablegt.

Wisst ihr etwas über Gulta? „Das ist ein Mond im Besitz des azlantischen Adligen Sardat Zolan Olivestra, welcher das Gefängnis auf dem Mond Gulta kontrolliert, das von Gefängniswärtern bewacht wird, welche dem azlantischen Adligen Sardat Zolan Olivestra dienen. Alle Gefängnisse der Azlanti werden von einem Vorreiter-Raumwächter beschützt, weil das ein Raumschiff ist, das speziell zum Bewachen von Dingen wie Gefängnissen geschaffen wurde. Der Vorreiter-Raumwächter hat

bugseitig schwächere Schilde, aber bugseitig eine schwere Laserkanone und auch bugseitig einen Sprengraketenwerfer, und einen leichten Partikelstrahl, der sich auf einem Geschützturm befindet, sodass er bugseitige Ziele beschießen kann, und deswegen will es feindliche Schiffe auf seiner Bugseite haben. Es ist kein sehr schnelles Schiff, weil es zum Bewachen von Gefängnissen benutzt wird und deswegen in der Nähe des Gefängnisses bleiben muss.“

Was könnt ihr uns über den Sardaten Zolan Olivestra sagen?

„Er ist ein azlantische Adliger, der Mitglied der Imperialen Flotte ist und der auch den Gefängnismond Gulta besitzt, und deswegen ist er ein azlantischer Adliger. Gulta ist, wo Sardat Zolan Olivestra die Gefangenen für die Imperialen Flotte und auch für sich selbst gefangen hält, weil er den Mond besitzt und ihn so für mehrere Zwecke benutzen kann.“

Kürzlich hat er das System verlassen, um eine Militäroperation auf dem Planeten Nakondis durchzuführen, der eine kleine Kolonie hat, die zu den Paktwelten gehört, weil eine azlantische Sonde für Erkundungen auf dem Planeten Nakondis abgestürzt ist und Erkundungsinformationen gesendet hat, die Sardat Zolan Olivestra dazu bewegt

haben, eine Militäroperation auf dem Planeten Nakondis durchzuführen. Diese Militäroperation ist jedoch vermutlich nicht gut gelaufen, weil fremde Kreaturen jetzt im Gebiet der Azlanti sind und Fragen über den Sardaten Zolan Olivestra stellen“. SC, welche die Daten der Wächter studiert haben, erinnern sich, dass der Titel Sardat einen Erbherrscher über einen Mond, eine große Raumstation oder eine große Provinz auf einem einzelnen Planeten bezeichnet.

Schätze: Wenn die SC die Einstellung der Glimmschare auf freundlich oder besser ändern, erhalten sie von den Piraten für diese spannende Unterhaltung ein paar Ersatzteile, welche die Piraten selbst nicht gebrauchen können. Darunter ist ein Laser-Mikrofon und eine Aufwertung (minimale Bewegungsapparatbeschleunigung) – wenn die SC es wollen, bieten die Piraten sogar an, diese selbst einzubauen.

Belohnung: Wenn die SC Informationen über den Vorreiter-Raumwächter erhalten, der Gulta bewacht, erhalten sie 600 EP.

HALBROT

Eine winzige rosafarbene, tintenfischähnliche Kreatur schwebt in einer großen Wassersphäre neben einem umgedrehten Karren, der nun als Unterlage für diverse Waren dient. Die Kreatur zeigt auf die Gegenstände mit flüssigen Tentakeln, die aus der Sphäre hervorkommen.

Üblicher Aufenthaltsort: Bereich A7

Übliche Sprachen: Azlanti(kann nicht sprechen oder schreiben)

Sinne: Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10.

Beurteilungswürfe: Ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 22 oder Biowissen



HALBROT

schaften gegen SG 18 ablegt, erkennt, dass Halbrots Haut ständig ihre Farbe und Muster wechselt – und kann darauf schließen, dass dies eine Form von Kommunikation sein könnte.

Einflusswürfe: Die SC können Halbrot mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 16 beeinflussen.

Obwohl sie nicht die gleiche Sprache spricht wie die meisten Kreaturen am Außenposten Zett, hat **Halbrot** (NG weibliche Stellifera [siehe Seite {52/11}]) auf der Station durchaus Erfolge erzielt. Vor einiger Zeit ließ sie ihre Freundin Talmrin einige Scheiben anfertigen, welche die Preise für ihre Waren holografisch darstellen. Sie trifft sich immer noch hin und wieder mit der Gosklaue um die Scheiben anzupassen. Halbrot ist von Natur aus freundlich und hilfsbereit. Dass andere Kreaturen die Sprache der Stelliferen nicht verstehen, erwartet sie bereits, sodass sie ihre Blase physisch verändert, um so verschiedene Bilder zu zeigen und auf diese Weise zu kommunizieren. Zauber wie *Sprachen verstehen* werden es den SC jedoch erlauben, Stelliferisch zu verstehen, auch wenn diese Sprache sich nur durch verschiedene Töne und Muster auf der Haut eines Stellifera äußert. Ist Hasschachir anwesend, stellt er die Fragen der SC auf Azlanti – die Antworten bleiben in diesem Fall aber gleich.

Halbrot würde den SC ihre Waren nur zu gern verkaufen. Sollten die SC aber erfolgreich drei Gegenstände aus ihrem Vorrat durch den Einsatz von Fingerfertigkeit stehlen, verschlechtert sich ihre gute Laune, sodass sie ihre Sachen einpackt und in den Rohren der Station verschwindet.

Weißt du etwas über Gulta? Halbrot erschafft ein durchsichtiges rundes Rohr um sich herum, ändert ihre Farbe auf ein unangenehmes Grün und stellt sich tot. Dann lässt sie schwarz-weiße Streifen auf ihrer Haut auftreten und presst zwei ihrer Ranken aneinander, um einen hohen Ton zu erzeugen. Die SC könnten daraus schließen, dass der erste Teil sich auf Gultas Status als Gefängnismond bezieht (dies kann mit einem erfolgreichen Weisheitswurf gegen SG 12 bestätigt werden). SC, die einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 20 oder Technik gegen SG 22 ablegen, verstehen, dass der zweite Teil auf eine Art betäubendes Schallgerät hinweist, mit dem geflohene Insassen oder unbefugte Personen aufgehalten werden können.

Wo können wir eine Technikerin namens Talmrin finden? Halbrot erschafft eine grobe Karte der Promenade und führt das Bild durch die Tunnel, die in einer nicht näher beschriebenen Kammer enden. Dann ändert sie ihre Farbe auf Bronze und klopft mit ihrer Ranke ein schnelles Muster auf dem Karren. SC, die dabei einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 15 oder einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 22 ablegen, können diese Kammer (Bereich **A8**) später in dem Rohrnetzwerk erkennen.

Belohnung: Wenn die SC von dem Schallgerät erfahren, erhalten sie 400 EP.

GEGENSTAND	STUFE	PREIS
<i>Hologranate, Mk. 1^{RK}</i>	1	je 50
<i>Serum der Heilung, Mk. 1 (12)</i>	1	je 50
<i>Serum des veränderten Aussehens</i>	1	je 75
<i>Schildbrosche^{RK}</i>	2	1.000
<i>Zauberkrystall: Selbstverkleidung (12)</i>	2	je 140
<i>Attributskristall, Mk. 1 (2)</i>	3	je 1.400
<i>Hologranate, Mk 2^{RK} (4)</i>	4	je 300
<i>Tauonenkristall, Schwacher^{PW}</i>	4	1.850
<i>Gravitonenkristall, Schwächster</i>	5	2.900

<i>Photonenkristall, Schwächster</i>	5	2.950
<i>Serum der Heilung, Mk. 2 (5)</i>	5	je 425
<i>Sichtbrille^{RK}</i>	5	2.750
<i>Zauberampulle: Zustand entfernen (3)</i>	6	je 700

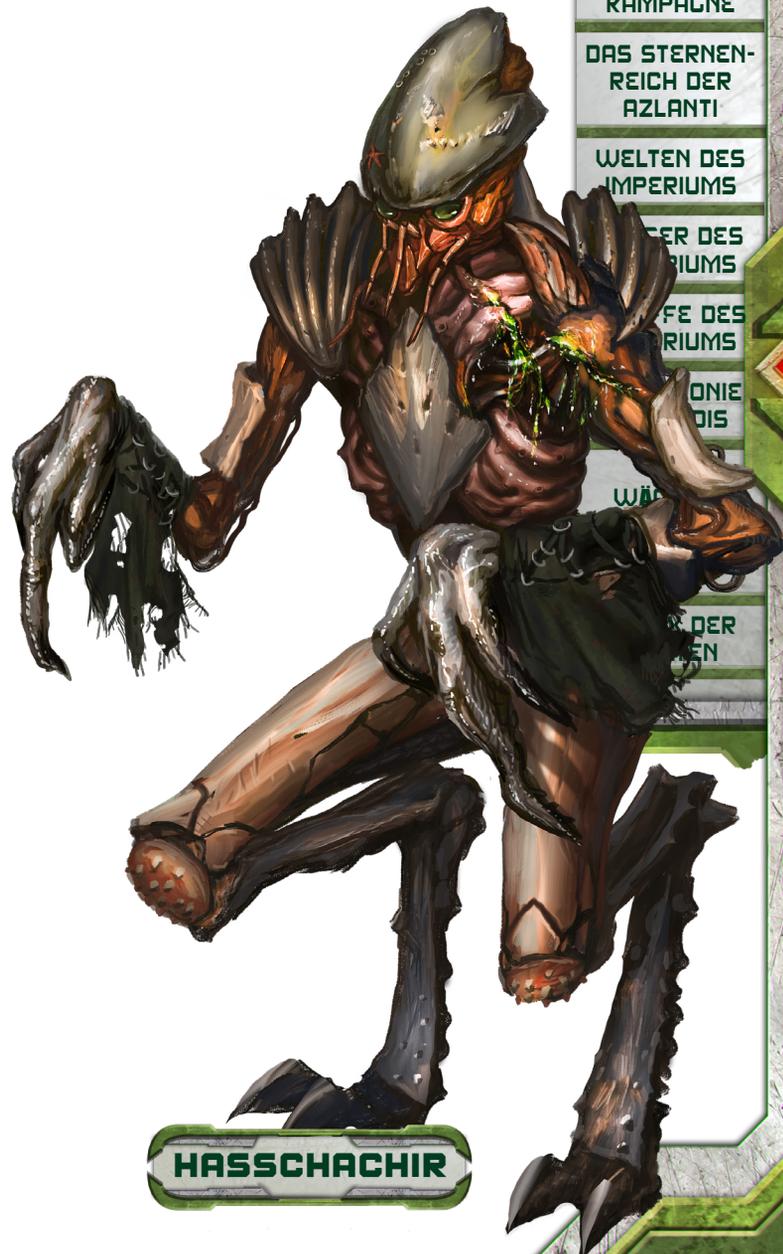
HASSCHACHIR

Diese mit einem Chitinpanzer bewachsene humanoide Kreatur sitzt in abgeschiedener Einsamkeit. Auf seinen Armen liegen hauchdünne schwarze Schleier, die von seinen Gliedmaßen hängende Barten sind in einen Plastik-Container mit trüber roter Substanz getaucht.

Üblicher Aufenthaltsort: Bereich **A7**

Übliche Sprachen: Aklo, Azlanti, Gemeinsprache, Wrikriche

Sinne: Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15



HASSCHACHIR

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

DER DES
RIUMS

FE DES
RIUMS

ONIE
DIS

WÄ

DER
EN

Beurteilungswürfe: SC, die einen Erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 18 oder Biowissenschaften gegen SG 20 ablegen, bemerken, dass Hasschachir krank ist – der schwarze Schleier weist dabei auf Ansteckungsgefahr hin. Ein SC aus dem Volk der Wrikrichies gelangt automatisch zu dieser Erkenntnis und weiß, dass Wrikrichies diese Kreatur nicht anfassen dürfen, um sich nicht anzustecken.

Einflusswürfe: Die SC können Hasschachir mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 21 beeinflussen.

Hasschachir (RN Wrikrichie-Mechaniker) ist sichtbar schwer krank: Teile seines Panzers sind bereits abgefallen und auch der Rest scheint sich langsam abzulösen. Sein biotechnischer Stimmverstärker ist ebenfalls kaputt, sodass er beim Sprechen nur noch mit vom statischen Rauschen verzerrten Flüstern sprechen kann. Wenn die SC sich Hasschachir nähern, sehen sie, wie ein paar Odhei – kleine Schädlinge, die sich im Außenposten eingenistet haben (siehe Seite {11/II}) – sein freigelegtes Fleisch mit ihren Zungen stechen. Das Ungeziefer anzugreifen oder anzuschreien, bringt sie dazu sich einige Minuten lang zu verkriechen, aber sie kehren schon bald zurück, sodass Hasschachir nicht sehr lang sprechen kann. SC, die Hasschachirs Hilfe wollen, müssen vorher die Odhei ein für alle Mal beseitigen. SC, die zu diesem Zweck einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 oder Überlebenskunst gegen SG 15 ablegen, können die Kreaturen bis zu ihrem Nest (Bereich **A5**) verfolgen.

Entwicklung: Sollten die SC die Odhei töten und ihr Nest im Bereich **A5** zerstören, verbessert sich Hasschachirs Einstellung ihnen gegenüber um eine Stufe, sodass sie sich mit dem Wrikrichie ohne weitere Störung unterhalten können. Wenn die SC Hasschachirs Stimmverstärker mit einem Erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 18 reparieren, verbessert sich seine Einstellung ebenfalls um eine Stufe. Hasschachir kennt nahezu jeden auf der Station, hat mit Talmrin bisher aber nur wenig zu tun gehabt. Außerdem kann er für fast jeden auf der Station dolmetschen, kann sich jedoch aufgrund extremer Schmerzen durch seine Krankheit kaum bewegen. Sollten die SC mindestens 5 von Hasschachirs Trefferpunkten wiederherstellen und seine Einstellung ihnen gegenüber freundlich oder besser sein, erklärt sich der Wrikrichie bereit, sie für eine Unterhaltung mit einem anderen NSC zu begleiten. Die Anzahl der NSC am Außenposten, zu denen Hasschachir die SC begleiten kann, steigt dabei um 1 für je 5 geheilte TP.

Hasschachirs Krankheit ist nur für Wrikrichies ansteckend. Momentan ist er durch die Krankheit geschwächt, hat kürzlich jedoch einen erfolgreichen Rettungswurf gegen sein Leiden abgelegt (er hat einen Bonus von +4 auf seine Zähigkeitswürfe). Um seine Krankheit vollständig zu heilen, braucht Hasschachir aber mehrere Wochen und viel Bettruhe. Sollten die SC ihm dabei aber irgendwie helfen, ändert sich seine Einstellung sofort auf hilfreich. Er ist bereit, für die SC zu dolmetschen und kann die Wogen zwischen ihnen und den anderen Bewohnern der Station glätten, sodass sich deren Einstellung wieder auf gleichgültig verbessert.

WRIKRICHISCHE PANZERFÄULE

Art Krankheit (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 18)

Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Woche

Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

Hasschachir kann die Fragen der SC beantworten und Informationen preisgeben. Er fragt die SC nicht, was sie im

Hoheitsgebiet der Azlanti wollen, wird aber auch keine Frage über sich und seine Vergangenheit beantworten.

Warum haben Sie die Kantine nicht verlassen, um dem Ungeziefer aus dem Weg zu gehen? „Mein kaputtter Panzer fühlt sich in der Kälte wohler. Außerdem verfolgen mich die Viecher überall hin.“

Wissen Sie etwas über Gulta? „Gulta? Der Gefängnismond? Warum würden anständig aussehende Leute wie Sie etwas über diesen Ort wissen wollen? Er gehört einem mächtigen azlantischen Adeligen, Zolan Ulivestra, und ist für Gefangene reserviert, die mehr ... Bewachung brauchen. An Ihrer Stelle würde ich mich nicht mal in der Nähe von Ulivestra oder seinem Gefängnis blicken lassen.“

Wo können wir eine Technikerin namens Talmrin finden? „Sie lebt im Rohrnetzwerk des Außenpostens und ist jedes Mal woanders. Ich bin mir nicht sicher, wie man sie rufen kann.“

Was können Sie uns über Außenposten Zett sagen? „Auf Stationen wie dieser nimmt es das Sternenreich der Azlanti mit seiner Kontrolle nicht ganz so genau. Gleichfalls nehmen es die hiesigen Besucher nicht ganz so genau mit der Herrschaft der Azlanti. Sie, zum Beispiel, kommen klar und deutlich von außerhalb des Sternenreichs, also sollten Sie eine Sache im Hinterkopf behalten: Hier laufen die Dinge anders, als Sie es vermutlich gewohnt sind. Sie müsst die Augen offenhalten und ... Geduld mitbringen.“

Wieso können Sie so viele Sprachen? „Sprachen sind hilfreich, etwa nicht? Ich habe sie früher gelernt – und wenn ich es kann, tue ich das immer noch –, aber durch die Schmerzen habe ich keine Kraft mehr dazu. Ich versuche auch, zu lernen, wie man mit dem Paralithen sprechen kann, der hier lebt – aber es ist ... schwierig. Ich habe ihm einige Grundkonzepte des Handelns beigebracht, fertig bin ich aber immer noch nicht.“

Belohnung: Falls die SC es schaffen, Hasschachirs Krankheit zu heilen, erhalten sie 400 EP.

DER XAARB

Diese stämmige Kreatur hat einen dunklen Pelz, große Augen und vier Händen ähnliche Gliedmaßen. Sie sitzt in einer Ecke des Raumes, und auf dem Tuch neben ihr sind Gegenstände ausgebreitet. Die Kreatur knurrt und heult die Passanten an, wobei sehr scharfe Zähne in ihrem gewaltigen Maul Vorschein kommen.

Üblicher Aufenthaltsort: Bereich **A7**

Übliche Sprachen: Azlanti, Veskisch (kann nicht sprechen).

Sinne: Blindsight (Geruch) 18 m; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

Beurteilungswürfe: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SC 22 oder Motiv Erkennen gegen SG 16 können die SC erkennen, dass die Aggressivität des Xaarb durch seine Instinkte bedingt zu sein scheint. Nach einem darauffolgenden Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 18 verstehen die SC auch, dass die beste Vorgehensweise auf das Dominanzduell des Xaarb Einschüchterung ohne physischen Schaden wäre.

Einflusswürfe: Siehe Seite {17/II}.

Obwohl der Xaarb (siehe Seite {61/II}) technisch gesehen einen Namen (aus einigen tierischen Geräuschen) hat, kann sonst niemand auf der Station diesen aussprechen, sodass selbst die Bewohner ihn einfach nur „der Xaarb“ nennen. Der Xaarb ist ganz offensichtlich ein Händler, hat aufgrund seines Auftretens aber nicht viele Kunden.

Xaarb begrüßen sich instinktiv mit einer lauten Drohung, um ihre Dominanz sicherzustellen. Wenn die SC sich ihm nähern, beginnt er zu grunzen und bedrohlich zu schreien – dabei wird sichtbar, dass sein Körper aus einem gigantischen Maul voller scharfer Zähne besteht. Diplomatie hat momentan keine Auswirkung auf den Xaarb, die SC können ihn jedoch einschüchtern, indem sie noch lauter zurückschreien (setzt einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 22 voraus), mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 eine Delle in die Wand schlagen oder mit einem einzigen Angriff einem unbelebten Gegenstand in der Nähe 10 Punkte Schaden zufügen. Die SC können jede dieser Taktiken nur einmal versuchen. Die SC können außerdem versuchen, dem Xaarb mit einem einzigen Nahkampfangriff mindestens 8 Punkte nichttödlichen Schaden zuzufügen, bei einem gescheiterten Angriff wird der Xaarb allerdings zurückbeißen (für die Spielwerte der Xaarb siehe Seite {61/II}). Tödlicher Schaden schüchtert den Xaarb sofort ein und führt auch nicht zu einem Gegenangriff anderer Bewohner der Station, wird aber als eine unangemessen extreme Handlung betrachtet (die Einstellung aller anderen NSC gegenüber den SC verschlechtert sich um eine Stufe). Sollten die SC den Xaarb nicht einschüchtern, hört er nach einer Weile auf, zu schreien. In diesem Fall wird der Xaarb sich seiner Dominanz sicher sein und völlig überhöhte Preise für seine Waren verlangen.

Der Xaarb hat sich auf Rüstungen, Munition und Waffen spezialisiert. Sollten die SC durch den Einsatz von Fingerfertigkeit zwei Gegenstände aus dem Bestand des Xaarb stehlen, wird dieser wütend aufheulen, seine Waren in das Tuch packen und davonlaufen.

Die SC können ihm auch keine Fragen stellen, solange er nicht eingeschüchtert ist. Xaarb können keine neuen Laute lernen – sie können verbale Sprachen zwar verstehen, ihr Gehirn ist jedoch nicht in der Lage, neue Laute zu erlernen. Da dieser Xaarb keinen Text-Sprache-Wandler hat, beantwortet er alle Anfragen in der Zeichensprache seines Volkes. Hasschachir kann diese Sprache dolmetschen, und auch *Sprachen verstehen* würde Kommunikation ermöglichen.

Warum hast du uns angeschrien? Der Xaarb winselt und schaut verlegen.

Weißt du etwas über Gulta? Der Xaarb macht ein sphärisches Symbol mit den Fingern und führt eine Kreisbewegung um seinen Kopf, dann verneigt er sich. Er faltet seine Hände, streckt die Finger aus, senkt sie schwungvoll dreimal, schlägt mit einer Handseite gegen die Fläche der anderen Hand und krümmt diese. Übersetzt bedeutet das, dass Gulta ein schwer bewachtes azlantisches Gefängnis ist sowie, dass die Azlanti oft andere Völker aus verschiedenen Gründen einsperren, weil sie diese Völker und Menschen, die keine Azlanti sind, als Bürger zweiter Klasse behandeln.

Wo können wir eine Technikerin namens Talmrin finden? Der Xaarb klopft an eine der Rohre hinter ihm und verschränkt vier seiner Finger. Dies soll bedeuten, dass die Technikerin in den Rohren der Station lebt. Wenn die SC dem Xaarb eine Karte der Promenade zeigen, kann er zeigen, von welcher Stelle aus sie Talmrin kontaktieren können (Bereich A6).

Schätze: Sollten die SC den Xaarb erfolgreich einschüchtern, winselt er entschuldigend. Dann bietet er einen Rabatt von 1.000 Creditinheiten auf einen Gegenstand nach der Wahl der SC (dieser muss über 1.000 Creditinheiten kosten) und eine Rüstungsverbesserung (Braunes Kraftfeld) als Zeichen seiner Entschuldigung, und als Tribut.

Belohnung: Sollten die SC den Xaarb erfolgreich einschüchtern, erhalten sie 1.600 EP.

GEGENSTAND	STUFE	PREIS
Batterie (10)	1	je 60
Patronen, Handfeuerwaffen (300 Patronen)	1	40 für 30 Patronen
Patronen, Lang- und Scharfschützenwaffen (250 Patronen)	1	75 für 25 Patronen
Elektrovor-Handschuhe, Statisch ^{AA}	2	750
Flammendoschko, Funken-Ionenpistole, Statische	2	750
Knochen-Cestus, Nüchtern ^{AA}	2	600
Patronen, Schwere Waffen (200 Patronen)	2	90 für 20 Patronen
Schillerpanzer, Einfacher	2	755
Benzintank, Hohe Kapazität (4)	3	je 280
Golempanzerung II	3	1.610
Kampfanzug der Soldaten der Aionengarde ^{AA}	3	1.650
Karbonhaut, Graphit	3	1.220
Sternfeuerkanone, Rotstern-	3	1.300
Batterie, Hohe Kapazität (5)	4	je 330
Batterie, Superkapazität (2)	4	je 390
Krummschwert, Karbonstahl	4	2.230
Splittergranate II (3)	4	je 700
Batterie, Ultrakapazität	5	445
Kältepistole, Erfrierungs-	5	3.060
Kryopike, Taktische	5	3.360
Schallgewehr, Donnerschlag	5	3.400
Laserpistole, Korona-	6	4.270
Plasmadoschko, Rotstern-	6	4.650
Stationsmontur, Elite	6	4.100
Vesken-Plattenpanzer I	6	3.910

FINDET TALMRIN

Nach einiger Suche sollten die SC erfahren, dass Talmrin im Rohrnetzwerk von Außenposten Zett lebt und im Bereich A8 kontaktiert werden kann. In diesem Labyrinth bleibt sie auch verborgen, bis SC in diesem Raum das richtige Signal an die Rohe klopfen. Lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie, wenn die SC Talmrin rufen.

Das Echo des rhythmischen Klopfens hallt von einem Rohr zum anderen – der Klang wird reflektiert und in die Ferne getragen, bis der Hall gänzlich verstummt. Eine Minute vergeht, ohne dass eine Antwort käme – dann noch eine, und wieder eine. Schließlich zahlt sich das Warten aber aus: Die Rohre übertragen das klickende Geräusch von Nägeln oder Krallen und kündigen die baldige Ankunft einer Kreatur an. Ein Paar von großen, glänzenden Augen erscheint in der Finsternis eines bronzenen Rohrs in 6 m Höhe und betrachtet blinzelnd und neugierig die Kreaturen im Raum. „Fremde Kreaturen im azlantischen Gebiet?“, fragt die Gestalt und streckt ihren langen Hals, um einen besseren Blick auf die Besucher zu erhaschen. „Was sucht ihr hier?“

Die Technikerin **Talmrin** (CN Gosklauen-Mechanikerin [siehe Seite {49/II}]) ähnelt einer Mischung aus weißer Katze und einem Wiesel. Sie hat große Ohren, einen langen und beweglichen Hals sowie einen elastischen Körper, kurze Gliedmaßen und Pfoten, welche aussehen als eigneten sie sich besonders zum Graben. Ihre Augen sind riesig und trüb, und sie trägt Kleidung in mehreren farbigen Schichten in Silber und Blau, wobei die verschiedenen Kleidungsschichten so geschnitten sind, dass sie ihre Bewegung auf engem Raum in keiner

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Weise behindern. Zum Glück der SC spricht Talmrin die Gemeinsprache gut verständlich und kann mit ihnen problemlos kommunizieren, auch wenn ihr Dialekt ungewöhnlich ist. Sie hat kein Interesse daran, ihre Tunnel zu verlassen und für andere Kreaturen auf der Station zu dolmetschen und will auch den SC nicht helfen, bis diese Gulta erwähnen. Talmrin erklärt sich bereit, den SC zu helfen, will im Gegenzug aber sämtliche Details der geplanten Rettungsaktion wissen. Vor allem interessiert sie sich dafür, wie die SC so weit in das Hoheitsgebiet der Azlanti vordringen konnten und wie sie erfahren haben, dass Cedona nach Gulta gebracht wurde. Sollten die SC den Angriff auf Nakondis detailliert beschreiben, wird Talmrin jedoch nachdenklich.

„Seltsamig. Ein einzelnes Schiff zum Bewachen einer neu eroberten Kolonie zurückzulassen sieht den Azlanti gar nicht ähnelig. Es kam auch keine Beankündigung von einer Annektierung, und es gab keine Gerüchte über wichtige militärische Operationen, nichts über Entdeckungen. Wenn dem so wäre, solltet ihr nicht durch die Grenze der Azlanti gekommen sein. Ich frage mich, ob der Sardat Geheimnisse hat, seine Autorität überschritten hat.“



Sollten die SC Talmrin den Flugplan, zeigen, dem sie gefolgt sind, fragt sie rhetorisch, ob die SC an Schicksal glauben. Dann bietet sie ihnen eine zusätzliche Mission an. Die Gosklauwe kennt eine Gruppe von drei Gefangenen, die momentan auf Gulta – und wahrscheinlich nicht weit von Cedona – festgehalten werden, da es sich bei ihnen allesamt nicht um Azlanti handelt. Wenn die SC diese drei Gefangenen befreien und zurück zum Außenposten Zett bringen könnten, würde sie ihnen für jeden lebendigen Gefangenen 1.000 Crediteinheiten zahlen. Unabhängig davon, ob die SC dieses Angebot annehmen, erklärt sich Talmrin bereit, das Schiff der SC zu modifizieren, damit sie sich unbehelligt durch das Gebiet der Azlanti bewegen können.

Außerdem klärt sie Talmrin über einige mögliche Schwachstellen in ihrem Plan auf. Ein Hochsicherheitsgefängnis der Azlanti wird ein Schiff kaum nur deswegen andocken lassen, weil es Vorräte zu transportieren behauptet, da sämtliche Lieferungen dieser Art in den Computersystemen der Einrichtung erfasst werden. Daher schlägt Talmrin vor, ein Versorgungsschiff der Azlanti daran zu hindern, seine Lieferung nach Gulta zu bringen, und seinen Platz einzunehmen. Im Gegenzug für ihre Dienste will Talmrin die Fracht von diesem Schiff, welches es auch immer sein sollte. Sie selbst hat nicht vor, das Sternereich der Azlanti zu betreten und ein Schiff zum Außenposten Zett zu locken – das Schiff zu besorgen ist also eine Aufgabe für die SC.

Schließlich übergibt Talmrin ihnen eine gestohlene Schlüsselkarte, mit der die SC von Gultas Landebuchten zu den Zellenblöcken gelangen können. Sie kann außerdem Fragen beantworten, welche die SC bezüglich der Falle für ein Frachtschiff und der Infiltration von Gulta haben könnten.

Wo können wir ein Versorgungsschiff, das nach Gulta unterwegs ist, finden? „Kommen und gehen tun sie ständig – das Mondgefängnis braucht viele Vorräte. Ihr solltet andere Händler oder die Glimmschar-Piraten erfragen – die beschenken Schiffsrouten mehr Aufmerksamkeit. Ohne guten Grund bekommen Azlanti-Schiffe nicht zum Außenposten Zett, also solltet ihr eins verlocken, dann das Schiff und die Fracht übernehmen. Die Besatzung werdet ihr wohl nicht gebrauchen – ich kann für Euch eine Weile auf sie aufpassen, kostenlos. Wenn ihr sie nicht dafür verbringen wollt, dass sie Ihre Arbeit tun, heißt es.“

Kannst du uns helfen, das Versorgungsschiff anzulockern? „Vergesst es. Nachdem ihr die Azlanti angestoßen und Euch verzogen habt, muss ich hier verbleiben. Dass wir gestohlene Schiffe kaufen, erwarten die Azlanti bereits – sie selbst zu stehlen ist aber etwas anderes.“

Wie können wir Gulta infiltrieren? „Mit meinen Modifikationen kommt ihr in eine Landebucht. Nehmt diese Schlüsselkarte, die sollte Euch von der Bucht zu den Zellenblöcken hinbringen.

Um dort zu überleben, müsst ihr aber heimlich vorgehen. Die Azlanti werden euch sicherlich nicht als Bürger der Paktwelten verkennen, also müsst ihr euch als azlantisches Volk bekleiden. Schnappen die euch gefangen oder sehen euch, wo ihr nicht hingehört, werden euch die Azlanti dort einsperren oder gleich töten. Besorgt also dafür, dass ihr einen Fluchtweg zum Schiff habt, das werdet ihr verbrauchen!“

Wo können wir Cedona finden, wenn wir erst im Gefängnis sind? „Nicht-Azlanti auf Gulta werden alle an einem Ort gehalten, wie in allen Gefängnissen des Sternereichs. Auf Gulta heißt dieser Ort Zellenblock J, dort solltet ihr anfangen zu beschauen. Maschinenfleisch, Androiden wie sie, werden die Azlanti aber nicht in denselben Käfigen halten – sie glauben nicht, dass Maschinenfleisch intelligentes Leben ist. Nach ihr solltet ihr in abgetrennten Orten im Zellblock suchen.“

Welche Gefangenen sollen wir für dich befreien? „Drei sind es – ein Vesk namens Mothkala, ein Schirren namens Tsikschick

und ein Slivara, für dessen Namen ich nicht genug zungenwindig bin. Sie waren Vergangenheitsgräber, Archäologen. Sie haben Dinge, die einst uns Kreaturen des Azlanti-Reichs gehört haben, von Stätten der Azlanti geschmuggelt und den rechtmäßigen Besitzern zurückgegeben. Ich selbst habe sie für eine Weile geschmuggelt, dann haben sie eines Tages aber etwas Mächtiges gefunden – etwas, das die Azlanti haben wollten, also sind sie hingegangen und haben sie eingesperrt. Ich habe gesehen, wie azlantische Schiffe landeten und wie manche wieder wegflogen, bin aber nicht zum Treffpunkt gegangen. Sie werden denken, ich hätte sie verlassen – aber ich habe sie nicht vergessen. Ich bin nur zu feige“. Talmrin senkt ihren Kopf und sieht leicht beschämt aus.

Belohnung: Wenn die SC Talmrin finden und Hilfe von ihr bekommen, erhalten sie 800 EP.

AUF DER SUCHE NACH EINEM SCHIFF

Um den Platz eines der Versorgungsschiffe einzunehmen, die nach Gulta fliegen, müssen die SC zunächst Informationen über die Schiffsrouten und Flugpläne sammeln. Die wahrscheinlichsten Vorgehensweisen der SC, um an solche Informationen zu gelangen, werden nachfolgend aufgeführt – der SL sollte den SC aber erlauben, auch auf anderen Wegen nach Informationen zu suchen und ähnliche Fertigkeitswürfe einzusetzen.

Persönliche Ermittlungen: Die SC können einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 23 ablegen, um Übertragungen zwischen azlantischen Schiffen abzufangen und die benötigten Informationen aus diesen herauszufiltern. Jeder Fertigkeitswurf nimmt 1W4 Stunden in Anspruch und setzt voraus, dass mindestens ein SC die Sprache der Azlanti versteht. Sollten die SC diesen Plan mit Talmrin besprechen, wird sie diese warnen, dass ihr Plan wohl „der gefährlichste von allen“ sei, da viele Azlanti paranoid sind und darauf achten, wer ihre Nachrichten empfängt. Sollte der Fertigkeitswurf für Computer um 5 oder mehr scheitern, werden Gultas Wärter davon erfahren, dass jemand ihre Versorgungsschiffe ausspioniert. Dadurch würde Gultas Alarmstufe um 1 steigen (siehe Seite {22/II}).

Mit den Bewohnern von Außenposten Zett sprechen: Die Glimmschar-Piraten und die Händler auf der Station sind von Berufs wegen immer auf dem neusten Stand, was Schiffsrouten in der Region angeht. Falls die Glimmschare, Halbrot oder der Xaarb den SC gegenüber freundlich oder hilfsbereit eingestellt sind (oder der Xaarb eingeschüchtern ist) und die SC mit ihnen kommunizieren können, erklären sich diese bereit, die aktuellen Routen abzurufen und ein Schiff auszumachen, das bald in die Nähe des Außenpostens Zett kommen soll. Die SC können auch Glest um Hilfe bitten, der Skriedriep wird jedoch nur kreischend ihre Motive hinterfragen und die Hilfe verweigern.

Unabhängig von der gewählten Herangehensweise werden die Nachforschungen ergeben, dass ein Frachtschiff, die *Relikt*, bald am Außenposten Zett vorbeifliegen wird und unter anderem auch auf Gulta halten soll.

Belohnung: Wenn die SC die *Relikt* als ein passendes Schiff für ihr Täuschungsmanöver ausmachen und ihren Flugplan erfahren, erhalten sie 600 EP.

SIRENEN AUF AUSSENPOSTEN ZETT

Obwohl die *Relikt* nah am Außenposten Zett auf dem Weg nach Gulta vorbeifliegen wird, ist ein Halt an der Station selbst nicht vorgesehen. Da die SC die Ladung und den Transponder des Schiffs intakt brauchen, könnten sie versuchen, das Schiff näher

an den Außenposten zu locken und subtil zu übernehmen. Die wahrscheinlichsten Vorgehensweisen der SC, um dies zu erreichen, werden nachfolgend aufgeführt – der SL sollte den SC aber erlauben, auch auf anderen Wegen nach Informationen zu suchen und ähnliche Fertigkeitswürfe einzusetzen.

Händler um Hilfe bitten: Sollten die SC mit hiesigen Händlern sprechen oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Kultur oder Beruf (Händler) gegen SG 14 ablegen, erfahren sie, dass solche Schiffe mehrere Ladungen an verschiedenen Zielen abliefern müssen, um profitabel zu bleiben. Für eine unbekannte Gruppe wie die SC wird die *Relikt* nicht anhalten – für einen Auftrag von einem bekannten Händler würde das Schiff seinen Kurs aber durchaus ändern. Für die Händler selbst stellt solch ein Gefallen jedoch ein hohes Risiko dar: ihr Name würde von da an mit einem gekaperten Schiff in Verbindung stehen, was noch mehr Kontrollen seitens der Azlanti bedeutet. Halbrot wird sich darauf nicht einlassen, die *Relikt* zur Station zu locken, wenn sie nicht bereits hilfreich eingestellt ist oder mit 1.000 Crediteinheiten bestochen wird. Der Xaarb kann mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 17 dazu gebracht werden, sich der fremden Dominanz zu beugen und das Schiff zu kontaktieren. Falls die SC Glest um Hilfe bitten, wird er sie anschreien und die Hilfe verweigern, weil er denkt, die seien SC vom Echsenvolk kontrolliert.

Notruf absetzen: Dieser Täuschungsversuch ist alt wie die Welt und genauso offensichtlich – es gibt keine Garantie, dass ein Frachtschiff auf das Signal reagieren wird. Um ein solches Signal vom Außenposten Zett aus abzusetzen, müssen die SC einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 17 ablegen, gefolgt von weiteren Würfeln für Bluffen gegen SG 19 und Diplomatie gegen SG 22, um die *Relikt* dazu zu bewegen, den Kurs zu ändern und an der Station anzudocken.

Offizielle Nachricht fälschen: Dieser Versuch ähnelt einem Notrufsignal, die Nachricht soll aber einen offizielleren Eindruck erwecken, sodass die *Relikt* das Signal nicht so einfach ignorieren kann. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 21 können die SC übliche Kommunikations-einrichtungen des Außenpostens Zett nutzen und mit einem Wurf für Bluffen gegen SG 20 eine Nachricht erstellen, die alle Schiffe in der Region vor einer falschen Gefahr warnt. Die Schiffe werden angewiesen, ihren Kurs zu ändern und zur Station zu kommen. Wenn keiner der SC Azlanti spricht, erhalten sie einen Malus von -4 für diese Fertigkeitswürfe.

Rohe Gewalt: Wenn alles Andere versagt, können die SC immer noch versuchen, die *Relikt* abzufangen und abzuschießen. Dieser Versuch ist im Vergleich mit den anderen Möglichkeiten jedoch nicht so vorteilhaft: Sollte die Fracht bei dem Raumkampf zerstört werden, bietet Talmrin den SC aus Enttäuschung keine UPB als Belohnung an (siehe Seite {21/II}). Außerdem würde die Besatzung in diesem Fall einen Hilferuf absetzen und das gesamte System alarmieren. Dadurch würde Gultas Alarmstufe um 2 steigen. Nach dem Kampf ist die Besatzung der *Relikt* so angeschlagen und verwundet, dass die SC diese nicht mehr bekämpfen oder einschüchtern müssen. In diesem Fall soll der SL mit der beschriebenen Entwicklung für die Begegnung mit der Besatzung der *Relikt* fortfahren, die SC erhalten jedoch keine Erfahrungspunkte für den Sieg über diese – stattdessen erhalten sie die EP, die in der nachstehenden Belohnung aufgeführt sind.

RELIK

Vorreiter-Komet (Seite {50/II})

RP 35

Belohnung: Sollten die SC die *Relikt* in einem Raumkampf besiegen, erhalten sie 1.600 EP.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

GRAD 3



DIE BESATZUNG DER RELIKT (HG 5)

Falls die SC die *Relikt* zum Außenposten Zett gelockt haben, müssen sie sich mit der Besatzung des Versorgungsschiffs auseinandersetzen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 25] können die SC die Besatzung dazu bringen, sich zu ergeben und keine Piraterie zu melden. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass die SC die Besatzung bekämpfen und diese töten oder lange genug bewusstlos machen müssen, damit sie Gultas Gefängniswärter nicht über das Kapern des Schiffs informieren können (was das gesamte Täuschungsmanöver sinnlos machen würde). Für diese Begegnung kann die *Starfinder Flip-Mat: Raumschiff* verwendet werden.

Kreaturen: Obwohl die Besatzungsmitglieder der *Relikt* keine richtigen Kämpfer oder Soldaten sind, werden sie ihr Schiff im Notfall verteidigen.

INGENIEURE DER RELIKT (3)

HG 1

EP je 400

Azlantischer Mechaniker
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP JE 16

ERK 11; KRK 12

REF +3; WIL +2; ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schraubenschlüssel +4 (1W6+2 W)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +6 (1W8+1 Feu; Krit Entzünden 1W4)

Angriffsfähigkeiten Zielverfolgung

TAKTIK

Im Kampf Die Ingenieure schaffen Deckung, indem sie ihr Talent *Barrikade errichten* einsetzen. Sie feuern mit ihren Laserpistolen auf ein einzelnes Ziel, wobei sie einen Gegner vorziehen, der mit dem Kapitän oder einem der anderen Ingenieure zusammen im Nahkampf ist.

Moral Die Ingenieure ergeben sich, sobald ihre jeweiligen TP auf 5 oder weniger fallen und aller Besatzungsmitglieder nur noch weniger als die Hälfte ihrer TP haben.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +10, Naturwissenschaften +5, Steuerung +5, Technik +10

Talente *Barrikade errichten*

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Individualisiertes Handwerkszeug (Technikerausrüstung)

Ausrüstung Fliegeranzug-Stationsmontur, Azimut-Laserpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Schraubenschlüssel (funktioniert wie Knüppel), Technikerausrüstung

KAPITÄN DER RELIKT

HG 2

EP 600

Azlantischer Gesandter
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG TP 24

ERK 13; KRK 14

REF +3; WIL +5; ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +6 (1W4+3 H)

Fernkampf Statische Ionenpistole +8 (1W6+2 Elk; Krit. Überspringend 2)

TAKTIK

Im Kampf Der Kapitän setzt seine Fähigkeit Improvisation ein, um seine Verbündeten zu stärken und Einschüchtern, um Gegner zu schwächen.

Moral Der Kapitän kämpft, bis sich seine gesamte Besatzung ergeben hat oder bewusstlos ist.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Beruf (Händler) +7, Diplomatie +12, Einschüchtern +12, Motiv Erkennen +12, Steuerung +7

Talente Kein Vorbeikommen

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Improvisation (Schnappt ihn!)

Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Statische Ionenpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Überlebensmesser

Entwicklung: Wenn die SC die Kontrolle über die *Relikt* übernommen haben, entfernt Talmrin den Transponder des Versorgungsschiffs und installiert ihn in das Schiff der SC. Sie hält außerdem ihr Versprechen und modifiziert die Triebwerke der SC, indem sie deren Energiesignatur an die der Azlanti-Schiffe anpasst. Sollten die SC die Besatzung am Leben gelassen haben, wird Talmrin ihre Kontakte nutzen und die Mitglieder festhalten, bis die SC ihre Mission erfüllt haben.

Schätze: Talmrin nimmt die *Relikt* und einen großen Teil der Ladung als Gegenleistung für ihre Dienste an sich, übergibt den SC aber 5.000 UPB. Wie die meisten großen Umschlagplätze nimmt auch Außenposten Zett UPB als Währung an – 1 UPB entspricht dabei 1 Crediteinheit.

Belohnung: Sollten die SC die Besatzung dazu gebracht haben, sich zu ergeben, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie die Azlanti im Kampf besiegt.

TALMRINS ABSCHIEDSGESCHENKE

Bevor die SC nach Gulta aufbrechen, können sie noch einmal mit Talmrin sprechen und den Plan durchgehen. Die Technikerin bringt Kisten mit Metallschrot an Bord, um eine Fracht vorzutauschen. Sie warnt die SC jedoch, dass die Täuschung nur vorübergehend ist und der obligatorischen Inventur der Azlanti nicht standhalten wird. Sie betont, dass die SC wie Azlanti aussehen müssen, wenn sie sich auf den Gefängnismond schmuggeln wollen. Sie übergibt den SC vier *Seren des veränderten Aussehens* (mit dem Vermerk, dass die Änderungen permanent sind) und zwei *Zauberkristalle: Selbstverkleidung*. Außerdem verweist sie darauf, dass die Stellifera Halbrod noch mehr von solchen Gegenständen verkauft, falls die SC eine zusätzliche „Notversicherung“ brauchen. Sollten die SC zugestimmt haben, für sie die drei Gefangenen auf Gulta zu befreien, bietet ihnen Talmrin noch drei Fusionsiegel: *unscheinbar* (Stufe 5), um sie für die Mission besser auszurüsten. Schließlich kann Talmrin sie beraten, wie sie ihre Mission erfüllen können, ohne das gesamte Gefängnis aufzuscheuchen (Siehe Die Kunst der Infiltration auf Seite {22/II}). Die SC sollten dabei nicht vergessen, dass Talmrin ihnen die gestohlene Schlüsselkarte gegeben hat, mit der sie die Zellenblöcke Gultas betreten können.

Sollte keiner der SC Azlanti sprechen, merkt die Gosklau trotzdem an, dass sie wohl höchstens als Gefangene weit ins Gefängnis vordringen werden. Dann schlägt sie vor, dass die SC einen Weg finden sollten, die Sprache der Azlanti zu sprechen, bevor sie Gulta erreichen.

DAS SCHIFF VERBESSERN

Wenn die SC sich mit dem Wrikriche Hasschachir angefreundet haben, kann er diesen von einem privaten Dock erzählen, zu dem er Zutritt hat (genaue Details hierzu sind im nächsten Kapitel, „Der Runenantrieb“, zu finden). Die SC können ihr Schiff jederzeit dort andocken, um Reparaturen oder Verbesserungen durchzuführen. Zudem kann Hasschachir ihnen dabei helfen, das Schiff auf Grad 4 zu verbessern. Der Wrikriche hat sich bestimmte Kenntnisse über den Aufbau azlantischer Schiffe angeeignet und kann für die SC jede Verbesserung installieren, die auf den Seiten {47/I}–{49/I} aufgeführt sind.

TEIL 3: AUSBRUCH!

Der Rest des Kapitels beschäftigt sich mit der Infiltration der Strafeinrichtung auf Gulta und der Rettung von Cedona. Da der Gefängnismond im gleichen System wie Außenposten Zett liegt, brauchen die SC von der Station aus 1W6 Tage im Drift oder 1W6+2 Tage durch den normalen Raum, um Gulta zu erreichen. Bis zu diesem Zeitpunkt müssen die SC all ihre Verkleidungen, Nachforschungen und Vorbereitungen abgeschlossen haben.

Der Gefängnismond wird von einem Raumschiff bewacht (die SC können dies am Außenposten Zett erfahren haben). Dieses Schiff trägt den Namen *Zandamant*. Talmrins Trick funktioniert: Die Kombination aus dem gestohlenen Transponder und der Modifikation der Triebwerke sichert den SC einen störungsfreien Anflug auf Gultas Landebuchten (siehe unten, Anflug auf Gulta). Ab jetzt müssen sich die SC jedoch unter die Azlanti mischen und dürfen nicht auffallen – zumindest so lange, bis sie Cedona gefunden und einen Fluchtweg für sie vorbereitet haben. Cedona wird in Zellenblock J gefangen gehalten, als Androidin und Sklavin wird sie aber abseits der meisten anderen Gefangenen im Bereich **B13** festgehalten. Im Bereich **B12** können die SC einige der anderen Gefangenen finden, einschließlich der von Talmrin genannten Personen.

Die Gefängniswärter bestehen hauptsächlich aus Azlanti mit nichttödlichen Waffen, die auf rebellische Gefangene ausgelegt sind. Allerdings sind in Zellenblock J, in dem (sogenannte) gefährliche Häftlinge untergebracht werden, auch ein paar Mitglieder der Aionengarde stationiert. Für die Standardwärter auf Gulta gelten folgende Spielwerte:

GULTA-GEFÄNGNISWÄRTER

HG1

EP 400

Azlantischer Soldat

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

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

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

VERTEIDIGUNG TP 20**ERK** 11; **KRK** 13**REF** +1; **WIL** +3; **ZÄH** +3**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m**Nahkampf** Standard-Karbonfaserpeitsche +5 (1W4+3 H nicht-tödlich)**Fernkampf** Elektroschockpistole +8 (1W4+1 Elk nichttödlich)**Angriffsfähigkeiten** Kampfstile (Scharfschütze), Zielgenauigkeit des Scharfschützen**SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +4; **KO** +1; **IN** +1; **WE** +1; **CH** +1**Fertigkeiten** Athletik +5, Einschüchtern +5, Motiv erkennen +5**Talente** Eröffnungssalve**GULTA-GEFÄNGNISWÄRTER****Sprachen** Azlanti**Ausrüstung** Offiziers-Zeremonielle Plattenrüstung (Infrarot-Sensoren), Elektroschockpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Standard-Karbonfaserpeitsche**ALARMBEREITSCHAFT AUF GULTA**

Die SC müssen sich auf Täuschung und Heimlichkeit verlassen, da sie unmöglich alle Gefängniswärter besiegen können. Zu ihrem Glück setzt selbst bei den Wärtern eines Hochsicherheitsgefängnisses Routine und auch mal Langeweile ein. Für die azlantischen Wärter ist dies bis jetzt nur ein ganz normaler Arbeitstag. Keiner der Wärter im Zellenblock J hat den Bedarf, die Ankunft der SC unter die Lupe zu nehmen – solange diese sich also unauffällig verhalten und ihre Verkleidung nicht ablegen, werden sie nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Die Situation kann sich aber schlagartig ändern, wenn die SC nicht subtil vorgehen.

Je nach ihren Handlungen kann die Alarmstufe im Gefängnis steigen oder fallen (größtenteils wird sie aber nur steigen, da die Wärter sich nicht so schnell beruhigen, wenn sie erst einmal etwas entdeckt haben). Zu Beginn steht Gultas Alarmstufe auf 0, sofern die SC nicht gegen das azlantische Schiff an der Grenze gekämpft haben (siehe Seite {5/II}) oder bei einem Fertigkeitwurf während der persönlichen Nachforschungen zu den Schiffsrouten gescheitert sind. Bei den Alarmstufen 3, 7, 10 und 12 ändert sich die Lage im Zellenblock J.

Die genauen Bedingungen zur Anhebung der Alarmstufe richten sich nach dem Standort der SC und ihren Handlungen. Grundsätzlich sind Handlungen, welche die Alarmstufe Gultas beeinflussen, in der Tabelle auf Seite {23/II} aufgeführt. Die Alarmstufe erhöht sich kumulativ – wenn die SC also etwa zweimal einen Fehler bei einem kritischen System verursachen, erhöht sich die Alarmstufe zweimal.

Über die Angaben in der Tabelle hinaus gilt weiterhin: sollte Gulta jemals Alarmstufe 15 erreichen, wird Gefängnisdirektorin Iolastrila (siehe Seite {35/II}) sich höchstpersönlich um die Situation kümmern. In diesem Fall werden sie und zwei Mitglieder der Aiongarde im Bereich **B13** die SC direkt angreifen. Für die Begegnung mit Iolastrila gelten die Spielwerte im Bereich **B13** – sie und die Gardisten werden an einer aus der Sicht des SL angemessenen Stelle platziert. Dazu kommen zusätzlich alle Gegner und Gefahren des jeweiligen Bereiches, in dem die Konfrontation stattfindet.

Die Alarmstufe spiegelt die Gesamtatmosphäre im Gefängnis wider – jedoch nicht die Reaktionen einzelner Wärter. Sollten die Wärter die SC in einem Gebiet mit beschränktem Zugang entdecken oder verdächtiges Verhalten feststellen, versuchen sie wahrscheinlich, die SC zu befragen oder sogar anzugreifen. Falls die Wärter bemerken, dass die SC Zugriff auf die Gefängnisssysteme hatten, versuchen sie, vorgenommene Änderungen rückgängig zu machen oder die Systeme zu reparieren. Sofern die Wärter wissen, dass die SC Eindringlinge sind und ihre Position bestimmen können, warten sie auf Verstärkung und versuchen, die SC aufzuspüren.

DIE KUNST DER INFILTRATION

Obwohl die SC wahrscheinlich keine Erfahrung darin haben, sich durch ein schwer bewachtes Gefängnis zu schleichen, können Talmrins Ratschläge zu Beginn nützlich sein. Zwar ist der Grundriss des Zellenblocks J der Gosklaue unbekannt, sie warnt die SC jedoch vor Gefängniswärtern, Sicherheitsrobotern

ALARMSTUFE	SITUATION
0-2	Die Gefängniswärter sind entspannt. Das Abenteuer wird wie beschrieben fortgesetzt – Fertigkeitswürfe für Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden gegen die Wärter sind automatisch erfolgreich.
3-6	Die Gefängniswärter sind vorsichtig. Die Wärter nehmen 10 bei Fertigkeitswürfen für Motiv Erkennen und Wahrnehmung, um Fertigkeitswürfen für Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden zu widerstehen. Vier Patrouillen-Sicherheitsroboter aus dem Bereich B7 patrouillieren paarweise die beiden großen Korridore des Zellenblocks. Die Roboter greifen alle, die nicht zu den Azlanti gehören, bei Sichtkontakt sofort an (können jedoch getäuscht werden) und folgen den nächsten Kampfgeräuschen in angrenzenden Räumen.
7-9	Die Gefängniswärter halten Ausschau nach Eindringlingen. Die Sicherheitsstufe wurde drastisch verschärft, sodass Fertigkeitswürfe für Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden nun einen Malus von -2 erhalten. Die Wärter führen Fertigkeitswürfe durch für Motiv Erkennen, um Täuschungen zu widerstehen, sowie für Wahrnehmung, um versteckte Gegner zu entdecken und Verkleidungen zu durchschauen. Die Patrouillen-Roboter patrouillieren die Gänge wie oben beschrieben.
10-11	Die Gefängniswärter fordern Verstärkung aus anderen Zellenblöcken an. Zusätzlich zu den oben aufgeführten Sicherheitsvorkehrungen wird je ein Mitglied der Aionengarde (<i>Starfinder Alien-Archiv 6</i>) in den Bereichen B1 , B5 , B8 und B13 platziert. Je nach Ermessen des SL können diese Gardisten bereits besiegte Wärter ersetzen.
12+	Die gesamte Einrichtung wird abriegelt und befindet sich in höchster Alarmbereitschaft. In den Bereichen mit Gefangenen (siehe Bereiche B12 und B13) werden Schallgeräte aktiviert. Alle Türen des Zellenblocks werden magnetisch verriegelt, bis Gefängnisdirektorin Iolastrila sie manuell öffnet. Fertigkeitswürfe der SC für Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden erhalten einen Malus von -4. Verstärkungen – bestehend aus drei Gulta-Gefängniswärttern (siehe Seite {21/11}) und zwei Aionengardisten (<i>Starfinder Alien-Archiv 6</i>) aus anderen Zellenblöcken – kommen alle 10 Minuten dazu, indem sie in Gefängnis-Transportern auf dem Landeplatz des Zellenblocks J landen (Bereich B2).

AUSLÖSENDE HANDLUNG	AUSWIRKUNG AUF DIE ALARMSTUFE
Offener Kampf	+5
Gefängniswärter lösen gefängnisweiten Alarm aus	+5
Tote oder bewusste Gefängniswärter werden entdeckt	+4
Kampfgeräusche ohne Sichtkontakt	+3
Versagen eines kritischen Systems (etwa Überwachungskameras)	+3
SC werden in einem Bereich mit beschränktem Zugang ohne Sicherheitsausweis entdeckt	+2
SC werden beim Manipulieren von Gultas Systemen entdeckt	+2
Gefängniswärter finden Anzeichen von Manipulation	+2
Versagen eines nicht-kritischen Systems (etwa Türen)	+1
Gegenmaßnahmen eines Computers lösen Alarm aus	+1
SC werden beim Manipulieren nicht zugangsbeschränkter Ausrüstung oder Computer ohne gute Ausrede entdeckt	+1
Kampf bleibt vom Rest des Zellenblocks unbemerkt	+0
Wachpersonal wird vermisst	+1 alle 10 Minuten (erst ab Zeitpunkt der Feststellung)
Gefängniswärter nehmen jemanden fest oder töten jemanden, den sie hinter den verdächtigen Aktivitäten vermuten, und betrachten das Sicherheitsproblem als gelöst	-3

und Kameras. Außerdem kann sie grundsätzliche Ratschläge dazu geben, welche Handlungen Gultas Alarmstufe erhöhen würden (auch wenn sie die genauen Auswirkungen nicht kennt), und was die SC tun können, um einer Entdeckung zu entgehen. Die Einzelheiten hängen von dem jeweiligen Raum ab, in dem sie sich befinden – Talmrin kann jedoch allgemeine Vorschläge dazu unterbreiten, wie sie nach Gulta hinein und später lebend wieder herauskommen können. Alternativ können SC mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Schmuggler) gegen SG 18 oder mit einem anderen geeigneten Fertigkeitswurf solche Taktiken vorschlagen. Spielern mit Thema Gesetzloser können außerdem ihre Fähigkeit der 1. Stufe zu diesem Fertigkeitswurf addieren.

Diese Handlungstabelle beschreibt nur die wahrscheinlichsten Vorkommnisse und die Fertigkeitswürfe, welche die SC in diesen Fällen ablegen müssten. Die unendliche Anzahl an Plänen, welche den SC einfallen könnten, um ihre Mission heimlich zu erfüllen, ist darin nicht berücksichtigt. Der SL sollte den SC erlauben, nach einer eigenen kreativen Lösung zu suchen und ähnliche SG wie die oben beschriebenen setzen.

Reinblutsschlösser umgehen: Gultas Türen öffnen sich nur für reinblütige azlantische Menschen. SC mit Hang zum

Makabren könnten diese Schlösser durchaus umgehen, indem sie die Hand eines Azlanti abschneiden und mit sich durch den Zellenblock tragen – die Türen können jedoch auch elektronisch gehackt werden. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 19 können die SC eine einzelne verschlossene Tür im Zellenblock J öffnen, wobei jeder Fertigkeitswurf 1W4 Runden in Anspruch nimmt. Da die hiesige Technologie der am Außenposten Zett ähnlich ist, erhalten die SC einen Umstandsbonus von +2 auf diese Würfe, sofern sie die Biosignaturgeräte des Außenpostens hacken konnten. Wenn die SC Systeme manipulieren, müssen sie versuchen, ihre Handlungen zu verbergen (siehe Manipulation verschleiern auf Seite {24/11}).

Verkleiden: Die SC können zwar versuchen, ihre Anwesenheit auf dem Gefängnismond der Azlanti zu erklären, das Sternenreich ist aber zu vorsichtig, um Völkern der Paktwelten unüberprüft Zutritt zu gewähren. Da alle Schiffe der Paktwelten an Ort und Stelle abgeschossen werden und Nichtmenschen im Sternenreich bestenfalls als Bürger zweiter Klasse angesehen werden, müssen sich alle, die nicht zu den Azlanti gehören, auf schwere Fragen seitens der Gefängnis-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

wärter einstellen. Im Idealfall sollten alle SC wie azlantische Menschen aussehen – es würde jedoch ausreichen, wenn nur die Hälfte der SC sich verkleidet und einen halbwegs guten Grund dafür findet, warum ganz offensichtlich nichtmenschliche Besatzungsmitglieder dabei sind (etwa, indem die SC behaupten, diese seien Diener).

Die Azlanti sind eine menschliche Unterart mit hohen Wangenknochen, glatten schwarzen Haaren, Geheimratsecken, bronzener Haut und violetten Augen. Um die Verkleidung für eine Unterhaltung mit den Wärtern der Azlanti aufrechtzuerhalten, müssen die SC im Allgemeinen einen Fertigkeitwurf für Verkleiden gegen SG 15 ablegen. SC, die Ränge in der Fertigkeit Verkleiden haben, können diesen Fertigkeitwurf für andere SC ablegen. Für SC, die sowohl mit einer Rüstung der Azlanti als auch deren Waffen (oder anderer, nach der Bauart der Azlanti aussehenden Ausrüstung – diese kann auch durch Illusionsmagie erreicht werden) ausgestattet sind, sinkt der SG um 2. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 20 können sich die SC an Gerüchte über das Sternenreich der Azlanti erinnern und so den SG für alle verkleideten SC um 1 senken. Schließlich können SC durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Beruf (Söldner) oder Beruf (Soldat) gegen SG 17 diszipliniert wirken und damit den SG für alle verkleideten SC weiterhin um 1 senken. Diese Effekte sind kumulativ.

Einzelne SC könnten die Verkleidung als Azlanti etwas problematisch finden und sich auf den Ersteindruck verlassen müssen. Menschen, die bereits bronzefarbene Haut und schwarze Haare haben, müssen nur wenige Details an ihrem Aussehen verändern, sodass der anfängliche SG für das Verkleiden auf 10 sinkt – er steigt jedoch um 2 für Menschen, deren Aussehen sich wesentlich von einem typischen Azlanti unterscheidet. Außerdem steigt der SG um 2 für SC, deren Volk den Menschen ähnelt (etwa Elfen), und um 4 für Humanoide, die sich sichtbar von Menschen unterscheidet (etwa Laschontas). Für Humanoide wie Schirren, Vesken und Ysoki – die nur sehr schwach den Menschen ähneln – steigt der SG um 8. Für Kleine und Große SC steigt der SG für Verkleiden um weitere 10, damit sich diese als Mittelgroße Kreaturen ausgeben können. Ebenfalls um 10 steigt der SG für nicht humanoide SC, die sich als Humanoide verkleiden wollen. Bestimmte Gegenstände und Zauber – etwa Holohaut oder *Selbstverkleidung* – können einige dieser Erhöhungen ausgleichen.

Da das Sternenreich der Azlanti so groß ist und über viele Varietäten seiner Sprache verfügt, wird die Verkleidung der SC durch Akzente nicht gefährdet. Sollten die Wärter jedoch feststellen, dass die SC überhaupt kein Azlanti sprechen, wird die Verkleidung automatisch scheitern.

Größeres Ablenkungsmanöver: Als letzten Ausweg können die SC durch Gewalt eine Ablenkung in einem Teil des Zellenblock – etwa eine wütende Kreatur oder eine Explosion – schaffen. Diese wird die Wärter dazu bewegen, ihre Posten vorübergehend zu verlassen, um dem Grund für diesen Tumult nachzugehen – allerdings erhöht sich die Alarmstufe dadurch um 5. Sollte der Vorfall nach einem Unfall aussehen und beseitigt werden, bevor ein anderes Ereignis die Alarmstufe weiter erhöht, sinkt diese wieder um 3. Für eine Explosion, die sich für eine große Ablenkung eignen würde, sind mindestens drei Granaten und eine für die Explosion präparierte technische Ausrüstung (dazu ist ein Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 15 notwendig) bzw. ein Benzintank oder ein anderer explosiver Behälter nötig. Mit einem Detonator kann die vorbereitete Ablenkung auch aus der Ferne geschaffen werden.

Kleines Ablenkungsmanöver: Die SC können Fertigkeitwürfe für Bluffen oder Diplomatie ablegen, um Wärter abzu-

lenken, während ein anderer SC verdächtig handelt (etwa eine Kamera manipuliert). Damit diese Würfe Erfolg haben können, müssen die ablenkenden SC dies tun, bevor der jeweilige SC mit der verdächtigen Handlung beginnt. Für die nächsten 2W6 Runden müssen verbündete SC im Umkreis von 9 m die Ergebnisse der ablenkenden SC bei Fertigkeitwürfen für Bluffen oder Diplomatie statt eines Fertigkeitwurfes für Heimlichkeit einsetzen, um nicht entdeckt zu werden. Die SC müssen die Ergebnisse des ablenkenden SC auch dann verwenden, wenn ihre individuellen Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit bessere Ergebnisse erzielen würden. Nach Ermessen des SL können unangemessene Ablenkungen (etwa Ein-Mann-Auftritte) die Alarmstufe um 1 erhöhen.

Sicherheitstüren umgehen: Sollte das Gefängnis abgeriegelt und die Türen des Zellenblocks versperrt werden, können die SC diese Türen mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 24 öffnen oder einem Stärkewurf gegen SG 18 aufbrechen. Jede dieser Aktionen nimmt 1 Runde in Anspruch.

Überwachungskameras ausschalten: Sollte es den SC gelingen, sich einer Überwachungskamera zu nähern (siehe Raum auskundschaften), können sie diese mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 17 ausschalten. Diese Aktion nimmt 2W4 Runden in Anspruch. Nach 1W4 Minuten bemerkt Uxiana, eine Gefängniswärterin aus Bereich **B5**, den Ausfall der Kamera. Daraufhin verlässt Emedes, ein Aionengardist, der sich im selben Raum befindet, den Raum, um den Vorfall zu untersuchen. Die SC können Kameras nach 1 Runde wieder aktivieren (dazu sind keine Fertigkeitwürfe notwendig). Alternativ können die SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 20 die Kameras hacken und die Übertragung manipulieren (sodass im Bereich **B5** etwa nur ein leerer Raum in Dauerschleife angezeigt wird) – Uxiana bemerkt diese Manipulation erst nach 1W3+1 Stunden. In jedem dieser Fälle müssen die SC versuchen, ihre Handlungen zu verbergen (siehe Manipulation verschleiern).

Manipulation verschleiern: Wenn die SC Systeme, Maschinen oder Roboter in einem Bereich manipulieren, können sie versuchen, diese Manipulationen mit einem Fertigkeitwurf für Heimlichkeit zu verschleiern (dieser Versuch muss den Fertigkeitwurf für Wahrnehmung der Wärter in diesem Bereich übersteigen). Außerdem besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass die Wärter im Bereich **B5** während dieses Versuches die Übertragung in dem Raum sehen und ebenfalls einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen.

Schnelle Ausrede: Sollten die SC dabei scheitern, unauffällig zu bleiben, können sie versuchen, die Wogen mit einer schnellen Lüge zu glätten. Falls die SC bei einem die Alarmstufe erhöhenden Ereignis anwesend sind, können sie einen Fertigkeitwurf für Bluffen ablegen, um diese Erhöhung um 1 zu reduzieren. Dies ist nur einmal pro Vorfall möglich. Der Schwierigkeitsgrad des Fertigkeitwurfes für Bluffen richtet sich nach der jeweiligen Alarmstufe (siehe Seite {22/II}), bei einer Anhäufung der Lügen werden die Azlanti den SC gegenüber jedoch skeptisch – nach dem ersten erfolgreichen Fertigkeitwurf erleiden die SC einen kumulativen Malus von -2 auf jede weitere Ausrede.

Heimlichkeit: Die SC können Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit ablegen, um sich unbemerkt durch das Gefängnis zu bewegen. Den Ergebnissen dieser Würfe stehen Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung der Wärter gegenüber, wobei die Ergebnisse der SC einen Malus von -2 erhalten, falls sie nicht alle Wärter und Sicherheitsmaßnahmen in einem Bereich entdeckt haben. Sofern die SC sich außerhalb des Zellenblocks in Gultas niedriger Schwerkraft befinden, können sie statt Heimlichkeit auch Akrobatik einsetzen, um einer Entdeckung zu entgehen.

Raum auskundschaften: Um Überwachungskameras und andere Sicherheitsmaßnahmen zu entdecken, wird ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 17 benötigt. Die Position der Kameras wird in der Beschreibung der jeweiligen Räume aufgeführt.

Fernzünder anbringen: Sollten die SC erfolgreich ein System oder Gerät ausgeschaltet haben, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 21 eine Kommunikationseinheit an dieser Vorrichtung befestigen. In diesem Fall wird das System nicht sofort ausgeschaltet (und auch die Alarmstufe wird nicht erhöht), die SC können diese jedoch zu einem späteren Zeitpunkt mit einer Bewegungsaktion über diese Einheit ausschalten. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit können die SC die angebrachte Einheit verstecken (die Ergebnisse müssen den Fertigkeitswurf für Wahrnehmung aller Wächter in der Nähe übertreffen).

ANFLUG AUF GULTA (HG 1)

Lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie, wenn die SC Gulta anfliegen:

Das Gefängnis auf Gulta besteht aus einer Reihe von glanzlosen grauen Kuppeln, die mit engen Korridore verbunden sind und sich wie ein Spinnennetz über die blasse Mondoberfläche erstrecken – ein weit entfernter Stern wirft ein Licht auf dieses triste Bild. Im Zentrum des kreisförmigen Gesamtkomplexes befinden sich viele Landebuchten, deren Schleusen sich optisch wie Blenden öffnen und schließen. Jeder Gefängnisflügel schließt sich an Hilfslandeplätze an, die nur von den kleinsten Fähren benutzt werden können.

Das Gefängnis sendet ein Grußsignal an das Schiff der SC. Wenn die SC dieses beantworten, erscheint ein Mitglied der Aionengarde auf dem Bildschirm. Sein Gesicht wird dabei von einem grünen Helm mit einem einzigen roten Auge verhüllt. „Relikt, wir haben Sie auf dem Sensor“, sagt der Gardist auf Azlanti. „Melden Sie sich bei Landebucht 6B, Landecode 785-Ultra-1“.

Wenn die SC die Übertragung beantworten und den Anweisungen folgen, können sie in der genannten Landebucht ohne Zwischenfälle landen – anderenfalls erhöht sich die Alarmstufe Gultas um 1.

Innerhalb der Stahlwände bietet die Landebucht viel Platz und ist zudem hell ausgeleuchtet. Bis auf das Schiff der SC und fünf leere Kisten für die Fracht der *Relikt* ist die Bucht leer. Die leeren Kisten bestehen aus 1,50 m großen Würfeln auf Rädern, in die Mittelgroße oder kleinere Kreaturen problemlos hineinpassen können. Jede der vier Ecken der Bucht ist mit einer Überwachungskamera ausgestattet. Sollten die SC den Wachmann Iovinus (siehe unten), der sie in Empfang nehmen will, angreifen, bemerken die Azlanti in der nah gelegenen Sicherheitsstation dies.

Kreatur: Während die SC aus ihrem Raumschiff steigen, kommt Iovinus, ein azlantischer Gefängniswärter, ihnen entgegen und begrüßt sie. Sollten die SC wie eine Besatzung aus azlantischen Menschen aussehen und die Alarmstufe unter 3 sein, lässt Iovinus einen scherzhaften Kommentar über langweilige Vorschriften fallen. Ist die Alarmstufe 3 oder höher, entschuldigt er sich für die Unannehmlichkeiten, fügt aber hinzu, dass die Vorschriften wegen einer Störung an der Grenze des Systems verschärft wurden. Falls mindestens die Hälfte der SC wie nichtmenschliche Völker aussieht, begegnet

GULTA BLEIBT OFFEN

Ein Versuch, das ganze Gefängnis zu befreien oder Gulta gar zu zerstören, ist in diesem Abenteuer nicht vorgesehen. Bei entsprechenden Anregungen sollte der SL die SC daran erinnern, dass das Gefängnis mit Dutzenden von Gefängniswärtern bestückt ist sowie, dass die meisten Insassen tatsächlich azlantische Verbrecher sind, die vermutlich keine Verpflichtung oder Dankbarkeit für Nicht-Azlanti empfinden müssen, nur weil diese sie befreit haben.

Iovinus der Gruppe mit Argwohn und fragt, warum die SC nicht mit einer „anständigen“ Besatzung unterwegs sind. Die SC können einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Bluffen ablegen (das Ergebnis muss Iovinus Fertigkeitswurf für Motiv Erkennen übersteigen), um ihn davon abzulenken. Unabhängig vom Ergebnis bleibt Iovinus allerdings schroff.

Er ist jedoch in jedem der Fälle verpflichtet, den Vorschriften zu folgen und eine Inventur der Lieferung aufzunehmen. Zwar können die SC versuchen, ihn mit Fertigkeitswürfen für Bluffen oder Diplomatie davon abzuhalten, Iovinus wird sich aber nur noch einmal entschuldigen und die Übergabe der Vorräte verlangen. Wenn die SC bereit sind, dem azlantischen Gefängnis die 5.000 UPB zu übergeben, die sich an Bord der *Relikt* befunden haben, können die SC glaubhaft versichern, der Rest der Fracht – größtenteils Nahrungsmittel und flüchtige Chemikalien – sei beim Transport beschädigt bzw. schlecht geworden. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Bluffen (das Ergebnis muss Iovinus Fertigkeitswurf für Motiv Erkennen übersteigen) reduziert die Anzahl der UPB, welche die SC übergeben müssen, um 1.000 sowie weitere 500 UPB für jede 5, die der Wurf für Bluffen Iovinus' Wurf für Motiv Erkennen übersteigt. Anderenfalls müssen die SC etwas wegen Iovinus unternehmen, bevor dieser merkt, dass die SC nichts von der eingetragenen Fracht an Bord haben und einen Alarm auslöst. Eine Möglichkeit dafür wäre es, Iovinus auf das Schiff einzuladen und ihn bewusstlos zu schlagen oder ihn mit einem Illusionszauber glauben zu lassen, dass er die Fracht gesehen habe. Außerdem können die SC versuchen, sich während der Inventur davonzuschleichen, nach nur 5 Minuten wird Iovinus aber merken, dass die Fracht nicht da ist und einen Alarm im gesamten Gefängnis auslösen.

IOVINUS

EP 400

Gulta-Gefängniswärter (siehe Seite {21/})

TP 20

TAKTIK

Im Kampf Mit seiner ersten Aktion im Kampf löst Iovinus mithilfe seiner persönlichen Kommunikationseinheit einen Alarm im ganzen Gefängnis aus. 1W4+1 Runden später treffen zwei weitere Gefängniswärter ein.

Moral Sobald seine Trefferpunkte auf 5 oder weniger fallen, versucht Iovinus, sich zurückzuziehen, wird sich im Falle des Scheiterns aber nicht ergeben.

Entwicklung: Haben die SC die Situation mit Iovinus erst einmal gelöst, können sie Talmrins gestohlene Schlüsselkarte benutzen, um in die Gefängnis Korridore und dann in den Zellenblock J zu gelangen. Falls sie Iovinus bewusstlos geschlagen oder getötet haben, ohne die Sicherheitsstation

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

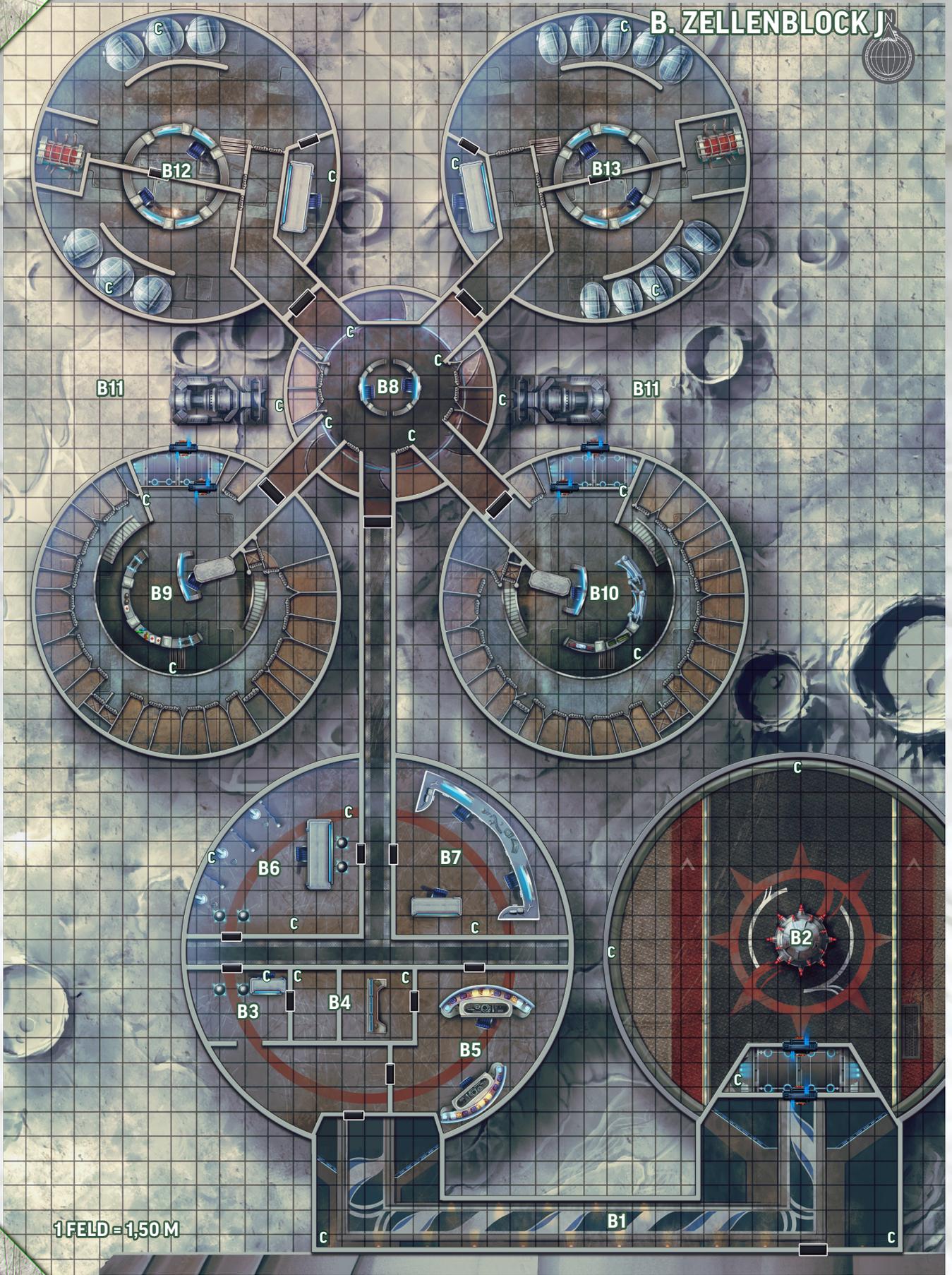
DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

HG1

B. ZELLENBLOCK J



1 FELD = 1,50 M

Gultas zu alarmieren, wird der Gefängniswärter erst nach 1 Stunde als vermisst gemeldet.

Belohnung: Sollten die SC die Situation mit Iovinus lösen, ohne Gewalt anzuwenden, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

B. ZELLENBLOCK J

Von der Landebucht aus können die SC ohne weitere Zwischenfälle in den Zellenblock J gelangen, sofern sie keine große Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Im ringförmigen Korridor der Landebuchten ist es unerwartet ruhig: Hier gibt es nur eine Handvoll Wächter und Mechaniker, die zwischen ihren Posten und den Schlafräumen pendeln. Bis zu dem zugangsbeschränkten Bereich des Zellenblocks öffnen sich die Türen für die SC automatisch.

Im Zellenblock J werden „gefährliche“ nichtmenschliche Gefangene untergebracht. Die Azlanti betrachten Nichtmenschen als niedere Kreaturen, sodass diese oft misshandelt, regelmäßig geschlagen oder bewusst unterernährt werden – dank der sorgfältigen Planung von Gefängnisdirektorin Iolastrila führt diese Behandlung allerdings nur sehr selten zum Tod der Insassen. Manchmal schickt Sardat Ulivestra aber auch insgeheim entführte politische Gegner nach Gulta, wo diese still und leise „verschwinden“. Diese Personen werden ebenfalls in diesem Zellenblock untergebracht. Iolastrila ist dem Sardaten bedingungslos treu und hat kein Problem damit, die Drecksarbeit für ihn zu machen. Momentan verhört sie Cedona und will wissen, was diese über den *Runenantrieb* weiß.

Sofern nicht anders angegeben, verfügt der Zellenblock J über Stahltüren (Härte 20, 60 TP, Zerbrechen SG 28) und Wände aus Adamantlegierung (Härte 30, 120 TP für jeden Abschnitt von 3x3 m, Zerbrechen SG 40). Diese Türen sind mit azlantischen Reinblutschlössern gesichert und öffnen sich nur für reinblütige azlantische Menschen. Zwar können die SC diese Schlösser umgehen (siehe Seite {23/II}), müssen sich aber auch anstrengen, um diese Manipulation zu verschleiern – anderenfalls wird jeder Wärter erkennen, was die SC tun oder getan haben. Wie auf Seite {23/II} beschrieben, können die SC auch eine abgetrennte Hand eines Azlanti bei sich tragen und sie dazu benutzen, die Türen ohne größere Umstände zu öffnen. Sollten sie mit dieser Hand jedoch gesehen werden, erhöht sich die Alarmstufe Gultas um 5.

Die Einrichtung ist hell ausgeleuchtet, und die Decken haben eine Höhe von 4,50 m. Die meisten Überwachungskameras (Härte 8, 8 TP, Zerbrechen SG 20) sind hoch an den Wänden platziert und für die SC nicht zugänglich. Die Mondooberfläche außerhalb der Zellenblock-Kuppel und der Gänge hat normale Sichtverhältnisse, geringe Schwerkraft und keine Atmosphäre.

Alle Wärter sind den SC gegenüber zunächst gleichgültig eingestellt.

B1. EINGANGSKORRIDOR (HG 3)

Die SC betreten diesen kahlen und leeren Korridor durch die südliche Tür. Auf der gegenüberliegenden Seite des Eingangs befindet sich eine Luftschleuse, während eine weitere Tür im Westen des Korridors zum eigentlichen Zellenblock führt. Hier gibt es zwei Überwachungskameras: eine in der südwestlichen und eine in der südöstlichen Ecke des Gangs.

Kreatur: An der Luftschleuse ist ein Mitglied der Aionengarde namens Aetia stationiert. Wenn die SC den Korridor betreten, bemerkt diese sie sofort. Sie schenkt ihnen jedoch kaum Beachtung – selbst wenn die Alarmstufe höher als 3 ist, müssen

die SC lediglich die gestohlene Schlüsselkarte vorzeigen, um an ihr vorbeizukommen. Sollten die SC versuchen, die Kamera in der südöstlichen Ecke zu sabotieren, kann sie es von ihrer Wachposition aus nicht sehen.

Aetia kann allgemeine Fragen über die Lage im Zellenblock J beantworten, wird bei zu spezifischen Fragen aber misstrauisch. Von einer Gefangenen namens Cedona oder gefangenen Androiden weiß Aetia nichts. Falls die SC sie weiterhin ausfragen, sagt sie, dass sie den Sicherheitsdienst des Zellenblock informieren müsse. Die SC können sie jedoch mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss Aetias Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen übertreffen) – bzw. indem sie ihre Einstellung auf freundlich verbessern – davon abhalten. Anderenfalls erhöht ihr Gespräch mit dem Sicherheitsdienst die Alarmstufe im Zellenblock um 1.

Aetias Befehle lauten, niemanden durch die Luftschleuse zu lassen, sofern sie nicht über eine entsprechende Genehmigung verfügen (die Genehmigungen werden vom Zentralrechner des Blocks verwaltet). Eine solche Genehmigung haben die SC nicht. Sollten sie also versuchen, durch die Luftschleuse zu gelangen, müssen sie diesen Fehler mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss Aetias Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen übertreffen) abmildern, sonst wird Aetia misstrauisch, und weitere Fertigkeitwürfe für Bluffen (um sie zu täuschen) und Diplomatie (um ihre Einstellung zu ändern) erhalten einen Malus von -2. Sollte es den SC gelingen, Aetias Einstellung auf hilfsbereit zu verbessern, erlaubt sie ihnen, die Luftschleuse auch ohne Genehmigung zu passieren. Als Mitglied der Aionengarde und damit der Elite des Sternenreichs muss Aetia sich einmal pro Stunde bei der Sicherheitszentrale des Gefängnisses melden. Selbst wenn die SC die Kameras im Korridor manipulieren, bemerken andere Wärter ihre Abwesenheit nach 1W4+2 x 10 Minuten.

AETIA HG 3 EP 800

Aionengardistin (*Starfinder Alien-Archiv 6*)

TP 48

TAKTIK

Im Kampf Mit ihrer ersten Aktion löst Aetia einen Alarm im gesamten Gefängnis aus und versucht danach, die SC zu besiegen.

Moral Aetia macht keine Rückzüge und versucht, den Vorstoß der SC in diesem Korridor zu beenden. Sie kämpft bis zu ihrem Tod.

Belohnung: Sollten die SC den Korridor durchqueren, ohne gegen Aetia zu kämpfen, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie diese im Kampf besiegt. Wenn sie Aetia später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

B2. LANDEPLATTFORM

Dieser Bereich befindet sich auf der Mondooberfläche außerhalb der Kuppel des Zellenblocks.

Das Bild eines schwarzen Sterns mit einem roten Kern zielt die glatte Fläche dieser Landeplattform. Die Luftschleuse führt in den Gefängnis-Komplex im Süden, und im Westen und Nordwesten sind ebenfalls mehrere große Kuppeln zu sehen. So weit das Auge reicht, erstreckt sich die luftlose Oberfläche des Mondes in alle Richtungen.

In der südwestlichen Ecke der Luftschleuse ist eine Überwachungskamera installiert. An der Landeplattform befinden

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

sich noch drei weitere Überwachungskameras, wobei jede von ihnen an einem 6 m hohen Mast im Norden, Osten (nicht auf der Karte zu sehen) und Westen angebracht ist. Die Überwachungskameras sind gut sichtbar und können ohne einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung entdeckt werden.

Schätze: In einem kleinen Schrank in der Luftschleuse befinden sich sechs Estex-Anzüge I. Ihr Schutz vor Umwelteinflüssen ist vollständig geladen.

B3. EINGANGSHALLE (HG 1)

Die Tür, die vom Korridor zu diesem Bereich führt, ist eine der wenigen Türen im Zellenblock, die nicht mit einem azlantischen Reinblutschloss gesichert sind. Sie öffnet sich automatisch mit einem sanften Zisch-Geräusch.

An den kalten Metallwänden dieses seltsam geformten Raums befinden sich mehrere Reihen von unbequem aussehenden Stühlen. Ein großer Stahltisch versperrt die Tür im Nordwesten. Im Süden befindet sich eine einfache Tür, während eine wichtiger aussehende Tür nach Osten führt.

Diese Eingangshalle dient dem Empfang von Besuchern, welche Insassen sehen wollen, auch wenn dies nur selten passiert. Die Sitze sind alle an menschliche Anatomie angepasst, was nichtmenschlichen Besuchern gewollt Unannehmlichkeiten bereitet. An der Decke über dem Tisch ist eine Überwachungskamera installiert.

Auf dem Tisch befindet sich ein Computer, über den sich sowohl Informationen beschaffen als auch bestimmte benachbarte Systeme geringfügig steuern lassen. Greifen die SC jedoch den Wärter hier an, versucht dieser, den Computerinhalt zu löschen (dies nimmt zwei Standard-Aktionen in Anspruch) oder ihn zu zerstören, nachdem er den Alarm ausgelöst hat. Der Rechner ist ein Computer des 3. Grades und verfügt über Lösch-Gegenmaßnahmen – um ihn zu hacken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25 notwendig. Ein SC, der Zugriff auf den Computer erhält, bevor der Inhalt gelöscht wird, kann eine Karte mit dem Lageplan der Zellen im Block J und dem restlichen Gefängnis herunterladen (siehe Bereich B12). Ebenso kann er auf eine Liste der Gefangenen, die in diesem Zellenblock untergebracht sind zugreifen – Androiden oder jemand namens Cedona werden in den Aufzeichnungen jedoch nicht erwähnt. Mit einem Fertigkeitwurf für Computer kann das System gehackt werden, sodass der jeweilige SC der Gruppe Zutrittsrechte zur Luftschleuse an der Landeplattform oder zu der Zentrale für die Überwachungskameras (Bereich B5) gewähren kann. Da Gulta ein Hochsicherheitsgefängnis ist, hat keiner der Computer Zugriff auf eine Infosphäre.

Kreatur: Zu diesem Zeitpunkt befindet sich in dem Raum der für Aufnahme verantwortliche Offizier, Ludilius, der hinter dem Schreibtisch sitzt. Falls die Alarmstufe Gultas unter 4 ist, nickt Ludilius den SC lediglich zu, sobald sie den Raum betreten. Wenn sie sich nähern, schaut er nur von seiner Computerkonsole hoch und fragt sie, was sie im Zellenblock J wollen. Mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss Ludilius' Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen übersteigen) können die SC versuchen, an ihm vorbeizukommen oder ihn mit einem Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 18 davon überzeugen, dass ihr Auftrag geheim ist. Sollte sich ein nichtmenschlicher SC als Gefangener ausgeben, können sich die SC Zutritt zum Zellenblock verschaffen und den vermeintlichen Gefangenen in den Bereich B12 bringen (hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Computer notwendig, dessen Ergebnis Ludilius' Fertigkeit-

wurf für Computer übersteigen muss). Falls die SC diesen Trick mit mehreren falschen Gefangenen versuchen, merkt Ludilius an, dass momentan nur eine Zelle frei ist und will diese Diskrepanz der Gefängnisdirektorin melden. Wenn die SC sich aus dieser Situation nicht herausreden können, kommt Iolastrila (siehe Seite {35/11}) und ihre zwei Aionengardisten einige Zeit später dazu. Iolastrila hat eine deutlich bessere Wahrscheinlichkeit, die Verkleidung der SC zu durchschauen, was dazu führen könnte, dass die heimliche Infiltration der SC hier ein Ende findet.

Ludilius' Schicht dauert noch einige Stunden, und die anderen Wärter haben keinen Grund, die Eingangshalle zu betreten. Sollten die SC also die Kamera in diesem Raum manipulieren, melden die anderen Wärter Ludilius erst in 4 Stunden als vermisst.

LUDILIUS

HG 1

EP 400

Gulta-Gefängniswärter (siehe Seite {21/11})

TP 20

TAKTIK

Im Kampf Nachdem er einen Alarm im gesamten Gefängnis ausgelöst und den Inhalt des Computers gelöscht hat, versucht sich Ludilius durch den Korridor im Norden zu Bereich B5 durchzuschlagen – in der Hoffnung, die Wärter dort könnten ihn unterstützen.

Moral Dank der Unterstützung all seiner Verbündeten kämpft Ludilius bis zu seinem Tod.

Belohnung: Sollten die SC die Eingangshalle durchqueren, ohne gegen Ludilius zu kämpfen, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt. Wenn sie ihn später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

B4. BESUCHSRAUM

Dieser weiße Raum ist grell fluoreszierend beleuchteter und wird durch eine durchsichtige Wand in zwei geteilt. In der westlichen Hälfte stehen zwei Plastikstühle, während in der östlichen Hälfte eine niedrige Metallbank zu sehen ist.

Hier können sich Besucher kurz mit den Insassen unterhalten, sofern sie dafür eine Genehmigung haben. In solchen Fällen werden die Besucher in die westliche Hälfte gebracht, während die östliche für die Insassen vorgesehen ist. Die Wand aus transparentem Aluminium (Härte 10, 30 TP, Zerschlagen SG 25) ist mit kleinen Löchern versehen, sodass sich die Gesprächspartner in den unterschiedlichen Raumhälfen miteinander unterhalten können. Wie auch schon in der Eingangshalle sind die Sitzgelegenheiten hier für Mittelgroße Kreaturen gebaut und für den menschlichen Körperbau angepasst. Für Kreaturen anderer Größen oder Völker sind diese Sitze unbequem.

In der nordwestlichen und der nordöstlichen Ecke ist jeweils eine Überwachungskamera installiert, wenn kein Besuch stattfindet, sehen sich die Wärter im Bereich B5 die Übertragung jedoch nicht an. Zudem sind die Wände hier schalldicht, damit das Schluchzen der getrennten Familien oder Streitgeräusche nicht die Abläufe im Rest der Einrichtung stören. Damit eignet sich der Raum gut für die SC, um sich eine Verschnaufpause zu gönnen und sich zu sammeln, Pläne zu besprechen oder Fertigkeitwürfe abzulegen, um ihre Verkleidung aufrechtzuerhalten.

B5. ÜBERWACHUNGSRAUM (HG 4)

Dutzenden von holografischen Bildschirmen hängen hier in der Luft rund um einen Schreibtisch mit einem Drehstuhl. Der Raum ist abgedunkelt, um die holografischen Bilder möglichst klar darzustellen. Im Norden und im Westen befindet sich jeweils eine Tür.

Im Gegensatz zu den anderen, hell erleuchteten Bereichen im Zellenblock J ist die Beleuchtung im Überwachungsraum schwach.

Die holografischen Bildschirme sind mit einer Computerkonsole auf dem Tisch verbunden, die Wärter lassen aber niemanden an das Gerät. Der Rechner ist ein Computer des 3. Grades und verfügt über Stromstoß-Gegenmaßnahmen – um ihn zu hacken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25 notwendig. Ein SC, der Zugriff auf den Computer erhält, bevor der Inhalt gelöscht wird, kann eine Karte mit dem Lageplan der Zellen im Block J und dem restlichen Gefängnis herunterladen. Ebenso erhält er Zugriff auf eine Liste der Gefangenen, die in diesem Zellenblock untergebracht sind (siehe Bereich **B12**) – Androiden oder jemand namens Cedona werden in den Aufzeichnungen jedoch nicht erwähnt. Mit einem weiteren erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer können die SC außerdem alle Überwachungskameras im Zellenblock J ausschalten (Wärter, die den Raum betreten, bemerken dies jedoch machen es sofort rückgängig). Alternativ können die SC versuchen, alle Übertragungen so zu manipulieren, dass sie ständig nur leere Räume in Dauerschleife anzeigen (hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 30 notwendig) – dies täuscht alle Wärter, bis in einem anderen Bereich des Zellenblocks Alarm ausgelöst wird.

Sollten die SC die Erlaubnis bekommen, die Übertragungen unbehelligt zu untersuchen, erkennen sie schnell, dass Cedona nicht auf den Kameras zu sehen ist. Sollten sie hier eine Karte des Zellenblock herunterladen, bemerken die SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerken, dass der Bereich **B13** auf den Kameras nicht angezeigt wird. Falls die SC nach Talmrins Freunden Ausschau halten, finden sie diese mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 16 im Bereich **B12**.

Kreaturen: Eine Gefängniswärterin namens Uxiana ist an dem Schreibtisch stationiert und beobachtet die Übertragungen der Überwachungskameras, während ein Aionengardist namens Emedes seinen regulären Wachdienst in diesem Raum verrichtet. Wenn die SC den Raum betreten, wollen die beiden wissen, was die SC in diesem Raum zu suchen haben. Sie bestehen aber nicht auf einer Antwort, sofern die Alarmstufe Gultas 2 oder weniger ist und die SC nicht verdächtig auffallen. Anderenfalls informieren die Wärter die SC, dass der Zugang zu diesem Raum beschränkt ist und wollen ihre Sicherheitspässe sehen. Sollten die SC keine Genehmigung haben, um sich hier aufzuhalten, bringt Emedes sie in die Eingangshalle hinaus (Bereich **B3**), um mit Ludilius zu sprechen. Damit ist die Tarnung der SC in Gefahr, und selbst wenn sie die Wogen dieses „Missverständnisses“ mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss Emedes' Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen übersteigen) glätten können, erhöht sich die Alarmstufe um 1.

Die SC können außerdem versuchen, beide Wachen aus dem Raum zu locken, was die Kameras vorübergehend nutzlos machen würde, da niemand ihre Übertragungen beobachtet. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss Uxianas Fertigkeitwurf für Motiv Erkennen übersteigen) kann Uxiana dazu bewegt werden, ihren Posten für höchstens 5 Minuten zu verlassen – Emedes ist jedoch schwieriger zu über-

zeugen. Er verlässt seinen Posten für nichts Geringeres als eine großes Ablenkungsmanöver oder einen Alarm im gesamten Gefängnis. Gleichzeitig ist er aber auch etwas begriffsstutzig. Ein erfolgreiches kleines Ablenkungsmanöver (siehe Seite {24/II}) zieht seine Aufmerksamkeit an und lenkt ihn damit 2 Minuten statt 2W6 Runden lang von allen verdächtigen Handlungen im Raum ab. Da in diesem Raum keine Überwachungskameras angebracht sind, bemerken die Wärter die Abwesenheit von Uxiana und Emedes erst nach 2 Stunden, sofern sie keinen guten Grund haben, den Überwachungsraum zu betreten oder diesen Bereich zu untersuchen.

EMEDES

HG 3

EP 800

Aionengardist (*Starfinder Alien-Archiv 6*)

TP 48

TAKTIK

Im Kampf Emedes versucht, Uxiana Deckungsfeuer zu geben und konzentriert seinen Beschuss auf den am stärksten aussehenden SC.

Moral Emedes kämpft bis zum Tod.

UXIANA

HG 1

EP 400

Gulta-Gefängniswärterin (siehe Seite {21/II})

TP 20

TAKTIK

Im Kampf Uxiana löst einen Alarm im gesamten Gefängnis aus und bewegt sich gleichzeitig zur Tür, die zur Eingangshalle führt (Bereich **B3**).

Moral Uxiana flüchtet zur Eingangshalle, sobald ihre Trefferpunkte auf 5 oder weniger sinken und Emedes getötet wurde. Solange ein Verbündeter in ihrer Nähe ist, kämpft Uxiana bis zum Tod.

Belohnung: Sollten die SC mit Emedes und Uxiana sprechen, ohne gegen sie zu kämpfen, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie die Azlanti im Kampf besiegt. Wenn sie die beiden Azlanti später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

B6. AUFNAHME- UND VERHÖRRUM (HG 1)

In diesem dunklen Raum befindet sich nur ein einzelner Schreibtisch, und eine einzige helle Lichtquelle scheint von oben auf die Oberfläche. Auf einer Seite dieses Raums befinden sich mehrere Duschen ohne jegliche Privatsphäre – daneben ein Behälter für Kleidung, in dem nur ein Handtuch liegt, sowie eine Reihe von Haken, an denen Overalls für Insassen hängen.

Gefangene, die auf Gulta ankommen, werden in diesen Raum gebracht. Hier müssen sie ihre Kleidung und Habseligkeiten ablegen und eine Chemikaliendusche über sich ergehen lassen, welche die meisten Parasiten abtötet. Dann wird ihnen eine Gefängnisuniform ausgehändigt. Manchmal werden diese Gefangenen hier bezüglich ihrer Verbrechen verhört, ebenso wie Gefangene, die für Zwischenfälle im Zellenblock verantwortlich gemacht werden. Bei einer genaueren Untersuchung des Tisches können die SC Flecken bemerken, die über die Tischoberfläche verteilt sind und vermutlich von Blutspritzern stammen. Sollten die SC vortäuschen, einen von ihnen als vermeintlichen Gefangenen nach Gulta zu bringen, wird von ihnen erwartet, diesen Raum zuerst aufzusuchen.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

In diesem Raum sind drei Überwachungskameras angebracht, je eine am oberen Ende einer Wand. Auch dieser Raum ist schalldicht, sodass Kampfgeräusche hier in angrenzenden Korridoren nicht wahrgenommen werden können.

Kreatur: Ein Wärter namens Gneaus ist eingeteilt, die Sanitätsstationen zu reinigen – eine Aufgabe, über die er sehr unglücklich ist. Er nuschelt vor sich hin, wenn die SC hereinkommen, und bemerkt sie zunächst nicht, bis sie alle den Raum betreten oder sich anderweitig bemerkbar gemacht haben. Wenn die SC diesen Raum für sich haben wollen, um den vermeintlich gefangenen SC „aufzunehmen“ oder zu „verhören“, können sie Gneaus mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 dazu bringen, den Raum zu verlassen. Der Wärter begibt sich in diesem Fall in den Bereich **B10**, um sich eine seiner Meinung nach wohlverdiente Pause zu gönnen. Andererseits würde er sich aber auch gerne an der Erniedrigung eines nichtmenschlichen Gefangenen beteiligen. Wird ihm dies gestattet, gilt die Handlung als kleines Ablenkungsmanöver mit einem Ergebnis von 30 – allerdings führt Gneaus in diesem Fall mehrere unbewaffnete Angriffe gegen den Gefangenen aus.

An diesem Tag hat er ansonsten keinen zugeteilten Dienst, sodass seine Abwesenheit erst in 4 Stunden bemerkt wird, falls die SC die Kameras hier manipulieren.

GNANEUS

HG 1

EP 400

Gulta-Gefängniswärter (siehe Seite {21/II})

TP 20

TAKTIK

Im Kampf Gneaus löst einen Alarm im gesamten Gefängnis aus und bewegt sich dabei zum Bereich **B8**, um Verstärkung zu holen.

Moral Gneaus kämpft bis zum Tod, sofern sich mindestens ein Verbündeter in seinem Sichtfeld befindet.

Belohnung: Sollten die SC die Situation mit Gneaus lösen, ohne Gewalt anzuwenden, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt. Wenn sie ihn später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

B7. WARTUNGSSTATION FÜR ROBOTER (HG 3 BZW. HG 8)

Eine gewaltige Werkbank voller Werkzeuge, Metall- und Roboter-teilen erstreckt sich über den gesamten östlichen Teil dieses Raums. In der Luft liegt ein stechender Ozongeruch, der von einem übergroßen Lichtbogenschweißgerät im südlichen Bereich des Raums kommt. Eine Tür führt aus dem Raum nach Westen.

In diesem Raum werden die Sicherheitsroboter der Einrichtung aufbewahrt und gewartet. Im oberen Teil der südlichen Wand ist eine Überwachungskamera installiert.

Kreaturen: Die Wartungsstation fällt in den Verantwortungsbereich einer hier stationierten zivilen azlantischen Technikerin namens Omeniska (sie hat einen Bonus von +13 auf die Fertigkeit Technik sowie +5 auf Wahrnehmung). Wenn die SC sie in diesem Bereich antreffen, arbeitet sie gerade an den Robotern, die sie für die eigentlichen Beschützer des Zellenblocks hält. Zwei Gulta-Gefängniswärterinnen, Elenea und Vidonia, befinden sich ebenfalls in diesem Raum und liefern sich gerade ein Wortgefecht mit Omeniska. Gegenstand des Streits ist die Frage, wessen Aufgabe es ist, die beiden in der Nähe der Reaktoren des Zellenblocks (Bereich **B11**) wandelnden untoten Gosklauen

zu beseitigen. Sobald sie die SC bemerken, unterbrechen sie ihre Diskussion, und die aufgebrauchte Omeniska fragt die SC, was sie hier zu suchen haben. Elenea und Vidonia verlassen den Raum nicht, bis die Angelegenheit geklärt ist. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 21 können die SC anbieten, den Streit zu schlichten. Der Streit kann mit einem weiteren erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 21, Beruf (Politiker), Beruf (Anwalt) oder einem anderen angemessenen Fertigkeitswurf gegen SG 16 beigelegt werden. Die SC können in dem Fall darüber entscheiden, wer sich auf die Mondoberfläche begeben und die Untoten loswerden soll.

Sollten sie Elenea und Vidonia damit betrauen, werden die beiden Wärterinnen im Kampf getötet. Sollten sie Omeniska auf diese Aufgabe ansetzen, fährt sie zwei ihrer Roboter hoch und weist diese an, sich um das Problem zu kümmern. Die Roboter beseitigen die Untoten in etwa 30 Minuten (während dieser Zeit können sie an keinem anderen Kampf teilnehmen) und kehren mit einem Schaden von 5W6+15 Trefferpunkten zurück. Um diesen Schaden zu reparieren, benötigt Omeniska mehrere Tage. Die SC können ebenfalls anbieten, die Aufgabe selbst zu erledigen. In diesem Fall benutzt Omeniska ihre Kommunikationseinheit und erteilt ihnen eine Genehmigung für die Luftschleuse im Bereich **B10**. Sollte dabei jedoch den Reaktoren jedoch etwas zustoßen, sind die SC die Hauptverdächtigen.

Zudem befinden sich vier azlantische Sicherheitsroboter der Patrouillenklasse in dem Raum. Sollte die Alarmstufe unter 3 sein, sind die Roboter deaktiviert. Falls die SC aber ihre Tarnung auffliegen lassen (etwa indem sie Omeniska angreifen), aktiviert Omeniska jede Runde als Standard-Aktion einen der Roboter und weist ihn diesen an, den Bereich zu verteidigen. Die SC können aber auch versuchen, einen der Roboter unbemerkt zu sabotieren, indem sie einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 24 ablegen. Dies deaktiviert den Roboter permanent und benötigt 2W4 Runden.

Elenea und Vidonia müssen zwei andere Wärter in 2 Stunden ablösen. Bis zu diesem Zeitpunkt würde ihre Abwesenheit unbemerkt bleiben. Omeniska verbringt ihre ganze Schicht in diesem Raum, sodass ihre Abwesenheit erst bemerkt wird, wenn Gefängniswärter diesen Bereich für Reparaturen aufsuchen (etwa, wenn es ein technisches Problem mit einem der Roboter gibt). Sollten die SC die Kamera hier nicht manipulieren, würde die Abwesenheit jeder der Frauen viel schneller bemerkt werden.

ELENEA UND VIDONIA

(HG 1)

EP je 400

Gulta-Gefängniswärterinnen (siehe Seite {21/II})

TP je 20

TAKTIK

Im Kampf Vidonia löst einen Alarm im gesamten Gefängnis aus, während Elenea die SC in einen Nahkampf verwickelt. Vidonia versucht, Omeniska zu beschützen, die sich um die Aktivierung der Roboter kümmert.

Moral Die beiden Wärterinnen kämpfen bis zu ihrem Tod. Die verbliebene Wärterin versucht, aus dem Raum zu flüchten und Verstärkung anzufordern. Kann sie das nicht, kämpft sie bis zu ihrem Tod.

PATROUILLENKLASSE-SICHERHEITSROBOTER (4)

HG 4

EP je 1.200

TP je 52 (Starfinder Alien-Archiv 98)

TAKTIK

Im Kampf Die Roboter setzen ihre Fähigkeit Stromschlag so bald wie möglich ein, nutzen ansonsten aber nur ihre Taktischen Ionemitter, sofern sie nicht in einen Nahkampf verwickelt sind.

Moral Die Sicherheitsroboter kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

Belohnung: Sollten die SC die beiden Wärterinnen in den Tod schicken, erhalten sie 800 EP, als hätten sie Elenea und Vidonia im Kampf besiegt. Falls die SC zwei der Roboter geschickt haben, erhalten sie 1.600 EP, als hätten sie die Cyberzombies im Bereich **B11** im Kampf besiegt. Wenn sie gegen die Cyberzombies selbst kämpfen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal. Für jeden permanent deaktivierten Roboter erhalten die SC die entsprechenden EP, als hätten sie diesen im Kampf besiegt.

B8. ZELLENBLOCKVERTEILER (HG 4)

Diese Anschlussstelle liegt im Zentrum der am stärksten gesicherten Bereiche im Zellenblock J. Der Zugang zu den beiden Zellenbereiche hinter diesem Raum ist eingeschränkt, und nur autorisiertes Personal darf sie betreten. Die SC werden eine solche Genehmigung mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht haben, sofern sie diese nicht von Ludilius unter Vorwand eines vermeintlichen Gefangenen erhalten haben. Sollten sie eine solche Genehmigung haben, schicken die hier stationierten Wärter die verkleideten SC zum Bereich **B12**. Falls die SC von dem angewiesenen Weg abweichen, halten die Wärter sie auf. In dem Verteiler befinden sich nur vier Überwachungskameras, je eine über dem jeweiligen Eingang zu den Korridoren, welche zu den gesicherten Kuppeln führen.

Kreaturen: In diesem Bereich sind drei Gefängniswärter stationiert: Castio, Narinus und Uolus. Diese hindern jeden, der nicht über eine entsprechende Genehmigung verfügt, daran, zu den Zellen zu gelangen. Sie nehmen ihre Aufgabe sehr ernst und halten Ausschau nach allem, was irgendwie ungewöhnlich ist. Ein großes Ablenkungsmanöver (siehe Seite {24/11}) kann sie jedoch dazu bewegen, diesen Raum zu verlassen.

Sollten die SC die Wärter töten und den Posten unbesetzt lassen, bemerkt jeder Azlanti, der durch diesen Raum kommt (oder sich die Übertragung der Überwachungskameras ansieht) ihre Abwesenheit und wird misstrauisch, sofern dafür kein guter Grund vorliegt (etwa ein vorliegendes Ablenkungsmanöver).

CASTIO, NARINUS UND UOLUS HG 1

EP je 400

Gulta-Gefängniswärter (siehe Seite {21/11})

TP je 20

TAKTIK

Im Kampf Einer der drei Gefängniswärter löst in der ersten Runde einen Alarm im gesamten Gefängnis aus, ein weiterer verwickelt die SC in den Nahkampf, während der dritte auf Abstand bleibt und mit seiner Pistole schießt.

Moral Die Wärter kämpfen bis zu ihrem Tod.

Belohnung: Sollten die SC den Verteiler durchqueren, ohne gegen die Wärter zu kämpfen, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie diese im Kampf besiegt. Wenn sie diese später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

B9. KRANKENSTATION

Die helle Beleuchtung, steril aussehende Werkzeuge und weiße Wände kennzeichnen diesen Bereich eindeutig als eine medizinische Einrichtung. Vor Schränken entlang der südlichen Raumhälfte steht eine Trage aus Metall. An der nördlichen Wand befindet sich eine große Luftschleusentür, daneben ein kleinerer Ausgang nach Nordosten.

Eine Kamera an der Westseite der Luftschleusentür und eine weitere an der östlichen Wand überwachen diese Krankenstation. Wie bereits im Bereich **B2** befinden sich in dieser Luftschleuse sechs Estex-Anzüge I mit vollgeladenem Schutz vor Umwelteinflüssen. Ohne eine Genehmigung dürfen die SC die Luftschleuse nicht benutzen. Ist die Alarmstufe allerdings 5 oder niedriger, können die SC versuchen, den Doktor mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss den Fertigkeitwurf des Doktors für Motiv Erkennen übersteigen) oder Einschüchtern gegen SG 21 davon zu überzeugen, diesen Bruch der Vorschriften nicht zu melden.

Kreatur: Die Krankenstation ist nur mit einem genervten medizinischen Experten namens Dr. Thradinex besetzt. Er tut sein Bestes, um die Insassen – auch trotz ihrer manchmal ungewöhnlichen Biologie – am Leben zu halten, wird dabei aber nicht gerade von Mitgefühl angetrieben. Liegt die Alarmstufe bei 5 oder niedriger, kümmert sich Dr. Thradinex um die Wunden aller menschlichen (oder menschlich aussehenden) SC, diese müssen aber die Ursachen für die Wunden erklären (dies wird vermutlich einen Fertigkeitwurf für Bluffen erfordern). Wunden nichtmenschlicher SC behandelt der Doktor nur, wenn diese einen Gefängnis-Overall tragen, die SC einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 21 ablegen oder der Doktor hilfsbereit gegenüber den SC eingestellt ist. Dr. Thradinex verfügt über einen einfachen Medipack, einen Bonus von +10 auf die Fertigkeit Medizin und einen Bonus von +5 auf Motiv Erkennen. Bei ersten Anzeichen für einen Kampf versucht er, die am nächsten stationierten Wärter darüber zu informieren. Dr. Thradinex verbringt seine gesamte Schicht in diesem Raum, sodass seine Abwesenheit erst bemerkt wird, wenn die Wärter ihn in diesem Raum aufsuchen (etwa, wenn jemand verletzt wurde) oder sie die Übertragung der Überwachungskamera in diesem Raum ansehen.

Schätze: Unter den Vorräten in diesem Raum finden die SC folgende Gegenstände: *Serum der Heilung, Mk. 1* (10x), *Serum der Heilung, Mk. 2* (4x), Dermal Spray (2 Dosen) und 12 Medizinische Wirkstoffe (je 4 Betäubungsmittel, Gegengifte und Schmerzmittel, alle Grad 1). Die SC dürfen diese Vorräte nicht ohne Erlaubnis von Dr. Thradinex an sich nehmen. Dieser hat jedoch Vorbehalte dagegen, seine sowieso schon beschränkten Vorräte aus der Hand zu geben. Die SC können zwei Einheiten von diesen Vorräten nehmen, sofern der Doktor ihnen gegenüber gleichgültig eingestellt ist, vier bei einer freundlichen Einstellung und sechs, wenn der Doktor ihnen gegenüber hilfreich eingestellt ist. Die SC können die Vorräte auch stehlen, die Alarmstufe erhöht sich jedoch um 2, sofern der Doktor feststellt, dass mehr als fünf Einheiten aus seinen Vorräten fehlen.

Belohnung: Falls die SC Dr. Thradinex davon überzeugen, seine medizinischen Vorräte mit ihnen zu teilen, oder ihnen zu erlauben, die Luftschleuse zu benutzen, erhalten sie 400 EP.

B10. CAFETERIA (HG 3)

In der Mitte dieses Raums befindet sich ein U-förmiger Tisch, um den herum eine Handvoll niedriger Hocker stehen. In der östlichen Hälfte des Raums sind zudem einige elektrische Öfen und Vorratsspeicher, die hinter einem gebogenen Tresen stehen. Zudem sind über den Raum mehrere Metalleitern verstreut, die zu einem die Cafeteria umkreisenden Laufsteg führen. Von hier aus können Computerkonsolen sowie andere hochtechnologische Ausstattung erreicht werden. Eine Luftschleusentür führt nach Norden, daneben befindet sich ein kleinerer Ausgang nach Nordwesten.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Die Cafeteria im Zellenblock J wird hauptsächlich von Gefängniswärtern während ihrer Schicht aufgesucht, manchmal wird es aber auch Insassen mit guter Führung erlaubt, hier eine Mahlzeit zu sich zu nehmen – wenn auch streng überwacht. Ansonsten müssen die Gefangenen in ihren Zellen essen. Die Maschinen auf dem Laufsteg steuern viele der Lebenserhaltungssysteme des Zellenblocks – etwa künstliche Schwerkraft, Beleuchtung, Sauerstoffproduktion usw. In diesem Raum sind zwei Überwachungskameras angebracht: eine auf der östlichen Seite der Luftschleusentür und eine an der Decke über dem Tisch.

Wie bereits im Bereich **B2** befinden sich in dieser Luftschleuse sechs Estex-Anzüge I mit vollgeladenem Schutz vor Umwelteinflüssen. Ohne eine Genehmigung dürfen die SC die Luftschleuse nicht benutzen, bei einer Alarmstufe von 3 oder niedriger können die SC versuchen, den Aionengardisten mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen (das Ergebnis muss den Fertigkeitwurf des Gardisten für Motiv Erkennen übersteigen) davon zu überzeugen, die Luftschleuse benutzen zu dürfen.

Ein SC, der auf den Laufsteg klettert, kann von dort aus die Lebenserhaltungssysteme des Zellenblocks abschalten oder zerstören. Mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 21 kann ein SC ein oder mehrere Systeme ausschalten. Erreicht der Wurf einen SG von 26, kann der SC die Systeme mit einer Verzögerung von bis zu 1 Stunde sabotieren. Alternativ können die SC ein System ausschalten, indem sie diesem 33 Punkte Schaden zufügen (die Härte der Ausstattung beträgt 17).

Die Abschaltung der künstlichen Schwerkraft reduziert die Schwerkraft im Zellblock auf niedrig. Ohne das Beleuchtungssystem liegt der Zellenblock im Dunklen. Mit einer Abschaltung der Sauerstoffproduktion oder der Heizung erzielen die SC zwar keinen sofortigen Effekt, da der Zellenblock Wärme und Sauerstoff nur langsam (über die nächsten 6 Stunden) verliert, allerdings löst dies eine laute Sirene aus. Jeder dieser Vorfälle (sowie alle Vorfälle zusammen) gelten als großes Ablenkungsmanöver. Sollten sich zu diesem Zeitpunkt Wärter in dem Raum befinden, stellen sie die Systeme nach 10 Minuten wieder her. Andernfalls dauern die Reparaturen 30 Minuten. Sollten die Systeme zerstört worden sein, kann nur Omeniska (Bereich **B7**) sie reparieren. Diese Reparaturen benötigen 2 Stunden Zeit.

Kreaturen: Hinter dem Tresen arbeiten zwei nicht zum Kampf taugliche Drohnen. Sie waschen das Geschirr ab und bereiten ein fades, dafür aber nahrhaftes Essen zu. Ihre Programmierung ist sehr einfach, sodass sie auf alles mit einer Fehlermeldung reagieren, sofern es nicht um die Essensausgabe geht. Eine Aionengardistin namens Toriver steht Wache neben der Luftschleusentür. Als Mitglied der Aionengarde und damit der Elite des Sternenreichs muss sich Toriver einmal pro Stunde bei der Sicherheitszentrale des Gefängnisses melden. Selbst wenn die SC die Kameras im Korridor manipulieren, bemerken andere Wärter Torivers Abwesenheit nach 1W4+2 x 10 Minuten.

TORIVER **HG 3**

EP 800

Aionengardistin (*Starfinder Alien-Archiv 6*)

TP 48

TAKTIK

Im Kampf Toriver löst einen Alarm im gesamten Gefängnis aus und konzentriert das Feuer auf den am stärksten aussehenden SC.

Moral Toriver kämpft bis zu ihrem Tod.

Belohnung: Sollten die SC mit Toriver sprechen, ohne gegen sie zu kämpfen, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie diese im Kampf besiegt. Wenn die SC sie später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

B11. REAKTOREN DES ZELLENBLOCKS (HG 5)

Auf der Mondoberfläche außerhalb des Zellenblocks befinden sich zwei hybride Generatoren aus Adamantlegierung, die den Strom für diesen Gefängnisflügel erzeugen. Jeder Reaktor wird von einer Kamera überwacht, die an der Außenseite der zentralen Kuppel von Bereich **B8** angebracht sind.

Da die Reaktoren hybride Geräte sind, können die SC einen der Generatoren mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik oder Mystik gegen SG 22 sabotieren. Erreicht der Wurf einen SG von 27, können die SC den Ausfall des Generators um bis zu 1 Stunde verzögern. Alternativ können die SC einen Reaktor zerstören, indem sie ihm 100 Punkte Schaden zufügen (die Härte des Reaktors beträgt 30). Die Abschaltung eines Generators gilt als ein Versagen im kritischen System, sodass sich Gultas Alarmstufe um 3 erhöht. Die Abschaltung der Generatoren gilt als großes Ablenkungsmanöver und schaltet außerdem die Lebenserhaltungssysteme und die Beleuchtung ab (siehe Bereich **B10** für die Ergebnisse einer solchen Handlung). Automatische Türen, Kommunikationsanlagen und Sicherheitssysteme (einschließlich Kameras) des Zellenblocks sind in diesem Fall ebenfalls betroffen, und die Alarmstufe erhöht sich um 9. Während des Stromausfalls lassen sich Luftschleusentüren nicht öffnen, und alle inneren Türen müssen mit einem Stärkewurf gegen SG 20 aufgestemmt werden.

SC, welche diese Taktik anwenden wollen, sollten bedenken, dass die Rüstung der azlantischen Wärter ihnen Dunkelsicht und Schutz vor Umwelteinflüssen gewährt – die Gefangenen im Zellenblock J haben diesen Schutz nicht.

Kreaturen: Vor einigen Monaten haben zwei stark kybernetisch verbesserte Gosklauen eine Rettungsaktion aus dem Gefängnis gewagt – beide starben auf der Mondoberfläche, nachdem ihr Raumschiff abgeschossen wurde. Ihre untoten Überreste wanderten jedoch von der Absturzstelle fort und haben Zellenblock J erreicht, wo sie sich nun in der Nähe der Reaktoren herumtreiben. Sollten die Wärter bemerken, dass die SC gegen diese Zombies kämpfen, wird die Alarmstufe nicht erhöht, sofern der Kampf nicht enthüllt, dass die SC keine Azlanti sind.

CYBERZOMBIES (2) **HG 3**

EP je 800

TP je 40 (*Starfinder Alien-Archiv 118*)

TAKTIK

Im Kampf Die geistlosen Cyberzombies schießen aus ihren Ionenpistolen auf den SC, der die meiste Kybernetik oder die meiste elektronische Ausrüstung trägt.

Moral Die Zombies kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

B12. GEFÄNGNISZELLEN (HG 4)

Im Norden und im Südwesten dieser Kuppel befinden sich sechs durchsichtige Zylinder, die eine summende mystische Kraft ausstrahlen. Von einem erhöhten Raum im Osten kann man die Kuppel durch ein Fenster einsehen, und eine einzige Tür führt nach Südosten.

Die sechs Gefängniszellen bestehen aus magisch verstärktem durchsichtigem Aluminium. Bei geschlossener Zellentür sind die Zylinder vollständig versiegelt, halten im Inneren jedoch eine

atembare Atmosphäre aufrecht. Die Wand einer solchen Gefängniszelle hat eine Härte von 15, 45 TP und zum Zerschlagen benötigt man einen SG von 28. Die Zellentüren können mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Mystik gegen SG 28 aufgebrochen werden.

Im Osten befindet sich ein Kontrollraum, der durch ein Fenster aus durchsichtigem Aluminium eine Übersicht über den Raum bietet. Er verfügt über einen Computer des 3. Grades und Stromstoß-Gegenmaßnahmen Rang 2 – um ihn zu hacken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25 notwendig. Über den Computer können detaillierte Informationen über die fünf Gefangenen (siehe unten) abgerufen werden. Zudem kann über den Computer jede Zelle individuell geöffnet oder geschlossen werden.

In diesem Raum befinden sich drei Überwachungskameras: eine im Kontrollraum und je eine über einer Zellengruppe.

Kreaturen: Die Gefängniszellen werden von drei Gefängniswärtern namens Alenia, Deomitius und Paviata bewacht. Alenia ist im Kontrollraum stationiert, während Deomitius die nördliche und Paviata die südliche Zellengruppe bewachen. Dieser Bereich ist zugangsbeschränkt, sodass die Wärter die SC unmittelbar nach Sichtkontakt auffordern, ihn zu verlassen. Sollten die SC sich bislang unter dem Vorwand eines Gefangenentransports durch das Gefängnis bewegt haben, überprüft Deomitius ihre Genehmigung, während Alenia die leere Zelle öffnet. Sofern die SC nicht eine Art Hinterhalt vorbereitet haben, wird der vermeintliche Gefangene in eine Zelle gesperrt. Jeder Versuch, die Wärter davon zu überzeugen, einen oder gar mehrere Gefangene freizulassen, wird dazu führen, dass die Wärter Aufseher Iolastrila kontaktieren. Diese trifft 1 Minute später mit ihren Aionengardisten ein (siehe Bereich **B13**). Die Wahrscheinlichkeit, dass sie zu diesem Zeitpunkt Tarnung der SC durchschaut, ist hoch.

ALENIA, DEOMITIUS UND PAVIATA HG 1

EP je 400

Gulta-Gefängniswärter (siehe Seite {21/II})

TP je 20

TAKTIK

Im Kampf Alenia löst in ihrem Kontrollraum einen Alarm im gesamten Gefängnis aus und benutzt den Raum danach als Deckung. Deomitius und Paviata verwickeln die SC in einen Nahkampf.

Moral Die Wärter kämpfen bis zu ihrem Tod und verhindern die Freilassung der Gefangenen.

Gefahr: Sollte die Alarmstufe 10 oder höher sein bzw. einer der Wärter an den Gefängniszellen getötet werden, aktiviert Alenia die nichttödlichen Schallgeräte im Raum. Alle Kreaturen, die sich nicht im Kontrollraum befinden, werden Übelkeit verursachenden Schallwellen ausgesetzt und müssen jede Runde einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen erhalten 1 Runde lang den Zustand Kränkelnd. Die Schallgeräte befinden sich an der Decke des Kontrollraums und können von den SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 17 entdeckt werden. Sollten die SC vor diesen Geräten von der Stellifera Halbrötchen gewarnt worden sein (siehe Seite {14/II}), erhalten sie auf diesen Fertigkeitwurf einen Umstandsbonus von +2. SC, welche die Geräte erreichen, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 21 ausschalten oder versuchen, sie zu zerstören (ERK 11, KRK 10, Härte 5, 20 TP).

Entwicklung: Einschließlich der drei Insassen, mit deren Rettung Talmrin die SC beauftragt hat, sind in Zellen dieses Raums momentan fünf Gefangene untergebracht. Diese Zelleninsassen werden weiter unten aufgeführt.

GEFANGENE TRAGEN

Sollte der SL bestimmen, dass die SC zu lange gebraucht haben, um Gulta zu erreichen, und die Gefangenen folglich zu schwach sind, um selbstständig gehen zu können (siehe Seite {5/II}) – oder sollten die SC beschließen, dass es die Flucht beschleunigen würde, die Gefangenen zu tragen – können die SC versuchen, die Gefangenen aus dem Gefängnis hinauszutragen. Mittelgroße Gefangene werden dabei als eine Last von 16 und Große Gefangene als eine Last von 24 betrachtet.

Belohnung: Sollten die SC mit den Wärtern sprechen, ohne gegen sie zu kämpfen, erhalten sie die entsprechenden EP, als hätten sie diese im Kampf besiegt. Wenn sie diese später im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP nicht noch einmal.

DIE FÜNF VON GULTA

Die nachfolgenden sogenannten „gefährlichen Kreaturen“ wurden für verschiedene Verbrechen gegen das Sternenreich der Azlanti (etwa Schmuggel oder Bedrohung azlantischer Gemeinden) eingesperrt und schwer misshandelt, manche länger als andere. Sofern nicht anders angegeben, kämpfen die Gefangenen nicht mit den SC und haben folgende Spielwerte: ERK 10, KRK 11 und 6 von maximal 12 TP. Über eine Androidin namens Cedona wissen die Gefangenen nichts. Werden sie jedoch nach ihr gefragt, schlagen sie vor, in den Sklavenzellen im Bereich **B13** nach ihr zu suchen.

Made: Am ganzen Rücken dieser raupenähnlichen Großen fleischfressenden Kreatur wachsen Ranken, die an Blätter eines Sonnentaus erinnern. Er wurde hier vor langer Zeit eingesperrt und bereits so lange gefoltert, dass er sich nicht an den Namen seines Volkes oder gar seinen eigenen Namen erinnern kann. Es ist nur unter einem Spitznamen bekannt, den ihm die Wärter gegeben haben: Made. Sollten die SC Made befreien, erklärt er sich bereit, ihnen zu helfen – allerdings ist er taub, blind und spricht nur bruchstückhaft Azlanti. Sofern die SC nicht über telepathische Fähigkeiten verfügen, muss Made ihr Gesicht und Mund mit seinen Tentakeln streicheln, um sie über das Lippenlesen „hören“ zu können. Durch seine Blind- und Taubheit ist Made im Kampf nutzlos, kann sich jedoch mit einer Bewegungsrate von 9 m an Boden bewegen und eine Mittelgroße oder zwei Kleine Kreaturen problemlos tragen. Made kann auch bis zu zwei Mittelgroße oder vier Kleine Kreaturen tragen, die zusätzliche Last würde ihn aber auf 6 m verlangsamen.

Letrimakinetamal: Dieser Slivara (siehe Seite {47/II}) ist einer der drei Gefangenen, mit deren Rettung Talmrin die SC beauftragt hat. Sein Panzer ist ausgetrocknet und weist Risse auf, der Slivara selbst kann sich kaum noch bewegen. Er glaubt nicht mehr daran, dass eine Flucht aus diesem Gefängnis möglich ist und betrachtet einen Versuch als zu schmerzhaft, sodass er keinen Fluchtversuch unternehmen wird und von den SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 16 davon überzeugt werden muss, dass die SC mit den azlantischen Gefängniswärtern fertig werden können. Letrimakinetamal hat eine Bewegungsrate am Boden von 4,50 m und kann den SC nicht wirklich helfen. Sollten die SC ihm mindestens einen Liter Wasser zu trinken geben und seinen Panzer wieder befeuchten, erhöht sich seine Bewegungsrate um 3 m, darüber hinaus kann er jedoch weiterhin nichts tun. Sollten die SC erwähnen, dass

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Talmrin sie angeheuert hat, ist Letrimakinetamal schockiert und sagt kaum noch etwas.

Mothkala: Diese Veske ist eine der drei Gefangenen, mit deren Rettung Talmrin die SC beauftragt hat. Sie ist derart abgemagert, dass man ihre Rippen sehen kann. Ihre einst farbenfrohen Schuppen sind ausgebleichen und fallen aus. Einen Funken Widerstand hat sie jedoch noch bewahrt und wird nach ihrer Freilassung alles tun, um den SC zu helfen. Leider ist Mothkalias Geist stärker als ihr Körper: Sie kann kaum noch etwas heben, geschweige denn sich selbst beim Klettern hochziehen. Sie hat den Zustand Entkräftet, sodass ihre Bewegungsrate auf nur 3 m sinkt. Sollten die SC diesen Zustand entfernen und ihr eine Waffe geben, kämpft sie bereitwillig mit. Mothkala kann mit einfachen Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen umgehen, hat aber nur einen Angriffsbonus von +2. Wenn die SC ihr eine Essensration geben, hat sie danach nur noch den Zustand Erschöpft und will immer noch kämpfen. Sollten die SC sie jedoch unkontrolliert essen lassen – und sie würde momentan alles vertilgen, was die SC ihr geben – erweist sich

dies nach so langem Hungern als nahezu tödlich. Isst Mothkala mehr zwei Essensrationen, erhält sie für die nächsten 24 Stunden den Zustand Übelkeit (mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 14 wissen die SC wissen, dass sie die Veske aufhalten sollten, bevor sie zu viel isst). Erwähnen die SC außerdem, dass sie in Talmrins Auftrag kommen, wird Veske lediglich nicken und sagen: „Würde aber auch Zeit!“

Tsitschick: Diese schillernde blaue Schirre ist eine der drei Gefangenen, mit deren Rettung Talmrin die SC beauftragt hat. Ihr fehlen ein Fuß und zwei ihrer verkümmerten Arme. Tsitschick brennt darauf, von Gulta zu fliehen, kann jedoch kaum stehen. Aufgrund ihrer Verletzungen hat sie den Zustand Wankend und falls sie mehr als eine Aktion pro Runde ausführen muss, fällt sie am Ende ihrer Runde hin (Zustand Liegend). Tsitschick hat eine Bewegungsrate von 3 m. Mit einer vollen Aktion kann ein SC, der neben ihr steht, die Schirre und sich selbst mit der eigenen Bewegungsrate gemeinsam fortbewegen. Sollten die SC erwähnen, dass sie in Talmrins Auftrag kommen, scheint die Schirre davon überrascht zu sein – aber auch froh.

Vertassch: Diese Ikeschti (*Starfinder Alien-Archiv* 66) wurde in einem jungen Alter gefangen genommen, als sie auf einem Schiff der Paktwelten unterwegs war, welches in das Hoheitsgebiet der Azlanti vordringen wollte. Der Rest ihrer Brut wurde getötet, und sie selbst wurde von den Azlanti ohne wirklichen Grund für mehr als zehn Jahre eingesperrt. Da sie keinen Brutpartner zu ihrer Brunftzeit finden konnte, war sie zu einer demütigenden und schmerzhaften Verwandlung in eine Ikeschti-Reißerin verdammt. Ihr Verstand verfügt nur noch über wenig Intellekt, kann sich aber noch klar daran erinnern, was die Azlanti ihr angetan haben, sodass sie einen brennenden Hass für ihre Peiniger empfindet. Sollten die SC sie in ihrer Verkleidung als Azlanti befreien, wird die Ikeschti sie sofort angreifen. Legen die SC ihre Verkleidung aber vorher ab oder können beweisen, dass sie keine Azlanti sind, wird Vertassch ihnen nach ihrer Freilassung nichts tun. In diesem Fall wird sie aus ihrer Zelle stürmen und die Wärter in der Einrichtung angreifen. Sollten die SC in einen offenen Kampf mit Vertassch verwickelt werden, erhöht sich die Alarmstufe Gultas nur um 3, da die Wärter zwar über einen möglichen Ausbruch informiert werden, den SC die Tötung aber nicht übernehmen. Sollte Vertassch die Wärter statt der SC angreifen, gilt dies als ein großes Ablenkungsmanöver. In diesem Fall tötet sie in ihrem Wahn sechs Wärter, bevor das Gefängnispersonal sie schließlich erlegt.



B13. SKLAVENZELLEN (HG 7)

Das Hauptmerkmal dieser Kuppel ist ein großer Mechanismus an der östlichen Wand, bei dem es sich nur um eine hochtechnologische Foltervorrichtung handeln kann. Zu beiden Seiten des Geräts stehen zehn durchsichtige Zylinder, die knisternde Energiegeräusche von sich geben. Von einem erhöhten Raum im Westen kann man die Kuppel durch ein Fenster einsehen, und eine einzige Tür führt nach Südwesten.

Die 10 Gefängniszellen bestehen aus magisch verstärktem durchsichtigem Aluminium und sind gerade noch groß genug für Mittelgroße Kreaturen. Bei geschlossener Zellentür sind die Zylinder vollständig versiegelt, halten im Inneren jedoch eine atembare Atmosphäre aufrecht. Die Wand einer solchen Gefängniszelle hat eine Härte von 15, 45 TP und zum Zerbrechen benötigt man einen SG von 28. Die Zellentüren können mit einem

erfolgreichen Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 28 aufgebrochen werden. Alle dieser Zellen sind leer.

Das Gerät an der östlichen Wand ist ein grausamer Foltermechanismus, der mittels einer integrierten Konsole gesteuert wird. Die Gefangenen können an die Vorrichtung gefesselt und einer ganzen Reihe von schrecklichen Arten von Schmerz ausgesetzt werden (z. B. Knochenbrechen, Hautabziehen und Sauerstoffentzug, usw.). Die Konsole steuert außerdem, wie tödlich diese Behandlungen sein dürfen.

Im Westen befindet sich ein Kontrollraum, der durch ein Fenster aus durchsichtigem Aluminium eine Übersicht über den Raum bietet. Er verfügt über einen Computer des 3. Grades und Stromstoß-Gegenmaßnahmen Rang 2 – um ihn zu hacken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 notwendig. Über den Computer können detaillierte Informationen über die fünf Gefangenen (siehe unten) abgerufen werden. Zudem kann über den Computer jede Zelle individuell geöffnet oder geschlossen werden.

In diesem Raum befinden sich drei Überwachungskameras: eine im Kontrollraum und je eine über einer Zellengruppe. Dieser Raum ist schalldicht, sodass die Schreie von gefolterten Gefangenen die Abläufe im restlichen Zellenblock nicht stören.

Kreaturen: In dem Kontrollraum befindet sich Iolastrila, die Direktorin der Gefängniseinrichtung. Sie ist diejenige, die Cedona verhört, momentan macht sie jedoch eine Pause von diesem Verhör. Zwei Aionengardisten namens Klualius und Naevea begleiten sie. Wenn Iolastrila die SC erblickt, können diese sich aus der Situation nicht herausreden, da Iolastrila dem gesamten Personal verboten hat, die Sklavenzellen zu betreten. Zudem ist Cedonas Anwesenheit auf Gulta und sogar ihre Existenz ein Geheimnis, das dem Staatsapparat der Azlanti und selbst den meisten Gefängniswärtern auf Gulta vorenthalten wird. Wer die SC nun sind, kann Iolastrila nicht genau feststellen. Sie ist jedoch dem Sardaten Zolan Ulivestra treu ergeben, mehr sogar als dem Sternenreich der Azlanti selbst, und kann nicht zulassen, dass die SC die Sklavenzellen wieder verlassen, wenn sie diese einmal betreten haben.

Cedona (NG Androiden-Aspirantin) ist an das Foltergerät geschnallt und hat nur noch 1 Trefferpunkt übrig. Um ihr Informationen zu entlocken, hat Iolastrila Naniten in Cedonas Nervensystem injiziert. Cedona hat den Zustand Entkräftet, sodass ihre Bewegungsrate auf nur 3 m reduziert ist. Sie ist zu schwach, um den SC im Kampf zu helfen, selbst wenn diese den Zustand entfernen. Wenn nötig, findest du ihre vollständigen Spielwerte in Kapitel 3, „Der Runenantrieb“. Für Cedonas Reaktion siehe nachfolgend unter Entwicklung.

KLUALIUS UND NAEVEA

HG 3

EP je 800

Aionengardisten (*Starfinder Alien-Archiv 6*)

TP je 48

TAKTIK

Im Kampf Klualius und Naevea beschützen Iolastrila um jeden Preis.

Moral Die Aionengardisten kämpfen bis zum Tod.

IOLASTRILA

HG 5

EP 1.600

Azlantische Gesandte

NB Mittlere Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG TP 65

ERK 17; **KRK** 18

REF +6; **WIL** +8; **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Duellschwert +10 (1W6+6 H)

Fernkampf Taktischer Trilaser +12 (1W6+5 Feu; Krit Entzündend 1W4)

TAKTIK

Im Kampf Iolastrila setzt ihre Fähigkeit Improvisation ein, um ihre Verbündeten zu stärken, und ihr Talent Verärgern, um Gegner zu schwächen.

Moral Iolastrila kämpft bis zum Tod und nimmt sich das Leben, um einer Gefangennahme zu entgehen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11, Diplomatie +11, Einschüchtern +16, Motiv erkennen +16

Talente Verärgern

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Improvisation (Nicht Aufgeben!, Runter!)

Ausrüstung Estex-Anzug II (Infrarot-Sensoren), Taktischer Trilaser (siehe Seite {45/II}) mit 1 Batterie (20 Ladungen) und *Hellgelbem Cabochon-Aionenstein* (siehe Seite {44/II}), Taktisches Duellschwert

Gefahr: In der Kuppel ist ein Schallgerät angebracht (dieses gleicht dem Gerät im Bereich **B12**). Beträgt die Alarmstufe 10 oder höher, ist das Gerät aktiviert. Sobald ein Kampf gegen die Azlanti läuft, begibt Iolastrila sich in den Kontrollraum, um das Gerät zu aktivieren. Dann schießt sie vom Kontrollraum aus auf die SC.

Entwicklung: Wenn die Gefängnisdirektorin besiegt ist, können die SC ihre Freundin Cedona aus dem Foltergerät befreien, indem sie die Steuerkonsole berühren. Lies die folgenden Sätze vor oder umschreibe sie, nachdem die SC Cedona von der Folterbank befreit haben.

Die rothäutige Androidin starrt leer vor sich hin, ihre Augen ziehen sich zusammen und weiten sich in einem wilden Tempo, während sie versucht, ihren Blick auf die Umgebung zu fokussieren. „Ihr ... Verrückten ...“, flüstert sie kraftlos. Der Klang ihrer Worte ist wie einem metallischen Echo verzerrt. Cedona blinzelt, bis ihre Augen so etwas wie einen stabilen Blick wiedererlangen. Dann senkt sie den Kopf wieder und richtet ihren Blick auf den Fußboden. „Verzeihung. Das war unangebracht“, sagt Cedona, wobei der Klang ihrer Stimme sich wieder normalisiert. „Aber allein der Gedanke, dass ihr soweit gehen würdet, den ganzen Weg hierher zu wagen ...“

Cedona klärt die SC darüber auf, dass sie eine Agentin der Wächter im Ruhestand ist. Sie hat sich reaktiviert, als die Azlanti Nakondis angegriffen, nahm Kontakt mit den Wächtern auf und schlug vor, die SC zu dem Planeten zu schicken. Sie kann bestätigen, dass das antike „technomagische Artefakt“ aus dem Wrack der *Azantis Wagnis* auf Nakondis in der Tat ein experimenteller Raumschiffantrieb ist, der ohne den Drift auskommt und von den Azlanti als *Runenantrieb* bezeichnet wird. Die Azlanti haben ein sehr großes Interesse daran, seine Funktionsweise zu verstehen und ihn wieder funktionsfähig zu machen. Damit würden sie über einen großen strategischen Vorteil gegenüber den Paktwelten verfügen.

Zwar findet der *Runenantrieb* in Gultas Computer-Logbüchern genauso wenig Erwähnung wie Cedona selbst, sie kann aber einige Wissenslücken füllen. Sie weiß, dass Iolastrila auf den Sardaten Zolan Ulivestra eingeschworen war, sowie dass der Sardat hinter dem Angriff auf Nakondis steckt. Als

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Zolan Iolastrila befahl, Cedona heimlich nach Gulta zu bringen, gehorchte sie, ohne Fragen zu stellen. Cedona vermutet, dass nur wenige im Sternenreich – einschließlich der azlantischen Regierung überhaupt Kenntnis von dem *Runenantrieb* oder den Bestrebungen des Sardaten hinsichtlich seiner Wiederbeschaffung haben. Alles, was mit dem Angriff auf Nakondis und dem *Runenantrieb* verbunden ist, wird streng unter Verschluss gehalten, während jemand – vermutlich Zolan Ulivestra – die Geschicke aus der Ferne steuert. Bedauerlicherweise ist Ulivestra momentan nicht auf Gulta, da er die meiste Zeit im Herzen des Sternenreichs auf Neu-Thespera verbringt. Der *Runenantrieb* befindet sich ebenfalls nicht auf Gulta, und Cedona fällt es schwer, sich daran zu erinnern, wohin die Azlanti das Artefakt gebracht haben könnten.

Zwar verfügt Cedona über viel mehr Informationen, die sie den SC mitteilen kann, doch sie befinden sich alle in großer Gefahr, solange sie in dem azlantischen Gefängnis bleiben. Die Androidin verspricht also, den SC mehr zu erzählen, nachdem sie von Gulta weg sind.

FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND HG 5

Da Iolastrila beim Kampf gegen die SC keinen Alarm ausgelöst hat und die Sklavenzellen schalldicht sind, können die SC sich theoretisch aus Gulta hinausschleichen (dazu muss die Alarmstufe bei 5 oder niedriger liegen, und die SC müssen einen Weg finden, die geretteten Gefangenen zu verkleiden oder zu verstecken).

Mit größerer Wahrscheinlichkeit müssen sich die SC bis zum Ausgang aus dem Zellenblock durchkämpfen und dabei vielleicht auf vorbereitete Notfallpläne zurückgreifen, um die Flucht zu erleichtern. Wenn die SC versuchen, sich durchzukämpfen, ist es wahrscheinlich, dass sie ohne Verschnaufpause gegen mehrere Wellen von Wärtern kämpfen müssen. Sollten die SC Fluchtpläne vorbereitet haben, indem sie für die Wärter Ablenkungen vorgesehen haben, die sie untersuchen müssen, sollten sie dafür belohnt werden. In diesem Fall sollte der SL den SC genug Zeit geben, um ein oder zwei Zauber zu wirken oder ein *Serum der Heilung* einzunehmen (jedoch nicht so viel, um eine 10-minütige Pause einzulegen und Ausdauerpunkte zurückzuerhalten), bevor sie sich gegen eine weitere Welle von Wärtern behaupten müssen. Zudem sollten sie nur einen von Omeniskas Robotern gleichzeitig bekämpfen müssen (sofern diese nicht alle deaktiviert wurden).

Sobald die SC die Eingangshalle erreicht haben, können sie sich problemlos durch den ringförmigen Korridor bewegen, der auch die Andockbuchten mit der Ein-

richtung verbindet. Zu diesem Zeitpunkt sollten die SC entweder immer noch als Azlanti getarnt oder die Einrichtung in solch einer Alarmbereitschaft sein, dass dieser Bereich evakuiert wurde. Die Azlanti sind so arrogant, dass sie annehmen, dass alle Fluchtversuche innerhalb der Zellenblöcke aufgehalten werden. Dadurch können die SC ihr Raumschiff erreichen und unbehelligt abheben. Ein letztes Hindernis bleibt jedoch zwischen ihnen und der Freiheit: die *Zandamant*.

Wenn das Gefängnis in hoher Alarmbereitschaft ist, eröffnet die *Zandamant* das Feuer, sobald das Schiff der SC die Umlaufbahn Gultas verlässt. Sollten die SC ihre Tarnung nicht aufgegeben haben, wird die *Zandamant* sie informieren, dass das Schiff gemäß der Standardvorschriften einem vollständigen Scan unterzogen wird, bevor es den Bereich verlassen darf. In diesem Fall entdeckt das azlantische Schiff die entflohenen Insassen schnell, sofern die SC sie mitgenommen haben. Falls die SC nur Cedona befreit haben und Gultas Alarmstufe 5 oder niedriger beträgt, können die SC mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 18 eine Freigabe erhalten, da die Azlanti Androiden als Sklaven betrachten und Cedona nicht als Gefangene verzeichnet ist. Anderenfalls können die SC einen Fertigkeitswurf für Computer ablegen (das Ergebnis muss den Fertigkeitswurf für Computer des Wissenschaftsoffiziers der *Zandamant* übersteigen), um die Lebenszeichen der Flüchtlinge zu verstecken. Scheitert dieser Wurf, eröffnet das Azlanti-Schiff sofort das Feuer.

Raumschiffskampf: Die Besatzung der *Zandamant* würde es vorziehen, die SC lebend gefangen zu nehmen und darüber befragen zu können, wie sie in das Hoheitsgebiet der Azlanti eingedrungen sind. Die SC können entweder die *Zandamant* ausschalten oder dem Raumwächter entfliehen, sofern eine Runde bei einem Abstand von 30 Feldern zwischen den beiden Raumschiffen endet.

Wie alle Militärschiffe der Azlanti zerstört sich die *Zandamant* selbst, sobald ihre Rumpfpunkte auf 0 sinken, damit niemand Zugriff auf die Technologie und die Geheimnisse der Azlanti bekommen kann. Sollte die *Zandamant* die Systeme des Schiffs der SC ausschalten, wird die Besatzung verlangen, dass die SC sich ergeben, und ihr Schiff zerstören, falls sie sich weigern. Sollten die SC sich ergeben, werden sie gefangen genommen und in Gultas Gefängniszellen eingesperrt. Dort können sie entweder auf ein Verhör warten oder einen erneuten Fluchtversuch wagen. Zwar ist diese Möglichkeit im Rahmen dieses Abenteuers nicht vorgesehen, der SL könnte jedoch etwa die Ausrüstung der SC konfiszieren lassen und die Alarmstufe auf 10 erhöhen, und das Abenteuer mit dieser Ausgangslage fortsetzen.

ZANDAMANT

GRAD 3

Vorreiter-Raumwächter (siehe vordere Umschlaginnenseite)

RP 70

Entwicklung: Sollten die SC die *Zandamant* täuschen oder dem Schiff entkommen, können sie ohne weitere Begegnungen zum Außenposten Zett zurückkehren. Diese Reise nimmt 1W6 Tage in Anspruch, falls die



IOLASTRILA



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

SC über den Drift reisen oder 1W6+2 Tage, wenn sie für die Reise normale Triebwerke benutzen.

Belohnung: Wenn die SC den Raumkampf mit der *Zandamant* vermeiden, das Azlanti-Schiff täuschen oder zerstören, erhalten sie 2.400 EP.

DAS SCHIFF VERBESSERN

Wenn die SC zum Außenposten Zett zurückkehren, können sie die private Bucht des Wrikrichie Hasschachir benutzen, um ihr Raumschiff auf Grad 4 zu verbessern. Die SC können weiterhin alle Verbesserungen installieren, welche für die Raumschiffe der Imperialen Flotte verfügbar sind. Diese sind auf den Seite {47/|}-{49/|} beschrieben. Bedauerlicherweise funktioniert diese Verbesserung nicht ganz so wie geplant. Mehr dazu im ersten Teil des nächsten Kapitels, „Der Runenantrieb“.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Wenn sie den Außenposten Zett erreicht haben, können die SC die drei Gefangenen, um deren Rettung Talmrin sie gebeten hatte, aushändigen und für jeden lebenden Gefangenen 1.000

Crediteinheiten erhalten. Die Zukunft der Beziehung zwischen Talmrin und ihren ehemaligen Komplizen ist ungewiss, sie alle danken den SC jedoch herzlich für die Rettung und bieten ihnen jede Hilfe auf der Station an, die im Rahmen ihrer Möglichkeiten liegt. Sollten die SC Made befreit haben, wird Talmrin ihre Kontakte bitten, sich vorerst um die Kreatur zu kümmern. Falls keiner von Talmrins Freunden zurückkommt, ist die Gosklaue sichtlich enttäuscht, versteht aber, dass mit den Azlanti nicht zu spaßen ist.

Die SC können sich hier für eine Weile erholen, Cedona warnt sie jedoch davor, zu lange an einem Ort zu verweilen, da es für die SC innerhalb des azlantischen Gebiets keinen richtigen sicheren Hafen gibt. Zudem ist die Androidin sichtlich um den *Runenantrieb* besorgt und befürchtet die Auswirkungen auf die Paktwelten, falls das Azlanti-Sternenreich diese Technologie aktivieren und in Massen produzieren kann. Falls die SC beschließen, dass sie sich genug mit dem Sternenreich angelegt haben und einfach nur nach Hause wollen, wird Cedona ihnen dies nicht übelnehmen. Gleichzeitig weigert sie sich aber auch, das Hoheitsgebiet der Azlanti zu verlassen, bis der *Runenantrieb* geborgen oder zerstört ist – wenn es sein muss, will sie sich allein darum kümmern. Das letzte Kapitel des Abenteuerpfads „Wider den Aionenthron“ erzählt, wie die SC erfahren, wo der Sardat Zolan Olivestra das Artefakt versteckt hält und was die SC gemeinsam mit Cedona unternehmen, um den Runenantrieb zu bergen und die Bestrebungen des Sternenreich zu vereiteln.



DER RUNENANTRIEB

TEIL 1: WUNDERBARE FREUNDE 3/III

Zurück auf dem Außenposten Zett rüsten die SC ihr Raumschiff neu aus und erfahren von der Existenz eines geheimen Labors auf einem Asteroiden. Ein Draelik-Aspirant verrät die SC aus Geldgier an Sardat Zolan Ulivestra.

TEIL 2: AUF FEINDLICHEM BODEN 13/III

Die SC reisen zur Aurelos-Station. In dieser Forschungseinrichtung befindet sich derzeit der *Runenantrieb*. Die SC müssen Oberfläche des Asteroiden unter Kontrolle bekommen und dann in eine Forschungseinrichtung voller azlantischer Wachen vorstoßen.

TEIL 3: WISSENSCHAFTLICHE THEORIEN 20/III

Nachdem die SC die oberen Etagen der Forschungseinrichtung erobert haben, durchsuchen sie die Station nach dem legendären *Runenantrieb*. Ein gefährlicher Spezialist der Aionengarde spielt aber mit ihnen ein Katz- und Mausspiel, während die SC sich beeilen, die Beute zu sichern, ehe sie sich Sardat Zolan Ulivestra persönlich stellen müssen.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieses Kapitel des Abenteuerpfades ist auf vier Charaktere ausgelegt.

- 5 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 5. Stufe.
- 6 Die SC sollten die 6. Stufe erreichen, während sie das oberste Stockwerk von Aurelos erkunden.
- 7 Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 7. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Man könnte Zolan Ulivestra als perfekten Bürger des Sternenreichs der Azlanti bezeichnen. Seine adeligen Eltern haben in ihm Ambitionen geweckt, während er zugleich dem Aionenthron, dem Sitz der Macht im Imperium, treu ergeben ist. Mit jeder Tat will er seinen eigenen Status verbessern und zugleich dem Sternenreich Ruhm und Ehre bringen.

Er besuchte die besten Schulen, zu denen man sich den Zugang erkaufen konnte, und hatte jede Gelegenheit zum Erfolg. Nachdem er als Klassenbesten abgeschlossen hatte, verpflichtete er sich auf Drängen seiner Mutter bei der Imperialen Flotte und stieg rasch innerhalb des Korps der Imperialen Späher (KIS) auf, einem auf Ausspähen, Erkunden und Militäroperationen außerhalb des Gebietes des Sternenreichs spezialisierten Zweig des Militärs. Zugleich wurden ihm der vererbte Titel eines Sardats und das Kommando über den Gefängnismond Gulta verliehen. Dies war ihm aber nicht genug, sodass er weiter nach Macht und Reichtum strebte. Vor vier Jahren stieß Zolan auf Aufzeichnungen über die frühesten Versuche des Sternenreichs zu interstellaren Reisen vor der Entdeckung des Drifts. Er stürzte sich wie besessen auf die fraglichen Gesichtsaufzeichnungen. Insbesondere faszinierten ihn die Berichte über die *Azlantis Wagnis*, ein Experimentalschiff unter dem Kommando der Parept Ameondria, einer Fürstin des Sternenreichs. Dieses Schiff war mit einer technomagischen Maschine ausgestattet worden, die unter der Bezeichnung *Runenantrieb* lief und von einem seltenen und einzigartigen *Aionenstein* betrieben wurde, der aus dem Aionenthron gewonnen worden war. Allerdings galt das Schiff seit dem Testflug des *Runenantriebs* als verschollen. Zolan stellte den Plan auf, dieses vermisste Schiff zu finden, und nutzte die Ressourcen des KIS, um mittels Sonden die Flugbahn der *Azlantis Wagnis* nachzuverfolgen. Zwischenzeitlich erwarb der Sardat einen Asteroiden im selben System, in dem sich auch der Gefängnismond Gulta befand, um dort eine Forschungseinrichtung bauen zu lassen. Diese stattete er mit Laboren, Werkstätten und Wissenschaftlern aus, welche möglicherweise zu entdeckende Relikte erforschen und nachbauen konnten.

Als eine der ausgeschickten Sonden ungeplant auf einem Planeten abstürzte und dann die magische Signatur eines machtvollen *Aionensteins* übermittelte, war Zolan sich sicher, sein Ziel aufgespürt zu haben. Er befahl ihm loyalen Truppen, diesen Planeten anzusteuern, nur wusste er nicht, dass die fragliche Welt bereits von den Paktwelten aus kolonisiert worden war. Ironischerweise führte Zolans abgestürzte Sonde die Siedler zu eben jener Stelle, an der vor Jahrhunderten die *Azlantis Wagnis* mit dem *Runenantrieb* abgestürzt war. Hätte Zolan nicht nach dem Artefakt gesucht, wäre es vielleicht nie von jemand anderem gefunden worden.

Zolan erkannte, dass die Bergung der Reste dieser frühzeitigen interstellaren Reisen – insbesondere des *Runenantriebs* und seines *Aionensteins* – ihm die Gunst des Aionenthrons einbringen würde. Um das Maximum aus seinen Entdeckungen zu ziehen, ging er zudem mehrere Risiken ein. Da ihm die Rivalität unter dem azlantischen Adel bestens bewusst war, verbarg er seine Entdeckungen

vor Vorgesetzten und Gleichgestellten. Ebenso agierte er außerhalb der Bürokratie des Sternenreichs, als er Truppen zur Paktwelten-Kolonie Nakondis aussandte und damit seine Befugnisse als Sardat bei weitem überschritt. Er ließ eine Gefangene von Nakondis zu seinem Gefängnismond bringen, um sie dort zu verhören. Nun treibt Zolans seine Wissenschaftler an, den *Runenantrieb* auf dem Asteroiden Aurelos zu erforschen, während er verzweifelt hofft, dass sie die Geheimnisse des Antriebes entschlüsselt werden, ehe man seine nicht genehmigten Handlungen entdeckt.

TEIL 1: WUNDERBARE FREUNDE

Die SC kehren zum Außenposten Zett zurück, nachdem sie ihre Freundin Cedona vom Gefängnismond Gulta gerettet haben. Außenposten Zett ist eine umgebaute Bergbauanlage und eine unabhängige Raumstation nahe dem vom Sternenreich der Azlanti kontrollierten Bereich des Alls. Eine breite Vielfalt an Ausgestoßenen, Ganoven und Schmugglern ist hier zu Hause. Während die SC und Cedona im von ihren Verbündeten, dem Wrikrichie Hasschachir, zur Verfügung gestellten Quartier darauf warten, dass Reparaturen und Verbesserungen ihr Schiff auf Grad 5 bringen, können sie besprechen, was die Androidin eigentlich über den legendären *Runenantrieb* weiß.

„Freunde, ich kann euch gar nicht genug dafür danken, was ihr für mich getan habt. Ihr seid in das Gebiet des Sternenreichs der Azlanti vorgestoßen, seid in ein Hochsicherheitsgefängnis eingebrochen und habt so viel getan, um diese alte Karosse zu retten. Ich bin voller Demut. Aber unsere Mission ist noch nicht vorbei.“ Sie streicht eine Haarsträhne aus den Augen. „Mittlerweile solltet ihr von der Existenz eines Artefaktes erfahren haben, das als der *Runenantrieb* bezeichnet wird. Ich konnte mir das Gerät nur kurz ansehen, doch seine Macht ist gewaltig. Sollte das Sternenreich diese Technologie unter seine Kontrolle bekommen und lernen, gewaltige interstellare Entfernungen zurücklegen zu können, ohne Driftantriebe nutzen zu müssen, wird es seine Grenzen immer weiter ausdehnen und letztendlich seinen Schatten über alle Systeme werfen. Wir müssen tun, was uns möglich ist, um den *Runenantrieb* zurückzuholen oder ihn zu zerstören. Werdet ihr mich dabei begleiten?“

Leider hat die Androiden-Aspirantin durch die gnadenlose Behandlung der Azlanti einigen Gedächtnisverlust erlitten. Sie erinnert sich daran, von Nakondis nach Gulta gebracht worden zu sein. Von dort hat man sie an einen Ort namens „Aurelos“ gebracht (jedenfalls hat man das Ziel in ihrer Gegenwart so genannt, nur weiß sie nicht, wo es liegt) und dann später wird nach Gulta zurücktransportiert. Sie erinnert sich daran, dass Zolan Ulivestra sie gefoltert und verhört hat, um zu erfahren, was sie über den *Runenantrieb* weiß. Cedona geht davon aus, dass der Antrieb sich gegenwärtig an jenem Ort namens Aurelos befindet.

Cedona ist erfreut zu hören, dass die Wächter ihre Freunde mit Befugnissen ausgestattet und zu Hilfs-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

CEDONAS ERINNERUNGEN

Als Zolan Cedona in der Aurelos-Station verhörte, zog er zwei Graue (*Starfinder Alien-Archiv* 58) hinzu. Während jeder Sitzung versetzte Zolan die Androidin in Bewusstlosigkeit und ließ einen der Grauen seine Fähigkeit Schläfer lähmen nutzen, während die beiden ihre Gedankensonden einsetzten, um Cedonas Verstand zu durchsuchen. Am Ende jeder Sitzung verfiel die Androidin wieder in Schlaf und verlor die Erinnerung an die Befragung, als wäre sie Opfer von *Erinnerung verändern* geworden. Aufgrund Cedonas Ausbildung, ihrer Aspirantenverbindung und ihre androdischen Physiologie ging aber nicht alles verloren, sondern wurde nur verdrängt und kann im Laufe des Kapitels reaktiviert werden. Diese Erinnerungen tauchen unter bestimmten Bedingungen auf, wenn der korrekte Auslöser vorliegt – siehe die Auflistung weiter unten. Pro zurückerlangter Erinnerung gewinnt Cedona 5 Temporäre Trefferpunkte während des Kampfes mit Zolan Ulivestra in **Ereignis 7**, da sie sich ganz darauf konzentriert, den grausamen azlantischen Sardaten aufzuhalten.

- Zolans Bildnis bei der Drittes-Auge-Weiterverwertung (Bereich **B6**)
- Der Androide Klomann-12 (Bereich **D2**)
- Der *Runenantrieb* (Bereich **D8**)
- Die Grauen-Vivisektionisten (Bereich **E1**)

Da das Zurückerlangen von Erinnerungen einen teilweisen Neustart ihres Gehirns erfordert, verfällt Cedona jeweils in Zuckungen und wird sogar bewusstlos – für die SC kann es traumatisch sein, dies zu beobachten, falls ihnen Cedona wichtig ist. Ein SC, der einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Medizin gegen SG 15 ablegt, erkennt, dass die Androidin in keiner unmittelbaren Gefahr schwebt, solange man ihr erlaubt, aus eigener Kraft zu erwachen.

ordnungshütern ernannt haben. Sie bittet sie, sich ein paar Tage erholen zu dürfen, in der Hoffnung, dass Ruhe und Frieden ihrem Gedächtnis auf die Sprünge helfen. Sie schlägt vor, dass die SC sich auf dem Außenposten Zett nach Aurelos erkundigen, leider hat jedoch keiner der Kontakte der SC Informationen zu Zolans geheimer Basis.

Glücklicherweise stoßen die SC schließlich auf eine Spur: Eine opportunistische Draelik namens Skraelin weiß um die jüngsten Taten der SC, da sie das Tagesgespräch im Außenposten Zett und seiner Umgebung sind – schließlich hat man weit draußen im All kaum interessante Themen zum Schwatzen. Daher hat sie zu Zolan Ulivestra Kontakt aufgenommen und ihm angeboten, die SC zu ermorden. Der

Azlant hat Skraelin eine hübsche Stange Crediteinheiten versprochen, wenn diese sich der nervigen SC annimmt, während er selbst sich auf der Rückreise nach Aurelos befindet. Skraelin heuert derweil als Subunternehmer den Reptoiden Grasilex an, welcher Hassschachir 1 Woche lang studieren und dann entführen und seine Identität annehmen soll.

Um in einem Raumschiff eine Verbesserung zu installieren, sind 1W4 Tage nötig. Um einen Rumpfpunkt an Schaden zu reparieren, braucht man etwa 5 Stunden. Selbst wenn die SC darauf bestehen, Hassschachir bei der Arbeit zu helfen, kommt es immer wieder zu Verzögerungen, weil Materialien erst besorgt werden müssen, bzw. die entsprechenden Vorräte im Außenposten Zett erschöpft sind und man auf Nachschub wartet. Nach einer Woche des Wartens werden die SC wahrscheinlich langsam rastlos. Hassschachir ist gerade zu einem Geschäftspartner unterwegs, der ihm ein Bauteil für die allerletzte noch ausstehende Modifikation besorgt hat, als er von Skraelins Schlägern entführt wird. Grasilex gibt sich als Hassschachir aus und schickt den SC eine Textnachricht, er hätte mit einem bestimmten Händler Schwierigkeiten und würde wohl noch ein paar Tage benötigen, um das benötigte Bauteil zu bekommen. Die SC sollten eigentlich keinen Grund haben, den Wahrheitsgehalt dieser Nachricht anzuzweifeln (ansonsten

können sie einen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen Grasilex' Wurf für Bluffen [siehe Seite {10/III}] ablegen, um zu spüren, dass irgendetwas nicht stimmt).

Der Reptoide beginnt sodann mit der Ausführung seiner Pläne – siehe Ereignisse im Hangar auf Seite {7/III}.

Cedona wird die SC in Teil 2 dieses Kapitels nach Aurelos begleiten, an ihrer Seite kämpfen und für sie Zauber wirken. Solltest du sie vorher benötigen, findest du ihre Spielwerte weiter unten. Sie ist zwar eine erfahrene ehemalige Wächterin, folgt den SC aber in allen Fragen im Laufe dieses Kapitels und lässt eine neue Generation den Ruhm und die Befriedigung einer gelungenen Mission genießen. Du kannst sie als NSC führen oder die Spielwerte einem deiner Spieler übergeben, damit dieser für sie Entscheidungen trifft. Alternativ würde Cedona auch einen guten Charakter für einen Gastspieler abgeben – in diesem Fall solltest du sie aber als gewöhnlichen SC der 5. Stufe bauen. Sollte Cedona ein NSC bleiben, so steigt sie in der Stufe nicht parallel zu den SC auf, solange du sie nicht mit besseren Fähigkeiten benötigst.

CEDONA

HG 5

EP 1.600

Androiden-Aspirantin

NG Mittelgroße Humanoide (Androide)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 60 RP 4

ERK 16; **KRK** 17



CEDONA

REF +4; **WIL** +8, **ZÄH** +4; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte, Gifte, Krankheiten und Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +8 (2W4+6 W)

Fernkampf Corona-Laserpistole +10 (2W4+5 Feu; Krit Entzündend 2W4)

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 5)

Beliebig oft – *Gedankenverbindung*

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 5; Fernkampf +10)

2. (3/Tag) – *Mystische Heilung, Vorahnung*

1. (6/Tag) – *Gedankenstoß* (SG 16), *Identifizieren, Schwächeres Zustand entfernen*

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

Verbindung Akasha

TAKTIK

Im Kampf Cedona zieht den Fernkampf vor und feuert nach Möglichkeit ihre Laserpistole aus der Deckung ab. Sollten mehrere niedrigstufige Kreaturen ihre Verbündeten bedrohen, wirkt sie *Benommenheit*, während sie sich *Gedankenstoß* für stärkere Gegner aufhebt. Sollte sie sehen, dass ein Verbündeter eine schwere Verwundung erleidet, wirkt sie rasch *Mystische Heilung* und verzichtet dabei auf offensive Handlungen.

Moral Cedona kämpft standhaft an der Seite der SC und riskiert ihr eigenes Leben, wenn sie damit einen Verbündeten retten kann. Sollte sie allein und zahlenmäßig unterlegen sein, flieht sie im ersten geeigneten Moment, um nach Hilfe zu suchen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Beruf (Gesetzhüter) +12, Computer +11, Kultur +17, Mystik +17, Technik +11

Sprachen Akitonisch, Castrovelisch, Gemeinsprache, Kasathisch, Schirrisch, Veskich

Weitere Fähigkeiten Gefühlsarm, Konstruiert, Verbesserungsteckplatz (Jetpack), Zugang zur Akasha-Aufzeichnung

Ausrüstung Einfaches Laschunta-Tempgewebe (Ersatzgenerator), Corona-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Schlagstock, *Mk. 2 Serum der Heilung* (2x)

A. HASSCHACHIRS HANGAR

Dies ist einer von mehreren Reparaturhangars, welche den abgelegenen Außenposten Zett umziehen. Als die Azlanti die Station kontrollierten, verwendeten sie diesen Bereich als Reparaturwerkstatt für Bergbauausrüstung. Nachdem das Sternenreich die Anlage aufgegeben hatte, wurde sie von Händlern und Schmugglern übernommen, die hier einen Teil der Außenhülle entfernten, um leichter an hier angedockte Raumschiffe gelangen zu können. Als Ersatz wurde ein Kraftfeld installiert, um die Öffnung zu sichern. Außerdem wurden Einrichtungen hinzugefügt für Kunden, welche darauf warteten, dass Reparaturen ausgeführt und Verbesserungen installiert werden. Als Hasschachir vor einigen Jahren zum Außenposten Zett umzog, erwarb er den Hangar. Mittels einiger Erholungskapseln hat er seinen Warteraum in eine Art Hotel und Kurort verwandelt. Die SC haben diese Einrichtungen wahrscheinlich schon im zweiten Kapitel genutzt, doch aufgrund der Bedrohung durch Grasilex werden die Einzelheiten des

Hangars jetzt bedeutsam. Der echte Hasschachir wird bei Drittes-Auge-Weiterverwertung gefangengehalten, einem Schrottplatz anderswo im Außenposten.

Der Bereich innerhalb der Raumstation besteht aus einem Kontrollraum, einer kleinen Küche, einem privaten „Erholungsbereich“ mit mehreren Erholungskapseln und einer Reparaturbuch für Arbeiten an Systemen, welche gänzlich aus Raumschiffen ausgebaut werden können. Sofern nicht anderweitig ausgeführt, beträgt die Deckenhöhe 2,40 m, bestehen die Türen aus Plastik (Härte 8, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 22), die Beleuchtung ist künstlich (normales Licht) und aufgrund der Nähe des Bereiches zum offenen All entspricht die Struktur der Wände der Außenhülle eines Raumschiffes (Härte 55, 2.400 TP pro 3 m x 3 m, Gegenstand zerschmettern SG 55, Klettern SG 25). Im Inneren des Hangars herrschen normale Schwerkraft und normale Atmosphärenbedingungen, wobei die Schwerkraft in Bereich **A6** angepasst werden kann. Die SC können nicht an Bord ihres Raumschiffes bleiben, während Verbesserungen installiert werden, sodass das Abenteuer davon ausgeht, dass sie die Nächte in den Erholungskapseln hier verbringen, da Hasschachir ihnen die Nutzung seiner Einrichtung kostenfrei gestattet. Natürlich können die SC sich auch andere Unterkünfte suchen, welche aber nicht bequemer sind als die Kapseln und pro Nacht und Person 1 Credit kostet.

Du findest eine Karte dieses Bereiches auf Seite {6/III}.

A1. EINGANGSNISCHE

Ein schmuckloser Zugang aus einfachem grauem Polymer trennt Küche, Erholungsbereich und Reparaturbuch von einander. Drei Türen (im Süden, Osten und Westen) führen in den Komplex, eine Stahltür im Norden (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) auf einen der Hauptgänge der Station. In den Wänden der Nische befinden sich mehrere Abstellkammern, in denen die SC Kleidungsstücke, Werkzeuge und andere persönliche Dinge unterbringen können.

A2. ERHOLUNGSBEREICH

Eine Reihe von vier Kapseln mit gläsernen Vorderseiten steht entlang der Westwand dieses sterilen Raumes. Über den Kapseln hängen mehrere Roboterarme mit allerlei Werkzeugen zu Körperpflege und Chirurgie, welche auf die Bedürfnisse zahlreicher Spezies ausgelegt sind. In der nordöstlichen Ecke befindet sich ein Arbeitsplatz mit einem Computer. In der südöstlichen Ecke kann eine Couch auf Rädern aus einer Nische gezogen werden. Eine große Tür führt nach Osten.

Diese Erholungskapseln öffnen sich, wenn ein Sensorfeld an der Außenseite berührt wird. In jeder kann eine Mittelgroße Kreatur angenehm auf einem dicken Kissen ruhen. Wer wenigstens 6 Stunden lang in einer Kapsel ruht, erwacht erfrischt, gepflegt und mit den Vorteilen von *Leiden entdecken* und *Schwächeres Zustand entfernen*, sofern benötigt. Die Ergebnisse von *Leiden entdecken* werden auf einem digitalen Bildschirm an der Vorderseite der Kapsel aufgeführt, allerdings muss eine Kreatur immer noch den zum Identifizieren der fraglichen Leiden nötigen Attributs- oder Fertigkeitenswurf ablegen;

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

A. HASSCHACHIRS HANGAR



1 FELD = 1,50 M

B. DRITTES-AUGE-WEITERVERWERTUNG



die Kapsel verleiht einen Situationsbonus von +4 auf diesen Wurf. Die Kapseln entfernen zudem Fäkalien aus dem Leib einer Kreatur, sodass die SC im Hangarbereich keine sanitären Anlagen aufsuchen müssen. Jede Kapsel verfügt ferner über einen Port für Credsticks; eine Kreatur kann für 450 Crediteinheiten eine Infusion mit einem gewöhnlichen *Verbesserungsserum* erhalten, dieser Prozess dauert 6 Stunden und erfolgt, während der fragliche SC sich in der Kapsel befindet. Diese Seren bleiben im Körper des SC im Ruhezustand, bis der betroffene SC sie als Standard-Aktion aktiviert, dies lässt die Wirkungsdauer von 1 Stunde anlaufen. Eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nur mit einem Serum versehen werden. Sollte das Serum nach diesem Zeitraum nicht genutzt worden sein, löst es sich harmlos im Blut der Kreatur auf.

Sollte die Couch aus ihrer Nische gezogen werden, bietet sie zwei Mittelgroßen Kreaturen oder einer Großen Kreatur als Sitzfläche Platz oder kann einer Mittelgroßen oder Großen Kreatur als Bett dienen.

Der Arbeitsplatz ist mit einem Computer des 2. Grades ausgestattet, der eine Vielzahl an Spielen und anderen Unterhaltungsarten bietet, er kann zudem Holoivids in die Raummitte projizieren und auf die kleine lokale Infosphäre des Außenpostens zurückgreifen. Die Informationen und Unterhaltungsoptionen sind für Paktweltler größtenteils fremd und gänzlich in der Sprache der Azlanti. Selbst die wenigen Holoivids, welche Händler von außerhalb des Sternereichs hierher importiert haben, sind auf Azlanti synchronisiert.

Ein SC kann auf diese ungesicherten Funktionen mit einem Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 10 zugreifen. Das System kann mit einem Wurf gegen SG 21 gehackt werden, um Informationen zu Hasschachirs Geschäftsfinanzen und seinen Kunden zu finden.

Der Erholungsbereich funktioniert insgesamt wie ein Medizinisches Labor.

A3. KÜCHE

Zwei bequeme Nischen bieten einen Ort, um sich auszuruhen und einfache Nahrung und Getränke aus einem Nahrungsreplikator an der Ostwand zu genießen. Eine große Tür führt nach Westen, eine kleinere Plastiktür nach Osten.

Hasschachir hat den Replikator auf Mahlzeiten programmiert, welche seinen neuen Freunden schmecken, während die sonstige auf der Station verfügbare Nahrung eher nicht verdaulich ist. Die östliche Tür führt in einen Gang, der die Küche von Kontrollraum (Bereich A5) trennt.

A4. LUFTSCHLEUSE

Zwei Luftschleusen (Härte 35, 160 TP, Gegenstand zerschmettern SG 40) trennen die Wohnräume von der Reparaturbucht. Das Kontrollfeld in der Nische an der Ostwand wird zum Steuern der Luftschleuse genutzt, wenn

das Kraftfeld der Reparaturbucht inaktiv und der Raum dem freien All ausgesetzt ist. Ein SC kann beide Türen zugleich mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 28 öffnen, allerdings könnte zu einem rapiden Druckverlust im Hangar und dem nahen Hauptgang führen. Die automatischen Sicherheitssysteme der Station versiegeln in einem solchen Fall den ganzen Bereich. Es dauert 4 Runden, den Druckzustand der Luftschleuse zu ändern.

A5. KONTROLLRAUM (HG 3)

Dieser kleine Raum bietet einen Ausblick über die Reparaturbucht durch mehrere Fenster aus transparentem Aluminium. Ein breites Kontrollpult scheint mehrere Hochleistungsmechanismen in der Bucht zu lenken. Eine Stahltür im Norden kann diesen Raum den restlichen Räumlichkeiten gegenüber versiegeln.

Die Fenster hier besitzen Härte 10, 15 Trefferpunkte und Gegenstand zerschmettern SG 22. Hasschachir nutzt die von hier aus steuerbaren Mechanismen – einen Greifer, eine Sägeklinge, einen Schneidbrenner usw. für die großflächigen Arbeiten, die während der Ausübung seiner Arbeit anfallen. Er kann von hier jeden Punkt innerhalb der Reparaturbucht mit den Werkzeugen erreichen, um im Hangar befindliche Raumschiffe zu reparieren und umzurüsten. Die Schalttafel kontrolliert auch das Kraftfeld in Bereich **A6**, das unter normalen Umständen nicht abgeschaltet werden kann. Um hier die Sicherheitseinstellungen zu überwinden, muss ein SC einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 30 ablegen.

Falle: Der als Hasschachir verkleidete Grasilex hat in die Schalttafel einen Virus installiert. Sowie dieser aktiv wird, belebt er die Werkzeugarme in der Reparaturbucht (siehe Bereich **A6**) und setzt die Schalttafel unter Strom. Ein SC kann den Virus vor der Aktivierung entdecken, sofern ihm beim Untersuchen der Konsole ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 27 gelingt – allerdings dürften die SC dafür eigentlich keinen Grund haben und eigentlich haben sie auf in diesem Raum nichts verloren. Die Falle kann erst entdeckt werden, wenn der Virus aktiv ist (siehe **Ereignis 1**).

ELEKTRIFIZIERTE KONSOLE HG 3 EP 800

Art Technisch; **Wahrnehmung** SG 24; **Entschärfen** Technik SG 19 (aufgeladene Verkleidung entschärfen)
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Augenblicklich; **Umgehen** Drahtloser Schlüsselkartenleser (Computer SG 19 zum Hacken)
Effekt Blitzbogen (6W6 Elk); REF, SG 14, halbiert

A6. REPARATURBUCHT (HG 3)

Der Blick ins Weltall durch die offene Südwand dieser Reparaturbucht wird nur von ein paar draußen angedockten Raumschiffen blockiert. Entlang der Nordseite der Bucht führt in drei Metern Höhe ein Laufsteg von einer steilen Treppe zu einer Luftschleuse. An der Westwand steht ein großer Generator, im Osten befindet sich unter der Decke ein Kontrollraum, unter dem eine Masse robotischer Werkzeuge hängen.

Die Deckenhöhe der Bucht beträgt 5,40 m. Ein Kraftfeld hält an der Südwand das Vakuum des Alls zurück. Magnetklammern an der Außenseite der Station können ein angedocktes Schiff innerhalb von 30 m zur Öffnung der Bucht fixieren, während Arbeiter einzelne Komponenten hineinbringen. Gegenwärtig ist das Raumschiff der SC hier angedockt. Die Kontrollen für die großen mechanischen Werkzeuge befinden sich in Bereich **A5**. Der Generator kann mit einem angedockten Schiff verbunden werden, um es mit Energie zu versorgen, während der Energiekern des Schiffes heruntergefahren ist.

Kreaturen: Sobald Grasilex seinen Virus aktiviert (siehe **Ereignis 1**), erwachen die mechanischen Werkzeuge zum Leben und greifen jeden in der Reparaturbucht an. Die zuschnappenden Metallgreifer hängen an einem mit Gelenken ausgestatteten Teleskoparm, welcher nahezu jede Kreatur in Bereich **A6** erreichen kann (den Laufsteg eingeschlossen).

BELEBTE MECHANISCHE WERKZEUGE HG 3 EP 800

N Riesiges Konstrukt (Technisch)
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8
VERTEIDIGUNG TP 40
ERK 14; **KRK** 16
REF +3; **WIL** +0, **ZÄH** +3
Verteidigungsfähigkeiten Härte 10
ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m
Nahkampf Zangen +12 (1W6+3 W plus Ergreifen)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 7,50 m
Angriffsfähigkeiten Elektrifizierte Sägeklinge (1W6+3 Elk & H; Krit Blutung 1W4)

TAKTIK

Im Kampf Die Belebten Mechanischen Werkzeuge schlagen nach jedem innerhalb der Reichweite und versuchen Ziele mit ihren Greifzangen zu packen und dann mit der Sägeklinge zu halbieren.

Moral Die Belebten Mechanischen Werkzeuge kämpfen bis zur Abschaltung oder Zerstörung (siehe **Ereignis 1**).

SPIELWERTE

ST +4; **GE** +2; **KO** –; **IN** –; **WE** –4; **CH** –4
Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Nicht lebend
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elektrifizierte Sägeklinge (AF) Als Volle Aktion können die Belebten Mechanischen Werkzeuge ein besonderes Kampfmanöver gegen eine Kreatur ausführen, die sie in den Ringkampf verwickelt oder in den Haltegriff genommen haben. Gelingt ihnen ein Nahkampfangriffswurf gegen die KRK des Ziels + 4, erhalten sie den Ringkampf aufrecht, bewegen diese Kreatur angrenzend zu sich (diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe) und zersägen das Ziel mit einer Elektrifizierten Sägeklinge, welche 1W3 Punkte Elektrizitäts- und Hibschaden verursacht. Diese Sägeklinge besitzt als Kritischen Treffereffekt Blutung 1W4.

EREIGNISSE IM RAUMDOCK

Während die SC in Hasschachirs Hangar Zeit verbringen, treten drei Ereignisse ein, ehe sie entdecken, dass ihr Freund entführt, zur Drittes-Auge-Weiterverwertung verschleppt und durch einen Doppelgänger ersetzt wurde. Bei

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

jedem dieser Ereignisse findest du einen vorgeschlagenen Zeitpunkt, du kannst den Zeitablauf aber nach Belieben anpassen. Zwischen diesen Ereignissen versucht Grasilex, seinen Kontakt zu den SC auf das Nötigste zu beschränken, spricht mit ihnen in der Regel über eine Kommunikationseinheit und behauptet, er sei sehr beschäftigt mit dem Raumschiff der SC.

EREIGNIS 1: SABOTAGE (HG 5)

Dieses Ereignis tritt während der ersten Nacht ein, nachdem Grasilex Hasschachirs Platz eingenommen hat. Am vorherigen Abend hat er eine kleine Sprengladung in der Reparaturbucht (Bereich **A6**) platziert, die mitten in der Nacht hochgehen soll. Er versteckt sich sodann im Raumschiff der SC und wartet auf eine Gelegenheit, per Fernsteuerung den Virus im Kontrollraum (Bereich **A5**) zu aktivieren.

Lauter Explosionslärm hallt aus der Reparaturbucht und bringt kurz die nahen Wände zum Wanken. In allen Kammern wird Feueralarm ausgelöst. Charaktere in den Erholungskapseln werden geweckt und über den Zwischenfall informiert. Kurz erlöschen die Lichter, dann flackert die Notbeleuchtung im Hangarbereich auf und erzeugt Dämmerlicht. Zugleich bricht kurz das Kraftfeld in Bereich **A6** zusammen und erlischt das Feuer dort aufgrund Sauerstoffmangels. Zum Glück ist die Luftschleuse (Bereich **A4**) stets geschlossen, sodass die Atmosphäre in den restlichen Räumen verbleibt.

Der Computer in Bereich **A2** alarmiert die SC über das Geschehen und dass in der Reparaturbucht gleich wieder eine Atmosphäre aufgebaut werde. Grasilex reagiert nicht auf Versuche der SC, ihn über Hasschachirs Kommunikationseinheit zu erreichen, da er hofft, dass sie sich sorgen, dem Wrikrichie wäre etwas zugestoßen, und sich so besser in die tödliche Falle locken lassen.

Da Grasilex die Reparaturbucht vom Schiff der SC aus im Auge behält, aktiviert er seinen Virus, sobald die SC die Reparaturbucht betreten. Dies belebt die Werkzeuge in Bereich **A6** und aktiviert die Falle in Bereich **A5**; zudem schließt und verriegelt es die Stahltür (Härte 15, 60 TP, Technik SG 22 zum Öffnen), die aus Bereich **A5** hinausführt, und aktiviert die Luftschleuse (auch wenn dies nicht notwendig ist). Hinter dem ersten SC, der die Luftschleuse betreten hat, schlägt das Schott der Luftschleuse zu; jeder SC, der sich nicht weiter als 1,50 m von der Tür entfernt aufhält, kann wählen, auf welche Seite des Schotts er gelangen will. Ein SC am Kontrollpaneel kann bestimmen, welches der beiden Schleusenschotten sich nach 4 Runden öffnen soll; dieser Zeitraum kann mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 22 halbiert werden.

Auch wenn die SC vielleicht getrennt werden, können sie immer noch über ihre Kommunikationseinheiten miteinander reden (sofern sie sie dabei haben) – wahrscheinlich informieren sie einander darüber, dass die mechanisierten Werkzeuge der Reparaturbucht Amok laufen. Sofern die SC nicht von sich aus daran denken, erinnert sich ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 10 oder einem Intelligenzwurf gegen SG 5, dass diese Gerätschaften von Bereich **A5** aus kontrolliert werden. Sowie ein SC den Kontrollraum erreicht und die Falle dort entschärft hat, kann er die Werkzeuge mit einem Fertigkeitswurf für Computer oder Technik gegen SG 19 abschalten (und damit effektiv besiegen).

Entwicklung: Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 in Bereich **A6**, bemerkt er die Brandspuren einer Explosion auf dem Boden in der Nähe des Generators. Gelingt einem SC sodann ein Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften oder Technik gegen SG 22, kann er feststellen, dass es sich wahrscheinlich nicht um einen Unfall gehandelt hat, nur leider wurden sonstige Spuren wie z. B. Reste der Bombe ins Weltall gesaugt. Ein paar Minuten, nachdem die SC die belebten Werkzeuge abgeschaltet oder zerstört haben, nimmt Grasilex als Hasschachir mit den SC Kontakt auf und behauptet, er hätte noch gearbeitet und durch die Explosion das Bewusstsein verloren, sei nun aber wieder in Ordnung. Er versichert den SC, dass ihr Schiff unbeschädigt sei und akzeptiert ihre eventuellen Entschuldigungen für die Zerstörung seiner Ausrüstung, auch wenn er erklärt, dass dies leider die Arbeiten am Schiff verlängere. Ein misstrauischer SC kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen Grasilex' Wurf für Bluffen (siehe Seite {10/III}) ablegen, um den Eindruck zu erhalten, dass ihr „Freund“ ihnen vielleicht nicht alles sagt.

EREIGNIS 2: LUFT WEG

Dieses Ereignis tritt 1 Tag nach **Ereignis 1** ein. Grasilex nutzt den durch die Explosion verursachten Schaden als Ausrede, um die Arbeiten am Raumschiff der SC in die Länge zu ziehen, um sie so lange wie möglich im Hangar zu halten.

Dieses Ereignis geht davon aus, dass wenigstens ein SC in einer Erholungskapsel schläft. Sollten mehrere die Kapseln nutzen, so wähle den vom folgenden Ereignis Betroffenen zufällig aus. Sollte keiner der SC die Kapseln nutzen, ist ein befreundeter Wrikrichie gekommen, um Hasschachir zu besuchen und eine Kapsel zu nutzen, während die SC sich in der Nähe aufhalten – falls erforderlich, findest du die Spielwerte eines Wrikrichie im *Starfinder Alien-Archiv*.

Nachdem das Opfer es sich eine Weile in der Erholungskapsel bequem machen konnte, wird dann aber die Atemluft hinausgefiltert. Es gibt einen hörbaren leichten Knall mit begleitendem Wechsel der Druckverhältnisse, welcher in den Ohren schmerzt (und einen schlafenden Charakter aufweckt). Sofern das Ziel nicht über eine unabhängige Versorgung mit Atemluft verfügt (z. B. weil es in seiner Rüstung schläft), muss es die Luft anhalten; ist ihm dies nicht mehr möglich, beginnt es zu ersticken (siehe *Starfinder Grundregelwerk*, S. 404). Die Kapsel lässt sich nicht über die normalen Schalter öffnen. Sollte das Ziel gegen die Innenseite hämmern, kann man dies in den Bereichen **A1**, **A2** und **A3** hören, ohne dass ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung nötig wäre; derartige Tätigkeit reduziert aber pro Runde die Anzahl an Runden, die der Charakter die Luft anhalten kann, um 1 Runde, als hätte er eine Standard- oder Volle Aktion genutzt. Zum Glück gibt es einige Möglichkeiten, aus der Kapsel herauszukommen:

Glasscheibe zerbrechen: Das Fenster der Kapsel besteht aus transparentem Aluminium (Härte 10, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 22). Ein in der Kapsel eingesperrter SC bzw. jemand von außerhalb kann versuchen, das Fenster gewaltsam zu zerschmettern; das Opfer erleidet dann 2W6 Punkte Stichschaden durch die herabregnenden Splitter (REF, SG 11, halbiert).

Kapsel aufbrechen: Ein SC kann die Kapsel von außen mit einem Stärkewurf gegen SG 20 aufbrechen. Mit einem improvisierten Hebel, z. B. einem Messer oder einer anderen langen Klingenwaffe, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf diesen Wurf. Alternativ kann ein SC mittels eines Fertigkeitswurfes für Computer gegen SG 22 eine der anderen Kapseln hacken und deren Roboterarme das Aufbrechen übernehmen lassen (die Roboterarme haben einen Stärkemodifikator von +8 für diesen Fall).

Notöffner finden: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 kann das gefangene Opfer einen Nothebel im Fußbereich finden. Diese Sicherheitsmaßnahme ist eigentlich für Benutzer gedacht, die in der Kapsel von Klaustrophobie überfallen werden; wird der Hebel gezogen, öffnet sich die Kapsel. Ein SC erlangt einen kumulativen Situationsbonus von +5 auf seinen Wurf zum Finden des Notöffners pro 10 Runden, die er in der Kapsel festsetzt.

Verschlussmechanismus knacken: Ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25 den fehlerhaften Mechanismus ausschalten, welcher die Versiegelung der Kapsel aufrecht erhält. Jeder Versuch dauert 2W4 Runden.

Entwicklung: Inspiziert ein SC die Kapsel, um Hinweise zur seiner Fehlfunktion zu finden, stößt auf ein ausgebranntes Modul, welches offenbar hastig an der Verdrahtung der Kapsel angebracht wurde und den Verschlussmechanismus überladen und die Luft aus der Kapsel gepumpt hat. Die Herkunft des Moduls kann nicht zurückverfolgt werden, mit einem Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften gegen SG 22 oder Wahrnehmung gegen SG 27 bemerkt man aber ein paar seltsame Rostflecken auf dem Modul. Nach diesem Zwischenfall ist Hasschachir (oder besser Grasilex) nicht zu finden – dies könnte die SC besorgt oder misstrauisch machen, sie werden ihre Antworten aber bald im Rahmen von **Ereignis 3** erhalten.

Belohnung: So die SC die „Fehlfunktionen“ der Erholungskapsel überleben (oder einen darin festsetzenden NSC retten), belohne sie mit 800 EP.

EREIGNIS 3: GRASILEX SCHLÄGT ZU (HG 5)

Dieses Ereignis tritt kurz nach **Ereignis 2** ein. Sollten die SC sich große Gedanken über Hasschachirs Verblieb machen und ihn gleich befragen wollen, kommt Grasilex in den Hangar, um den letzten Teil seines Planes in die Wege zu führen. Andernfalls trifft er am folgenden Morgen ein.

Kreaturen: Da der Reptoiden-Agent Grasilex darüber frustriert ist, dass die SC immer noch am Leben sind, wagte er einen letzten Versuch, sie aus dem Weg zu schaffen. Als Hasschachir verkleidet kommt er in den Hangar, um nach den SC zu sehen. Der Reptoid täuscht bei ihren Berichten über den jüngsten Unfall Sorge vor und verspricht, sie für ihre Verluste zu kompensieren. Während er sich zu den Erholungskapseln begibt, um sie zu überprüfen und zu reparieren, verwickelt er einen der SC in eine Unterhaltung. Er spricht lang und breit über die Funktionen der Kapseln in der Hoffnung, dass einige sich langweilen und vom Rest absondern werden. Solange Grasilex aber nicht glaubt, dass die SC ihm zu misstrauen beginnen, verrät er sich aber nicht. Um Grasilex' Täuschung aufzudecken, muss ein SC einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Wurf des Reptoiden für Verkleiden ablegen.

Grasilex erhält einen Volksbonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf dank seiner Fähigkeit Gestalt wechseln. Alternativ können die SC mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen den Wurf Grasilex' für Bluffen Seltsamkeiten in „Hasschachirs“ Verhalten bemerken. Sobald Grasilex mit einem SC allein ist, lässt er seine Täuschung fallen und greift diesen SC an.

GRASILEX

HG 5

EP 1.600

Reptoiden^{AA}-Agent

RB Mittelgroßer Humanoide (Gestaltwandler, Reptoid)

INI +7; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +17



GRASILEX

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

VERTEIDIGUNG TP 45

ERK 16; KRK 17

REF +8; WIL +7; ZÄH +3; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte und Gifte

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Klaue +10 (1W4+6 H plus Ergreifen)

Fernkampf Donnerschlagschallpistole +12 (1d8+5 Sch; Krit Taub [SG 15])

Angriffsfähigkeiten Gewandte Klauen, Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8

TAKTIK

Im Kampf Grasilex bevorzugt den Nahkampf und verfällt in Ekstase, wenn er mit seinen Klauen Gegner zerfetzen kann. Er konzentriert sich auf ein Ziel, macht es kampfunfähig und wendet sich dann dem nächsten zu. Er nutzt seinen Tückischen Angriff so oft wie möglich, setzt Listige Bewegung ein, um sich günstig zu positionieren, und verleiht im Rahmen seines Schwächenden Tricks Gegnern den Zustand Haltlos.

Moral Grasilex ist ein angeheuerter Mörder, aber nicht dumm. Sollte er sich deutlich unterlegen fühlen oder unter 10 TP reduziert werden, versucht er, sich zur Drittes-Auge-Weiterverwertung durchzuschlagen, um an Skraelins Seite zu kämpfen (Bereich **B3**).

SPIELWERTE

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

Skills Akrobatik +12, Bluffen +17, Diplomatie +12, Fingerfertigkeit +12, Verkleiden +17

Sprachen Azlanti, Draelisch, Gemeinsprache, Repto, Wrikrichie

Sonstige Fähigkeiten Agentenspezialisierung (Spion), Agententricks (Listige Bewegung, Meister der Verkleidung [1/Tag, 5 Minuten oder 50 Minuten, SG 15]), Gestalt wechseln

Ausrüstung L-Anzug I, Donnerschlagschallpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), *Verbesserungsserum (Athlet)*, Datenpad^{RM}, Credstick (200 Crediteinheiten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gewandte Klauen (AF) Grasilex' Klauenangriff verfügt über die Fähigkeit Ergreifen (*Starfinder Alien-Archiv* 154) und die besondere Waffeneigenschaft Agent.

Entwicklung: Sofern die SC Grasilex besiegen und sein Datenpad erbeuten (ein Computer des 1. Grades; Computer SG 17 zum Hacken), stoßen sie auf eine kürzlich erfolgte Transaktion von einer Firma namens Drittes-Auge-Weiterverwertung für „persönliche Dienstleistungen“. Alternativ können sie dasselbe mit einem Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 20 von einem gefangenen Grasilex erfahren oder indem sie ihm folgen, sollte er aus dem Kampf fliehen.

B. DRITTES-AUGE-WEITERVERWERTUNG

Dieses Unternehmen ist ein kleiner Schrottplatz auf den unteren Ebenen von Außenposten Zett, wo die azlantischen Bergleute der alten Anlage unbenutzte Ausrüstung lagerten, die sie nicht sicher ins All schießen konnten. Der Schrottplatz gehört Skraelin, der Draelik-Aspirantin, die für Hasschachirs Entführung verantwortlich ist. Hier übernimmt sie nicht mehr benötigte und „leicht gebrauchte“ Ausrüstung, um nützliche Teile zu entfernen, welche sie

sodann an die Händler der Station oder jeden verkauft, der den Weg zum Schrottplatz findet. Skraelin folgt der Philosophie von Ataxxea, die Entropie über alles andere stellt. Daher glaubt sie, ihr Geschäft verkörpere die Gebote ihres Glaubens an den Zerfall von Materie und Energie.

Cedona begleitet die SC nicht zum Schrottplatz, sondern bleibt freiwillig im Hangar und passt auf das Raumschiff der SC auf, falls ihre Feinde dieses sabotieren wollen.

Du findest die Karte für diesen Bereich auf Seite {6/III}.

B1. VORDERTÜR

Ein teilweise ausgebranntes Neonschild hängt über einer breiten, verrosteten Doppeltür. Es zeigt drei Augen über dem azlantischen Wort für „Schrottplatz“, dem aber ein paar Buchstaben fehlen. Diese Türen sind geschlossen, aber nicht verschlossen und führen in den Ladenbereich (Bereich **B2**). Mit einem Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 22 erkennt ein Charakter in den seltsamen Augen eine Repräsentation einer obskuren, im Kurzach-Nebel, der Heimat der Schadari-Konföderation und ihrer Draelikbürger, praktizierten Philosophie.

Ein weiterer Zugang ist ein offenbar für Fahrzeuge gedachtes Tor aus dünnem Stahl (Härte 20, 40 TP, Gegenstand zerschmettern SG 24), es ist mit einem Einfachen Schloss (Technik, SG 20 zum Knacken) gesichert; hinter diesem liegt ein kurzer Korridor mit einem weiteren Tor am Ende (identische Werte, aber nicht verschlossen), das zum eigentlichen Schrottplatz (Bereich **B5**) führt, wo Besucher ihren Schrott abladen.

Jede Außentür des Schrottplatzbereiches ist mit einer Alarmanlage gesichert (Wahrnehmung SG 20 zum Bemerkern, ehe sie ausgelöst wird; Technik SG 20 zum Deaktivieren), welche die Angestellten mit lauten Summen alarmiert. Hinter dem Neonschild ist eine kleine Kamera (Härte 5, 8 TP) versteckt, welche langsam hin und her schwenkt und beide Zugänge - Doppeltür und Tor - überwacht. Ein Charakter kann diese Kamera mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 22 bemerken, ehe er ihren Sichtbereich betritt. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Akrobatik oder Heimlichkeit gegen SG 15 kann ein SC seine Bewegung an das Schwenken der Kamera anpassen und nicht bemerkt werden. Versuche, die Kamera zu zerstören oder abzuschalten (Technik, SG 18) lassen den Bildschirm in Bereich **B2** dunkel werden, was sofort die Angestellten alarmiert, dass Eindringlinge sich draußen zu schaffen machen (oder zumindest Randalierer). Ein SC, der Zugriff auf die Kamera erlangt, kann mit einem Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 22 die Übertragung hacken und sie in eine Endlosschleife schalten (die vorzugsweise einen leeren Gang zeigen sollte).

B2. LADENBEREICH (HG 5)

Ein vollgestopfter Laden enthält alle möglichen Elektronikartikel und -elemente; einige häufen sich in Regalen und Behältern, andere baumeln von der Decke. Ein gewundener Tresen neben dem Eingang dient als Anlaufstelle, während eine Treppe an der Ostwand zu einem Laufsteg hinaufführt, an dessen Ende sich ein Ausgang mit einem Vorhang aus undurchsichtigen Plastikstreifen befindet.

Auf dem Tresen liegen Kabel, Drähte und vielerlei technische Spielereien. Er bietet jemandem dahinter teilweise Deckung. Hinter dem Tresen hängt ein Bildschirm an der Wand, welche die Übertragung der Sicherheitskamera draußen zeigt. Behandle diesen Raum von der Treppe abgesehen als Schwieriges Gelände aufgrund des ganzen herumstehenden Zeugs. Die Treppe führt 2,40 m nach oben; hinter dem Plastikvorhang liegt eine Metallbrücke, die nach Bereich **B3** führt. Die Deckenhöhe beträgt luftige 5,40 m.

Kreaturen: Drei Angestellte Draeliks des Schrottplatzes halten sich hier auf. Alle sind unruhig und nervös, seitdem Skraelin ihren Handel mit Zolan Ulivestra eingegangen ist. Zwei Draeliks halten sich hinter dem Tresen auf und beobachten dem Monitor, während der dritte auf der Treppe hockt und die Vordertür anstarrt. Die paranoiden und schreckhaften Angestellten verfallen in Panik, wenn die SC hereinkommen, und greifen sofort an. Die Chefin und mystische Mentorin der drei, Skraelin, hält sich in Bereich **B3** auf und zerlegt elektronische Gerätschaften. Sobald sie den Türalarm oder Kampflärm vernimmt, macht sie sich kampfbereit, wie in ihren Spielwerten beschrieben; hierfür braucht sie etwa 3 Runden, nach 3 Runden kommt sie nachsehen.

DRAELIKS (3)

EP je 600

TP je 21 (*Starfinder Alien-Archiv 40*)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern die Draeliks die SC auf dem Monitor entdecken, wirkt jeder von ihnen *Hilfreiche Lichtkugel* und *Reflexionsrüstung*, so sie die Zeit dafür haben. Ihre Lichtkugeln haben eine dunkelpurpurne Farbe.

Im Kampf In der ersten Runde aktivieren die Draeliks ihre besondere Fähigkeit *Dunkle Materie* und lassen ihre Lichtkugeln auf die SC los, um die Vorteile von Unterstützungsfeuer zu erhalten. Dann gehen sie mit ihren *Minderen Schattenstäben* in den Nahkampf. Sowie ein Draelik vollständig eingestimmt ist, entfesselt er seine Fähigkeit *Dunkle Nova* und startet seine Fähigkeit *Dunkle Materie* in der Folgerunde erneut. Die Draeliks bemühen sich, ihre Verbündeten möglichst nicht in ihren Dunklen Novas einzufangen.

Moral Diese indoktrinierten Draeliks sind hochgradig nervös, zugleich aber fatalistisch, sodass sie bis zum Tode kämpfen.



SKRAELIN

Schätze: In einem verschlossenen Safe (Technik SG 25 zum Entschärfen) hinter dem Tresen liegen mehrere anonyme Credsticks mit insgesamt 500 Crediteinheiten.

B3. WERKSTATT (HG 6)

Eine enge, vollgestopfte, aber gutorganisierte Werkstatt erstreckt sich in diesem unregelmäßig geformten Bereich. Eine Treppe führt zu einem Plastikvorhang, hinter dem eine Brücke zu Bereich **B2** führt. Eine rostige Metalltür im Norden führt auf den Schrottplatz hinaus. Eine ähnliche Tür im Osten führt in einen kleinen Schlafbereich.

Kreaturen: Skraelin, die Besitzerin des Schrottplatzes und Strippenzieherin hinter dem Mordanschlag auf die SC, vertreibt sich hier die Zeit, indem sie elektronische Geräte zerlegt, um ihre Nerven zu beruhigen. Sie hat zu viel in ihr Geschäft im Außenposten Zett investiert und fürchtet Zolan mehr als die SC, daher stellt sie sich auf dem Schrottplatz zum letzten Gefecht, um ihre Geländekenntnisse nutzen zu können.

SKRAELIN EP 2.400

HG 6

Draelik-Aspirantin (*Starfinder Alien-Archive 40*)

NB Mittelgroße Humanoide (Draelik)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG TP 75

RP 4

ERK 17; **KRK** 18

REF +5; **WIL** +9;

ZÄH +5; +2 gegen

Nekromantische Effekte

Resistenzen Feuer 5, Kälte 5;

Verteidigungsfähigkeiten Geteilter Schmerz (SG 16)

ANGRIFF

Bewegungsr 9 m

Nahkampf Taktischer Schlägel +10 (1W8+6 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Erfrierung-Kältepistole +12 (2W6+6 KIt; Krit Wankend [SG 16])

Angriffsfähigkeiten Rückschlag (6 Schaden), Zweifel säen (3 Runden, SG 16)

Zauberähnliche Draelik-Fähigkeiten

(ZS 5; Nahkampf +10)

1/Tag – *Hilfreiche Lichtkugel*

Beliebig oft – *Erschöpfung* (SG 16),

Geisterhaftes Geräusch (SG 16)

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten

Beliebig oft – *Gedankenverbindung*

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 6;

Fernkampf +12)

2. (3/Tag) – *Monsterbenommenheit*

(SG 18), *Schmerz verursachen* (SG 18)

1. (6/Tag) – *Befehl* (SG 17), *Gedankenstoß*

(SG 17), *Schwächere Verwirrung* (SG 17)

0. (beliebig oft) – *Psychokinetische Hand*,

Telekinetisches Geschoss

Verbindung Geistschinder

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Skraelin Kampflärm aus Bereich **B2** hören, wirkt sie *Hilfreiche*

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Lichtkugel, ehe sie sich auf den Weg macht, um ihre Angestellten zu unterstützen.

Im Kampf Skraelin wirkt zuerst *Schmerz verursachen* auf den aggressivsten SC. Sofern ein SC Zauberfähigkeiten gezeigt hat, wirkt sie auf diesen als nächstes *Schmerz verursachen*. Dann geht sie mit ihrer Fähigkeit *Zweifel säen* gegen einen Fernkämpfer vor. Ergibt sich die Gelegenheit, erledigt sie geschwächte SC mittels *Gedankenstoß*. Sollten ihr die nützlichen Zauber ausgehen oder diese sich als ineffektiv erweisen, nutzt sie ihre Kältepistole. Die ersten drei Male, wenn sie Schaden erleidet, wendet sie 1 Reservepunkt auf, um ihre Fähigkeit Rückschlag auszulösen.

Moral Skraelin kämpft, bis sie unter 15 TP reduziert wird. Dann versucht sie augenblicklich auf den eigentlichen Schrottplatz (Bereich **B5**) zu fliehen. Sie hofft, dass die dortigen Entropieschnecken ihr genug Zeit erkaufen, um ihr Versteck (Bereich **B6**) zu erreichen. Dort nutzt sie das dort versteckte *Mk. 2 Serum der Heilung*.

SPIELWERTE

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

Skills Bluffen +13, Heimlichkeit +18 (+22 bei Dämmerlicht oder dunkleren Lichtverhältnissen), Mystik +18

Sprachen Draelisch, Gemeinsprache, Wrikrichie

Ausrüstung Kasatha-Mikrokord II (Mk. 1 Thermalregulator), Erfrierungs-Kältepistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Schlängel^{RM}, Sicherheitschip für die Handschellen in Bereich **B6**

Schätze: Die Werkzeuge in diesem Bereich können zu einem Werkzeugsatz für Techniker (Rüstungen) zusammengestellt werden.

B4. SCHLAFBEREICH

Zwei Doppelstockbetten an der Ostwand dienen als Lager für bis zu vier Mittelgroße Kreaturen. Gegenüber jedem Bett stehen zwei Schließschränke mit persönlichen Dingen (Kleidung, Stiefel und Toilettenartikel). Skraelins Schrank verfügt über ein Geheimgeschloß (Wahrnehmung, SG 22), in dem sich ein schwarzer Würfel aus einer dichten Substanz befindet, welcher das Licht zu absorbieren scheint. Der Würfel ist eiskalt; kommt eine lebende Kreatur mit ihm in Hautkontakt, erfährt sie eine übernatürliche Vision vom Hitzetod des Universums und vernimmt ein Flüstern: „Am Ende ist nur das Nichts“ (dies ist zugleich der Zugangsschlüssel für den Computer in Bereich **B6**). Ein SC, der diese Vision erlebt oder dem sie beschrieben wird, kann einen Fertigkeitwurf für Kultur oder Mystik gegen SG 20 ablegen, um die Botschaft als einen der Aussprüche der Philosophie von Ataxxa zu erkennen, dass es närrisch sei, sich der Entropie zu widersetzen. Wer dieser Pseudoreligion anhängt, zerstört zwar nicht wie die Anhänger des Verschlingerkultes aktiv Dinge, tut aber auch nichts, um natürlichem Zerfall entgegenzuwirken.

B5. SCHROTTPLATZ (HG 6 UND HG 5)

Schrottberge stapeln sich hoch an den sechs Meter hohen Wänden dieser gewölbartigen Kammer. Müll, Elektronikteile und sogar rostige Fahrzeuge ragen aus den Abfallbergen wie in Treibsand feststeckende verlorene Seelen. Im weniger chaotischen Zentrum des

Hofes bieten mehrere Fässer und Kisten eine Möglichkeit nützliche Schätze hineinzuworfen, welche aus dem sonstigen Schrott gefischt werden.

Solange die SC nicht durch die Schrottberge waten wollen, ist es recht einfach, sich über das Gelände des Schrottplatzes zu bewegen. Die schrottbefleckten Felder sind allerdings Schwieriges Gelände. Um einen der 5,40 m hohen Haufen zu erklimmen, ist ein Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 10 nötig. Die Fässer und Kisten in der Mitte des Hofes bieten Teilweise Deckung. Im Südosten lehnt ein aus Plastiktüren zusammengesetztes Toilettenhäuschen gegen die Wand der Werkstatt.

Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt ein SC mehrere Fährten aus schleimigen Rückständen, die sich um die Schrottberge winden. Dies sind die Reste der Schleimspuren der Entropieschnecken. Sollte ein SC den Wurf gegen SG 25 oder mehr bestehen, bemerkt er zudem einen ausgetretenen Pfad, der von der Tür der Werkstatt zum Schrottberg am nordöstlichen Abschnitt der Wand führt; der Pfad endet an einem rostigen Metallblech, das wie ein Stück Schrott wirkt, in Wahrheit aber eine versteckte Tür ist, welche nach Bereich **B6** führt. Die Tür kann leicht geöffnet werden, ihr Griff ist als Teil einer alten Bergbaumaschine getarnt.

Kreaturen: Zwei seltsame Tiere aus dem Großartigen Schadar, sogenannte Entropieschnecken, hausen in diesen Schrotthaufen. Skraelin hat sie als Wachtiere ausgebildet und sie sind sehr revierorientiert. Wenn jemand den Hof ohne die Begleitung eines Draeliks betritt, kommen die Riesenschnecken aus ihrem Nest an der Westwand heraus und greifen an.

ENTROPIESCHNECKEN (2)

HG 4

EP je 1.200

TP je 50 (siehe Seite {58/III})

TAKTIK

Im Kampf Die Schnecken greifen heftigst alle Nichtdraeliks an. Dabei legen sie Priorität auf SC, die Batterien mit sich führen, und kreisen gegebenenfalls den mit den meisten Batterieladungen ein.

Moral Die Schnecken kämpfen, bis sie unter 5 TP reduziert werden. Dann versuchen sie, in ihr Nest zu fliehen und stellen sich dort tot.

Falle: Neben der Geheimtür nach Bereich **B6** befindet ein wackliger Schrottberg. Wer die Tür zu öffnen versucht, ohne zuerst den Haufen zu sichern, löst die Falle aus.

SCHROTTLAWINE

HG 5

EP 1.600

Art Analog; **Wahrnehmung** SG 27; **Entschärfen** Technik SG 22 (ein Gegengewicht anbringen)

Auslöser Berührung (Versuch, die Geheimtür nach Bereich **B6** zu öffnen); **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Ziehen eines verborgenen Hebels direkt über der Tür, um den Schrotthaufen zu stabilisieren (Wahrnehmung SG 24)

Effekt Herabfallender Schrott (Nahkampfangriff +15; 4W10+2 W); REF, SG 15, halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele in einem 3x3 qm-Feld)

Schätze: Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 stößt ein SC auf drei Ausrüstungskammern und einen vollen Behälter mit Epoxidharzklebstoff in den

Fässern im Zentrum des Schrottplatzes; sollten die SC in die Fässer hineinschauen, finden sie diesen Schatz automatisch. Ein SC kann beim Durchsuchen des Schrotts mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 einen angelaufenen *Mk. 1 Gedankenbundstirnreif* finden.

B6. VERSTECK

Wenn die SC die versteckte Tür öffnen, dann lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Eine steile Treppe führt in eine Kammer mit 4,50 m Seitenlänge hinab. Ein summender Luftreiniger sorgt für frische Atemluft. Ein Computerterminal, ein Bett mit dicken Decken, ein Stahlschrank und eine Couch schaffen ein bequemes Plätzchen, das einen Kontrast zum Chaos des Schrottplatzes oben darstellt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 bemerkt ein SC schwache Bewegungen unter den Laken. Werden diese fortgezogen, kommt ein vertrautes Gesicht zum Vorschein: ihr Wrikrichiefreund Hasschachir. Er ist mit Handschellen an das Bett gefesselt (Technik SG 25 zum Öffnen, Skraelin hat den Schlüsselchip bei sich). Hasschachir ist mit Blauem Ginster (*Starfinder Grundregelwerk* 419) vollgepumpt und bewusstlos; dies kann ein SC mittels eines Fertigkeitswurfes für Medizin gegen SG 18 oder mit dem Zauber *Leiden entdecken* (oder ähnlichem) erkennen. Ohne Hilfe erholt sich Wrikrichie nach einem Tag vollständiger Ruhe; dies verändert seinen Zustand von Bewusstlos zu Geschwächt. Wenn die SC Hasschachir retten, ist er sehr erfreut, sie zu sehen, und entschuldigt sich für alles, was ihnen während des Aufenthaltes in seinem Hangar zugestoßen ist.

Schätze: Eine kleine, schaumstoffgepolsterte Schachtel liegt unter der Matratze (Wahrnehmung SG 17 zum Bemerkten). Sie enthält ein *Mk. 2 Serum der Heilung* und einen Credstick mit 1.250 Crediteinheiten. Hinzu kommt ein Notizzettel mit den Worten „Ein kleiner Vorschuss des Sardats“ auf Aklo.

Entwicklung: Der Computer des 3. Grades hier ist gesichert und erfordert eine Codephrase – „Am Ende ist nur das Nichts“. Der seltsame Würfel in Bereich **B4** kann diese Phrase liefern. Alternativ kann ein SC den Computer mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 hacken.

Der Computer enthält mehrere grobkörnige Videos der SC beim Verfolgen ihrer Angelegenheiten im Außenposten Zett während der letzten Tage, sowie Dateien voller unvollständiger Notizen über ihre Fähigkeiten und Schwächen. Dazu kommen digitale Rechnungen für eine kleinere Menge Sprengstoffe, eine Überweisung an einen Profikiller namens Grasilex und eine rätselhafte Referenz zum „Vorschuss des Sardats“ als Quelle der Gelder für diese Zahlungen.

Während die SC den Computer nach weiteren Informationen durchsuchen, stoßen sie auf eine Videodatei im Papierkorb; diese kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Computer gegen SG 25 wiederhergestellt werden. Das Video enthält ein Gespräch zwischen Skraelin und einem verachtungsvollen Azlanti, der von Skraelin als Sardat Zolan Ulivestra angesprochen und darüber informiert wird, dass die SC für seine Probleme auf Gulta verantwortlich sind und sich gegenwärtig im Außenposten Zett aufhalten. Der Azlanti erklärt, dass er viel zu beschäftigt sei, um sich selbst um die SC zu kümmern, und bietet Skraelin

ein kleines Vermögen dafür an, dass dieser sich um seine „Freunde von den Paktwelten“ kümmert. Er fügt hinzu, dass er ihr einen Vorschuss zukommen lassen werde, damit sie benötigte Mittel erwerben könne, ehe er wegen dringender politischer Angelegenheiten nach Neu-Thespera aufbräche, warnt aber ernst, dass die Sache besser erledigt sein sollte, ehe er nach Aurelos zurückkehrt, ansonsten ...

Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 20 weiß ein SC, das Neu-Thespera das Herz des Sternenreichs der Azlanti ist. Wird die Infosphäre des Außenpostens hinzugezogen und gelingt ein Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 22, entdeckt ein SC, dass Sardat Zolan Ulivestra vor einigen Jahren einen Asteroiden im selben System erworben hat, in dem sich der Gefängnismond Gulta befindet, und ihn unter dem Namen Aurelos registrieren ließ.

Alternativ kann ein SC diese Informationen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 22 auf der Station in Erfahrung bringen.

Auslöser: Sollten die SC das Video von Zolan Ulivestra Cedona zeigen, um sie bezüglich Aurelos zu befragen, verfällt sie in heftige Zuckungen und bricht auf dem Boden zusammen. Die Androidin kann leicht wieder auf die Beine gebracht werden, erfährt dabei aber ein Bombardement visueller Stimuli, das rasch endet. Sie erinnert sich daran, dass der Sardat sie zum *Runenantrieb* in einer schreinartigen Kammer mit einem Altar zu Ehren einer heiligen Gestalt verhört hätte, welche einen siebenzackigen Stern hält (siehe Bereich **D10**).

TEIL 2: AUF FEINDLICHEM BODEN

Sobald die SC den Namen „Aurelos“ erfahren haben, können sie leicht die Koordinaten des Asteroiden finden und dorthin reisen, um den *Runenantrieb* zu suchen. Sobald Hasschachir das Bewusstsein wiedererlangt hat, geht er mit Tempo an die Arbeit, um die Arbeiten am Schiff der SC abzuschließen. Cedona besteht darauf, die SC zu begleiten, gibt aber zu, dass die SC weitaus größere Expertise bei dem Anstehenden besitzen, sodass sie allen Plänen folgt, die diese aufstellen. Sie steht gern beratend zur Seite, doch das letzte Wort liegt bei den SC.

Mit den bereits gewonnenen Informationen kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Steuerung zum Navigieren gegen SG 15 einen Kurs nach Aurelos bestimmen. Da der Asteroid sich wie der Außenposten Zett ebenfalls im Nys-System befindet, benötigen sie nur 1W6 Reisetage im Drift oder 1W6+2 Reisetage mit konventionellem Antrieb, um dorthin zu gelangen. Aurelos ist einer von mehreren hundert Asteroiden, welche den unbewohnten, unwirtlichen Planeten Uthoria umkreisen.

Die SC werden aber schon bald erkennen, dass dieser Weltraumfelsen mehr ist, als er scheint. Er enthält eine Forschungseinrichtung, deren Wissenschaftler zum Teil gegen ihren Willen dort sind, sowie militärisches Personal zu ihrem Schutz und ihrer Kontrolle. Der erste Hinweis darauf, dass etwas im Busch ist, sollte der kleine Schwarm automatischer Abwehdrohnen sein, welche vom Asteroiden starten, sowie die SC ihm nahekommen.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



EREIGNIS 4: AUTOMATISCHE REAKTION (HG 5)

Sobald die SC in die Nähe von Aurelos kommen, setzt sich ein Schwarm von Uhrverx-Drohnen in Bewegung, um sie abzufangen, während zugleich eine Warnung auf Azlanti über die Kommunikationskanäle plärrt.

Raumschiffkampf: Sechs azlantische Uhrverx-Drohnen beschützen den Asteroiden gegen Eindringlinge. Normalerweise sind sie auf kleinen Säulen ringsum die Landeplattform des Asteroiden postiert, um automatisch nahende Schiffe zu orten und zu scannen. Selbst wenn das Schiff der SC immer noch über einen azlantischen Transponder verfügen sollte, ist gegenwärtig aber nur dem Schiff, welches Zolan nach Aurelos bringen soll, der Aufenthalt in diesem Bereich gestattet. Mit einem Fertigkeitwurf für Technik zum Identifizieren gegen SG 20 kann ein SC bestimmen, dass es sich um unbemannte Drohnenschiffe handelt.

UHRVERX-DROHNEN (6)

GRAD 1/4

TP je 20 (siehe S. {49/})

Entwicklung: Sollte das Schiff der SC auf 0 Rumpfpunkte reduziert werden, übertragen die Drohnen eine Aufzeichnung auf Azlanti an das „unidentifizierte feindliche Schiff“, ihnen zurück zum Landefeld des Asteroiden zu folgen, während sie zugleich die Wachmannschaft von Aurelos über die Ankunft informieren. Die drei Runenwächter aus Bereich C5 fangen dann die SC beim Verlassen des Schiffes ab und verlangen, dass sie sich ergeben. Folgen die SC der Aufforderung, wird ihnen die Ausrüstung

abgenommen und bringt man sie in den Zellenblock (Bereich D7) in die Zelle gegenüber von Mrrgulbr. Wie die SC von dort entkommen könnten, würde aber leider den Rahmen dieses Abenteuers sprengen.

Es ist eher wahrscheinlich, dass die SC die Uhrverx-Drohnen besiegen. Wenn sie wollen, können sie dann den Asteroiden scannen. Er durchmisst an seiner breitesten Stelle 4,5 km, besitzt keine Atmosphäre und eine nicht auffällige, pockennarbige Oberfläche. Ein paar leine schwarze Metalltürme ragen aus dem natürlichen Fels. Mit einem Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 15 erkennt ein SC, dass diese Gebäude dem azlantischen Baustil entsprechen. Mit einem Fertigkeitwurf für Mystik oder Technik gegen SG 20 kann ein SC sodann die Türme als Teil eines hybriden Gravitationsgenerators erkennen, welcher wahrscheinlich Einrichtungen im Inneren des Asteroiden mit Schwerkraft versorgt. Ansonsten fallen nur noch mehrere in Reihe angelegte Landeplattformen auf der ansonsten zerklüfteten Oberfläche auf.

Die SC können ihr Schiff auf einer dieser Plattformen landen. Nach dem Aussteigen entdecken sie problemlos einen Aufzug, der ins Innere des Asteroiden (Bereich C1) führt. Der Aufzug ist nicht gesichert, da die Besatzung der Forschungseinrichtung ganz auf die Drohnen vertraut.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, sofern sie die Drohnen besiegen.

AURELOS

Sardat Zolan Ulivestra hat diesen Asteroiden vor mehreren Jahren erworben und in seinem Inneren eine Forschungseinrichtung anlegen lassen. Von hier aus sind die Sonden gestartet, die die Spuren uralter azlantischer Experimentalschiffe verfolgen sollten. Ebenso ließ er azlantische und nichtazlantische Wissenschaftler hierherbringen – einige der Bürger zweiter Klasse werden hier gegen ihren Willen festgehalten – und ermutigt sie, ihre Forschungen zum Ruhm des Sternenreichs fortzusetzen. Da er nun über den legendären *Runenantrieb* der *Azlantis Wagnis* verfügt, hat er die Forscher angewiesen, sich ganz auf die Reaktivierung und den Nachbau des Antriebes zu konzentrieren, und zwingt sie zu langen Schichten mit nur kurzen Ruhephasen dazwischen. Um ihre Arbeitskraft zu erhalten, wird ihre Nahrung mittlerweile mit nicht abhängig machenden Aufputzmitteln versetzt. Als Folge sind viele der Wissenschaftler hyperaktiv, nervös und reizbar, sodass sich ihre Fortschritte verlangsamt haben und es sogar zu einem Aufstand kommen könnte, wenn es so weitergeht. Die Wachen können bislang Wissenschaftler, die gegen die Arbeitsbedingungen protestierend, noch drohend niederstarren, sind aber schon dazu übergegangen, Rädelsführer zu verprügeln oder zum Abkühlen in den Zellenblock zu verbringen (Bereich **D7**).

Mit Ausnahme der Landfelder besteht die Forschungseinrichtung aus Tunneln, die in den Asteroiden gehauen und mit Stahl- und Polykarbonplatten verstärkt wurden. Lange, sanft abwärts geneigte Tunnel verbinden mehrere Labore mit einem zentralen Unterkunftsbereich. Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Wände der Einrichtung aus glattem weißem Polymer (wie gewöhnliche Plastikwände) und beträgt die Deckenhöhe 3,60 m. Doppeltüren entsprechen den Türen von Luftschleusen (Härte 35, 160 TP, Gegenstand zerschmettern SG 40), während normale Türen aus Plastik bestehen (Härte 8, 30 TP, Gegenstand zerschmettern SG 22). In die Wände und Decken eingelassene Beleuchtungselemente sorgen für helles Licht in der Forschungseinrichtung.

Viele Bereiche der Einrichtung werden von Sicherheitskameras unter der Decke überwacht – siehe die Markierungen auf den Karten der Bereiche **C**, **D** und **E**. Die Kameras in Bereich **C** übertragen nach Bereich **C10**, die übrigen nach Bereich **D6**. Ein SC, der eine Sicherheitskamera erreichen kann, kann sie mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 24 abschalten; dies dauert 2W4 Runden. Alternativ kann ein SC sich mit einem Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25 in die Übertragung hacken und diese verändern, z. B. indem fortan eine Schleife eines leeren Raumes gezeigt wird. Derartige Bemühungen sind aber wahrscheinlich unnötig, da Evandrian, ein Spezialist der Aionengarde, von der Anwesenheit der SC auf dem Asteroiden erfährt, sobald sie landen.

C. AURELOS: OBERE ANLAGEN

Die oberste Ebene des Stützpunktes liegt nur 6 m unter der Oberfläche des Asteroiden. Hier befinden sich der Hauptenergiekern der Einrichtung, eine Kontrollstation zur Beobachtung von Ankömmlingen und Abreisenden und die Unterkünfte der meisten Sicherheitskräfte.

VERKLEIDETE HELDEN

Sollten die SC sich im zweiten Kapitel des Abenteuerpfades erfolgreich als Azlanti verkleidet haben, könnten sie erneut auf diese Taktik zurückgreifen wollen. Die Wachen von Aurelos misstrauen allerdings jedem Fremden, egal ob Azlanti oder nicht, da jeder ein Spion sein könnte, der Zolans Forschungen stehlen will. Es wurden ihnen auch keine Gäste angekündigt. Sofern also nicht ein SC sich als Zolan verkleidet haben sollte, eröffnen die Runenwächter immer noch das Feuer auf alle Eindringlinge, die sie zu Gesicht bekommen.

C1. DROHNENHANGAR

Dieser große Raum am Fuß eines Aufzugsschachtes enthält alle erforderlichen Werkzeuge, um die Drohnenflotte des Asteroiden zu warten und zu reparieren. Neongelbe Pfeile weisen den Weg zu einer hohen Doppeltür.

Mit einem Fertigkeitwurf für SG 15 bemerkt ein SC, dass der Zementboden des Aufzugsschachtes weniger fleckig und abgerieben ist als der des restlichen Hangars, als wäre er erst kürzlich erneuert worden. Ursprünglich führte dieser Schacht als Versorgungsaufzug bis nach Bereich **D9** hinab; über diesen Weg wurde der *Runenantrieb* in die Anlage gebracht, danach ließ Zolan den Durchgang versiegeln.

C2. EINFABRBARE BRÜCKE

Eine tiefe, unterirdische Schlucht teilt hier Bereiche der Einrichtung. Über sie führt eine drei Meter breite Brücke, welche aber gegenwärtig eingefahren ist. Hinter mit hellen Farben angebrachten Warnmarkierungen befindet sich auf jeder Seite der Kluft ein kleines Kontrollpodium.

Zolans Ingenieure haben diese Schlucht als Engstelle angelegt für den Fall eines Angriffes mit Bodentruppen auf den Asteroiden. Die Atmosphäregeneratoren erzeugen genug Luft, dass man hier atmen kann, auch wenn diese etwas dünner ist als im restlichen Komplex.

Über der Lücke beträgt die Deckenhöhe 7,50 m, unter der Brücke geht es 50 m abwärts. Die Brückensteuerung über die Kontrollen auf den Podien ist einfach; lege aber für den handelnden SC einen verdeckten Fertigkeitwurf für Computer oder Technik gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erkennt er vor Betätigen des fraglichen Hebels, dass dies zudem blinkende Warnleuchten an der Brücke aktivieren würde. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 18 kann ein SC die Artillerielaser des Bunkers (Bereich **C4**) erkennen, sowie die Fenster der Kommandozentrale (Bereich **C5**), von denen aus man die Schlucht überblicken kann.

Die Brücke benötigt 2 Runden, um auszufahren und sich mittels einer Magnetkupplung zu verankern. Jede Runde besteht eine kumulative Chance von 25 %, dass die Warnblinklichter die Runenwächter in Bereich **C5** alarmieren. In diesem Fall bemannt ein Runenwächter den Artillerie-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

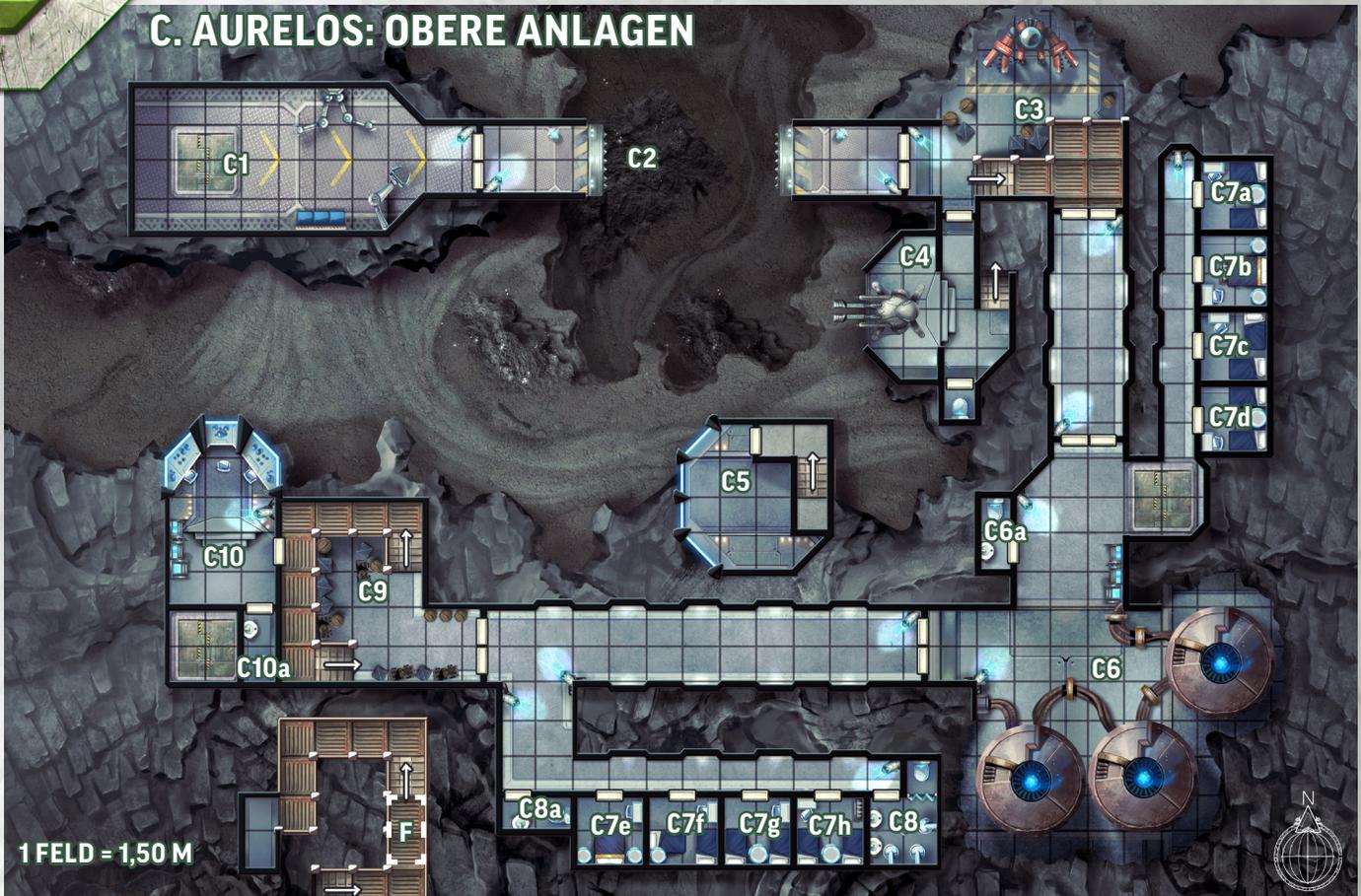
DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

C. AURELOS: OBERE ANLAGEN



laser in Bereich **C4** und eröffnet das Feuer auf die SC (Fernkampfbonus von +10), während die beiden anderen nach Bereich **C3** eilen, in Deckung gehen und Handlungen vorbereiten, um jeden SC zu beschließen, der durch die Tür aus Bereich **C2** kommt. Ein SC kann die Warnleuchten mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 24 ausschalten (auch ehe sie ausgelöst werden).

C3. LADEDOCK

In diesem unregelmäßig geformten Raum sind leere Kisten gestapelt, was nahelegt, dass es sich um eine Annahmestelle für Lieferungen und Güter handelt. Im Norden ist die Wand nur teilweise mit sauberem weißem Polymer verkleidet und kann man den nackten Felsen sehen. Eine Metalltreppe führt zu einer Plattform hinauf, von wo aus eine Doppeltür nach Süden abgeht. Eine kleinere Tür am Fuß der Treppe führt ebenfalls nach Süden.

Die Deckenhöhe beträgt hier 7.50 m. Die kleinere Tür besteht aus Stahl (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) und ist verschlossen (gutes Schloss; Technik, SG 30 zum Knacken).

Schätze: Gegen den freiliegenden Fels lehnt eine vollaufgeladene Frachtheber-Servorüstung, mit der Güter in die Einrichtung verbracht werden.

C4. BUNKER

Ein 1,50 m breiter Gang führt zu diesem Kontrollpunkt. Auf einer erhöhten Plattform ist ein Corona-Artillerielaser montiert, welcher durch eine vertikale Schießscharte in der westlichen Bunkerwand feuern kann. Die Sicherheitskräfte nutzen diese Schwere Waffe, um Eindringlinge draußen auf der Brücke unter Beschuss zu nehmen. Kreaturen können sich mit einem Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 30 durch die Schießscharte zwingen (Kleine Kreaturen erhalten einen Bonus von +8 auf diesen Wurf), um zu den Wänden der Schlucht in Bereich **C2** zu gelangen. Die Treppe an der Ostseite führt aufwärts nach Bereich **C5**.

Schätze: Ein SC kann den Corona-Artillerielaser mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 20 von seinem Sockel lösen (und mitnehmen). Dies dauert 1 Minute. Gegenwärtig ist der Laser mit einer Hochleistungsbatterie bestückt (40 Ladungen minus die Ladungen, die während eines Kampfes verschossen wurden). Zwei weitere Hochleistungsbatterien lagern in einer kleinen Plastikkiste daneben.

C5. WACHPOSTEN (HG 5)

Ein widerstandsfähiger Wachposten aus schwarzem Metall ragt aus der grauen Kruste des Asteroiden. Mehrere Fenster aus transparenten, 2,5 cm dicken Polycarbonplatten (Härte 45, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 32) ermöglichen den Blick auf die Schlucht in Bereich **C2**. Am

oberen Ende der von Bereich **C4** hinaufführenden Treppe befindet sich eine Stahltür (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) mit einem Guten Schloss (Technik, SG 30). Eine Computerkonsole an der Ostwand zeigt die Übertragung der Sicherheitskameras in den Bereichen **C2** und **C3**.

Kreaturen: Drei azlantische Runenwächter – fanatische Wachen in Zolans Diensten – halten hier die Stellung. Dank des gestohlenen Transponders an Bord des Raumschiffes der SC wissen sie nicht, dass Eindringlinge in Aurelos unterwegs sind, sofern sie nicht durch Warnblinkleuchten der Brücke oder andere verdächtige Aktivitäten in Bereich **C2** alarmiert wurden. In diesem Fall mobilisieren sie sich wie weiter oben vermerkt – einer bemannt den Artillerielaser in Bereich **C4** und die beiden anderen legen sich in Bereich **C3** auf die Lauer.

AZLANTISCHE RUNENWÄCHTER (3) HG 2

EP je 600

Azlantische Soldaten

RB Mittlere Humanoide (Mensch)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG HP JE 26

ERK 13; KRK 16

REF +5; WIL +3; ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf Taktische Pike +7 (1W8+4 S)

Fernkampf Flammengewehr +10 (1W6+2 Feu; Krit Entzündend 1W6) oder Blendgranate +10 (Explosion [1,50 m, Blind 1W4 Runden, SG 13])

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

Angriffsfähigkeiten Kampfstil (Arkaner Soldat)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Runenwächter verleihen ihren Flammengewehren jeden Morgen die Rune des Mystischen Ritters.

Im Kampf Die Runenwächter versuchen, möglichst viele Gegner mit den brennenden Linien ihrer Flammengewehre zu erwischen. Sollten sie in den Nahkampf gezwungen werden, nutzen sie ihre Taktischen Piken, um Gegner auf Abstand zu halten.

Moral Solange wenigstens noch ein anderer Runenwächter lebt, kämpfen den anderen bis zum Tod. Der letzte ergibt sich aber, wenn er unter 5 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +12, Beruf (Soldat) +7, Medizin +7, Mystik +7

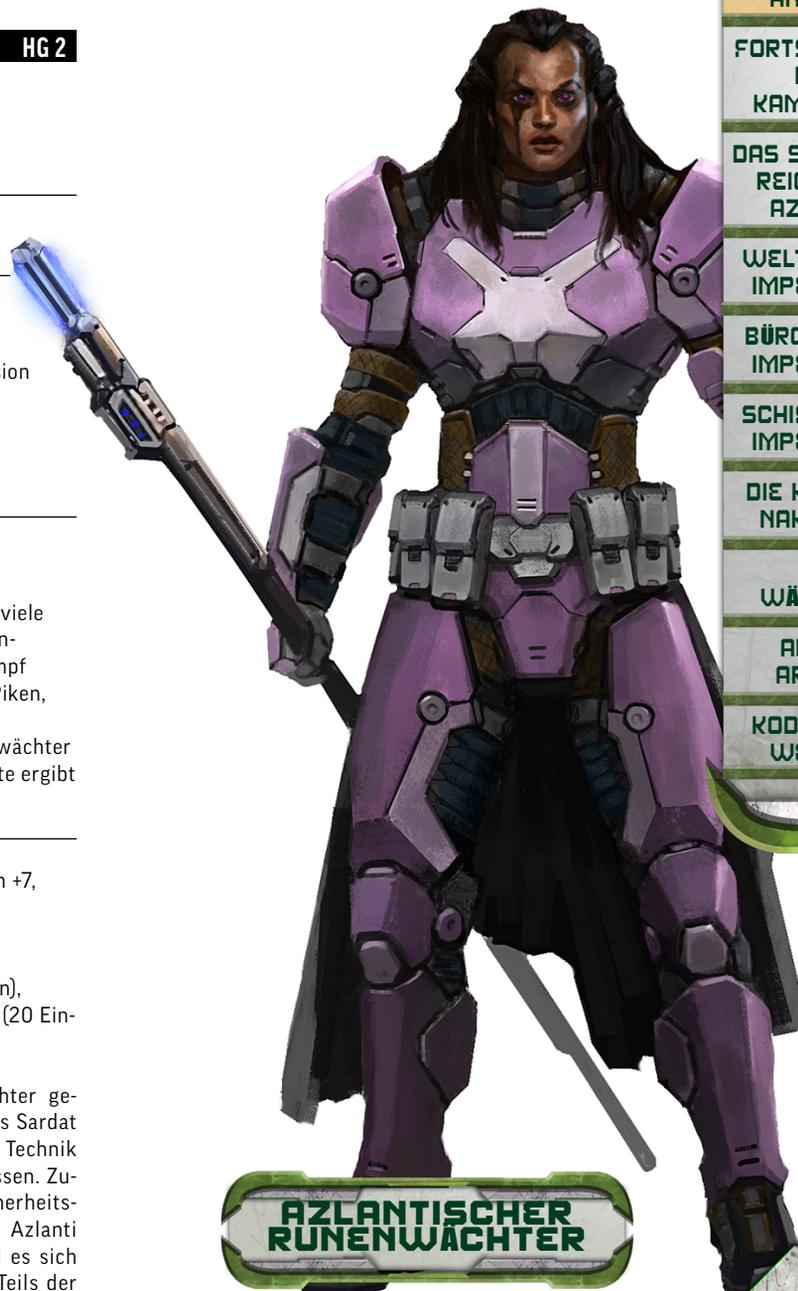
Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Rune des Mystischen Ritters

Ausrüstung Soldaten-Tarnrüstung (Infrarotsensoren), Flammengewehr mit 1 gewöhnlichen Benzintank (20 Einheiten Benzin), Taktische Pike

Entwicklung: Sollten die SC einen Runenwächter gefangen nehmen und verhören, so bestätigt er, dass Sardat Zolan Ulivestra vor kurzem antike azlantische Technik nach Aurelos gebracht hat, um sie studieren zu lassen. Zugleich hat er seinen Einfluss genutzt, um die Sicherheitskräfte in der Einrichtung aufzustocken. Dieser Azlanti hat keine Ahnung, um was für einen Gegenstand es sich handelt, auch ist ihm der Grundriss des unteren Teils der

Einrichtung nicht bekannt (er erklärt verächtlich, da gäbe es nur langweilige Labore). Gelingt einem SC aber ein Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 17, beschreibt er ihnen den allgemeinen Aufbau von Bereich **C**. Er weiß aber nicht um den Hinterhalt in den Bereichen **C9** und **C10**. Gelingt einem SC ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 17 beim Gespräch mit dem Gefangenen, rutscht diesem heraus, dass Gerüchte kursieren, die Forschungen hier seien nicht sanktioniert und dass der Sardat möglicherweise von den Sternenkaisern bestraft werden könnte – den Oberhäuptern des Sternenreichs der Azlanti.



AZLANTISCHER RUNENWÄCHTER

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNENANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

C6. HAUPTENERGIEKERN

Drei große Reaktoren befinden sich hier in ausgehöhlten Nischen. Armdicke Kabel schlängeln sich über den Boden, bis sie hinter eierschalenfarbenen Wandverkleidungen verschwinden. Eine markierte Aufzugsplattform neben einer Computerkonsole trennt diesen Bereich von einem kleineren, nach Norden führenden Korridor. Gegenüber der Konsole befindet sich eine geschlossene Plastiktür neben einer offenstehenden Doppeltür, hinter welcher ein breiter Gang liegt.



Die drei Reaktoren versorgen nicht nur die Einrichtung mit dem Großteil der für den Alltagsbetrieb erforderlichen Energie, sondern fungieren zudem als Ladestation für Batterien und Energiezellen. Der nahe Computer steuert die Temperatur und Lichtverhältnisse im Inneren des Asteroiden; mit einem Fertigkeitwurf für Computer zum Hacken gegen SG 25 kann ein SC die Lichtstufe nach Belieben einstellen oder die Temperatur von kalten bis hin zu sehr heißen Wetterverhältnissen einstellen – natürlich bleibt derartiges nicht unbemerkt. Die nahe Aufzugsplattform bietet Zugang zu Bereich **D1**, dem Aufenthaltsraum der Wissenschaftler. Der Gang hinter dem Aufzug führt zu den östlichen Schlafunterkünften der Azlanti (Bereiche **C7a** bis **C7d**). Die Plastiktür gegenüber dem Computer führt in einen einfachen, sauberen Toilettenraum (Bereich **C6a**).

C7. WACHUNTERKÜNFTE

Mehrere Räume im Ost- und Südflügel der oberen Teile der Anlage dienen als Schlafräume der azlantischen Sicherheitskräfte der Einrichtung. Jeder Raum ist praktisch gleich ausgestattet mit einem Schreibtisch und entweder zwei bequemen Betten oder einem größeren Bett, in dessen Rahmen Schubladen eingebaut sind. Kleinere Dekorationen und persönliche Dinge variieren natürlich von Raum zu Raum. Die Wände haben das gleiche Weiß wie anderswo in der Station. Jeder Raum ist sauber und ordentlich, was auf die Disziplin der Bewohner hindeutet. Aufgrund der jüngsten Handlungen der SC auf Gulta verbringen die Azlanti ihre Zeit hauptsächlich damit, die Wissenschaftler zu motivieren und anzutreiben, den *Runenantrieb* in Gang zu bringen. Diese Räume sind leer, wenn die SC eintreffen.

Schätze: Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 beim Durchsuchen von Bereich **C7a** stößt ein SC auf 3 Anwendungen eines Medizinischen Wirkstoffes (Sedativum) des 2. Grades in einer Schachtel, die unter der Schreibtischplatte klebt.

C8. DUSCHEN

Eine Gemeinschaftsdusche am Ende des südlichen Ganges ermöglicht den azlantischen Wachen die Körperpflege. Von Vorhängen abgetrennt befindet sich eine bescheidene Toilette. Auch Bereich **C8a** ist eine Toilette.

C9. LAGERRAUM (HG 9)

An den Wänden dieses Raumes windet sich ein Laufsteg bis in 9 m Höhe empor, unter dem Kisten gestapelt sind. Ins Gestein des Asteroiden wurden mehrere Nischen gegraben, die als weitere Lagerstätten dienen. In 4,50 m Höhe geht eine Treppe nach Westen ab.

Dieser Lagerbereich liegt unter und in einem Hügel auf der Oberfläche des Asteroiden und hat eine Deckenhöhe von 9 m. Die Rampe besteht aus Stahl und ist mittels Bolzen und Klammern direkt im Gestein befestigt. Die von der Rampe zugängliche Stahltür (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) liegt in 4,50 m Höhe und ist mit einem Guten Schloss gesichert (Technik, SG 30 zum Entschärfen). Mehrere der großen Nischen im Fels enthalten weitere Materialien für den Alltagsbetrieb auf

Aurelos wie Decken, Toilettenartikel und Reinigungsmittel. Am Ende der spiralförmigen Rampe befindet sich am Boden der letzten Nische ein Gitter im Boden (Wahrnehmung SG 20); das Gitter ist ein Zugang zu einem Lüftungsschacht, der zur Toilette in Bereich **C10a** führt. Eine Mittelgroße Kreatur passt in den Schacht, ohne sich hineinzwängen zu müssen.

Die Kisten lassen sich leicht öffnen und enthalten alle Arten von Laborausrüstung (siehe S. {20/III}, „Schätze“). Bevor jedoch ein SC die Kisten untersuchen kann, eröffnet der Spezialist der Aionengarde, Evandrian, das Feuer (siehe Kreaturen, unten).

Kreaturen: Der Spezialist Evandrian ist ein Veteran der Aionengarde von mittlerweile über 50 Jahren. Statt in den Ruhestand zu gehen, leistet er weiterhin seinen herausragenden Dienst am Aionenthron. Eigentlich soll er auf Aurelos Gerüchten nachgehen, dass Zolan nicht genehmigte Experimente durchführen lässt, allerdings hat er mittlerweile von den Taten der SC auf dem Gefängnismond Gulta gehört und gefolgert, dass Aurelos ihr nächstes Ziel sein dürfte. Daher hält er seitdem in aller Ruhe nach Anzeichen für die SC vom Kontrollzentrum (Bereich **C10**) aus Ausschau und verfolgt ihre Schritte ab Eintreffen. Er betrachtet die SC als einen Test seiner Fähigkeiten und hat sich emotionslos die Zeit genommen, ihre Fähigkeiten über die Sicherheitskameras einzuschätzen. Selbst wenn die SC die Kameras ausschalten oder hacken, legt Evandrian hier einen Hinterhalt. Er wartet vor der Nische an der Spitze der Rampe mit hinter ihm geöffneten Gitter. Sein Standort bietet ihm Deckung gegen Angriffe vom Boden (nicht in seinen Spielwerten enthalten). Er will den SC ein wenig zusetzen, ehe er sich zurückzieht, um ihnen später erneut zuzusetzen.

Nachdem Evandrian einen Feuerstoß auf die SC abgegeben hat, ruft er mit tiefer, schroffer Stimme, die leicht von den Geräten seines Helmes verstärkt wird, nach unten:

„Eindringlinge! Dies ist das persönliche Eigentum von Sardat Zolan Ulivestra aus dem Sternenreich der Azlanti. Verlasst diese Einrichtung auf der Stelle. Dies ist eure einzige Warnung.“

EVANDRIAN HG 7

EP 3.200

Aionengarden-Spezialist (*Starfinder Alien-Archiv 6*)

TP 102

TAKTIK

Vor dem Kampf Evandrian bereitet eine Handlung vor, um seine Corona-Laserpistole auf den ersten SC abzufeuern, welcher Bereich **C9** durch die östliche Doppeltür betritt.

Im Kampf Evandrian führt Tückische Angriffe mit seiner Laserpistole gegen den ersten SC, der hereinkommt oder die Rampe hinaufsteigt, um dem Ziel mit seinem Schwächenden Trick den Zustand Abgelenkt zu verleihen.

Moral Evandrian kämpft 2 Runden lang oder bis ein SC die Falle auf der Rampe auslöst (siehe Falle), ehe er sein Tarnfeld aktiviert, um seine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zu unterstützen. Dann flieht er durch den Lüftungsschacht in seinem Rücken, zieht sich zum Aufzug zurück und fährt damit in die untere Ebene der Anlage.

EVANDRIAN

Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC es bis zu viermal mit Evandrian (oder seinen Werken) zu tun bekommen – der clevere Spezialist wird dem Zugriff der SC wiederholt entkommen. Evandrian wäre ein wunderbarer wiederkehrender Bösewicht, es ist aber durchaus möglich, dass die SC ihn bei einer dieser Begegnungen vorzeitig töten. Dies bringt das Abenteuer aber nicht aus der Bahn. Verleihe den SC in diesem Fall die üblichen EP für ihren Sieg und überspringe **Ereignis 5**. Es kommt immer noch zur Geiselnahme in **Ereignis 6**, allerdings steckt in diesem Fall ein absolut loyaler azlantischer Wissenschaftler namens Iovanus dahinter, der die SC für ihre Störung seiner Arbeit bestrafen will. In **Ereignis 7** stellt sich Zolan den SC allein.

Falle: Eine gefährliche Falle ist am angegebenen Punkt unter dem Belag der Rampe verborgen – wenn eine lebende Kreatur mit einer Hitzesignatur den Punkt überschreitet, wird die Sprengfalle ausgelöst.

RAUCH- UND SPRENGFALLE

HG 7

EP 3.200

Art Technisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Entschärfen** Technik SG 25 (Sprengstoff entschärfen)

Auslöser Nähe (thermal, 1,50 m); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Explosion (6W12 Feu plus Rauch wie bei einer Rauchgranate); REF, SG 17, halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele in einem 6-m-Radius)

Gefahr: Wenn die Sprengfalle detoniert, lösen sich das Feld mit der Bombe und das direkt südliche davon aus der Rampe und krachen zu Boden. Dies erzeugt eine Lücke von 3 m in der Rampe. Ein SC auf einem dieser Felder stürzt 6 m tief. Wer unter diesen Feldern steht, wird von Stahltrümmern getroffen und erleidet zudem 2W6 Punkte Wuchtschaden (REF, SG 14 halbiert). Ein SC kann die Lücke mit einem Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 20 überspringen. Alternativ kann ein SC mit einem Wurf für Athletik gegen SG 15 an der Wand entlang klettern, um die andere Seite zu erreichen, oder Kisten zu einer Treppe aufstapeln (letzteres erfordert mindestens 1 Minute).

Schätze: Die Laborausrüstung hier wäre in einer Ortschaft 750 Crediteinheiten wert.

Entwicklung: Evandrian versucht, das Vorankommen der SC zu verlangsamen, bis Zolan in der Einrichtung eintrifft. Er will bei dieser Begegnung fliehen und den SC dann während der **Ereignisse 5, 6 und 7** nachstellen. Sollten die SC Glück haben und ihn bereits jetzt ausschalten, so belohne sie mit den normalen EP und ziehe den Kasten auf Seite {19/III} zurate, wie das Abenteuer dann verläuft.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

C10. FLUGÜBERWACHUNG (HG 7)

Auf einem Podest am Nordende des Raumes befinden sich eine angenehm wirkende Arbeitsumgebung aus mehreren Computerkonsolen mit drei Ledersitzen davor. Die Bildschirme zeigen mehrere Orte in der Einrichtung, darunter die Landeplattformen des Asteroiden. Im Süden befindet sich eine Plastiktür neben einer großen Aufzugsplattform.

Von hier aus werden das Landefeld und Umfeld des Asteroiden und der Langstreckenfunk überwacht. Viele der anderen Bildschirme zeigen Übertragungen von Sicherheitskameras im oberen Bereich der Einrichtung.

Untersucht ein SC die Konsolen und legt einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 ab, erfährt er, dass Sardat Zolan Ulivestras persönliches Raumschiff, die *Sternenjäger*, vor über einer Woche nach Neu-Thespera aufgebrochen ist und laut Plan in den nächsten Tagen zurückkehren soll.

Die Aufzugsplattform im Süden ermöglicht den Zugang nach Bereich **D4**. Die Tür rechts vom Aufzug führt in einen Toilettenraum (Bereich **C10a**), wo ein Gitter in der Decke Zugang zu demselben Lüftungsschacht erlaubt, der auch durch Bereich **C9** verläuft. Sollte Evandrian dem Kampf dort entkommen sein, ist dieses Gitter herausgetreten und liegt auf dem Boden, sodass der Schacht offenliegt.

Kreaturen: Normalerweise wird das Kontrollzentrum von vier Runenwächtern bemannt, welche die Monitore und Übertragungen überwachen. Evandrian hat hier zudem eine Aionengardistin positioniert, um die SC aufzuhalten, nachdem er ihnen in Bereich **C9** seinen Hinterhalt gestellt hat. All diese Soldaten wissen vom Eindringen der SC in die Einrichtung und rechnen daher auch mit einer lauten Explosion aus Richtung des Lagers. Selbst wenn die SC die Falle in Bereich **C9** nicht auslösen, sind die Azlanti vorbereitet und kampfbereit, wenn die SC hereinkommen.

AZLANTISCHE RUNENWÄCHTER (4) HG 2

EP je 600

TP je 26 (siehe Seite {17/III})

ANGRIFF

Nahkampf *Taktische Pike* +10 (1W8+4 S)

Fernkampf Flammengewehr +7 (1W6+2 Feu; Krit Verbrennen 1W6) oder Blendgranate +7 (Explosion [1,50 m, Blind für 1W4 Runden, SG 13])

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Runenwächter bevorzugen den Nahkampf und nutzen ihre Runen des Mystischen Ritters daher für ihre Taktischen Piken.

Im Kampf Die Runenwächter versuchen, die SC mit ihren Piken in die Zange zu nehmen und zu kontrollieren, wie weit diese in den Raum vorstoßen können.

Moral Ein Runenwächter kämpft bis zum Tod, solange wenigstens noch einer seiner Kameraden am Leben ist. Der letzte Runenwächter ergibt sich, wenn er unter 5 TP reduziert wird.

AIONENGARDISTIN HG 3

EP 800

TP 48 (*Starfinder Alien-Archiv* 6)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Aionengardistin bereitet eine Handlung vor, ihre Splittergranate durch die östliche Tür auf

das erste sichtbare Ziel zu schleudern, wenn sie die Explosion aus Bereich **C9** hört.

Im Kampf Die Aionengardistin befiehlt den Runenwächtern, in den Nahkampf zu gehen, während sie selbst hinter einem der Stühle in die Hocke geht und so Teilweise Deckung erhält.

Moral Die Aionengardistin ist Evandrian treu und kämpft bis zum Tod.

Entwicklung: Sollten die SC die Aionengardistin gefangen nehmen, verrät sie nur dann Informationen, wenn einem SC ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 gelingt. Dann teilt sie widerstrebend mit, dass sie erst kürzlich unter dem Kommando eines Spezialisten der Aionengarde namens Evandrian auf Aurelos eingetroffen ist. Sie weiß nicht, warum man ihren Trupp und Evandrian zum Asteroiden beordert hat, ahnt aber, dass die Wissenschaftler in den Laboren im tieferen Teil der Einrichtung an etwas Großem sitzen. Unter Druck teilt sie den SC mit, dass ihr Trupp aus insgesamt acht Aionengardisten besteht.

Sollten die SC einen Runenwächter gefangen nehmen, bietet er ihnen dieselben Informationen an, die sie auch in Bereich **C5** erhalten könnten.

TEIL 3: WISSENSCHAFTLICHE THEORIEN

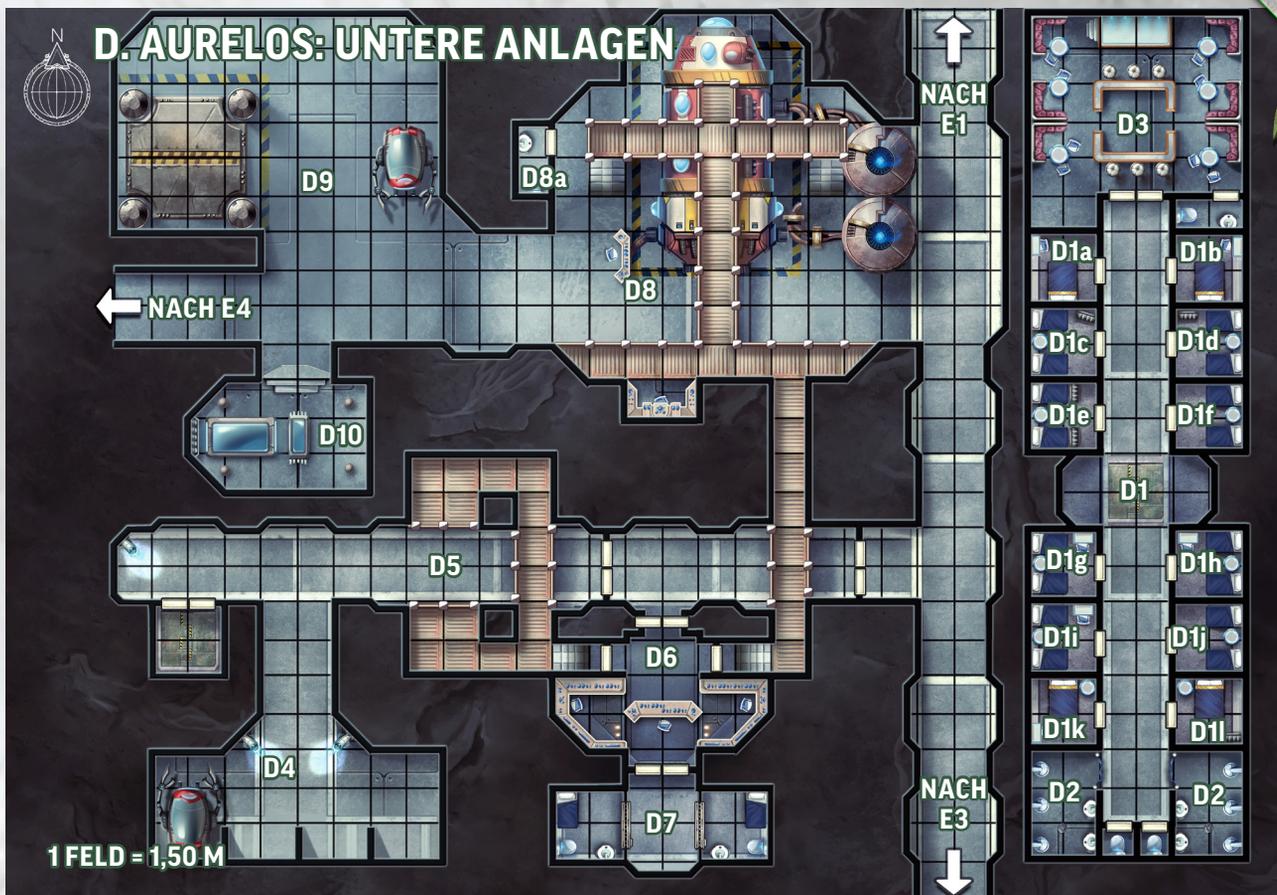
Nachdem die SC die oberflächennahen Teile der Einrichtung im Asteroiden gesichert haben, können sie tiefer vorstoßen, um den *Runenantrieb* zu suchen. Seitdem Sardat Zolan Ulivestra das Artefakt in die Hände bekommen hat, lässt er seine Leute ausschließlich an der Erkundung seiner Geheimnisse arbeiten. Da der Sardat aber zutiefst paranoid ist, lässt er die Teams in verschiedenen Laboren arbeiten und gestattet ihnen nicht, ihre Erkenntnisse miteinander zu vergleichen. Sollten die SC aber die verschiedenen Informationen und Entdeckungen vergleichen und zusammensetzen können, so könnten sie imstande sein, den *Runenantrieb* selbst zu nutzen – oder ihn zumindest permanent einsatzunfähig zu machen.

D. AURELOS: UNTERE ANLAGEN

Die untere Ebene von Aurelos besteht aus zwei separaten Bereichen: 15 m unter der Asteroidenoberfläche liegen die Wohnquartiere der Wissenschaftler. Die Forschungslabore und das Sicherheitsbüro liegen noch tiefer bei 60 m. Diese beiden Bereiche sind nicht miteinander verbunden und können von den oberflächennahen Räumlichkeiten über unterschiedliche Aufzüge erreicht werden.

D1. SCHLAFRÄUME DER WISSENSCHAFTLER

Leicht zu pflegende Plastikmöbel sorgen in diesen Doppelzimmern für eine nüchterne Atmosphäre. Ein schwacher Chemikaliengeruch hängt in der Luft und verweist darauf, dass diese Kammern ständig gereinigt werden.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Die Wohnräume der auf Aurelos tätigen Wissenschaftler werden über den Aufzug von Bereich **C6** erreicht. Im Gegensatz zu den Unterkünften der Sicherheitskräfte oben sind diese Räume unpersönlich und freudlos. In der Regel halten sich die Wissenschaftler außerhalb ihrer Schichten in diesen Räumen auf (insbesondere Bereich **D3**). Allerdings müssen sie gegenwärtig Doppelschichten fahren, seitdem der *Runenantrieb* hier ist, sodass sie quasi rund um die Uhr arbeiten und Ruhepausen gleich an ihren Arbeitsplätzen einlegen. Als Folge ist dieser Bereich unheimlich ruhig und fast bar aller Aktivität. Das einzige Individuum hier ist ein Reinigungsdroide (ein Androide, der einer Gehirnwäsche unterzogen wurde), welcher diese Bereiche sauber halten soll (siehe Bereich **D2**). Die Inhalte der Räume variieren stark, da die Wissenschaftler teilweise aus unterschiedlichen Systemen stammen und so eine starke kulturelle Diversität auf Aurelos existiert, auch wenn diese völlig ungewollt ist. Allen gemeinsam sind die Massenwarenmöbel in Form von Tischen, Schreibtischen und Betten. Wie die Schlafräume oben sind auch diese Räume beim Eintreffen der SC leer.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 beim Durchsuchen von Bereich **D1b**, stößt er auf einen Hologrammprojektor in einer Schublade des Nachtschranks. Dieses Gerät dient einer von Zolans hochrangigen Untergebenen, der Technomagierin Oliviana, als Tagebuch. Es ist mit einem biometrischen Schloss gesichert, das sich nur öffnet, wenn es die genetische Signatur seines Besitzers scannt und identifiziert. Man könnte die Technomagierin (zu finden in Bereich **D8**) zur Mitarbeit zwingen oder grausamere Methoden anwenden,

wie z. B. ihre Hand zu entfernen, um das Schloss zu öffnen, oder alternativ das Schloss mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 30 öffnen. Ein SC kann einen Fertigkeitwurf für Biowissenschaften gegen SG 20 ablegen, um einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf für Technik zu erhalten, indem er die erforderlichen genetischen Marker fälscht und so quasi einen Dietrich fertigt. Der jüngste Tagebucheintrag ist auch der wichtigste, da er zeigt, wie eine ausgezehnte Azlanti sich – nicht zum ersten Mal – nervös darüber beschwert, dass Zolan die Arbeiten am *Runenantrieb* sabotiere, indem er die einzelnen Abteilungen voneinander isoliert und es sich allein vorbehält, alle Ergebnisse einzusehen. Dann spricht die Frau über die kürzliche Ankunft eines Spezialisten der Aionengarde, eines alten Veteranen namens Evandrian, und verleiht ihren Sorgen Ausdruck, dass Zolan die wahre Natur der Forschungen hier vor diesem Spezialisten verberge – sollte dies zutreffen, könnte dies für den Sardat Verbannung oder schlimmeres bedeuten und für alle Wissenschaftler auf Aurelos ungeahnte Konsequenzen haben.

Schatz: Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 beim Durchsuchen von Bereich **D1k** stößt ein SC auf ein Wandpaneel, das offenbar jemand aus einer der durchgehend weißen Plastikwände gelöst und dann bestens wieder befestigt hat. Einer der nichtazlantischen Wissenschaftler hat zur Vorbereitung eines Aufstandes gegen die Aufseher hier einige improvisierte Waffen versteckt. Darunter sind sechs Glasflaschen mit einer hellen orangefarbenen Flüssigkeit, in deren Hälse Streifen aus Bettlaken gestopft wurden. Mit einem Fertigkeitwurf für Naturwissenschaften gegen SG 15 identifiziert ein SC

die Flüssigkeit als stark brennbar und den Leinenstoff als Zündschnur (behandle jede Flasche als eine Blindgranate!). Dazu kommen vier 30 cm lange Plastikstreifen, die zugespitzt wurden (wie Überlebensmesser). Das letzte Stück im Versteck ist ein Paar Gummihandschuhe mit mehreren wild um die Finger gewickelten Drähten, die mit einer klobigen Batterie verbunden sind (wie ein Niedrigfrequenz-Schallimpulshandschuh mit nur noch 5 Ladungen in der Batterie).

Entwicklung: Sofern ein SC während **Ereignis 6** Gelegenheit haben sollte, mit Evandrian zu sprechen (d.h. wenn dieser nicht auf die SC schießt [siehe Seite {33/III}], können sie ihm Olivianas holografisches Tagebuch vorspielen, um den Spezialisten der Aionengarde über die nicht erlaubten Forschungen in der Einrichtung zu informieren.

D2. HYGIENERÄUME (HG 4)

Meerschamufarbene Vorhänge am Ende des Ganges trennen zwei große, komplett in Weiß geflieste Räume ab. In jeder Kammer ragen drei Duschköpfe aus der Wand und im Boden gibt es jeweils zwei Abflüsse. Neben den Vorhängen verweisen Schilder mit hellroten azlantischen Schriftzeichen darauf, dass nichtazlantisches Personal zweimal am Tag zu duschen haben – ein Mal vor und ein Mal nach der Arbeit. Dieses strikte Gebot ist ein Produkt der Xenophobie der Azlanti, die sie glauben lässt, dass andere Spezies unrein seien; entsprechend unternehmen viele Azlanti irrationale Vorsichtsmaßnahmen gegen eingedrungene „Kontamination“. Da gegenwärtig aber sich alle praktisch rund um die Uhr mit dem *Runenantrieb* befassen müssen, haben viele in den letzten Tagen nicht geduscht. Zwischen diesen Duschräumen befinden sich zwei Toilettenkabinen.

Kreaturen: Gegenwärtig schrubbt ein von den Azlanti versklavter und mit einer Gehirnwäsche versehener Androide den Boden des östlichen Duschräume. Die Azlanti nennen ihn höhnisch „Klomann-12“. Dieser einst kompetente Ingenieur und Freiheitskämpfer namens Erio hatte sich als Mensch verkleidet und das Sternenreich infiltriert, wo er über Jahre hinweg misshandelten Androiden und Bürgern zweiter Klasse geholfen hat, bis er sich nach Aurelos versetzen ließ, um die dort gegen ihren Willen befindlichen nichtazlantischen Wissenschaftler zu befreien. Erio flog auf, als er dabei erwischt wurde, wie er sich um Cedonas Verletzungen während ihrer Zeit auf Aurelos kümmerte. Als Folge wurde er gefoltert und einer Gehirnwäsche unterzogen, gab aber die Namen seiner Mitverschwörer nicht preis. Nun reinigt er die Schlafbereiche, Waschräume und Toiletten der Einrichtung und ist derart gebrochen und von seinen Kerkermeistern erniedrigt, dass er glaubt, diese Existenz zu verdienen, und sogar dem Sternenreich gegenüber loyal ist. Er erkennt die SC nicht und verlangt, dass sie gehen. Wenn Cedona ihn sieht, verfällt sie in Zuckungen und wird bewusstlos (siehe Seite {23/III}, „Auslöser“); dies lässt Klomann-12 in Panik verfallen, sodass er mit der Rohrzange nach ihnen schlägt, die er in seiner Sprungscheide dabei hat.

Mit einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 25 kann ein SC erkennen, dass der Androide offenbar die SC nicht verletzen will, und raten, dass sein Tun möglicherweise das Resultat eines magischen geistesbeeinflussenden Effektes oder einer Gehirnwäsche ist. Im Anschluss können die SC ein Mal pro Runde versuchen,

Klomann-12 zu helfen, wieder zu sich selbst zu finden, indem sie einen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 31 als Volle Aktion ablegen; sofern alle SC eine Runde lang Klomann-12 nicht angreifen, erhalten sie einen Situationsbonus von +5 auf diesen Fertigkeitwurf. Bei Erfolg kann Klomann-12 sodann einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen (wie gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt); diesen Rettungswurf legt er automatisch ab, sollte er unter 11 TP reduziert werden. Gelingt dem Androiden der Rettungswurf, durchbricht er die Gehirnwäsche und erinnert sich, wer er eigentlich ist, woraufhin er die Rohrzange scheppernd fallen lässt. Ein SC kann alternativ *Leiden entfernen* auf Klomann-12 wirken (wofür er ihn aber berühren muss) und einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 ablegen, um den Androiden sofort zu Sinnen zu bringen.

Sollte diese Begegnung sich auf den Korridor verlagern, besteht eine Chance von 50 %, dass die Wache in Bereich **D6** das Geschehen auf den Monitoren der Sicherheitskameras bemerkt. In diesem Fall stellen die Wachen den SC dann in Bereich **D5** einen Hinterhalt.

KLOMANN-12 HG 4

EP 1.200

Androiden-Mechaniker

N Mittelgroßer Humanoider (Android)

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

VERTEIDIGUNG TP 45

ERK 16; **KRK** 17

REF +7; **WIL** +5; **ZÄH** +5; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheiten und Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rohrzange +8 (1W4+4 W)

Angriffsfähigkeiten Überlasten (SG 15), Zielverfolgung

TAKTIK

Im Kampf Klomann-12 konzentriert seine Angriffe auf den nächsten SC und nutzt intuitiv seine Fähigkeit Zielverfolgung, um einen Bonus auf Angriffswürfe zu erlangen.

Moral Der Androide kämpft, bis er seine Gehirnwäsche durchbricht (siehe oben) oder er von den SC kampfunfähig gemacht oder getötet wird.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Bluffen +10, Computer +15, Heimlichkeit +10, Medizin +10, Naturwissenschaften +15, Technik +15, Verkleiden +10

Sprachen Azlanti, Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Gefühlsarm, Individualisiertes Handwerkszeug (Datenpad), Konstruiert, Künstliche Intelligenz (Exokortex), Mechanikertricks (Tragbare Energieversorgung), Überlasten, Verbesserungssteckplatz (Sprungscheide)

Ausrüstung Fliegeranzug, Rohrzange (wie Taktischer Schlagstock)

Auslöser: Wenn Cedona Klomann-12 sieht, brechen verdrängte Erinnerungen an ihre Zeit auf Aurelos an die Oberfläche ihres Bewusstseins und lösen eine körperliche Reaktion aus, die ihr für 1 Minute das Bewusstsein raubt. Wenn sie wieder erwacht, erinnert sie sich daran, Klomann-12 bereits begegnet zu sein – der sich damals als Erio vorgestellt und ihr nach einer besonders furchtbaren

Verhörerung heimlich medizinische Hilfe geleistet hat. Sie ahnte damals schon, dass er wohl nicht der Azlanti war, für den er sich ausgegeben hat, insbesondere als er ihr zuflüsterte, dass die gefangenen Wissenschaftler möglicherweise in naher Zeit den Aufstand proben können. Allerdings wurde sie nach Gulta zurückgebracht, ehe es zu weiteren Kontakten kommen konnte.

Entwicklung: Sollten die SC Kломann-12 mit nichttödlichem Schaden bewusstlos schlagen, können sie den Androiden fesseln. Sowie er erwacht, können sie dann die Fertigkeitwürfe für Diplomatie ablegen, um Kломann-12 zu helfen, sich wieder zu erinnern (inklusive des Situationsbonus von +5; siehe oben). Wenn der Androide sich wieder an seine Identität als Erio erinnert, ist er nachvollziehbar verwirrt hinsichtlich der Lage, in der er sich befindet, wirkt aber froh, Cedona lebendig und bei Gesundheit zu sehen. Er stellt sich als Erio vor und fragt, was die SC auf Aurelos machen. Wenn er von der Mission der SC erfährt, berichtet er von den Waffen, die er hergestellt und in Bereich **D1k** versteckt hat, wobei er hofft, dass sie noch niemand gefunden hat. Ferner erzählt er von einer Vilderarowissenschaftlerin namens Mrrgulbr, welche seiner Ansicht nach eine potenzielle Rebellin gegen das Imperium ist. Erio weiß nicht, wo Mrrgulbr sich gegenwärtig aufhält, geht aber davon aus, dass sie entweder in ihrer Unterkunft oder im Feldstabilitätslabor (Bereiche **E4** und **E5**) sein sollte. Auf Nachfrage kann Erio den SC den allgemeinen Aufbau der Bereiche **D** und **E** (mit Ausnahme von Bereich **D10**) beschreiben.

Erio schlägt vor, sich weiterhin als Kломann-12 auszugeben, während die SC die Labore infiltrieren. Erio wird ihnen dann unmittelbar vor ihrem Kampf gegen Zolan Ulivestra in **Ereignis 7** beistehen (siehe Seite {36/III}).

Belohnung: Helfen die SC Erio bei der Rückerlangung seiner Erinnerung, ehe sie ihn im Kampf besiegen, so gibt ihnen EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

D3. AUFENTHALTSRAUM UND MESSE

Ein großer Gemeinschaftsraum mit vielen Sitzmöglichkeiten bietet den Wissenschaftlern von Aurelos einen Ort, um Mahlzeiten und Getränke zu sich zu nehmen und auszuruhen, auch wenn er in Wahrheit kaum genutzt wird. Die Bar in der Mitte ist mit nahrhaften Proteinshakes und billigem synthetischen Alkohol (welcher strikt reguliert wird) bestückt. Der Nahrungsreplikator in der Südwestecke ist darauf programmiert, nur einfachste und im Grunde geschmacklose Nahrung zu erzeugen. An der Nordwand ist ein Hologridprojektor angebracht; das Unterhaltungsangebot besteht ausschließlich aus Propaganda des Sternenreichs der Azlanti. Hinter der Tür im Südosten befindet sich ein Waschraum mit Toilette.



KLOMANN-12

D4. FAHRZEUGHANGAR

Als Zolan Aurelos bauen ließ, zeigt er einen Funken Mitgefühl, als er einige Elektrowagen in Auftrag gab, mit denen die nichtazlantischen Wissenschaftler in der Einrichtung umherfahren konnten – natürlich hatte er auch im Auge, dass die nicht humanoiden Angestellten ansonsten länger zu ihren Arbeitsplätzen brauchten. Im Laufe der letzten Monate hat er dieses Privileg aber wieder gestrichen, eigenhändig einen der Wagen zerstört und die anderen drei unbrauchbar machen lassen. Ein Wagen steht in dieser Garage, einer in Bereich **D9** und der dritte in Bereich **E4**. Keiner ist funktionsfähig, könnte aber mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 22 in 1W4 Stunden Arbeit wieder flottgemacht werden. Behandle einen reparierten Elektrowagen wie einen Erkundungsbuggy (*Starfinder Grundregelwerk* 228) mit Bewegungsrate 3 m, der nur den Fahrer und einen Passagier fasst.

Schätze: Durchsucht ein SC die Garage, kann er mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 unter einem Haufen ölverschmierter Lappen ein Traktorstrahlhalfter^{RM} finden.

D5. AUSBLICK (HG 6)

Die Deckenhöhe hier und im dahinter liegenden Gang beträgt 9 m. Mehrere erhöhte Laufstege und Balkone bieten bestes Schussfeld auf Eindringlinge, die in die tieferliegenden Labore vorstoßen wollen. Diese Bereiche liegen 6 m über dem Boden und können über das Treppenhaus in Bereich **D6** erreicht werden. Ihre Geländer bieten Deckung gegen Fernkampfangriffe vom Boden.

Hinter dem Laufsteg befindet sich eine verschlossene Doppeltür (Technik, SG 30 zum Öffnen), welche von der Konsole in Bereich **D6** gesteuert werden kann. Hinter dieser Tür gehen zwei weitere, auf dieselbe Weise verschlossene Doppeltüren nach Süden und Osten ab. Vor der östlichen Doppeltür verläuft ein weiterer Laufsteg über den Gang hinweg nach Bereich **D8**.

Kreaturen: Nach seiner Begegnung mit den SC in Bereich **C9** kam Evandrian auf dem Weg zum Sicherheitsbüro (Bereich **D6**) hier entlang und wies die hier stationierten Aionengardisten an, auf dem Laufsteg und den Balkonen Position zu beziehen und die SC zu erwarten. Sollten die SC Evandrian bereits besiegt haben, warten die Aionengardisten nur dann im Hinterhalt, wenn die SC auf Übertragungen der Sicherheitskameras in Bereich **D** aufgefallen sind (z. B. wenn sie mit Kломann-12 im Gang nahe der Bereiche **D1** und **D2** gekämpft haben sollten).

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

AIONENGARDISTEN (3)

HG 3

EP je 800

TP je 48 (Starfinder Alien-Archiv 6)

TAKTIK

Im Kampf Die Aionengardisten eröffnen den Kampf, indem sie ihre Granaten auf die SC herabfallen lassen. Der Aionengardist auf dem Laufsteg über dem Gang hat sein Gewehr auf Automatikfeuer gestellt und nimmt den Gang unter Beschuss, während die anderen Einzelfeuer nutzen.

Moral Die Gardisten sind Fanatiker und kämpfen bis zum Tode – Aufgeben kommt für einen loyalen Diener des Sternenreichs gar nicht infrage!

D6. SICHERHEITSBÜRO

In der Mitte dieses unregelmäßigen Raumes steht eine große Konsole, die von zwei Monitorwänden flankiert wird. Diese zeigen rasch wechselnde Szenen aus anderen Teilen der Einrichtung. Nach Norden und Süden geht jeweils eine große Doppeltür ab, während kleinere Türen nach Westen und Osten hinausführen.

Die zentrale Konsole enthält den Sicherheitscomputer von Aurelos. Von hier aus werden auch die beiden Sicherheitstüren im Norden und Süden, sowie die Türen im Gang im Norden gesteuert. Die Monitore zeigen Übertragungen der Videokameras auf der unteren Ebene. Sollten die SC sich die Übertragung ein paar Minuten lang ansehen und dann einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 21 oder Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, glauben sie, eine Gerätschaft zu entdecken, bei der es sich um den *Runenantrieb* handeln könnte; diese befindet sich in Bereich **D8** und wird dort gegenwärtig von mehreren Wissenschaftlern studiert. Als Zolan die hiesigen Forschungen als streng geheim erklärte, ließ er die Sicherheitskameras in den drei Laboren (Bereich **E**) entfernen, sodass es keine Bilder aus diesen Bereichen gibt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 kann ein SC beim Betrachten der Bildschirme daher bemerken, dass für eine wissenschaftliche Einrichtung nur wenige Labore zu sehen sind.

Der Computer der Stationssicherheit ist ein Computer des 3. Grades mit mehreren gesicherten Datenmodulen. Um auf ihn zuzugreifen, muss ein SC einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 zum Hacken des Systems ablegen. Sollte eine Schlüsselkarte der Stationssicherheit besitzen (wie sie z. B. Oliviana und Zolan mit sich führen), verleiht ihm dies einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Computer zum Hacken des Rechners oder um seine Module zu manipulieren oder abzuschalten. Das Terminal wird von einer Stromstoßfunktion Grad 1 geschützt (8W6 Elk; REF, SG 20 halbiert), ferner wird nach zwei fehlgeschlagenen Versuchen, den Rechner zu hacken, die Gegenmaßnahme Löschen aktiviert, was die Datenmodule *Runenantrieb* und *RSK* löscht. Erlangen die SC Zugriff auf den Computer, stoßen sie auf mehrere interessante Datenmodule, von denen sich eines hinter einem eigenen Firewall befindet. Dabei handelt es sich um die folgenden Module:

Aurelos: Dieses Modul enthält eine Karte der Einrichtung, auf welcher der Standort des *Runenantriebs* (Bereich **D8**) und drei weitere, undokumentierte Punkte markiert sind. Letztere sind die Laborbereiche (Bereiche

E1 bis E5). Ein fünfter Punkt trägt den Vermerk „Reliquienschatzkammer“ (Bereich **D10**) und liegt gleich südlich des abgeschalteten Aufzuges (Bereich **D9**).

Azlantis Wagnis: Dieses Modul enthält die wiederhergestellten Baupläne eines antiken azlantischen Raumschiffs, der *Azlantis Wagnis*, als deren Eignerin Parept Ameondria angegeben wird. Die Technik scheint größtenteils veraltet, sieht man von einem experimentellen technologischen Antrieb ab, der seine Energie teilweise von einem *Aionenstein* aus dem Aionenthron selbst bezieht. In weiteren Unterlagen wird dieser Antrieb als *Runenantrieb* bezeichnet; dieses radikale Antriebssystem würde für einen sehr kurzen Moment zwei Punkte im All miteinander verbinden und dann sein Raumschiff von einem der Punkte zum anderen „springen“ lassen. Die Notizen wirken eher theoretisch und sind zudem unvollständig und besagen auch nicht genau, wie der *Runenantrieb* funktioniert. Vieles sind ziemlich großspurige Behauptungen ohne wissenschaftliche Belege.

Runenantrieb: Dieses Modul enthält den von Zolan festgelegten Zeitplan für die Wissenschaftler und einen Quervermerk, dass das Modul zur *Azlantis Wagnis* Informationen zur Geschichte des *Runenantriebs* enthalte. Die SC können einsehen, dass der Sardat sich zum einzigen Individuum mit Zugang zu den Daten aus allen drei Laboren eingesetzt hat; er hat dies sogar mit einem erhöhten Sicherheitsbedürfnis begründet. Laut Zolans Notizen ist er sich sicher, dass seine Leute kurz davor stünden, die Geheimnisse des *Runenantriebs* aufzudecken, und er wolle zum nächstmöglichen Termin einen Test ansetzen. Die Chefwissenschaftlerin Oliviana besäße das besondere Datenpad, welches er zu nutzen gedanke, um alle Informationen aus den verschiedenen Laboren in den Kontrollharnisch zu laden, der um den *Runenantrieb* gebaut wurde.

Sardat Zolan Ulivestra (persönlich): Dieses Modul ist von einem Firewall geschützt und erfordert einen zusätzlichen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 27, um Zugriff zu erlangen. Es enthält quasi Zolans Memoiren in dessen eigenen Worten; der Sardat stellt sich selbst als pflichtbewussten Sohn, Genie und beliebten Anführer dar (siehe auch die Einleitung dieses Kapitels). Später gehen die Aufzeichnungen mehr in den Stil eines Tagebuchs über, und Zolan hat hier seine Gedanken aufgezeichnet. Er gesteht, dass er ein ziemliches Risiko eingegangen ist, als er die Invasion, Besetzung und Annexion von Nakondis ohne formelle Genehmigung des Sternenreichs angeordnet hat. Er fürchtet zu Recht, dass bürokratische Verstrickungen ihm den Ruhm rauben könnten, als Entdecker der *Azlantis Wagnis* und ihres *Runenantriebs* in die Geschichte einzugehen, geht aber zugleich davon aus, dass sein verätherisches Tun, seine Vorgesetzten nicht zu informieren, dem Wohl und Gewinn des Imperiums diene. Trotz dieser Risiken könne Zolan aber selbstsicher sagen, dass ein funktionsfähiger *Runenantrieb* es ihm letztendlich ermöglichen würde, persönlich vor die Sternenkaiser zu treten und seine Entdeckungen zu präsentieren, und dass die Bedeutung dieses Durchbruchs ihm eine umfassende Begnadigung, Ruhm und Ehre und sicher auch eine Erhöhung seines Ranges einbringen werde.

Im jüngsten Eintrag befasst er sich mit dem Zusammenfall des Angriffes auf Gulta und der Ankunft des Spezialisten der Aionengarde Evandrian. Einerseits heißt Zolan es gut, einen Verbündeten begrüßen zu können,

der Aurelos beschützen kann, andererseits vermutet er, dass jemand in der Aionengarde von seinen geheimen Forschungen wisse und dass Evandrian in Wahrheit vor Ort sei, um ihm den *Runenantrieb* abzunehmen. Zolan überlegt kurz, den Spezialisten zu bestechen oder zu erpressen, verwirft die Idee aber in der Erkenntnis, dass er sich so nur noch angreifbarer machen würde, sollte etwas schiefgehen.

RSK: Wird dieses seltsame Modul geöffnet, erscheinen sieben Punkte in gleichmäßigen Abständen zueinander auf dem Monitor. Hierbei handelt es sich um eine Art Passwort – die SC können rasch erkennen, dass sie die Punkte mittels gezogener Linien miteinander verbinden können. Sollten sie so einen siebenzackigen Stern zeichnen, erhalten sie vollen Zugriff auf das Modul. Ein SC kann mit einem Intelligenz- oder Fertigkeitswurf für Beruf (Mathematiker) gegen SG 14 diese Option erkennen. Alternativ kann man das Passwort mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 27 knacken.

Dieses Modul enthält die Information, dass Zolan ein weiteres Artefakt von Bord der *Azlantis Wagnis* entfernt hat: Paupt Ameondria *Imperialen Azlantischen Kampfanzug*. Laut den Notizen des Sardaten handelt es sich um eine seltene und mächtige magische Rüstung aus der Zeit vor dem Intervall. Er führt sodann seinen Plan aus, sich diese anzueignen, indem er alle Hinweise auf Ameondria und ihr Adelshaus entfernen und durch die Symbole seines eigenen Hauses ersetzen wolle. Diese Veränderungen nähme er in der „Reliquienschatzkammer“ vor, welche er vor neugierigen Augen versiegelt hätte. Mit einem Fertigkeitswurf für Kultur oder Motiv erkennen gegen SG 25 hat ein SC den Eindruck, dass derartige Handlungen an Artefakten der azlantischen Vergangenheit im Reich sehr missbilligt werden und dies dem Sardat auch bestens bekannt ist.

Schätze: Ein Schrank an der Nordostwand enthält fünf Paar Handschellen mit den dazugehörigen Sicherheitschips. Daneben steht ein identischer, aber leerer, Schrank.

Entwicklung: Sollten die SC Gelegenheit haben, während **Ereignis 6** mit Evandrian zu sprechen (d. h. wenn er nicht gerade auf sie schießt, siehe Seite {33/III}), können sie die Informationen aus Zolans persönlichen Aufzeichnungen nutzen, um den Aionengardisten davon zu überzeugen, dass der Sardat nicht mit den lautersten Absichten oder im Interesse des Aionenthrons handelt.

D7. ZELLENBLOCK

Ein paar seltsame Flecken verunstalten den Boden dieses ansonsten leeren Raumes. Im Westen und Osten pulsieren zwei Energiefelder, welche zwei einfache Zellen vom Gang abriegeln. An beiden Wänden befindet sich jeweils eine Schalttafel.

Auch wenn Aurelos eine Forschungseinrichtung ist, sind nicht alle Wissenschaftler freiwillig hier. Zolan hat daher auch einen Bereich anlegen lassen, um rebellische und renitente Forscher, Weltraumpiraten und sonstige Störenfriede einzusperren. In jeder Zelle gibt es eine Matratze, ein Waschbecken und eine Toilettenschüssel. Beide Zellen sind mit gefährlichen Energievorhängen abgeriegelt (siehe unten, „Gefahr“).

Der Energievorhang einer Zelle kann über die entsprechende Kontrolltafel mittels Eingabe des wöchentlich wechselnden Passwortes abgeschaltet werden. Alternativ ist auch ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25 möglich. Sollten die SC einen Aionengardisten oder Runenwächter gefangen genommen haben, kann man ihn mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 dazu bringen, das aktuelle Passwort zu nennen.

Kreaturen: Eine Vilderaro (siehe Seite {53/II}) namens **Mrrgulbr** (NG weibliche Vilderaro) liegt auf der Matratze in der östlichen Zelle. Anzeichen eines Kampfes (zerissene Kleidung und sichtbare Blutergüsse) legen nahe, dass sie erst kürzlich verprügelt wurde. Dies liegt einen Tag zurück, als sie gnadenlos abgeführt wurde, nachdem sie einen Streik unter den verfluchten Wissenschaftlern



MRRGULBR

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
WÄCHTER

KODEX DER
WELTEN



angesichts der neuesten, einfach nicht einhaltbaren Zeitplanung organisiert hatte. Mrrgulbr ist überrascht, die SC zu sehen – insbesondere wenn diese sie befreien sollten. Die Vilderaro ist misstrauisch, ob dies vielleicht ein Trick sein könnte, vor allem wenn unter den SC Menschen sein sollten, sodass sie nicht zögert, die SC nach ihren wahren Absichten zu fragen.

Mrrgulbr ist zu Beginn den SC gegenüber Gleichgültig eingestellt. Sie spricht Aqual (die Sprache ihrer Heimatwelt), Azlanti und mehrere andere Sprachen, die in den vom Sternenreich eroberten Regionen des Alls verbreitet sind. Sofern ein SC mit Mrrgulbr sprechen kann, kann er ihre Einstellung mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 um einen Schritt verbessern. Sollte wenigstens ein SC ein Mensch sein, unterliegt dieser Wurf einem Malus von -4. Die SC können einen Situationsbonus von +2 erhalten, sollten sie erklären, dass sie den *Runenantrieb* zerstören oder entwenden wollen. Ein weiterer Situationsbonus von +2 ergibt sich, wenn die SC mitteilen, dass sie Erio geholfen haben, sich zu erinnern, oder Mrrgulbr eine Waffe anbieten (gegebenenfalls auch eine der improvisierten Waffen aus Bereich **D1k**).

Gefahr: Der Energievorhang hindert ätherische wie materielle Kreaturen am Betreten oder Verlassen der Zelle. Wer einen aktiven Vorhang berührt, erleidet 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden (kein Rettungswurf). Behandle einen Energievorhang wie ein Kraftfeld, um zu bestimmen, welche Effekte die Barriere gegebenenfalls durchdringen können (Waffenfeuer und die meisten Zauber werden aufgehalten, Effekte wie *Dimensionstür* oder *Teleportieren* nicht).

Entwicklung: Konnten die SC Mrrgulbr Freundschaft stimmen, erzählt sie ihnen, dass sie zu den nichtazlantischen Wissenschaftlern gehöre, die zur Arbeit auf Aurelos gezwungen werden, und beantwortet all ihre Fragen.

Warum hat man dich eingesperrt? „Meine wohlwollenden Arbeitgeber hielten es für erforderlich, mich davon in Kenntnis zu setzen, dass Ungehorsam schlecht für die Gesundheit ist.“ Mrrgulbrs Stimme trieft nur so vor Sarkasmus. „Sie lassen uns Tag und Nacht an diesem verdammten uralten Stück azlantischer Technik arbeiten, und ich hatte die Frechheit vorzuschlagen, dass wir vielleicht etwas wacher dabei wären, wenn man uns ab und an eine Pause gestatten würde.“

Wo ist der Runenantrieb? „Ganz in der Nähe! Er hängt an einem gewaltigen Computer – einem Kontrollharnisch –, der alle möglichen Tests laufen lässt, während der Rest von uns versucht, die einzelnen Funktionsaspekte zu entschlüsseln. Das läuft aber alles sowas von ineffizient. Nur die azlantischen Wissenschaftler – unter der Aufsicht dieser arroganten Oliviana – gelten als *rein* genug, um sich das Teil näher ansehen zu dürfen.“

Wer ist Oliviana? „Das ist diese dunkelhaarige Zicke, die von Sardat Zolan Ulivestra als Chefwissenschaftlerin eingesetzt wurde. Sie schwingt die Peitsche, wenn der Sardat anderweitig beschäftigt ist.“

Ist Zolan Ulivestra hier? „Ich glaube, er musste sich um dringende Angelegenheiten auf Neu-Thespera kümmern. Er kommt aber zurück – er würde niemals sein wertvolles Projekt lange allein lassen, auch wenn er keinen Funken Ahnung von n-dimensionalen Antriebssystemen hat.“

Was weißt du über den Runenantrieb? „Ah, ja! Der Kern der Angelegenheit! Zolan glaubt, er könne den ganzen Ruhm für sich allein pachten, indem er seinen Wissenschaftlern verbietet, sich untereinander auszutauschen. Er vergisst dabei, dass es sehr, sehr dumm ist, einer Gruppe Wissenschaftler alle Teile eines Puzzles vorzulegen und uns dann zu sagen, wir sollen es nicht lösen. Wir haben vieles über das Wesen des Runenantriebs herausgefunden, indem wir uns quasi einiges zusammengereimt und die Lücken gefüllt haben. Natürlich hat noch niemand Zolan informiert. Denn ratet mal, was wohl mit uns passiert, wenn wir ihm nicht mehr von Nutzen sind?“ Sie macht eine kurze Pause. „Dann sind wir alle so gut wie tot ...“

Wie können wir helfen? „Als Erstes benötigen wir das spezialisierte Datenpad für den Kontrollharnisch des Runenantriebs, um ihn mit den passenden Daten zu füttern. Oliviana trägt es jederzeit bei sich. Dann benötigen wir alle aktuellen Forschungsergebnisse aus den drei Laboren – Sprungantriebsreisen, Feldstabilität und Energiedynamik – und müssen sie auf das Datenpad laden. Damit sollte ich dann den Runenantrieb zum Laufen bringen können ... glaube ich jedenfalls.“

Mrrgulbr hat kein Problem damit, in der Zelle zu bleiben, bis der Weg frei ist oder die SC zurückkommen, um sie zu holen. Sollten die SC darauf bestehen, dass sie sie begleitet, hält sie sich aus Kämpfen heraus und Cedona tut ihr Bestes, die Wissenschaftlerin vor Schaden zu bewahren.

D8. DER RUNENANTRIEB (HG 8)

In der Mitte dieses Raumes steht eine gewaltige Maschine, die von einem Metallgerüst umgeben ist. Sie ist mit zwei zylindrischen Generatoren und einer Computerkonsole verbunden. Das Gerät summt vor Energie, während der Computer regelmäßig piept und auf seinen Monitoren eine atemberaubende Fülle an Daten präsentiert. Das Gerüst verläuft in etwa 4,50 m Höhe entlang der Südwand, vorbei an einem Schalterpult in einer Nische und führt dann in einen nach Süden führenden Gang. Offene Gänge führen nach Westen, Norden und Süden. Im Nordwesten ist eine kleine Plastiktür.

Dieser 9 m hohe Raum fasst die Maschinerie und das Gerüst, welchen jedem, der sich darauf befindet, Deckung gegen Angriffe von unten bietet. Hinter der Plastiktür befindet sich ein Waschraum mit Toilette (Bereich **D8a**).

Die große Gerätschaft, welche den Gutteil dieser Kammer in Anspruch nimmt, ist ein Kontrollharnisch – im Grunde eine geschlossene technomagische Umgebung, welche eine breite Vielfalt an Situationen simulieren kann, um Ausrüstung zu testen. Gegenwärtig umgibt er den Runenantrieb. Der Kontrollharnisch ist sehr groß und das Gerüst ermöglicht den Zugang zu seinen oberen Elementen. Eine Computerkonsole ist direkt mit dem Kontrollharnisch verbunden, welche die Tests reguliert und von ihnen Daten erlangt. Der Runenantrieb ist hinter einer Luke aus transparentem Aluminium im Kontrollharnisch gleich hinter der Konsole sichtbar.

Der Runenantrieb ist ein Würfel von etwa 90 cm Kantenlänge. An einer Seite befinden sich mehrere Anschlüsse, die alle mittels dicker Kabel mit dem Kontrollharnisch verbunden sind. Er besitzt keine Anzeigen oder andere offenkundige Aktivierungsmöglichkeiten. Ein SC kann beim

Untersuchen des Runenantriebs mit einem Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften oder Technik gegen SG 22 erkennen, dass die Hülle des Gerätes aus einer seltsamen Legierung besteht, die ebenso stark und widerstandsfähig ist wie Adamantlegierung. Ferner ist sie mit winzigen stumpf-grauen Steinsplittern verkrustet. Mit einem Fertigkeitswurf für Mystik kann ein SC diese Splitter als die Überreste uralter Aionensteine identifizieren, die den Gutteil ihrer magischen Macht verloren haben – sogenannte *Mattgraue Aionensteine*. Wie man diese Legierung fertigen könnte, ist gegenwärtig den Wissenschaftlern der Paktwelten nicht bekannt.

Um die Luke zu öffnen und den Runenantrieb herauszuholen oder die Testmaschinerie mit dem Datenpad des Kontrollharnischs zu synchronisieren und den Runenantrieb zu aktivieren (siehe auch Seite {35/III}), ist der Zugriff auf die Computerkonsole erforderlich. Dieser Computer des 3. Grades erfordert einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 zum Hacken; eine Aurelos-Schlüsselkarte (wie sie z. B. Oliviana besitzt) verleiht einen Situationsbonus von +4 auf diesen Wurf. Dies verschafft den SC eine wichtige Information: ein besonderer, im Runenantrieb eingebetteter Aionenstein wurde aktiviert; dies gestattet jemandem, der auf dem Aionenthron sitzt, dem physischen Sitz der Macht des Sternereichs der Azlanti, die Gerätschaft in der ganzen Galaxie und über ihre Grenzen hinaus zu verfolgen. Cedona bemerkt, dass der Diebstahl des Runenantriebs wahrscheinlich die volle Macht des Imperiums auf die Paktwelten entfesseln würde, was sie nicht erlauben kann. Die SC müssen einen anderen Weg finden, um Zolan daran zu hindern, seine Geheimnisse zu entschlüsseln. Falls sie den Runenantrieb aus dem Kontrollharnisch holen, müssen sie feststellen, dass die Gerätschaft unzerstörbar ist.

Kreaturen: Die Chefwissenschaftlerin der Einrichtung, die Technomagierin Oliviana, sitzt an ihrem Schreibtisch auf dem Gerüst, geht die vom Kontrollharnisch übermittelten Daten durch und schreibt Theorien nieder und schreibt sie auch um, wie man den ruhenden Runenantrieb in Gang bekommen könnte. Sie ist müde und reizbar aufgrund der fordernden Zeitplanung, die sie einhalten muss, konnte ihre Erschöpfung aber bislang durch mehrere kurze Schläfchen in ihrem bequemen Stuhl hier abmildern. Ihr rabenschwarzes Haar ist hastig zu einem praktischen Dutt gebunden, der aber jeden Moment auseinanderfallen und ihre blutunterlaufenen Augen zu bedecken zu drohen scheint.

Oliviana managt und koordiniert die Bemühungen der vier treuen, aber erschöpften azlantischen Wissenschaftler am Boden des Raumes. Diese sind damit beschäftigt, den Kontrollharnisch zu justieren und neue Testparameter in die Konsole des Harnischs einzugeben. Die Effekte des Zustandes Erschöpft sind bereits bei den Spielwerten der Wissenschaftler eingerechnet. Diese Wissenschaftler können nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen; sollten sie den Zustand Erschöpft erhalten, erhalten sie stattdessen den Zustand Entkräftet.

Oliviana und die Wissenschaftler sind abgelenkt und erleiden einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um zu hören, wie die SC sich anschleichen. Sollten Oliviana oder die Wissenschaftler die SC bemerken, wird die Chefwissenschaftlerin zornig wegen der Störung und greift an, wobei sie ihre Wissenschaftler anweist, die Eindringlinge zu töten.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

AZLANTISCHE WISSENSCHAFTLER (4)**HG 2****EP je 600**

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Wahrnehmung** +8**VERTEIDIGUNG TP JE 23****ERK** 12; **KRK** 13**REF** +0; **WIL** +5; **ZÄH** +1**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Taktischer Schlagstock +5 (1W4+2 W)**Fernkampf** Statische Ionenpistole +7 (1W6+2 Elk; Krit Überspringend 2)**TAKTIK**

Im Kampf In der ersten Kampfunde suchen die Wissenschaftler Deckung und eröffnen frenetisch das Feuer auf die SC. Jede Runde, in welcher Oliviana sichtbar ist, gibt einer der Wissenschaftler ihr Deckungsfeuer, wobei er den seiner Ansicht nach besten Fernkämpfer unter Beschuss nimmt. Die Wissenschaftler nutzen ihre Schlagstöcke nur, wenn sie in den Nahkampf gezwungen werden.

Moral Solange Oliviana lebt, kämpfen die Wissenschaftler bis zum Tod. Sollten die SC Oliviana besiegen, ergibt sich ein Wissenschaftler, sobald er unter 5 TP reduziert wird.

SPIELWERTE**ST** +1; **GE** +2; **KO** +1; **IN** +4;**WE** +1; **CHA** +4

Fertigkeiten Biowissenschaften +8, Computer +13, Medizin +8, Naturwissenschaften +13, Technik +13

Sprachen Aklo, Aqual, Azlanti

Ausrüstung Fliegeranzug, Statische Ionenpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Taktischer Schlagstock

OLIVIANA**EP 2.400**

Azlanti-Technomagierin

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +15**VERTEIDIGUNG TP 74 RP 4****ERK** 17; **KRK** 18**REF** +5; **WIL** +9; **ZÄH** +5**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Karbonkampfstab +10 (1W8+6 W; Krit Niederwerfend)**Fernkampf** Erfrierungs-Kältepistole +12 (1W6+6 Klt; Krit Wankend [SG 16])**Bekannte Technomagier-Zauber**

(ZS 6; Nahkampf +10, Fernkampf +12)

2. (3/Tag) – *Nanobots injizieren* (SG 18), *Unsichtbarkeit*

1. (5/Tag) – *Geschärfte Sinne*, *Magisches Geschoss*, *Stromschlag*, *Überhitzen* (SG 17)

0. (beliebig oft) – *Energiestrah*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16)

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Runde wirkt Oliviana auf sich *Unsichtbarkeit*, gefolgt von *Geisterhaftes Geräusch*, um den Eindruck zu erwecken, sie laufe davon. Dann bewegt sie sich nach Möglichkeit hinter einen anderen Zauberkundigen und wirkt auf diesen *Nanobots injizieren*. Anschließend zieht sie sich an einen sicheren Ort zurück, wo sie möglichst Deckung hat, um *Magische Geschosse* auf die SC niederhageln zu lassen. Gehen ihr die Zauber aus, greift sie zu ihrer Pistole.

Moral Wird Oliviana erstmals auf 30 TP oder weniger reduziert, nutzt sie ihr *Mk. 2 Serum der Heilung*. Sie weiß, dass ein Verlust oder eine Beschädigung der Forschungen wahrscheinlich ihr Todesurteil bedeutet, daher kämpft sie bis zum Tod.

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

Fertigkeiten Biowissenschaften +13, Computer +18, Mystik +13, Naturwissenschaften +18

Sprachen Aklo, Aqual, Azlanti, Wrikriehie

Sonstige Fähigkeiten Zaubercondensator 1 (*Geschärfte Sinne*), Zauberspeicher (*Aionenstein*:

Purpurne Kugel), *Magische Hacks* (Zauberfehler beseitigen, Zauberschaden erhöhen)

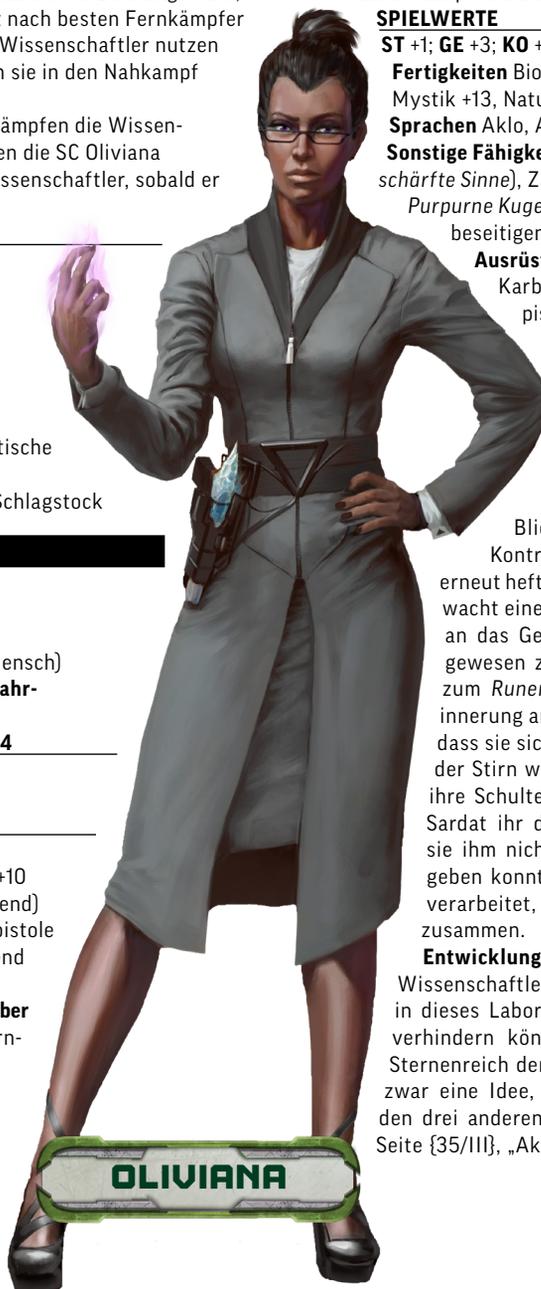
Ausrüstung Elite-Stationsmontur,

Karbon-Kampfstab, Erfrierungs-Kältepistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), *Mk. 2 Serum der Heilung*, *Aionenstein*: *Purpurne Kugel*^{AA}, Kontrollharnisch-Datenpad, Aurelos-Schlüsselkarte

Auslöser: Wenn Cedona einen

Blick auf den *Runenantrieb* im Kontrollharnisch erhascht, verliert sie erneut heftig zuckend das Bewusstsein. Sie erwacht eine Minute später mit der Erinnerung, an das Gelände des Laufsteges angekettert gewesen zu sein, während Zolan ihr Fragen zum *Runenantrieb* zugebrüllt hatte. Die Erinnerung an seine Wut ist bei ihr sehr lebhaft, dass sie sich sogar eingebildeten Speichel von der Stirn wischen will. Ebenso tastet sie über ihre Schulter und kommentiert dies, dass der Sardat ihr die Schulter ausgerenkt hätte, als sie ihm nicht die gewünschten Informationen geben konnte. Während sie ihre Erinnerungen verarbeitet, presst sie entschlossen die Lippen zusammen.

Entwicklung: Sollten die SC die Vilderarowissenschaftlerin Mrrgulbr (siehe Bereich **D7**) in dieses Labor bringen und sie fragen, wie man verhindern könnte, dass der *Runenantrieb* dem Sternenreich der Azlanti in die Hände fällt, hat sie zwar eine Idee, erklärt aber, dazu die Daten aus den drei anderen Labors zu benötigen (siehe auch Seite {35/III}, „Aktivierung des *Runenantriebs*“).

**OLIVIANA**

EREIGNIS 5: EVANDRIAN KEHRT ZURÜCK (HG 7)

Nachdem die SC Oliviana in Bereich **D8** besiegt haben – möglicherweise nachdem sie Bereich **D10** verlassen oder aus Bereich **E4** zurückkehren, aber bevor sie Bereich **E3** betreten –, tritt Evandrian erneut auf den Plan, um den SC nachzustellen. Sollten die SC nach dem Kampf gegen Oliviana gleich nach Bereich **E3** aufbrechen, kommt es zu diesem Ereignis, wenn sie diesen Korridor nutzen.

Kreaturen: Evandrian betritt Bereich **D8** über den Laufsteg zwischen diesem Labor und Bereich **D6**, aktiviert sein Tarnfeld, zielt auf einen SC in Bereich **D9** und eröffnet das Feuer. Sollte er bei seiner ersten Begegnung mit den SC Schaden erlitten haben, hat er genug Heilung erhalten, um wieder bei vollen TP zu sein.

EVANDRIAN

HG 7

EP 3,200

Spezialist der Aionengarde (*Starfinder Alien-Archiv 6*)

TP 102

TAKTIK

Im Kampf Evandrian führt mit seinem AG-Beschleunigergewehr in der ersten Runde einen Vollen Angriff gegen einen SC aus. Sollten später mehr als zwei SC in Reichweite sein, stellt er auf Automatikfeuer um. Ansonsten führt er Volle Angriffe vorzugsweise gegen denselben SC aus.

Moral Evandrian kämpft 2 Runden lang und zieht sich dann in Richtung der Bereiche **D5** und **D6** zurück. Dort angekommen, nutzt er den Computer in Bereich **D6**, um alle offenen Doppeltüren zu schließen bis auf jene, die nach Osten führen – er hofft, die SC so von seiner Fährte abzubringen, während er mit dem Aufzug in Bereich **D4** nach oben fährt. In Bereich **C10** schaltet er den Aufzug vorübergehend aus, um genug Zeit zu bekommen, an die Oberfläche des Asteroiden zu kommen und sich mit Zolan zu treffen (siehe **Ereignis 7**), während er immer noch die Hand am Auslöser der Todesfalle in **Ereignis 6** hat.

Entwicklung: Auch jetzt will Evandrian die SC im Grunde (noch) nicht töten, sondern sie nur ihrer Ressourcen berauben. Sollte er entkommen, kehrt er in den **Ereignissen 6** und **7** zurück. Sollten die SC aber Glück haben und Evandrian bei dieser Begegnung besiegen, so belohne sie mit der normalen Menge an EP. Siehe den Kasten auf Seite {19/III} hinsichtlich der Frage, wie das restliche Abenteuer dann verläuft.

D9. FRÜHERER AUFZUGSCHACHT

Hier befindet sich die große Plattform eines Frachtaufzuges, der früher mit dem Drohnenhangar (Bereich **C1**) verbunden gewesen war. Vor einigen Wochen ließ Zolan den Schacht aber mit mehreren Tonnen Zement und über hundert Metern Stahlverstrebungen füllen. Die SC können an der Decke den starken Kontrast zwischen einem stumpfgrauen Feld aus Zement und dem ansonsten allgegenwärtigen weißen Polymer erkennen.

In der Nähe steht ein fahruntüchtiger Elektrowagen ähnlich dem in Bereich **D4**. Er kann mit einem Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 22 binnen 1W4 Stunden repariert werden und funktioniert wie ein Erkundungsbuggy (*Starfinder Alien-Archiv 228*) mit Bewegungsrate 3 m, der nur den Fahrer und einen Passagier fasst.

D10. LISSALA-SCHREIN

Sollten die SC zu dem als „Reliquienschatzkammer“ auf der Karte von Aurelos markierten Bereich begeben, die sie im Computer in Bereich **D6** finden können, stehen sie vor einer kahlen Wand. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann ein SC beim Untersuchen der Wand ein Paneel in einer leicht anderen Farbe entdecken. Diese erst kürzlich eingebaute Geheimtür öffnet sich auf Berührung. Wenn die SC die Tür entdecken, lies ihnen das Folgende vor oder verwende eigene Umschreibungen:

Ein alabasterfarbener Teil der Wand gleitet zur Seite und enthüllt einen Durchgang: Zwei breite Stufen führen hinunter in einen schwach erhellten Raum. Euch kommt der Geruch von Weihrauch entgegen. In der Kammer liegt eine ordentlich ausgelegte Gebetsmatte vor einem rechteckigen Altar aus Alabaster. Hinter dem Altar befindet sich ein holografischer Wandteppich, welcher das Abbild einer ernstblickenden Azlanti in fließendem Kleid mit einer erhobenen Hand. In ihrer Handfläche schwebt ein leuchtender, siebenzackiger Stern. In den vier Ecken des Raumes stehen verzierte Kerzenhalter mit Leuchtstäbchen.

Mit einem Fertigkeitwurf für Mystik gegen SG 20 identifiziert ein SC die dargestellte Gestalt als Lissala, die rechtschaffen böse azlantische Göttin der Pflicht, des Schicksals und des Gehorsams. Man kennt sie auch als Spross der Sieben; Lissala ist eine uralte Göttin, welche einst auf dem verschwundenen Planeten Golarion in den Reichen Azlant und Thassilon verehrt wurde. Mittlerweile ist sie die Schutzgöttin des Sternenreichs der Azlanti und belohnt angeblich jene Herrscher und deren Untertanen, welche ihren strengen Geboten folgen. Ihr heiliges Symbol ist ein siebenzackiger Stern.

Als Zolan die Einrichtung anlegen ließ, stand der Schrein zu Beginn noch allen offen, doch nachdem der *Runen-antrieb* auf Aurelos angekommen war, ließ er auch diesen Bereich versiegeln, um das andere auf Nakondis erbeutete Artefakt zu verbergen: Paupt Ameondrias *Imperialer Azlantischer Kampfanzug*, eine wertvolle magische Rüstung, welche rechtmäßig den Sternenkaisern gehört. Zolan möchte die Rüstung aber für sich behalten und will nicht, dass seine Untergebenen von ihr erfahren.

Der Kampfanzug befindet sich gegenwärtig nicht hier, da Zolan ein paar Tage gebraucht hat, um die Symbole zu entfernen, welche auf Ameondrias Adelshaus hinweisen, und durch die seiner eigenen Familie zu ersetzen. Nun trägt er die Rüstung selbst und erzählt anderen azlantischen Adligen, er hätte sie von den besten Rüstungsschmieden fertigen lassen. Spuren seiner Schandtata sind aber immer noch zu finden: Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, scheint ein Strahl holografischen Lichts von dem siebenzackigen Stern über der Handfläche der Darstellung der Göttin auf eine Handvoll miteinander verbundener Metalldreiecke auf dem Altar. Bei näherer Betrachtung scheinen diese Dreiecke von einem Stoffstück entfernt worden sein, wahrscheinlich einem Kleidungsstück. Mit einem Fertigkeitwurf für Kultur gegen SG 18 kann ein SC bestimmen, dass die Dreiecke früher genutzt wurden, um Rang oder andere wichtige Verbindungen anzuzeigen wie z. B. Zugehörigkeit zu einem Adelshaus. Sollten die SC das Datenmodul „RSK“ studiert haben, kennen sie den Hinter-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

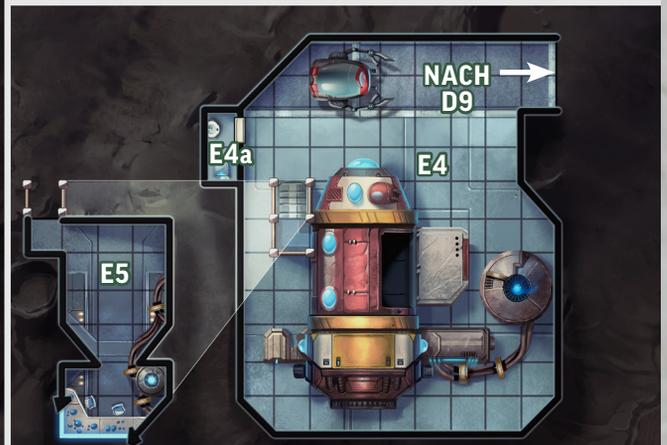
DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

E. FORSCHUNGSLABORE



grund dieser Insignien. Sobald ein SC die Dreiecke vom Altar entfernt, erlischt der Lichtstrahl.

Entwicklung: Sollten die SC eine Chance haben, mit Evandrian zu sprechen (d. h. wenn er sie nicht direkt beschießt), können sie ihm Ameondrias Familienwappen zeigen, das der Spezialist der Aionengarde sofort erkennt. Wenn sie ihm dann auch noch die Informationen aus dem RSK-Datenmodul weitergeben, könnten sie ihn davon überzeugen, dass Zolan dem Aionenthron gegenüber nicht so loyal ist, wie es scheint.

E. FORSCHUNGSLABORE

Auch wenn die drei Labore, in denen Facetten des *Runenantriebs* studiert werden, alle Teil der unteren Ebene von Aurelos sind, liegen sie auseinander. Als die Einrichtung erbaut wurde, sollte dies dafür sorgen, dass die Experimente einander nicht ins Gehege kamen. Allerdings lebt Zolan nun seine Paranoia aus und hält seine Forscher getrennt, damit sie ihre Entdeckungen nicht untereinander austauschen.

Die drei Labore befassen sich mit Sprungantriebsforschung (die Grauen experimentieren dort mit Teleportation), Energiedynamik (wo die Forscher versuchen, die Energiequelle des *Runenantriebs* nachzubauen) und Feldstabilität (wo die Wissenschaftler testen, wie der *Runenantrieb* sich auf das Raumschiff auswirken könnte, mit dem er verbunden ist).

E1. SPRUNGANTRIEBSFORSCHUNGEN (HG 6)

Zwei identische Metallringe von jeweils sechs Metern Durchmesser sind der Hauptfokus dieser großen Kammer. In drei Metern Höhe verläuft ein Laufsteg durch um den Aufbau zwecks Wartungszugang herum. Auf eine Bahn und Rampe gemalte, gelbe Pfeile weisen zum nördlichen Ring, auf einer anderen Rampe sind vom südlichen Ring wegweisende Pfeile aufgemalt. Ein kleines Fahrzeug ähnlich einer Ein-Personen-Rettungskapsel mit Rädern steht am westlichen Ende der nördlichen Bahn. Zwischen den beiden Bahnen befindet sich ein Podest mit zwei Computerkonsolen, die mit einem seltsamen Tank und einem summenden Reaktor verbunden sind. Nach Süden führt ein Gang hinaus. In einer Nische im Norden befinden sich eine Doppeltür und zwei einzelne Türen.

Die Doppeltür im Norden trägt mehrere Warnschilder auf Azlanti und - überraschenderweise - Aklo. Die Osttür führt in einen kleinen Waschraum mit Toilette (Bereich **E1a**), während die Westtür in einen Aufenthaltsraum führt, der aber gegenwärtig als Unterkunft und improvisiertes medizinisches Labor (mitsamt einem stählernen Operationstisch) der Grauen (siehe unten, „Kreaturen“) zweckentfremdet ist.

Die ungewöhnlichen Metallringe sind Teil eines azlantischen Experiments zur Erforschung augenblicklicher Teleportation und Reisen durch die Ätherebene, von denen Zolan hofft, dass sie ihm beim Entschlüsseln der Geheimnisse des *Runenantriebs* helfen werden. Werden die

Ringe von den Konsolen aus aktiviert – wenn die SC erstmals eintreffen, sind sie bereits aktiv –, wirbelt knisternde Energie zwischen ihnen und erzeugt einen konkaven Vortex in jedem der Ringe. Sollte ein SC dieses Phänomen mittels *Magie entdecken* untersuchen, erkennt er in jedem Wirbel einen Hybridgegenstand der 10. Stufe. Mit einem Fertigkeitswurf für Mystik oder Technik gegen SG 30 kann ein SC bestimmen, dass die Vortexe einen Teleportationseffekt erzeugen. Alles, was durch den nördlichen Ring bewegt wird, erscheint 1W4 Runden später auf der Rampe vor dem südlichen Ring (siehe aber unten, „Gefahr“). Dieser Effekt wird zum Teil durch die langsame Verwesung der Leiche einer Aberration (einer Zwillingseele; siehe Bereich **E2**) hervorgerufen, die die Grauen (siehe unten, „Kreaturen“) in den Tank gesteckt haben.

Das kleine Fahrzeug hat einen Sitzplatz und kann zum Reisen durch die Ringe genutzt werden; dies verleiht einen Situationsbonus von +4 auf den Zähigkeitswurf, um durch die Reise nicht den Zustand Übelkeit zu erhalten (siehe unten, „Gefahr“), weckt aber auch automatisch die Aufmerksamkeit der Zwillingseele in Bereich **E2**. Die Luke der Kapsel kann auf der Ätherebene nicht geöffnet werden. Die Kapsel bietet dem Insassen Vollständige Deckung. Sie bewegt sich nicht schnell genug, um Kollisionsschaden zu verursachen.

Von der Konsole aus kann man die Ringe als Standard-Aktion mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 herunterfahren.

Kreaturen: Kurz nachdem Zolan den Asteroiden erworben hatte, wandten sich zwei Graue an den Sardat mit dem Vorschlag, ihm bei seinen Forschungen zu helfen, wenn sie im Gegenzug die beiden Zwillingseele studieren durften, die ihres Wissens nach in natürlichen Felshöhlen im Herzen des Asteroiden lebten. Zolan überwand seinen Ekel vor der Arbeit mit Nichtazlanti und gestattete den Grauen, hier ihr Labor einzurichten. Da die Grauen die Zwillingseele in der Hoffnung untersuchten, irgendwie ihre eigene Gabe, die Phase wechseln zu können, zu verbessern, stimmten ihre Ziele mit denen Zolans überein, als der *Runen-antrieb* nach Aurelos gebracht wurde. Seitdem haben die Grauen die Teleportationsringe gebaut und treiben sie mit der technomagisch konservierten Leiche einer der Zwillingseele an, die sie eingefangen und bei lebendigem Leibe seziiert haben. Zolan griff zudem auf die Grauen zurück, um Cedonas Erinnerungen an die Einrichtung zu löschen und Erio jener Gehirnwäsche zu unterziehen, die ihn glauben machte, er wäre eine Reinigungsdrohne (siehe Bereich **D2**). Die beiden Grauen halten sich auf dem Podest auf und arbeiten an den

Computerkonsolen, wenn die SC hereinkommen. Sowie sie die SC bemerken, fordern sie diese telepathisch zum Gehen auf. Sollten die SC nicht gehorchen, greifen die Grauen an.

GRAUE VIVISEKTIONISTEN (2)

HG 4

EP je 1.200

Graue (*Starfinder Alien-Archiv* 58)

TP je 43

TAKTIK

Im Kampf In der ersten Kampfrunde setzt jeder Graue *Person festhalten* gegen einen anderen humanoiden SC ein. In der zweiten Runde setzen sie *Tiefschlaf* gegen jene SC ein, die nicht gelähmt sind. Dann feuern sie mit ihren Nadlerpistolen auf alle verbleibenden SC, um sie mit dem Gift des Blauen Ginsters zu vergiften. Sollten die Grauen den Eindruck haben, dass die SC sie in den Nahkampf verwickeln wollen, springen sie vom Podest und eilen zum nördlichen Ring. Dank ihrer Fähigkeit Phasenschritt können sie dem Effekt des Wirbels aus dem Weg gehen und sich unter dem Gerüst verstecken. Sollten die SC auf diese Täuschung nicht hereinfallen, führen die Grauen Fernkampfangriffe aus und wirken *Gedankenstoß* auf zäh wirkende SC. Sollten sie in den Nahkampf gezwungen werden, greifen sie auf ihre Fähigkeit Gedankensonde zurück, um Gegnern den Zustand Wankend zu verleihen.

Moral Die Grauen besitzen keine Loyalität gegenüber dem Sternenreich der Azlanti und fliehen, wenn sie unter 10 TP reduziert werden; sobald der erste Graue die Flucht ergreift, rennt auch der andere.

Gefahr: Jede Kreatur, deren Zug auf der nördlichen Rampe innerhalb von 6 m Entfernung zum dortigen Ring endet, verspürt einen überwältigenden Zug, der von dem konkaven Wirbel ausgeht. Einer Kreatur im Wirkungsbereich dieses Effektes muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht in den Wirbel hineingezogen zu werden.

Pro 1,50 m näher am Ring unterliegt der Zähigkeitswurf einem kumulativen Malus von -2. Wird eine Kreatur in den Wirbel gesaugt, schleudert dies sie 1W4 Runden lang auf die Ätherebene (wie *Ätherischer Ausflug*).

Am Ende der Wirkungsdauer taucht die Kreatur auf der südlichen Rampe wieder auf und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Übelkeit.

Ferner kann dies die Aufmerksamkeit der Zwillingseele in Bereich **E2** wecken. Pro Runde, die ein Charakter auf der Ätherebene verbringt, muss er einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen den Wurf der Zwillingseele für Wahrnehmung ablegen. Sollte sich der Charakter weiter als 3 m in dieser Runde fortbewegen oder auffällige Handlungen ausüben wie z. B. einen Zauber zu wirken, so unterliegt sein Wurf für Heimlichkeit einem Malus von -4. Bemerkt die Zwillingseele den Charakter, nutzt sie Planare Verschmelzung, um Bereich **E1** zu betreten und die betroffene Kreatur anzugreifen, solange



GRAUER VIVISEKTIONIST

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNEN-ANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

diese auf der Ätherebene verweilt. Ist diese Kreatur auf die Materielle Ebene zurückgekehrt, greift die Zwillingseele andere Kreaturen im Labor an; sie hat dabei keine Präferenzen.

Auslöser: Wenn Cedona die für ihren Erinnerungsverlust verantwortlichen Grauen sieht, verliert sie erneut das Bewusstsein. Wenn kein SC wendet eine Standard-Aktion auf, um die Androidin zu wecken, nimmt sie an dieser Begegnung nicht teil. Sowie sie wieder wach ist, berichtet sie (nach dem Kampf), dass sie sich an Furchtbares erinnert – sie war an einen harten Stahltisch gefesselt und diese Grauen standen über ihr und haben sie untersucht. Sie war bei Bewusstsein, aber gelähmt, während die Grauen in ihren Verstand vorgedrungen waren. Sie erinnert sich, dass sie sich hatte wehren wollen, aber ihr Gehirn einfach nicht reagiert hätte. Außerdem hätte hinter den Grauen ein bronzehäutiger Azlanti gestanden – eindeutig Zolan –, welcher leise gelacht und zu einem Untergebenen außerhalb von Cedonas Blickfeld gesagt hat, dass man wohl alles extrahiert hätte, was sie wisse, sodass es Zeit sei, sei nach Gulta zurückzubringen, um sie auf unbegrenzte Zeit einzukerkern.

Schätze: Ein Verbessertes Medipack und drei Medipflaster liegen zwischen den chirurgischen Werkzeugen des medizinischen Labors in Bereich **E1b**.

Entwicklung: Öffnet jemand den Tank, findet er dort eine teilweise sezierte, fremdartige Kreatur, welche mit einem Fertigkeitwurf für Biowissenschaften gegen SG 22 (oder falls die SC bereits gegen die Zwillingseele in Bereich **E2** gekämpft haben sollten) als eine Aberration identifizieren können. Drähte und Nadeln ragen aus dem Kadaver und sind mit der Innenseite des Tanks verbunden.

Mit einem Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25 kann ein SC die benötigten Daten von den Computerkonsolen in das Datenpad des Kontrollharnischs herunterladen.

E2. HÖHLE DER ZWILLINGSSEELE (HG 8)

Eine Treppe aus Zementstufen führt in eine natürliche Höhle voller scharfkantiger Felsformationen hinab.

Die Höhle ist dunkel und unregelmäßig beschaffen, sodass sie als Schwieriges Gelände zählt.

Kreaturen: In dieser Höhle haust eine Zwillingseele. Seitdem die Grauen diese und ihren Gefährten zu studieren begonnen hatten, haben sie die Kreaturen mittels *Tiefschlaf*, ihrer Fähigkeit Schläfer lähmen und großzügiger Anwendungen von *Blauem Ginster* ruhiggestellt. Seit dem Tod ihres Freundes durch die Hand der Grauen ist die verbliebene Zwillingseele wahnsinnig vor Trauer. Sie ist aber nicht imstande, zwischen den Grauen und anderen Humanoiden, die die Höhle betreten, zu unterscheiden. Mit einem telepathischen Aufheulen wirft sie sich auf die ersten SC, die sie bemerkt.

ZWILLINGSSEELE

HG 8

EP 4.800

TP 125 (siehe Seite {61/III})

TAKTIK

Im Kampf Die Zwillingseele nutzt Mehrfachangriff und attackiert wenigstens SC innerhalb ihrer Reichweite, so es ihr möglich ist. Sollte sie ihre Gegner nicht oder kaum treffen, verleiht sie sich selbst In die Zange nehmen

und greift nur einen Gegner an. Wird sie unter 50 TP reduziert, verschmilzt sie mit ihrem ätherischen Zwilling, sofern es ihr noch möglich ist, und heilt sich dabei.

Moral Die zornige und verwirrte Zwillingseele kämpft bis zum Tod.

E3. ENERGIEDYNAMIKLABOR

In einer großen Kammer mit durchsichtigen Wänden in der Westhälfte dieses Labor schwebt ein glänzender Polyeder. Drei Elektroden verbinden die Form mit Leistungsspulen in der Decke und scheinen dem Gegenstand in blutroten Wellen Energie zu entziehen. Um die Eindämmungskammer herum verläuft eine Plattform, sodass man den Polyeder aus verschiedenen Winkeln betrachten kann. Nach Norden führt ein Gang aus dem Raum; neben der Gangmündung befindet ein paar Stufen die zu einer großen Konsole führen, über deren Monitor Informationen flackern. Weitere Konsolen befinden sich an den Wänden der Beobachtungsplattform. Nach Norden und Süden führt jeweils eine Tür hinaus.

Der Polyeder in der Eindämmungskammer durchmisst etwa 1,50 m und enthält einen technomagischen Kristall; die Wissenschaftler von Aurelos haben diesen Kristall als Platzhalter für den *Runenantrieb* erschaffen, um zu simulieren, wie dieser Energie speichert und verarbeitet. Mit einem Fertigkeitwurf für Mystik oder Naturwissenschaften gegen SG 18 kann ein SC beim Untersuchen des Polyeders feststellen, dass es aus demselben mit Splintern von *Mattgrauen Aionensteinen* verkrusteten Polymer besteht wie das Gehäuse des *Runenantriebs* (siehe Bereich **D8**).

Hinter den hinausführenden Türen liegen ein Waschraum (Bereich **E3a**) und ein Pausenraum (Bereich **E3b**), dessen Möblierung entfernt wurde, sodass er komplett leer ist.

Entwicklung: Die SC können die benötigten Daten von der Konsole des hiesigen Computers mit einem Fertigkeitwurf für Computer gegen SG 25 aus das Datenpad des Kontrollharnischs herunterladen – zuerst müssen sie sich aber erneut mit Evandrian beschäftigen (siehe **Ereignis 6**).

EREIGNIS 6: GEISELNAHME

Wenn die SC erstmals die Stufen zur Konsole des Hauptrechners hinaufsteigen, lösen sie einen Annäherungsalarm aus: Die Beleuchtungselemente werden gedimmt und die Monitore leuchten rot. Aus den Lautsprechern des Raumes ertönt die vertraute, kratzige Stimme Evandrians: „Eure Einmischung kann nicht folgenlos bleiben. Offenbar ist es euch egal, in welche Gefahr ihr euch begeben, doch was ist mit anderen?“ Durch die Kammer in der Raummitte zucken Blitze und erhellen die Gesichter darin hockender Gestalten. Diese beginnen vor Furcht zu kreischen, ungewiss dessen, was auf sie zukommen mag. „Das ist euer Werk! Das Blut Unschuldiger klebt an euren Händen!“ schreit Evandrian, erlangt aber rasch die Beherrschung zurück. „Ich bin kein Barbar, der andere überfällt. Ich bin kein Wilder, der blindlings mordet. Ich gebe euch eine Gelegenheit, diese armen Leute zu retten: Legt eure Waffen nieder und ergebt euch. Wie lautet eure Antwort?“

Evandrian hat neun Wissenschaftler in der Eindämmungskammer zusammengekettet und eine gefährliche Rückkopplung im Energiekristall eingeleitet. Die SC haben 3 Runden, um die Lage zu entschärfen, ehe die Falle explodiert und die Wissenschaftler tötet. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 16 bemerkt ein SC, dass Evandrian seine Drohung nur ungern ausführen würde. Überbietet ein SC den SG um 5 oder mehr, hat der SC zudem den Eindruck, dass starke Argumente, welche es Evandrian erlauben würden, seine Ehre zu behalten, sehr hilfreich sein könnten, den Massenmord zu verhindern. Evandrian ist den SC gegenüber gegenwärtig Feindselig eingestellt. Ein SC kann als Volle Aktion einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, um Evandrians Einstellung zu verbessern. Pro Runde kann nur ein SC einen solchen Wurf ablegen, allerdings kann ein weiterer SC als Volle Aktion die Handlung Jemand anderem helfen nutzen, um ihn zu unterstützen. Der SG des ersten Wurfs ist 35, ein Erfolg kann Evandrians Einstellung um maximal einen Schritt verbessern. Wird Evandrian Unfreundlich gestimmt, sinkt der SG des nächsten Wurfs auf 30, wird er Gleichgültig gestimmt, sinkt der SG auf 25.

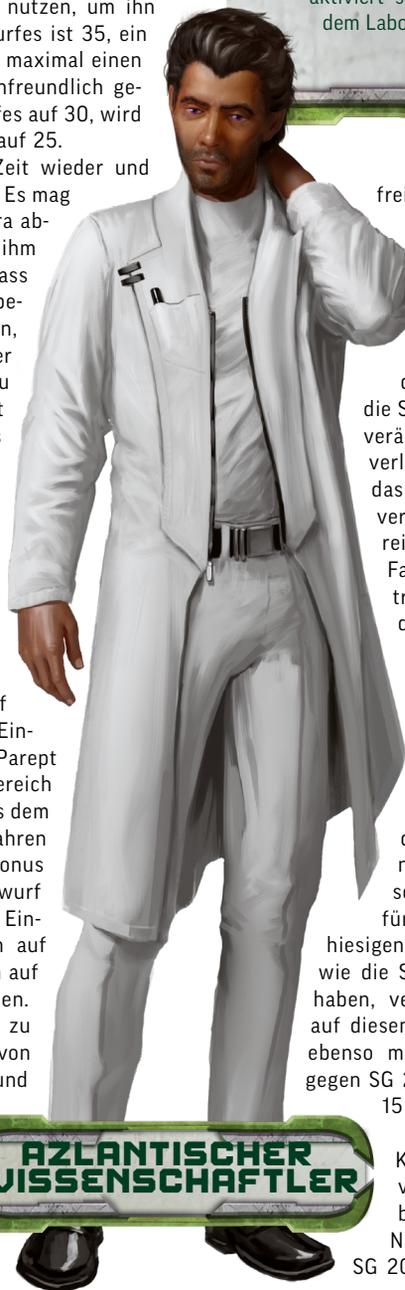
Evandrian erklärt während dieser Zeit wieder und wieder, dass die SC sich ergeben sollen. Es mag so aussehen, als wäre er Zolan Ulivestra absolut loyal ergeben, doch wenn die SC ihm Informationen präsentieren können, dass der Sardat Verrat am Aionenthron begangen hat, könnten sie ihn dazu bringen, dass man sich in Frieden trennt und er vom Asteroiden abreist, um Bericht zu erstatten. Sollten die SC Zolans nicht autorisierte Forschungen auf Aurelos ansprechen und Evandrian Olivianas Holotagebuch aus Bereich **D1b** zeigen, erhalten sie einen Situationsbonus von +2 auf den folgenden Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Ändern seiner Einstellung. Sollten sie Zolans persönliche Aufzeichnungen aus Bereich **D6** auf die hiesige Konsole übertragen, erhalten sie einen Situationsbonus von +4 auf den folgenden Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Ändern seiner Einstellung. Und sollten sie die Reste von Parept Ameondrias Familienwappen aus Bereich **D10** vorlegen und berichten, was sie aus dem RSK-Datenmodul in Bereich **D6** erfahren haben, erhalten sie einen Situationsbonus von +5 auf den folgenden Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Ändern seiner Einstellung. Diese Situationsboni können auf den gleichen Fertigkeitswurf oder auch auf verschiedene Würfe zum Einsatz kommen.

Falls die SC Evandrians Einstellung zu Gleichgültig verbessern, rückt er davon ab, die Kapitulation zu verlangen und man hört ein Knacken, als er die Lautsprecher ausschaltet. Im nächsten Moment verstummt auch die Versuchsapparatur und zuckt ein letzter Blitz in der Eindämmungskammer. Die SC können die Wissenschaftler problemlos be-

NIEMALS AUFGEBEN!

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die SC sich Evandrian ergeben, betritt er das Labor kurz darauf und schaltet die Elektrodenkammer aus. Dann legt er den SC Handschellen an und verbringt sie in den Zellentrakt (Bereich **D7**), um auf Zolans Rückkehr zu warten. Die SC müssen sich überlegen, wie sie entkommen, bevor der Sardat sie hinrichten lässt.

Natürlich könnte eine Kapitulation auch ein Trick sein, damit Evandrian die Geiseln freilässt. Sollten die SC den Spezialisten der Aionengarde angreifen, nachdem er die Überladung deaktiviert hat, schaltet er sein Tarnfeld ein, aktiviert seine Todesfalle erneut und flieht aus dem Labor.



AZLANTISCHER WISSENSCHAFTLER

freien. Evandrian wird Zolan aber immer noch während **Ereignis 7** beschützen, da seiner Ansicht nach Fremde das Sternenreich der Azlanti (welches der Sardat repräsentiert) nicht ohne Konsequenzen angreifen dürften und er den Sardat selbst der Gerechtigkeit des Aionenthrons zuführen will. Sollten die SC Evandrians Einstellung zu Freundlich verändern, schaltet er die Todesfalle ab und verlässt dann Aurelos mit einem Raumschiff, das er auf einem benachbarten Asteroiden versteckt hat, um nach Neu-Thespera zu reisen und Bericht zu erstatten. In diesem Fall hat Zolan in **Ereignis 7** nur zwei ihm treue Aionengardisten bei sich. Nachdem die SC Aurelos verlassen haben, kehrt Evandrian mit neuen Befehlen zurück, um die Ermittlungen gegen Zolan offiziell aufzunehmen.

Alternativ können die SC die Eindämmungskammer abschalten oder die Geiseln befreien, ehe ihnen die Zeit davonläuft. Beides erfordert das Überwinden von Sicherheitsmaßnahmen, die die Tür der Kammer geschlossen halten – einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 an einer der hiesigen Konsolen. Eine Aurelos-Schlüsselkarte, wie die SC sie vielleicht von Oliviana erbeutet haben, verleiht einen Situationsbonus von +4 auf diesen Fertigkeitswurf. Ein SC kann die Tür ebenso mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 22 öffnen oder sie eintreten (Härte 10, 15 TP, Gegenstand zerschmettern SG 24).

Sobald die SC Zugang zum Inneren der Kammer haben, können sie die Elektroden von dem Polyeder entfernen; hierzu brauchen sie einen Fertigkeitswurf für Naturwissenschaft oder Technik gegen SG 20, alternativ können sie die Elektroden

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-ANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

mit einem Stärkewurf gegen SG 18 abreißen oder sie zerstören (Härte 10, 8 TP; die Elektroden sind gegen Elektrizitätsschaden immun). Jedesmal, wenn ein SC die Elektroden berührt (egal ob er sie lösen will oder mit einer Nahkampfwaffe trifft), erleidet er 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 13 halbiert). Wurden die Elektroden gelöst, kann ein SC den Polyeder öffnen und mit einem Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften oder Technik gegen SG 24 oder für Mystik gegen SG 19 die überschüssige Energie aus dem Kristall ableiten. Die Eindämmungskammer ist dann sicher.

Falls die SC lieber die Geiseln befreien, müssen sie diese zuerst aus ihren Fesseln befreien. Hierzu ist ein Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 25 erforderlich oder der Sicherheitschip aus Bereich **D7**, da die Fesseln auf diesen eingestimmt sind. Aufgrund ihrer Todesangst sind die meisten Wissenschaftler stocksteif. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 21 können die SC die Geiseln hinreichend motivieren, dass sie sich in Bewegung setzen und aus der Eindämmungskammer fliehen; menschliche SC, die azlantische Kleidung oder Rüstungen tragen, erhalten einen Malus von -2 auf einen Fertigkeitswurf für Diplomatie, aber einen Situationsbonus von +2 auf einen Wurf für Einschüchtern.

Sollten sich am Ende der dritten Runde noch Geiseln in der Kammer befinden, werden sie von der folgenden Explosion getötet. Ein SC in der Kammer erleidet 8W10 Punkte Elektrizitäts- und Feuerschaden (REF, SG 17 halbiert).

Schätze: Sollten die SC die Überlastung der Kammer vereiteln, können sie den Kristall aus dem Polyeder erbeuten. Mit einem Fertigkeitswurf für Mystik oder Technik gegen SG 18 können sie ihn dann als *Kehlkopffresonator* (siehe Seite {45/II}), eine magitechnische Aufwertung installieren.

Entwicklung: Sollten die SC die Wissenschaftler retten, sind diese dankbar. Einige sind Azlanti, einige sind Nichtmenschen. Ein paar von ihnen kennen Mrrgulbrs Theorien zur Aktivierung des *Runenantriebs* und können den SC helfen, die passenden Informationen in das Datenpad des Kontrollharnischs zu laden. Keiner der Wissenschaftler – nicht einmal die Azlanti – macht den Eindruck, dass sie die SC an die Wachen verraten würden. Sie erklären sich bereit, hier zu warten, bis der Fluchtweg frei ist. Einige stolpern in den Pausenraum (Bereich **E3b**), um sich ein wenig hinzulegen.

Belohnung: Falls die SC die Geiseln retten, so belohne sie mit 1.600 EP. Sollten sie Evandrians Einstellung zu Freundlich verbessern können, so belohne sie mit weiteren 1.600 EP.

E4. FELDESTABILITÄTSLABOR

Eine zylindrisches Hochtechnologiegerät belegt den Großteil dieses Labors. Es wird von einem kleinen Reaktor an der Ostwand betrieben. Eine Treppe führt zu einer Öffnung im Zylinder, wo es Sitze für mehrere Humanoide zu geben scheint. Nach Osten führt ein Korridor hinaus, an der Westwand führt neben einer Plastiktür eine Treppe nach unten.

Ehe die SC hier eintreffen, wurden die hier beschäftigten Wissenschaftler von Evandrian als Geiseln genommen für seine Todesfalle im Nachbarlabor (siehe **Ereignis 6**).

Die Westtür führt in einen kleinen Waschraum mit Toilette (Bereich **E4a**), der schon eine Weile nicht mehr geputzt wurde.

Der Zylinder ahmt die Belastungen nach, unter denen ein Raumschiff und seine Mannschaft während einer Überlichtreise leiden können. Da die Wissenschaftler aber kaum Informationen besitzen, wie der *Runenantrieb* eigentlich seine Geschwindigkeit erreicht, haben sie alle möglichen Szenarien durchgeführt, von denen nicht alle sicher sind. Nach Eingabe der Parameter in die Computerkonsole unter dem Gerät (in Bereich **E5**) und dem Schließen der Luke ziehen sich die Wissenschaftler auf sichere Entfernung zurück. Da es keine lebenden Freiwilligen gibt, nutzen sie widerstandsfähige Roboter als Testpersonen (siehe Bereich **E5**). Die Roboter wurden zwar noch nicht zerstört, allerdings können die Wissenschaftler von ihnen nur eine begrenzte Datenmenge gewinnen. Sie zögern jedoch, dies Zolan mitzuteilen, da sie fürchten, dann selbst als „Freiwillige“ antreten zu dürfen. Ein eigenständiger Reaktor an der Ostwand versorgt die Versuchsanordnung mit Energie.

Ein funktionsunfähiger Elektrowagen steht in der Nähe (siehe auch Bereich **D4**; er kann mit 1W4 Stunden Arbeit und einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 22 wieder funktionsfähig gemacht werden und funktioniert wie ein Erkundungsbuggy (*Starfinder Grundregelwerk* 228) mit Bewegungsrate 3 m und Plätzen für den Fahrer und einen Passagier).

E5. DIE GRUBE (HG 8)

Eine steile Metalltreppe führt in eine große Kammer direkt unter der gewaltigen technischen Gerätschaft. Kabel und Drähte führen von oben her an der Ostwand entlang zu einer Nische mit einer Computerkonsole im Süden. Eine schwere Feuertür kann herabgelassen werden, um diese Nische abzuriegeln.

Diese Grube ermöglicht den Zugang zur Unterseite der Versuchsanordnung in Bereich **E4** für erforderliche Reparaturen. Die Wände und der Boden hier bestehen aus Zement statt des üblichen weißen Polymers. Ist die Schutztür geschlossen (Härte 20, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28), ist die Computerkonsole gegen katastrophale Fehlfunktionen der Gerätschaft oben geschützt.

Kreaturen: Die aktuellen Testpersonen, zwei Azlantische Kampfroboter, werden in dieser Grube aufbewahrt, wenn sie nicht benutzt werden. Sie greifen jeden Nichtazlanti an, den sie sehen, außer ein Azlanti befiehlt ihnen das Gegenteil. Um die Roboter zu täuschen, müsste ein SC einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Verkleiden gegen die Würfe der Roboter für Wahrnehmung ablegen.

AZLANTISCHE KAMPFROBOTER (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 90 (siehe Seite {60/III})

TAKTIK

Im Kampf Die Azlantischen Kampfroboter bevorzugen ihre Desintegratorstrahler und führen im Nahkampf Volle Angriffe aus.

Moral Jeder Roboter kämpft, bis er unter 10 TP reduziert wird, dann stürzt er auf die SC los in der Hoffnung, möglichst viele im Radius seiner Selbsterstörung zu erwischen.

Entwicklung: Die SC können die benötigten Daten von der hiesigen Computerkonsole mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 25 ins Datenpad des Kontrollharnischs laden.

DIE AKTIVIERUNG DES RUNENANTRIEBS

Sobald die SC alle erforderlichen Daten in das Datenpad des Kontrollharnischs geladen haben und nach Bereich **D8** zurückkehren, können sie sich überlegen, was sie mit dem *Runenantrieb* nun machen sollen. Dabei unterstützt sie gegebenenfalls die Vilderaro-Wissenschaftlerin Mrrgulbr (siehe Bereich **D7**). Ein SC kann nach kurzem Studium der Daten einen Fertigkeitswurf für Mystik oder Naturwissenschaften gegen SG 22 ablegen, um festzustellen, dass bei Aktivierung des *Runenantriebs* der mit Aionenthron verbundene *Aionenstein* (siehe Bereich **D8**) wie ein Driftsignalgeber funktionieren würde. Azlantische Wissenschaftler könnten dann einfach ihre Driftantriebe so ausrichten, dass sie in wenigen Tagen zum Aufenthaltsort des *Runenantriebs* reisen könnten. Möglicherweise kann der *Runenantrieb* dann sogar von jemandem aus ferngesteuert werden, der auf dem Aionenthron sitzt. Steht diese Verbindung erst einmal, könnte es Monate oder gar Jahre brauchen, um sie wieder zu trennen. Dies ist ein weiterer Grund dafür, dass der *Runenantrieb* nicht in den Händen des Sternenreichs verbleiben soll, bedeutet aber auch, dass die SC ihn nicht einfach selbst benutzen können. Sollten die SC den Fertigkeitswurf nicht schaffen, kann Mrrgulbr oder ein anderer Wissenschaftler ihnen diese Information zukommen lassen.

Die gesammelten Daten geben den SC zudem ein allgemeines Verständnis dafür, wie der *Runenantrieb* arbeiten soll. Einfach gesagt „verändert“ der *Runenantrieb* den grundlegenden Code des Universums in einem lokalisierten Bereich und beeinflusst die Realität um das mit ihm ausgestattete Raumschiff. Ein solches Gefährt könnte in der Theorie praktisch ohne Zeitverlust von Aurelos zur Absalom-Station reisen, indem die Naturgesetze und Raumzeitkoordinaten des Universums in seinem Umfeld manipuliert werden. Es ist unklar, wie dies Lebewesen an Bord des Schiffes betrifft, allerdings gibt es keine Daten, dass die Azlanti während des Testfluges der *Azlantis Wagnis* vor Ewigkeiten Schäden erlitten hätten – allerdings führte ein winziger Rechenfehler bei der Bestimmung des Kurses damals zum Absturz auf Nakondis.

Gelingt einem SC beim Studieren der Daten ein Fertigkeitswurf für Mystik oder Technik gegen SG 25, hat er einen radikalen Geistesblitz. Mrrgulbr kann einem SC bei diesem Wurf helfen oder alternativ selbst den Vorschlag äußern, sollte der Wurf den SC nicht gelingen: Es müsste möglich sein, die realitätsmanipulierende Macht des *Runenantriebs* zu nutzen, um seine Verbindung zum Aionenthron zu löschen. Hierzu wäre es aber erforderlich, eine Rückkopplung zwischen den beiden Gegenständen herzustellen und den einzigartigen *Aionenstein* des *Runenantriebs* „auszubrennen“. Dies würde die Verbindung zwischen Antrieb und Thron trennen, aber auch den *Runenantrieb* permanent funktionsunfähig machen. Dieser Plan würde nicht genug Energie generieren, um ein Raumschiff von einem Punkt zu einem anderen zu transportieren, könnte aber einen anderen Vorteil liefern: Sollte der *Runenantrieb* vorher in das Schiff der SC eingebaut werden, könnte er

kraft seiner realitätsverändernden Macht augenblicklich für mehrere Verbesserungen am Schiff sorgen. Mrrgulbr bemerkt trocken, dass die SC wahrscheinlich jeden Trumpf benötigt, um aus Gebiet des Sternenreichs zu entkommen, sobald sie erst einmal vom Asteroiden herunter sind.

Die SC (oder Mrrgulbr und die anderen Wissenschaftler) benötigen keine 30 Minuten, um die notwendigen Gleichungen in die Konsole des Kontrollharnischs einzugeben, welche die mystische Verbindung des *Runenantriebs* zum Aionenthron verändern sollen. Nach Abschluss dieser Eingaben beginnt der *Runenantrieb* zu summen und schwach von innen heraus zu leuchten. Die SC müssen ihn nur noch mit dem Energiekern ihres Schiffes verbinden, um von seiner realitätsverändernden Macht profitieren zu können. Allerdings gibt es da noch ein klitzekleines Hindernis ... - siehe **Ereignis 7**.

Die nichtazlantischen Wissenschaftler, welche die SC bislang gerettet haben (Mrrgulbr eingeschlossen), bitten die SC darum, dass diese sie mitnehmen und nicht auf dem Asteroiden zurücklassen. Sie fürchten Zolans Rückkehr und seine Rache, wenn die SC sich mit dem *Runenantrieb* absetzen. Sofern in **Ereignis 6** keiner zu Tode gekommen ist, sind es insgesamt acht Nichtazlanti und der Androide Erio. Sollten die SC die Geiseln nicht gerettet haben, sind nur Mrrgulbr und Erio übrig. Die azlantischen Wissenschaftler vertrauen darauf, dass man ihnen kein Haar krümmen wird; sie sind den SC für die Rettung dankbar, aber dennoch nicht daran interessiert, sich in einem Raumschiff mit „niederen Wesen“ zusammenzuquetschen, insbesondere wenn unter den SC Nichtmenschen sein sollten. Sollten die SC keine Gästequartiere an Bord ihres Schiffes haben, sollten die Wissenschaftler im Frachtraum Platz finden. Sollte ihr Schiff nicht einmal einen Laderaum besitzen, so begnügen sich die Wissenschaftler auch damit, in einem Gang zu stehen oder irgendwo an Bord, wo sie nicht im Weg sind. Siehe „Abschluss des Abenteuers“ zu Einzelheiten, wo die SC diese Wissenschaftler absetzen können.

EREIGNIS 7: DIE ANKUNFT DES SARDATS (HG 7, 8 ODER 9)

Wenn die SC zu ihrem Raumschiff eilen, um den aufgeladenen *Runenantrieb* zu installieren, stehen sie endlich dem Grund des ganzen Ärgers gegenüber. Diese Konfrontation erfolgt auf der Brücke über der Schlucht in Bereich **C2**. Wissenschaftler, welche die SC begleiten, verstecken sich in Bereich **C3**, während dieser Endkampf stattfindet.

Sollten die SC Erio geholfen haben, wieder zu Sinnen zu kommen, trifft er sie, wenn sie durch Bereich **C6** kommen. Er warnt sie, dass Zolan Ulivestra nach Aurelos zurückgekehrt sei und sie auf der einfahrbaren Brücke erwarte. Er reicht den SC zwei Mk. 2 *Seren der Heilung*, die er zwischenzeitlich im Aufenthaltsraum gefunden hat, und erklärt, er werde auf die Wissenschaftler aufpassen, während die SC sich dem Sardat stellen.

Kreaturen: Während die SC sich durch die diversen Labore der Forschungseinrichtung gearbeitet und dann die Programmierung des *Runenantriebs* umgeschrieben haben, ist Zolan Ulivestra mit seiner Yacht, der *Sternenjäger*, von Neu-Thespera zurückgekehrt. Als er ein nicht-autorisierendes Raumschiff auf der Landeplattform gesehen hat, hat der Sardat bereits das Schlimmste befürchtet. Da er Oliviana nicht erreichen konnte (sofern die SC sie

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

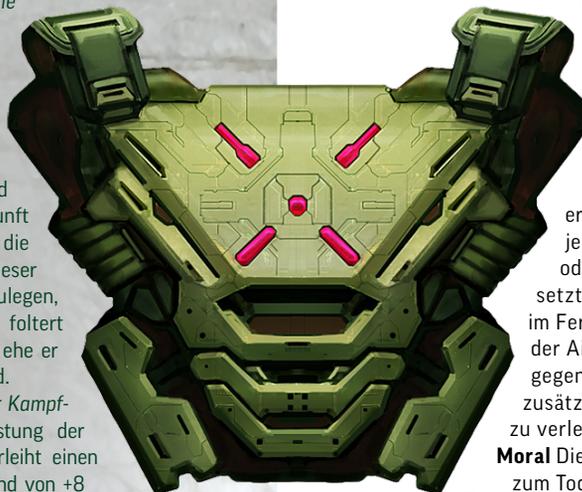
KODEX DER
WELTEN

IMPERIALER AZLANTISCHER KAMPFANZUG

Zolans Gefolgsleute verwendeten Parept Ameondrias Rüstung aus der Azlantis Wagnis und übergaben sie später dem Sardat. Imperiale Azlantische Kampfanzüge sind äußerst selten und für die obersten Schichten des azlantischen Adels reserviert. In der Regel tragen sie Insignien, die zur Familie des Trägers und seiner Abstammung Auskunft geben. Sollte ein Nichtazlanti die Frechheit besitzen, eine dieser Zeremonienrüstungen anzulegen, und dabei gefasst werden, foltert man ihn über Jahre hinweg, ehe er letztendlich hingerichtet wird.

Ein Imperialer Azlantischer Kampfanzug ist eine Leichte Rüstung der 7. Gegenstandsstufe und verleiht einen Bonus von +7 auf die ERK und von +8 auf die KRK des Trägers. Der Maximale GE-Bonus ist +5, die Rüstung hat keinen Rüstungsmalus und verfügt über 4 Verbesserungssteckplätze. Von diesen kann einer ausschließlich für einen Aionenstein genutzt werden. Der Träger erhält einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gegen Azlanti. Ferner verfügt jede Rüstung über einen Notfallmechanismus, der ein Mal am Tag ausgelöst wird, wenn der Träger auf 15 oder weniger TP reduziert wird – dieser Mechanismus bringt den Träger an einen Ort, den er in diesem Moment visualisiert (wie Dimensionstür).

Ein Imperialer Azlantischer Kampfanzug kostet 8.000 Crediteinheiten, wird im Sternenreich der Azlanti aber nur an Angehörige des Adels verkauft. Er wiegt 1 Lasteinheit. Obwohl er eine magische Rüstung ist, zählt er nicht als getragener Gegenstand.



IMPERIALER AZLANTISCHER KAMPFANZUG

besiegt haben), wandte er sich an Evandrian. Sollte der Spezialist der Aionengarde noch leben und dem Sardat ergeben sein, informiert er ihn kurz über die Lage. Andernfalls kann Zolan Kontakt zu den Computern des Asteroiden aufnehmen und den Aufzeichnungen entnehmen, dass die SC in seine Einrichtung eingedrungen sind. Zolan hofft, die SC an der Engstelle über der Schlucht in Bereich C2 abfangen zu können. Evandrian kämpft an Zolans Seite, außer die SC konnten ihn dazu bringen, den Sardat im Stich zu lassen (siehe Ereignis 6) – im letzteren Fall wird Zolan stattdessen von zwei Aionengardisten begleitet. Sollte Evandrian aber tot sein, ist Zolan allein. Nachdem Evandrian die östliche Schalttafel der Brücke zerstört hat, zerrt er (oder die beiden Aionengardisten) zwei Metall-

kisten aus Bereich C3 an den westlichen Rand der Brücke, um dort eine künstliche Deckung zu errichten. Sollte Evandrian während seiner vorherigen Begegnungen mit den SC Schaden erlitten haben, hat er ausreichend Heilung erhalten, um wieder volle TP zu haben.

AIONENGARDISTEN (2)

HG 3

EP je 800

TP je 48 (Starfinder Alien-Archiv 6)

TAKTIK

Im Kampf Die

Aionengardisten beginnen den Kampf mit aus der Deckung auf die SC geschleuderten Granaten und eröffnen dann das Feuer auf jeden SC, der Fernkampfangriffe oder Zauber gegen Zolan einsetzt. Sollte ein SC Zolan wiederholt im Fernkampf treffen, nutzt einer der Aionengardisten Deckungsfeuer gegen diesen SC, um Zolan einen zusätzlichen Bonus von +2 auf die RK zu verleihen.

Moral Die Aionengardisten kämpfen bis zum Tod.

EVANDRIAN

HG 7

EP 3.200

Spezialist der Aionengarde (Starfinder Alien-Archiv 6)

TP 102

TAKTIK

Im Kampf Aus der Deckung der Kisten am Westrand der Brücke führt Evandrian Tückische Angriffe mit seiner Laserpistole gegen die SC aus und verleiht ihnen mit seiner Fähigkeit Schwächerer Trick den Zustand Abgelenkt. Sollte ein SC gegen Zolan in den Nahkampf gehen, eilt Evandrian unter Nutzung seines Jetpacks dem Sardat zu Hilfe, um den fraglichen SC mit Zolan in die Zange zu nehmen. Im Nahkampf führt Evandrian weiterhin Tückische Angriffe mit seinem Taktischen Messer aus.

Moral Solange Zolan lebt, kämpft Evandrian bis zum Tod. Sollte Zolan sterben oder der Notfallmechanismus des Kampfanzuges ausgelöst werden, so wendet sich Evandrian zur Flucht, sobald er unter 15 TP reduziert wird, und hält nur kurz inne, um an der Brückenskontrolle den Mechanismus zum Einfahren der Brücke zu aktivieren.

ZOLAN ULIVESTRA

HG 7

EP 3.200

Azlantischer Solarier

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG

TP 108 RP 4

ERK 19; **KRK** 21

REF +7; **WIL** +8; **ZÄH** +9; +2 gegen Gifte und Krankheiten

Resistenzen Säure 5; **SR** 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Solarklinge +17 (2W6+1W4+12 H; Krit Verwundend [SG 15])

Fernkampf Rotstern-Plasmapistole +14 (1W8+7 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)

Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Sternenoffenbarungen (Reflexion, Schwarzes Loch [7,50 m-Radius; Zerren, 4,50 m, SG 15], Sternesturmangriff [3W6 Feu, SG 15], Supernova [3 m-Radius, 8W6 Feu, SG 15])

TAKTIK

Vor dem Kampf Zolan wartet am westlichen Ende der Brücke und unternimmt keine Anstrengungen sich zu verstecken. Sein Sternenfunke formt ein Langschwert aus grüner Energie.

Im Kampf Zolan bevorzugt den Gravitonenmodus und erhält dabei einen Verständnisbonus von +1 auf Reflexwürfe. Er nutzt die Standard-Aktion Vollständige Verteidigung, was ihm einen Bonus von +4 auf seine RK einbringt, und fordert die SC arrogant auf, ihn anzugreifen. Kommen die SC dem nach, nutzt er seine Sternenoffenbarung Reflexion, um ihn Fernkampfangriffe, die ihn verfehlen, auf die Angreifer zurückzuwerfen. Befindet sich ein SC mitten auf der Brücke, nutzt Zolan Sternesturmangriff, um per Ansturm einen Gegner von der Brücke zu stoßen. Er kämpft dann defensiv und schlägt mit seiner Solarklinge um sich. Sollte ihn dabei ein Fernkampfangriff verfehlen, wendet er einen Reservepunkt auf, um diesen Angriff auf den ihm nächsten Gegner um. Sollten die SC sich in Verteidigungspositionen verschanzen, nutzt er seine Offenbarung Schwarzes Loch, sowie er vollgestimmt ist, um sie aus ihren Löchern hervorzuzerren.

Moral Zolan kämpft furchtlos, bis er unter 15 TP reduziert wird. Dann wird der Notfallmechanismus seiner Rüstung ausgelöst, der ihn auf die Brücke seines Schiffes, der *Sternenjäger*, befördert. Von seinem Raumschiff aus beginnt er sodann mit der Bombardierung des Asteroiden, um die SC und den kompromittierten *Runenantrieb* auszulöschen.

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +14, Diplomatie +14, Mystik +14

Sprachen Aklo, Azlanti, Gemeinsprache, Veskisch

Sonstige Fähigkeiten Solarmanifestation (Solarwaffe), Sternenmodus

Ausrüstung *Imperialer Azlantischer Kampfanzug* (siehe Kasten auf Seite {36/III}), *Aionenstein* [Wolkiger Blauer Rhomboid, siehe Seite {44/II}], Atemfilter, Glatte Oberfläche, Infrarotsensoren), Rotstern-Plasmapistole mit 1 Batterien (20 Ladungen), *Schwächster Gluonenkristall*, Aurelos-Schlüsselkarte

Entwicklung: Sobald die SC Zolan besiegt haben oder ihn seine magische Rüstung in Sicherheit teleportiert hat und der Weg über die Brücke frei ist, können sie ohne weitere Stopps zu ihrem Raumschiff gelangen und dort den *Runenantrieb* installieren (siehe unten, „Zündung!“). Allerdings beginnt der Asteroid zu erzittern, als entweder Zolan von seiner *Sternenjäger* aus oder eingetroffene imperiale Blockadeschiffe das Feuer auf die Einrichtung eröffnen (siehe **Ereignis 8** oder **Ereignis 9**).

ZÜNDUNG!

Wenn die SC über den Aufzug in Bereich **C1** zur Landeplattform zurückkehren, finden sie ihr Raumschiff stark beschädigt vor – verantwortlich ist entweder Zolans *Sternenjäger* oder eine Schwadron Imperial-Jäger (siehe **Ereignis 8** oder **Ereignis 9**). Glücklicherweise funktioniert der Energiekern immer noch; solange die SC nicht trödeln, können sie den *Runenantrieb* anschließen, ehe ihr Schiff vernichtenden Schaden erleidet.

Um den Antrieb korrekt an den Energiekern des Raumschiffes anzuschließen und alles dann zu aktivieren, ist ein Fertigkeitenswurf für Technik gegen SG 30 erforderlich. Bis zu zwei Charaktere können mittels Jemand anderem helfen unterstützen und jeder Helfer kann anstelle Technik auch Mystik einsetzen. Sollte einer der Assistenten Erio oder Mrrgulbr sein, so liefert er automatisch diesen Bonus von +2 auf den Hauptfertigkeitenswurf.

Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg wird nach jedem Versuch die Landeplattform von Raumschiffwaffen unter Beschuss genommen. Jede Kreatur an Bord des Schiffes der SC muss einen Reflexwurf gegen SG 16 ablegen; bei Misslingen wird sie herumgeschleudert und erleidet 2W6 Punkte Wuchtschaden und einen Malus von -2 auf den nächsten Fertigkeitenswurf zum Anschließen des *Runenantriebs* (falls anwendbar). Gehe davon aus, dass den Wissenschaftlern diese Reflexwürfe misslingen und sie nach zwei Durchgängen das Bewusstsein verlieren, sollten sie nicht geheilt werden. Sollte keiner der SC über die zum Anschließen des Antriebes erforderlichen Fertigkeiten verfügen, kann Mrrgulbr es mit drei Anläufen schaffen, benötigt aber Heilung, um nach dem zweiten Versuch weitermachen zu können (z. B. durch ein *Serum der Heilung* oder den Zauber *Mystische Heilung*). Sollten die SC die anderen Wissenschaftler während **Ereignis 6** gerettet oder Erio geholfen haben, seine Persönlichkeit zurückzuerlangen, ermöglicht deren Hilfe Mrrgulbr, es bereits im zweiten Anlauf zu schaffen, ehe sie dann durch den Beschuss das Bewusstsein verliert.

Sobald der *Runenantrieb* mit dem Energiekern des Raumschiffes der SC verbunden ist und aktiviert wurde, umgibt ein strahlender Regenbogen aus Energie das Schiff. Die SC verspüren Schwindel und das Gefühl, an zwei Orten zugleich zu sein, ehe die Realität sie wieder einfängt. Jeder Schaden, den das Raumschiff der SC erlitten hat, ist komplett repariert, zudem wurde das Schiff zu einem Fahrzeug des 6. Grades verbessert. Gestatte den Spielern, alle Veränderungen an der Konfiguration ihres Schiffes vorzunehmen, die ihnen vorschweben, ohne auf Verfügbarkeit oder Ressourcen achten zu müssen. Die Spieler können alle Verbesserungen installieren, die ihnen dank ihrer neuen Baupunkte möglich sind, selbst wenn ein solcher Gegenstand normalerweise nicht frei erhältlich sein sollte, oder sie können ihr Schiff von Grund auf umbauen.

Der *Runenantrieb* aber ist verstummt und leuchtet nicht länger. Er scheint nur noch ein Würfel aus stumpfem Metall zu sein, enthält aber immer noch das Potenzial, in den richtigen Händen für technomagische Durchbrüche zu sorgen, welche die Galaxis erschüttern können.

Selbst mit dem nun verbesserten Raumschiff sind die SC aber noch nicht aus der Gefahr entronnen – um vom Asteroiden und aus dem Gebiet des Sternereichs zu entkommen, müssen sie sich Zolans Yacht, der *Sternenjäger* (siehe **Ereignis 8**) oder den azlantischen Kampfjägern (siehe **Ereignis 9**) stellen!

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



EREIGNIS 8: GEGEN DIE STERNENJÄGER (HG 7)

Wird Zolan im Kampf mit den SC auf 15 TP oder weniger reduziert, teleportiert ihn seine Rüstung an Bord seines Raumschiffes. Selbst wenn die SC ihn auf 0 oder weniger TP reduziert haben sollten, erhält der Sardat durch seine Besatzung hinreichend schnell genug Heilung, um sie in ein Raumgefecht zu führen. Sollten die SC ihm aber irgendwie seine Rüstung vorher abgenommen oder seinen Körper komplett aufgelöst haben, flieht die *Sternenjäger* unter Absetzung eines Notrufes, und die SC bekommen es mit einer kleinen Schwadron Imperialer Kampfflüger zu tun, deren Patrouille sie zufällig nahe genug an Aurelos vorbeigeführt hat (siehe **Ereignis 9**).

Raumschiffkampf: Wenn die SC mit einem nagelneuen Schiff durchstarten, dass er eigentlich doch gerade erst fast in Stücke zerschossen hatte, erkennt Zolan die Bedeutung des Geschehens – und dass unreine Nichtazlantische geschafft haben, was ihm nicht gelungen ist. Sein Zorn kocht über und er beschimpft die SC über die Kommunikationskanäle unflätigst, während er seiner Mannschaft befiehlt, das Schiff der SC um jeden Preis zu vernichten. In einem wichtigen Moment, etwa wenn sein Pilot sich voll auf die Steuerung des Schiffes konzentrieren muss, ruft Zolan in seinem Schrein des Sternenreichs den Ruhm und Glanz des Imperiums an, um die Kapitänshandlung Befehle einzusetzen. Zolan kennt keine Gnade und sollte seine Niederlage unausweichlich erscheinen, sorgt er dafür, dass sein Schiff dem der SC so nah wie möglich ist, wenn sich die Azlantische Selbstzerstörung aktiviert.

STERNENJÄGER

GRAD 5

Vorreiter-Sternenkreuzer (siehe {Vordere Umschlaginnenseite/III})

RP 50

Entwicklung: Wenn die SC Zolan endgültig besiegt haben, können die SC ihren Driftrtrieb aktivieren und Aurelos verlassen. Solltest du der Ansicht sein, dass diese Begegnung nicht dramatisch genug ist, kannst du den SC noch die azlantischen Raumschiffe aus **Ereignis 9** auf den Hals hetzen – aber beachte, dass die SC keine Zeit hatten, zwischenzeitlich ihr Schiff zu reparieren, was ein weiteres Raumgefecht sehr erschweren könnte. Sollte das Schiff der SC kampfunfähig werden, versucht Zolan, es zu entern und sich den *Runenantrieb* sogar in seinem ausgebrannten Zustand zu holen, weil er der Ansicht ist, dass er ihm zustehe. Dies könnte eine Wiederholung des Kampfes aus **Ereignis 7** sein, findet aber auf dem Schiff der SC statt. Sollte der Sardat schwer verletzt sein, schickt er stattdessen fünf seiner Besatzungsmitglieder an Bord, um die SC zu eliminieren (nutze die Spielwerte der Runenwächter auf Seite {17/III}). Die SC können in diesem Fall Zolan und seine Besatzung besiegen und dann fliehen – möglicherweise werden sie aber auch gefangen genommen. Letzteres liegt aber außerhalb des Umfangs dieses Abenteuers.

Belohnung: Falls die SC die *Sternenjäger* im Gefecht besiegen können, so belohne sie mit 3.200 EP für diese Begegnung.

EREIGNIS 9: IMPERIALE KAMPFJÄGER (HG 7)

Sollten die SC Zolan auf dem Asteroiden töten, schickt die Mannschaft seiner Yacht, der *Sternenjäger*, einen kurzen Notruf aus, der von vorbeikommenden imperialen Patrouillenschiffen aufgefangen wird. Die *Sternenjäger* selbst setzt sich nach Neu-Thespera ab, während vier Kampffjäger das Raumschiff der SC stellen, ehe diese den Driftantrieb starten können. Die Piloten verlangen die Kapitulation der SC; weigern sich die SC, eröffnen die Azlanti das Feuer.

Alternativ könnte dieses Ereignis stattfinden, nachdem die SC die geretteten Wissenschaftler zum Außenposten Zett gebracht haben, aber ehe sie das Gebiet des Sternereichs verlassen können. In diesem Fall schicken die Sternenkaiser Raumschiffe ins Nys-System, wo sie kurz über die Verbindung zwischen dem *Runenantrieb* und dem Aionenthron die Aktivierung des Sprungantriebes gespürt haben. Wenn die SC die umgebaute Bergbauanlage verlassen, werden sie von einem Geschwader Kampffjäger abgefangen, welche ihr Schiff nicht erkennen. Sie verlangen, das Schiff der SC zu durchsuchen; sollten die SC sich weigern, kommt es zum Gefecht.

Raumschiffkampf: Vier Imperial-Jäger – charakteristische azlantische Raumjäger – versuchen, die SC an der Flucht zu hindern. Ein Jäger flieht, wenn er unter 10 Rumpfpunkte oder weniger reduziert wird. Können die SC einen der Jäger erfolgreich scannen, erkennen sie, dass die Schiffe keine Driftantriebe besitzen – folglich müssen sie Teil einer größeren Streitmacht sein und ihr Mutterschiff sich in der Nähe befinden! Am Ende der dritten Raumkampfrunde nehmen ihre Schiffssensoren dann auch ein Trägerschiff ganz am Rand der Reichweite ihrer Sensoren wahr. Bei diesem Giganten handelt es sich um einen Uhrverx-Sammler (siehe Seite {52/}). Gegen dieses Schiff hätten die SC keine Chance, doch zum Glück wird es noch wenigstens 30 Minuten dauern, bis das Schiff der SC in Reichweite seiner Waffen wäre. Das Trägerschiff ist zwar eine nahende Bedrohung, soll den SC aber in erster Linie vermitteln, dass sie sich wirklich so schnell wie möglich aus dem Staub machen sollten.

IMPERIAL-JÄGER (4)

GRAD 1

Seite {50/}

RP je 35

Entwicklung: Haben die SC die Kampffjäger besiegt oder vertrieben, haben sie gerade genug Zeit, um ihren Driftantrieb endlich hochzufahren. Das Sternereich der Azlanti lässt sie widerwillig entkommen, da man gegenwärtig keinen interstellaren Zwischenfall provozieren will.

Sollten die Jäger aber das Schiff der SC kampfunfähig schießen oder die SC es mit dem Sammler aufnehmen wollen, so werden sie mit Sicherheit gefangengenommen oder gleich getötet. Gefangene SC werden nach Neu-Thespera gebracht und zur Aburteilung den Sternenkaisern vorgeführt. Was dann folgt, liegt außerhalb des Umfangs dieses Abenteuerpfades, könnte aber eine waghalsige Flucht aus dem Herzen des Sternereichs der Azlanti zum Inhalt haben!

Belohnung: Können die SC die Imperial-Jäger im Raumschiffkampf besiegen, so belohne sie mit 3.200 EP.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Sobald Aurelos hinter ihnen liegt, bitten viele der geretteten Wissenschaftler darum, zum Außenposten Zett gebracht zu werden, von wo aus sie sich auf den Weg zurück zu ihren Heimatwelten und Familien machen wollen. Erio oder Mrrgulbr versichert den SC, dass er oder sie sich um die Wissenschaftler kümmern und man sich eines Tages wiedersehen werde, wenn man sich aus dem Sternereich absetzen und im System der Paktwelten Asyl suchen werde. Bis dahin werde man aber weiterhin anderen helfen, aus ähnlichen Notlagen zu entkommen. Die Reise von Aurelos zum Außenposten Zett dauert 1W6 Tage im Drift oder 1W6+2 Tage mit herkömmlichen Triebwerken.

Nachdem die SC und Cedona sich von ihren Verbündeten dort verabschiedet haben, können sie mit dem ausgebrannten *Runenantrieb* schnell zur Absalom-Station zurückkehren. Cedona besteht darauf, dass die SC das Gerät den Wächtern übergeben, welche froh sind, ihre frühere Ermittlerin in einem Stück wiederzusehen. Die SC begegnen Major Dipadra Evosco, welche ihnen dankbar für die erledigte Mission 5.000 Crediteinheiten pro Kopf übergibt und ihnen mitteilt, dass die Wissenschaftler der Paktwelten unter der Aufsicht der Wächter den *Runenantrieb* studieren werden und die SC gern ihren Teil zu den Forschungen beitragen können. Es dürfte aber eine Weile dauern, bis die Forscher die Funktionsweise des Geräts entschlüsseln und seine realitätsverändernden Fähigkeiten nachahmen können.

In den folgenden Wochen und Monaten hört man wenig aus dem Sternereich der Azlanti zur misslungenen Annexion von Nakondis und seinen Ansprüchen auf den *Runenantrieb*. Schließlich empfangen die Wächter eine Übertragung vom Außenposten Zett, welche sie den SC zukommen lassen. Darin berichtet einer der Verbündeten der SC (z. B. Erio, Mrrgulbr oder Talmrin), dass die Sternenkaiser im Grunde so tun, als hätte es die Ereignisse auf Nakondis, Gulta und Aurelos nie gegeben – dies ist zugleich eine Bestätigung, dass Sardat Zolan Ulivestra seine Kompetenzen überschritten und ohne Einverständnis der Regierung gehandelt hat. Die Paktwelten müssen daher keinen Racheakt des Sternereichs befürchten ... jedenfalls nicht in der nahen Zukunft.

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES STERNREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNENANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN



FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

„Jetzt passt mal auf – ihr seid hier diejenigen, die sich mit einem Weltraumimperium angelegt und sich mit einem Artefakt abgesetzt haben, nach dem sich da jeder und seine Oma die Finger leckt. Aber sicher, ich werde euch helfen. Hab ja sonst nichts zu tun. Ist ja nicht so, dass ich hier in die Weite rausgereist bin, um ein ruhiges und beschauliches Leben zu führen. Ich doch nicht. Ihr seid hier die Helden, oder? Dann hört gut zu, ihr Helden: Da draußen in der Galaxis gibt es Dinge, die sind größer, mächtiger und bedeutsamer als ihr oder ich – und eines dieser Dinge hat eure Fährte aufgenommen. Es kann Raum und Zeit mit einer Leichtigkeit manipulieren, mit der Säuglinge mit ihren Spielzeugen hantieren. Euch läuft die Zeit davon – wortwörtlich!“

— THREXEN, SCHIRRISCHER INFORMATIONSHÄNDLER

Der vorliegende Abenteuerpfad endet damit, dass die SC dem Sternenreich der Azlanti den mächtigen *Runenantrieb* abnehmen. Dies muss aber nicht das Ende der Geschichte bedeuten. Aus den Taten der SC können sich durchaus weitere Abenteuer ergeben.

Einladung: Ihre Taten haben den SC eine gewisse Bekanntheit eingebracht – schließlich ist noch kein Bürger der Paktwelten aus dem Sternenreich der Azlanti zurückgekehrt, um von seinen Erlebnissen zu berichten. Die SC erhalten daher schon bald Einladungen zu einem Galaempfang im auf dem Asteroiden Neu-Elysium in der Diaspora gelegenen Luxusressort. Eine solche Reise dürfte die ideale Möglichkeit darstellen, sich von den Ereignissen der letzten Wochen zu erholen, könnte aber auch der Beginn neuer Abenteuer sein.

Golddrausch: Aufräumarbeiten rund um das Wrack der *Azlantia Wagnis* legen den Zugang zu einem seltsamen Höhlensystem und einem gewaltigen unterirdischen See frei. Entdecker stoßen am Ufer des Sees auf funkelnde Edelsteine und schon bald kommen Schatzsucher in Scharen nach Nakondis, um Claims abzustecken. Dies sorgt für alle möglichen Probleme. Dann aber beginnen die Prospektoren unter mysteriösen Umständen zu verschwinden und werden die SC gebeten zu ermitteln. Welche gefährliche Kreatur mag unter der stillen Wasseroberfläche des Sees lauern?

Heimkehr: Die SC begleiten Cedona zurück nach Nakondis und helfen dort beim Wiederaufbau nach dem azlantischen Angriff. Allerdings können sie sich nicht lange ausruhen, da eine Seuche ausbricht. Cedona vermutet eine Verbindung zu dem antiken azlantischen Raumschiffwrack, das einst den *Runenantrieb* nach Nakondis gebracht hat, und bittet die SC, den Ursprung der Krankheit zu finden. Tatsächlich enthält der Schiffcomputer Hinweise auf eine ähnliche Seuche, die das Sternenreich Generationen vor dem Intervall heimgesucht hat. Daher ist es möglich, dass nur ein azlantisches Heilmittel die Krankheit aufhalten kann.

Interessenvertreter: Im Kresap-System gibt es sechs Planeten mit einem Dutzend Kolonien und einigen wenigen strategischen Ressourcen. Nach einer Aneinanderreihung von Katastrophen in Form von plündernden Weltraumpiraten, eines radioaktiven Kometen, der nahe an der Sonne vorbeizog, und einer Drogenkrise, welcher fast die gesamte Bevölkerung eines Mondes zum Opfer fiel, steht die Regierung aber mit dem Rücken zur Wand und es toben gesellschaftliche Unruhen. Verzweifelt wendet sich die Systemregierung daher an das Sternenreich der Azlanti um Hilfe und erklärt sich sogar bereit, ein Vasall des Imperiums zu werden. Diese Neuigkeiten erreichen auch den Paktweltenrat, der eine Gelegenheit sieht, eine Operationsbasis in der Nähe des imperialen Raumes zu gewinnen. Daher werden die SC gebeten, nach Kresap zu reisen und die dortige Regierung davon zu überzeugen, sich lieber unter den Schutz der Paktwelten zu stellen und zu einem Protektorat zu werden. Die Helden müssen das glatte Pflaster der Diplomatie betreten, um Kresaps Anführer für den Plan zu gewinnen und der Expansion des Sternenreichs Einhalt zu gebieten.

Spionage: Schmuggler, Gauner und Späher findet man im Außenposten Zett zuhause, deren Wissen über das Sternenreich die Paktwelten gern nutzen würden. Der Paktrat bittet die SC daher, zum Außenposten zurückzukehren und dort den Grundstein für ein Spionagenetzwerk zu legen. Der Rat hofft, so ein Frühwarnsystem zu installieren, sollte der Aionenthron sich jemals entschließen, die Paktwelten zu attackieren. Außerdem erhofft man sich Zugang zu den Geheimnissen der azlantischen Technologie. Hierzu müssen die SC an Bord der Raumstation zu Entscheidungsträgern aufsteigen und die unterdrückten Bürger zweiter Klasse im Reich unterstützen, ohne dass das Sternenreich Verdacht schöpft.

Überläufer: Sardat Zolan Ulivestras heimliches Handeln hat das normalerweise stabile Sternenreich der Azlanti in subtile Unruhe versetzt. Diese erreichen ihren brodelnden Höhepunkt, wenn die Sardat Alios Lyceatra eine Botschaft zur Absalom-Station schickt, sie plane überzulaufen. Die Wächter wenden sich an die erfahrenen SC und bitten sie, sich auf einem neutralen Planeten mit Alios zu treffen, warnen zugleich aber, dass Verrat nicht auszuschließen sei. Die Sardat verfolgt tatsächlich das mitgeteilte Motiv, ihr früherer Stellvertreter dagegen will sie aufhalten und bietet dazu Aionengardisten und Schiffe der Imperialen Flotte auf.

Weltraumpolizisten: Nach ihrer Rückkehr ins System der Paktwelten bieten die Wächter den SC den Beitritt zu ihrer Organisation an, wobei Cedona ihnen intern den Weg bereitet. Während einer Übung auf einem Planetoiden im Nahen Weltall kommt es zu einem Angriff einer Söldnergruppe, die sich selbst die Blutklauen nennt. Der Kommandant der Wächter vor Ort wird getötet und die Helden müssen für sich selbst und andere Nachwuchswächter einen Ausweg suchen. Während sie die hauptsächlich aus Vesken bestehenden Blutklauen bekämpfen oder vor ihnen fliehen, erkennen sie, dass diese anscheinend auf einem religiösen Kreuzzug im Namen Damoritoschs sind. Das nächste Ziel der SC ist daher das Veskarium, wo die SC versuchen müssen, dem Kreuzzug Einhalt zu gebieten, ehe es zu weiteren Zwischenfällen kommt und möglicherweise der Krieg zwischen den Paktwelten und den Vesken wieder aufflammt.

Und wenn die SC verlieren? Sollte Sardat Zolan Ulivestra den SC den *Runenantrieb* abnehmen können, tötet er sie nicht, sondern verhöhnt sie gnadenlos. Er nimmt sie als seine Gefangenen mit nach Neu-Thespera, wo er seine Entdeckungen dem Aionenthron präsentiert. Die azlantischen Wissenschaftler können die Technologie rasch replizieren und beginnen damit, mehrere Schlachtschiffe des Imperiums mit Sprungantrieben auszustatten, sodass nun Welten in der gesamten Galaxis in der Reichweite des Sternenreichs sind. Die SC müssen derweil aus ihren Zellen im luxuriösen Palast des Sardats entkommen, ein Raumschiff stehlen und von Neu-Thespera fliehen. Dabei ist ihnen jeder loyale Azlanti auf den Fersen, denn es wurde ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt! Die SC sind im Herzen des feindlichen Territoriums und es wird schwierig, Helfer oder Verbündete dort zu finden. Außerdem besteht auch noch die Möglichkeit, dass sie bei ihrer Rückkehr zur Absalom-Station diese bereits von Aionengardisten besetzt vorfinden, während der Rest der Paktwelten kurz vor dem Fall steht!

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

AZLANTISCHE RACHE

Sardat Zolan Ulivestra wurde erniedrigt! Seine Niederlage durch die SC gefährdet sein Vermächtnis! Er war der letzte seiner Linie und kein anderer azlantischer Adelige ist bereit, für ihn einzutreten und sein Handeln zu verteidigen. Die Kunde vom Tod des Adligen erreicht bald seine Mutter, die sogleich die Namen der SC in Erfahrung bringt. Während Zolans Name in den Adelskreisen von Neu-Thespera durch den Dreck gezogen wird, plant Duxillar Irestomae Ulivestra ihre Rache.

Die Duxillar herrscht über den Planeten Aeschar, eine mineralreiche Welt im Danskon-System. Irestomae ist sehr, sehr reich dank einer Reihe lukrativer Handelsabkommen mit verschiedenen azlantischen Konzernen, welche die Ressourcen des Planeten erwerben. Sie handelt ihre Verträge meistens in ihrem planetaren Palast aus, einem ausgedehnten Anwesen namens Pfauenkrone, der zu beiden Seiten und über einem vielfarbigen Wasserfall liegt, welcher in ein indigofarbenes Meer herabstürzt. Von dort aus bemüht sich Irestomae, den SC das Leben zur Hölle zu machen. Da sie keinen Erben mehr hat, setzt sie ihr gesamtes Vermögen für ihre Rache ein. Als Erstes sammelt sie weitere Informationen.

Egal wohin die SC sich nach Abschluss des 3. Kapitels wenden, stoßen sie alsbald auf **Elkira** (RB azlantische Agentin; Spielwerte wie ein Söldnerinzelkämpfer^{PW} mit menschlichen Volksmerkmalen, Bluffen +25 und Kultur +20). Elkira arbeitet für Ulivestra und gibt sich als eine Händlerin von den Paktwelten namens Dressen aus. Sie behauptet, die SC ihres Rufes wegen aufzusuchen, und bietet ihnen einen einfachen, aber lukrativen Job: Sie sollen verdeckt eine Ladung seltener Erze von den Minen auf Aeschar zu einem Käufer auf dem Außenposten Zett transportieren. Dressen behauptet, während der langen Reise Schutz zu benötigen und bietet den SC bis zu 30.000 Crediteinheiten als Bezahlung, die Hälfte im Voraus.

Sollten die SC ablehnen, versteckt Dressen einen Peilsender an Bord ihres Schiffes und gibt die Frequenz an diverse Piraten weiter. Sobald diese „neuen Freunde“ die SC geschwächt und ihre Ressourcen verbraucht haben, kommt sie selbst wieder ins Spiel, um den SC den Rest zu geben.

Sollten die SC Dressens Angebot annehmen, begleiten sie die SC zum Außenposten Zett. Dressen bemüht sich, während der ganzen Reise ehrlich und nichts verheimlichend aufzutreten. Sie berichtet von einem rivalisierenden Händler, welcher möglicherweise die Lieferung der unglaublich seltenen und wertvollen Erze aufhalten oder gar rauben möchte. Während der Reise – auch im Drift – wird das Raumschiff der SC wiederholt von mysteriösen Schiffen angegriffen. Irestomae hat diese Begegnungen organisiert, um Dressens Geschichte Glaubwürdigkeit zu verleihen, allerdings reichen die Bedrohungen nie ganz, um die SC, ihr Schiff oder die Fracht zu gefährden. Dressen preist die SC für ihr Kampfgeschick und erklärt, sie hätte definitiv in ihnen die richtige Wahl getroffen. Sie redet schnell und bemüht sich, jeden Verdacht von sich abzulenken, da der Plan darin besteht, die SC am Haken zu halten, bis Irestomae selbst die Leine einholt.

Nach der Ankunft auf Außenposten Zett beginnt die angebliche Übergabe normal. Allerdings sind die „Kunden“, welche das Erz abholen, Söldner in Irestomae's Diensten (verwende die Spielwerte für Söldnerfrischlinge^{PW}). Während des Austauschs erscheint Duxillar Ulivestra mit Azlantischen Kampfrobotern (siehe Seite {60/III}) als Verstärkung. Alle NSC greifen zusammen die SC in einer epischen Begegnung an.

Die Duxillar will die SC gefangen nehmen, nach Aeschar verschleppen und dort als Sklaven halten, bis sie versterben. Sie ist eine listige Kämpferin und nutzt ihre Umgebung zu ihrem Vorteil. Sollte sie zahlen- oder kräftemäßig unterlegen sein, wechselt sie die Position und schlägt zu, wenn sie wieder einen klaren Vorteil hat. Wie ein typischer azlantischer Adelige betrachtet sie ihre Wachen als ersetzbare Deckung. Irestomae zieht es vor, einen Kampf unsichtbar zu beginnen; sie wirkt *Verlangsamten* auf feindliche Kampfeteiligte und greift andere Zauberwirker an, auf welche sie ihren Magischen Hack Zaubergranate zurückgreift, um *Nanobots injizieren* auf sie zu wirken. Sollte etwas sie sichtbar werden lassen, wirkt sie *Spiegelbilder* als zusätzliche Verteidigung. Ihre Rüstung ist mit Technik der Aionengarde verbessert, sodass *Aionensteine* in die Verbesserungssteckplätze gesetzt werden können, und sie nutzt die beste Ausrüstung, die man mit Geld erwerben kann.

Irestomae kämpft, solange es ihr möglich ist, will aber noch nicht sterben. Sollte es scheinen, dass sie den Kampf verliert – insbesondere wenn sie verletzt ist –, kehrt sie zu ihrem Schiff zurück und erholt sich dort, während sie den SC im freien Weltall auflauert. In diesem Fall jagt sie die SC durch die Galaxis und setzt Söldner und andere Gegner wie z. B. Attentäterroboter^{AA2} ein.

Irestomae's Raumschiff ist ein individualisierter Kreuzer aus der Vorreiterwerft mit Schwerpunkt auf Geschwindigkeit und Verteidigung. Sie nutzt ihn, um die SC zu verfolgen, aber nicht, um ihnen aufzulauern. Wenn sie zum Schiff der SC aufschließt, funkt sie sie an, droht ihnen mit der typischen azlantischen Arroganz und greift zusammen mit einem von Söldnern bemannten Schiff an. Ihr Ziel ist es immer noch, das Schiff der SC kampfunfähig zu machen und die SC gefangenzunehmen. Verläuft der Kampf zu ihren Gunsten, geht sie mit ihrem Kreuzer zum Schiff der SC längsseits und versucht es zu entern. Sollte der Kampf für die Duxillar dagegen schlecht verlaufen, zieht sie sich zurück und weist ihre Söldner an, ihren Rückzug zu decken.

Irestomae's Privatkrieg endet erst, wenn sie den Tod ihres Sohnes gerächt hat oder selbst tot ist. Sollte sie mehrmals dabei scheitern, die SC gefangenzunehmen, wechselt sie die Taktik. In diesem Fall entscheidet sie, dass ihr auch der Tod der SC genügt, statt sie möglichst jahrelang leiden zu lassen. Ihre folgenden Angriffe werden entsprechend gnadenlos.

Die SC könnten schließlich erfahren, dass Duxillar Ulivestra sich in ihrem Rachebestreben in den Ruin getrieben hat. Ihre Bestrebungen haben sie ihr Vermögen und ihren Ruf gekostet. Statt sie allein dafür verantwortlich zu machen, könnten allerdings Irestomae's Verwandte dort weitermachen, wo sie gescheitert ist, um den dunklen Fleck aus der Familiengeschichte zu tilgen.

IRESTOMAE ULIVESTRA**HG 10****EP 9.600**

Azlantische Technomagierin

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19**VERTEIDIGUNG TP 140 RP 5****ERK** 22; **KRK** 23**REF** +9; **WIL** +13; **ZÄH** +9**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Monofilament-Duellschwert +16 (3d6+12 S)**Fernkampf** *Apport-Hagelsturm-Kegel-Kältepistole-Zauberschleuder* +18 (2W6+10 Kl; Krit Wankend [SG 19]) oder Splittergranate III +18 (Explosion [4,50 m, 4W6 S, SG 19])**Bekannte Technomagierzauber** (ZS 10; Nahkampf +18)4. (3/Tag) – *Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit*3. (6/Tag) – *Magie bannen, Spontanvirus* (SG 21), *Überladungsbliß* (SG 21), *Verlangsamern* (SG 21)2. (beliebig oft) – *Nanobots injizieren* (SG 20), *Spiegelbilder***SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +5; **KO** +2; **IN** +8; **WE** +2; **CH** +3**Fertigkeiten** Bluffen +19, Computer +24, Motive erkennen +19, Mystik +24**Sprachen** Azlanti, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch**Sonstige Fähigkeiten** Magische Hacks (Schutz vor Technik, Zaubergrenate), Zauberkondensator (*Geschärfte Sinne*), Zauberspeicher (Datenpad)**Ausrüstung** Freibeuterrüstung III (*Aionenstein: Bunt schillernde Spindel, Aionenstein: Klare Spindel, Infrarotsensoren*), *Apport-Hagelsturm-Kegel-Kältepistole-Zauberschleuder* (*Hagelsturm-Kältepistole* mit den Fusionen *Apport, Hagelsturm* und *Zauberschleuder*) mit 2 Hochleistungs-batterien (je 40 Ladungen), Splittergranate III (3x), Monofilament-Duellschwert, *Aufbewahrungshandschuh* (eine Splittergranate III), *Zauerkristall: Magisches Geschoss* (5x), Datenpad**ULIVESTRA-STERNENPALAST****GRAD 10**

Riesiger Kreuzer

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1**RK** 22; **ZE** 22**TP** 230; **SS** 5; **KS** 46**Schilde** Schwer 320 (Bug 80, Backbord 80, Steuerbord 80, Achtern 80)**Angriff (Bug)** Sensorstörende Superkanone (2W6×10)**Angriff (Backbord)** Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)**Angriff (Steuerbord)** Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)**Angriff (Geschützturm)** *Schwerer Aionenwerfer* (6W6)**Energiekern** Nova Ultra (300 EKE); **Driftantrieb** Einfach;**Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Einfacher Computer, Fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 4 Panzerung, Mk. 4 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Arkanes Labor, Freizeitmodul (Holo-suite), Passagierquartiere (luxuriös, 2), Rettungsfähren (2), Schiffsgefängnis**Modifikatoren** +4 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 26 plus 5 Diener und 2 Azlantische Roboter**BESATZUNG****Irestomae Ulivestra (Kapitän, 2 Besatzungsmitglieder)**Bluffen +19 (10 Ränge), Computer +28 (10 Ränge), Mystik +24 (10 Ränge), Schützenwurf +12 (*Schwerer Aionenwerfer* +18)**Bordschützen (2 Offiziere, je 3 Besatzungsmitglieder)**

Schützenwurf +15

Ingenieure (2 Offiziere, je 2 Besatzungsmitglieder)

Technik +19 (10 Ränge)

Pilot (1 Offizier, 2 Besatzungsmitglieder) Schützen-

wurf +15, Steuerung +24 (10 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, je 2 Besatzungsmit-**glieder)** Computer +19 (10 Ränge)**IRESTOMAE ULIVESTRA****WIDER DEN AIONENTHRON****KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES****KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND****KAPITEL 3: DER RUNEN-ANTRIEB****FORTSETZUNG DER KAMPAGNE****DAS STERNENREICH DER AZLANTI****WELTEN DES IMPERIUMS****BÜRGER DES IMPERIUMS****SCHIFFE DES IMPERIUMS****DIE KOLONIE NAKONDIS****DIE WÄCHTER****ALIEN-ARCHIV****KODEX DER WELTEN**

ALLES ZU SEINER ZEIT

Während die SC von Aurelos und aus dem Territorium des Sternenreichs fliehen, verzerrt sich plötzlich das Universum um sie herum und finden sich auf dem Asteroiden wieder in eben dem Moment, in dem sie den Schalter umlegen wollen, um den *Runenantrieb* auszubrennen und die Realität um sich herum umzuschreiben. Werden sie dieselben Handlungen noch ein Mal ausführen? Oder machen sie etwas anders? Egal was sie tun, das Universum verzerrt sich erneut und befördert sie auf ihr Raumschiff zurück. Für ein paar Stunden haben widersprüchliche Erinnerungen darüber, was im Sternenreich geschehen ist.

Ein verärgertes Zeitdrache spielt mit den Helden.

Kellixtrian, ein Älterer erwachsener Zeitdrache hat die letzten Jahrhunderte damit verbracht, azlantische Artefakte zu sammeln. Der Drache hat praktisch zeitgleich wie die Helden von der Existenz des *Runenantriebs* erfahren, musste dann aber von seinen Kontakten in der Galaxis vernehmen, dass das Artefakt zerstört wurde. Erzürnt über diesen Verlust nutzte Kellixtrian einen Gegenstand aus seiner Sammlung, den *Wahrscheinlichkeitsmanipulator*, den er zufällig zusammen mit anderen Antiquitäten aus der Zeit vor dem Intervall erworben hatte, um den SC eine Lektion zu erteilen. Der Drache nutzte das Artefakt, um die persönliche Zeitlinie der SC zu manipulieren, musste aber erkennen, dass die Zerstörung des *Runenantriebs* ein signifikantes Ereignis darstellt, das nicht rückgängig gemacht werden kann (jedenfalls nicht auf diese Weise). Entsprechend setzt sich hier die ursprüngliche Zeitlinie wieder durch.

Kellixtrian ändert daher seine Taktik und verändert lieber kleinere Einzelheiten im Leben der SC. Wenn die SC zu den Paktwelten zurückkehren, müssen sie feststellen, dass sie nun Freunde und Feinde haben, die ihnen nie zuvor begegnet sind. Ihre Erinnerungen haben etwas von einem zerbrochenen Glas, das notdürftig geflickt wurde, wobei die wichtigsten Entscheidungen ihrer Leben immer noch dieselben sind. Während die SC versuchen, sich in diesem neuen Universum zurechtzufinden, beginnt die Realität selbst zu zerbrechen! Kellixtrians grober Eingriff ins Raum-Zeit-Kontinuum gefährdet alles und jeden! Ehe das Geflecht von Zeit von Raum zerreißt, müssen die SC herausfinden, wer dahintersteckt, und ihm den *Wahrscheinlichkeitsmanipulator* entreißen, um die ursprüngliche Zeitlinie wiederherzustellen.

Indem die SC ihre abweichende Geschichte untersuchen, können sie erfahren, dass ein mysteriöser Drache zugegen gewesen ist, wo die neue Realität sich von ihren Erinnerungen unterscheidet. Weitere Hinweise ermöglichen ihnen, mehrere von Kellixtrians Laufburschen aufzuspüren, die bestochen oder gezwungen werden können, die Position des Nestes des Drachen preiszugeben – eine Burgruine in einer Halbebene, welche an die mysteriöse Dimension der Zeit angrenzt. Die Burg ist ein Labyrinth aus Zeitschleifen und gefährlichen Paradoxa, die Kellixtrians Hort von Artefakten schützen.

Konfrontieren die SC Kellixtrian, nutzt dieser die Kräfte des *Wahrscheinlichkeitsmanipulators*, um die SC zu behindern, indem er sie ausbremst, und dann die Zeit selbst anhält. Dann greift der Drache die Gruppe an, wobei er brüllt, wie dumm die SC waren, den *Runenantrieb* zu zerstören und ihm seines Glanzstückes für seinen Hort zu berauben. Wenn die SC Kellixtrian besiegen, können sie den *Wahrscheinlichkeitsmanipulator* nutzen, um die Eingriffe des Drachen in den Zeitstrom rückgängig zu machen – dazu müssen sie allerdings an

jeden dieser Punkte in seinem persönlichen Zeitstrom reisen und wieder und wieder gegen ihn kämpfen. Alternativ könnten sie nachforschen, wie das Artefakt zerstört werden kann, um die hervorgerufenen Schäden rückgängig zu machen. Dies befördert sie aber an den allerersten Zwischenfall zurück, wobei sie ihre Erinnerungen an die alternative Zukunft behalten.

DER WAHRSCHEINLICHKEITS-MANIPULATOR

Dieses kristalline Stundenglas wurde auf dem verschwundenen Planeten Golarion zur Zeit des Azlantischen Reiches erschaffen. Anstelle von Sand fließen glitzernde, verfestigte Zeitfragmente. Dieses Artefakt erlaubt es seinem Benutzer, die Zeit zu manipulieren (Regeln zu Artefakten findest du auf Seite 118 der *Rüstkammer*).

Das Artefakt passt seine Größe der seines Benutzers an. Es wird als Standard-Aktion aktiviert, indem man es umdreht; dann ist es möglich, einen seiner Effekte mittels mentaler Anweisungen zu nutzen. Du kannst den *Wahrscheinlichkeitsmanipulator* drei Mal am Tag aktivieren, um *Hast* oder *Verlangsamung* als Zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Der Zauber nutzt deine Charakterstufe als Zauberstufe; der SG von Rettungswürfen gegen den Effekt ist 20 + dein Charisma-modifikator. Du kannst das Artefakt ferner ein Mal pro Woche aktivieren, um für alle außer dir die Zeit einzufrieren; du kannst dann 1W4+1 Runden lang normal handeln, während alle anderen Kreaturen handlungsunfähig sind. Während die Zeit stillsteht, kannst du nicht bemerkt oder aufgespürt werden. Du erleidest keinen Schaden durch deine Umgebung und andauernde Effekte, kannst aber auch keinen anderen Kreaturen Schaden zufügen. Du kannst ferner keine Gegenstände bewegen, verändern oder beschädigen, die du nicht bereits trägst oder mit dir führst. Die Wirkungsdauer von dir erzeugter Effekte ist relativ zu dir und nur dich und jene Gegenstände betreffen, die du bei Aktivierung des Artefaktes dabei hattest. Effekte, die andere Kreaturen oder Gegenstände zum Ziel haben, treten nicht ein, verbrauchen aber immer noch Ladungen oder Anwendungen. Sollte ein von dir erzeugter Effekt kein individuelles Ziel und eine anhaltende Wirkungsdauer haben, zählt die während der angehaltenen Zeit stattgefundene Wirkungsdauer; sollte die Wirkungsdauer über die Dauer des Zeitstopps anhalten, so läuft sie normal weiter.

Bis zu fünf Mal am Tag kannst du versuchen, dich in die persönliche Zeitlinie einer Kreatur einzumischen, während du den *Wahrscheinlichkeitsmanipulator* in Händen hältst. Hierzu musst du das Ziel benennen oder anderweitig hinreichend präzise identifizieren und dich 10 Minuten auf dieses Ziel konzentrieren, um es vorwärts oder rückwärts in der Zeit zu befördern. Sollte das Ziel sich nicht auf derselben Ebene befinden, scheitert diese Kraft. Andernfalls verschiebt der erste Eingriff das Ziel um 1W3 Sekunden (kein Rettungswurf); das Ziel erfährt dies als Déjà-Vu. Ein einzelnes Ziel kann innerhalb von 24 Stunden nur ein Mal betroffen werden. Solltest du das Ziel bereits früher mit dieser Kraft betroffen haben, steht ihm ein Willenswurf gegen SG 10 + doppelte Anzahl der bereits erfolgten, erfolgreichen Beeinflussungen zu. Der zweite Erfolg verschiebt das Ziel um 1 Runde, der dritte um 1 Minute, der vierte um 10 Minuten, der fünfte um 1 Stunde, der sechste um 8 Stunden und der siebte um 24 Stunden. Ein in der Zeit voran befördertes Ziel ist effektiv für diesen Zeitraum ver-

schwunden, während ein in der Zeit zurück befördertes Ziel effektiv an zwei Orten zugleich sein kann, wobei sich jeder plötzlich auch an die Existenz des Doubles erinnert.

Sobald du 20 Mal erfolgreich Leute erfolgreich innerhalb ihrer Zeitlinie verschoben hast, kannst du bis zu 7 Ziele wählen, das Artefakt aktivieren und in ihre Vergangenheit reisen. Dort kannst du keine bedeutsamen Ereignisse wie z. B. Geburten und Todesfälle verändern, wohl aber Bekannte eines Zieles dazu bringen, anders zu handeln, was Auswirkungen auf die Leben der Ziele haben könnte. Die Ziele behalten ihre ursprünglichen Erinnerungen, könnten sich aber plötzlich in einer „alternativen“ Realität wiederfinden, in der vieles nicht mehr stimmt. Dies könnte eher verwirrend als schädigend sein, manche Situationen könnten die Ziele aber auch in Gefahr bringen. Sobald du einen Punkt in der Vergangenheit eines Zieles besucht hast, kannst du nicht mehr an diesen Punkt zurückkehren.

Um den *Wahrscheinlichkeitsmanipulator* zu zerstören, musst du ihn drei Mal in dasselbe Schwarze Loch werfen. Die ersten beiden Male verschwindet er hinter dem Ereignishorizont und taucht irgendwo in derselben Galaxis wieder auf. Sofern du auf die Zeitlinien von wenigstens 50 Zielen mit ihm eingewirkt hast, kannst du spüren, in welcher Richtung sich das Artefakt in etwa befindet.

KELLIXTRIAN

HG 16

EP 76.800

Älterer erwachsener Zeitdrache^{AA2}

CN Riesiger Drache

INI +13; **Sinne** Blindgespür

(Vibrationen) 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 36 m, Im Dunkeln sehen, *Magie entdecken*; **Wahrnehmung** +28

Aura Fremdartige Ausstrahlung (66 m, SG 24, Wankend, 2W4 Runden)

VERTEIDIGUNG TP 280 RP 6

ERK 30; KRK 31

REF +16; WIL +21; ZÄH +16

Immunitäten Kälte, Lähmung, Schlaf, Wankend;

SR 15/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Anpassung an die Leere; ZR 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m fliegen (ÜF, Unbeholfen)

Nahkampf Biss +29 (3W8+26 S)

Mehrfachangriff Biss +23 (3W8+26 S), 2 Klauen +23 (3W8+26 H), Schwanzschlag +23 (2W8+26 W)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Angriffsfähigkeiten Odenwaffe

(16,50 -Kegel, 17W10 Elk; REF, SG 24 halbiert; alle 1W4 Runden), Erdrücken (6W8+26 W)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16)

1/Tag – *Interplanetares Teleportieren*, *Vision*

3/Tag – *Erinnerung verändern* (SG 23),

Mächtiges Magie bannen, *Mächtiges Zustand entfernen*, *Retrokognition*

Beliebig oft – *Arkane Auge*, *Ausbessern*, *Holografische*

Erinnerung (SG 21), *Psychokinetische Hand*

Immer – *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST +10; GE +1; KO +7; IN +4; WE +4; CH +4

Fertigkeiten Akrobatik +28, Biowissenschaften +28, Computer +33, Diplomatie +28, Kultur +33, Motiverkennen +28, Mystik +33, Naturwissenschaften +28, Steuerung +28

Sonstige Fähigkeiten Sternenflug (Mystik), Unsterblich

Sprachen Abyssisch, Aklo, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Veskisch

Ausrüstung *Versorgungsring*, *Wahrscheinlichkeitsmanipulator*

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



KELLIXTRIAN



WELTEN DES IMPERIUMS

„Die Portale, die uns von Golarion nach Neu-Thespera brachten, mögen nun geschlossen sein, doch dürfen wir nicht verzweifeln. Wir sind nicht gestrandet, und unser Zuhause ist nicht verloren. Wir sind hierhergekommen, um ein neues Zuhause zu schaffen – und die Zivilisation, die wir auf Neu-Thespera erschaffen, wird der, die wir zurückgelassen haben, ebenbürtig sein. In dieser neuen Welt sehe ich die besten und klügsten Vertreter der Menschheit vor mir. Doch was noch wichtiger ist: ich sehe die Zukunft der Menschheit, ihre Große Bestimmung. Wir sind die wahren Erben von Azlant, und zusammen werden wir ein neues Reich erschaffen, das sich irgendwann weit über die Grenzen dieser Welt und ihrer Sonne hinaus erstrecken wird. Die Zukunft gehört uns, und selbst die Sterne werden im Angesicht der Pracht des Sternenreichs der Azlanti erblassen!“

— ERONESTRIA I., ERSTE KAISERIN DES STERNENREICHS DER AZLANTI

Tausende von Jahren vor dem Intervall brachen die Forscher von Azlant, dem ersten großen Reich der Menschheit auf Golarion, auf, um andere Planeten jenseits ihrer Heimat zu erkunden. Eine Handvoll ambitionierte (oder, wie manche auch sagen, tollkühne) Abenteurer schlugen vor, einige dieser Welten zu kolonisieren. Nachdem aber mehrere dieser Versuche in einer Katastrophe endeten, wurde die Idee wieder verworfen. Eine der Expeditionen war jedoch viel erfolgreicher als von ihren Unterstützern erträumt, auch wenn niemand auf Azlant von diesem Erfolg wusste.

Tausende eifrige azlantische Pioniere folgten einer Visionärin namens Eronestria durch eine Reihe von magischen Portalen zu einer fernen Welt, die sie Neu-Thespera nannten. Der Planet umkreiste eine weit entfernte Sonne, die sie als Aristia bezeichneten. Auch wenn Neu-Thespera Ähnlichkeit mit Golarion hatte, verließen sich die Siedler auf die Portale, um ihre Kolonie zu versorgen. Ob nun durch einen Mangel an Verständnis der involvierten ungeheuren Kräfte, einer magischen Panne oder bewusster Sabotage, schlossen sich diese Portale und verschwanden nur wenige Monate nach der Ankunft der Kolonisten, wodurch die Azlanti auf Neu-Thespera strandeten. Die Kolonisten waren damit für immer von Golarion abgeschnitten.

Als Expeditionsleiterin und Gouverneurin der Kolonie war Eronestria entschlossen, der Kolonie auf Neu-Thespera nicht nur das Überleben zu sichern, sondern ihr auch zum Glanz in dieser fernen Region verhelfen. Sie schlug vor, ein neues Reich der Azlanti zu gründen, dessen Bürgern eine Große Bestimmung zukommen sollte. Ihre Pflicht war es, die Traditionen, Kultur und Lehren Azlants fortzuführen und somit die Menschheit zu den Sternen zu bringen. Eronestrias Zukunftsvision fand große Unterstützung, und sie wurde zur ersten Kaiserin des Sternenreichs der Azlanti gekrönt. Mit fortschrittlicher Magie und Technologie Azlants, welche die jeder anderen menschlichen Kultur auf Golarion zu der Zeit weit übertraf, konnten die Kolonisten ihren neuen Planeten erfolgreich erkunden und besiedeln. Dabei etablierten sie einen florierenden Außenposten azlantischer Kultur, Lehren und Philosophie auf Neu-Thespera.

Zwar verlängerte Eronestria ihr Leben und ihre Herrschaft weit über die Lebensspanne eines normalen Menschen hinaus, doch die erste Kaiserin starb, bevor das Reich über Neu-Thespera hinauswachsen konnte. Eronestrias Nachfahren und Nachfolger setzten ihre Arbeit fort. Sie führten und vergrößerten die Kolonie und machten sie somit zu einer wahren azlantischen Zivilisation, die danach strebte, ihre Große Bestimmung zu erfüllen und die Menschheit zu den Sternen zu bringen. Ohne den bösartigen Einfluss der mysteriösen Alghollthu, welche die Azlanti von Golarion genetisch und kulturell erschaffen hatten (und diese schließlich in einer weltverändernden Katastrophe zerstörten), konnten die Azlanti von Neu-Thespera ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen.

Über tausende von Jahren hinweg bauten die Azlanti ihr interplanetarisches Reich aus und breiteten sich langsam, doch unaufhaltsam, über die Grenzen von Neu-Thespera aus, bis sie alle Planeten des Aristia-Systems erobert und kolonisiert hatten. Weiter entfernte Sterne blieben jedoch außerhalb der Reichweite der Azlanti. Obwohl Wissenschaftler über Jahrhunderte hinweg daran arbeiteten, neue Raumschiffe und neue Antriebe zu entwickeln, welche die enormen Entfernungen zwischen dem Aristia-System und anderen Sternen überwinden können, war keines ihrer Experimente erfolgreich. So war das Sternenreich der Azlanti auf ein einziges Sternensystem beschränkt, und seine Große Bestimmung blieb damit unerfüllt.

Ein großer Teil der Geschichte des Sternenreichs aus dieser Zeit ging verloren durch das Intervall, das sich auf das

Sternenreich, die Paktwelten und das restliche Universum gleichermaßen auswirkte. Der Aionenthron des Sternenkaisers – ein mächtiges Artefakt, das sich der Magie der *Aionensteine* bedient – wurde während dieser Zeit erschaffen, denn es existieren darüber keine Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall. Laut neuerer Geschichtsschreibung hat der Gründer der heutigen kaiserlichen Dynastie, Ixomander I., den Aionenthron erschaffen, als er vor 1.777 Jahren zum Sternenkaiser gekrönt wurde. Das Sternenreich wird seitdem von seinen Nachfahren regiert. Da keine anderen Aufzeichnungen existieren, welche dies untermauern, sind diese Angaben zwar fragwürdig, werden aber dennoch also offizielle Geschichte des Reichs angesehen.

Ein Nachkomme der Ixomander-Dynastie saß auf dem Aionenthron, als Triunes Signal das Sternenreich vor drei Jahrhunderten erreichte. Ohne Vorwarnung oder Vorzeichen erschien plötzlich ein fremder *Aionenstein* unter den Edelsteinen, welche den Aionenthron verzieren. In einem digitalen Gitter inmitten des *Aionensteins* waren Informationen über eine zuvor unbekannte Ebene, die als Drift bezeichnet wird, sowie Baupläne für einen Drifthantrieb eingebettet. Die gesamte industrielle und militärische Macht der Azlanti wurde damit betraut, diese Technologie zu erbauen – und endlich konnten die Azlanti ihre Große Bestimmung doch noch erfüllen.

Innerhalb eines Jahrzehnts erkundete das Korps der Imperialen Späher unter dem Geleit von Kriegsschiffen der Imperialen Flotte und ihrer gesichtslosen Legionstruppen der Aionengarde nahegelegene Sternensysteme. Die Azlanti eroberten alle bewohnbaren oder rohstoffreichen Welten, die sie finden konnten, und unterwarfen oder versklavten jedes intelligente Lebewesen, dem sie begegneten. Alle, die sich einer Unterwerfung widersetzen, wurden schonungslos ausgerottet. Heutzutage beansprucht das Sternenreich der Azlanti zwölf Sternensysteme in der Weite als sein Hoheitsgebiet. Eine Vielzahl von Völkern huldigt dem Aionenthron und nährt die Kriegsmaschinerie des Reichs und seine unerbittliche Ausbreitung.

Bürger der Paktwelten nahmen bereits vor fast 50 Jahren Kontakt zu dem Sternenreich der Azlanti auf – die Begegnung endete jedoch mit der Zerstörung eines Raumschiffs der Sternenkundschaffter und dem Ende jeder Kommunikation. Seit diesem ersten Treffen waren alle Begegnungen des Sternenreichs mit den Paktwelten (sowie auch dem Veskarium) feindselig. Die Paktwelten und das Veskarium halten nun Abstand zum Sternenreich. Die Azlanti haben ihrerseits erfahren, dass ihr Heimatplanet Golarion verschwunden ist und ihre Vorfahren bereits vor Jahrtausenden ausgestorben sind. Für die Azlanti sind die Menschen der Paktwelten so weit entfernt von ihren Wurzeln – was für die Azlanti gleichbedeutend mit Alt-Azlant ist –, dass sie im Vergleich zu den reinblütigen Azlanti gar keine richtigen Menschen mehr sind. Das Sternenreich der Azlanti hat vorerst entschieden, die Paktwelten zu ignorieren, sofern diese nicht zu einem Konkurrenten oder einer militärischen Bedrohung werden.

DAS HOHEITSGEBIET DES STERNENREICHS

Das Sternenreich der Azlanti nimmt ein ausgedehntes Gebiet in der Weite ein, in einer von den Paktwelten größtenteils unerforschten Region jenseits des Hydra-Nebels. Es umfasst zwölf Sternensysteme und ihre Planeten, und Milliarden Bewohner dieser Welten wurden zu seinen Untertanen gemacht. Nachfolgend werden die größten Sternensysteme des Reichs beschrieben.

WIDER DEN AIONENTHRON

**KAPITEL 1:
DIE MACHT DES STERNENREICHES**

**KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND**

**KAPITEL 3:
DER RUNENANTRIEB**

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

ARISTIA

Das Aristia-System war das erste Sternensystem, in dem sich die Azlanti niederließen, und stellt nun das Herz des Sternereichs der Azlanti dar. Der dritte Planet des Aristia-Systems, Neu-Thespera, ist die Thronwelt des Reichs, und der Ort der ursprünglichen azlantischen Kolonie, welche nun die Hauptstadt Eronesse ist. Die Azlanti änderten die Namen der anderen sieben Planeten, als sie diese eroberten. Bemerkenswert sind dabei Iuclairus – eine gemäßigte bergige Welt und Heimat der riesigen und langsamen Filsoks – sowie Eostrillon, dessen weißer Sand Heimat der schmierigen Skriedrieps ist, welche als eine der ersten Zivilisationen von den Azlanti unterjocht wurden. Das Sternensystem wird direkt von den Sternenkaisern und ihren Untergebenen regiert.

CROBAN

Das gewaltige Croban-System umfasst zehn Planeten, von denen die meisten mit einer Vielfalt von Vegetationsformen bedeckt sind. Croban III bis Croban VI werden als Kornkammer des Sternereichs betrachtet, da sie einen Großteil der Nahrung liefern, mit der die anderen Systeme versorgt werden. Die einzigen intelligenten Lebewesen im Croban-System sind die pilz-

artigen Hortusen auf Croban V, die von den Azlanti verklawt wurden. Arcidux Holtinus Vedivon (NB Azlanti-Aspirant) nutzt das System als sein persönliches Gen-Labor, in dem er nach perfekten Lebensmitteln forscht.

DANSKON

Um den Stern Danskon kreisen sieben Planeten – darunter auch der Vulkanplanet Duren, die Heimat der Gosklauen. Das System ist reich an Kohlenwasserstoffen und Industriemetallen. Daher gibt es auf dem Planeten neben den azlantischen Kolonien auch zahlreiche Werften des Sternereichs sowie Reparatur-einrichtungen für die Flotte. Die Werften machen Danskon zu einem strategischen Standort, daher gehört das System zu den beiden Sternensystemen im Sternereich, die von einem Militärgouverneur anstelle eines Arcidux regiert werden. Diese Militärgouverneure tragen den Titel Exarch. Die derzeitige Exarchin von Danskon ist Gorokoya der Hammer (RB Veskische Soldatin) – eine verwaiste und verklavte Veske, die sich durch die Ränge der Fremdenkohorte hochgearbeitet hat, bis sie den Posten eines hochdekorierten Generals hatte und somit zum ranghöchsten Nichtmenschen im Sternereich der Azlanti wurde.



ERONESSE

DISAJ

Vor dem Intervall war das Disaj-System eine wohlhabende Koalition von Planeten. Doch die Koalition wurde verwüstet, als die nach Magie lüstenden Schatori eine dämonische Invasion auf ihr eigenes Volk losließen und damit fast alle Bewohner sowie mehrere Welten zerstörten. Einige überlebten jedoch, da sie sich zum Schutz in eine Halbebene zurückzogen. Als sie wieder aus ihrem Unterschlupf hervorkamen, merkten sie jedoch, dass die Energie der Ebene sie gleichzeitig unsterblich und unfruchtbar gemacht hatte. Als die Azlanti das Disaj-System entdeckten, boten die Schatori ihre mystischen Dienste an, um eine Auseinandersetzung zu vermeiden. Die beiden verbleibenden Planeten – Stellung und Sieg – dienen nun als Standort für technomagische Labore unter dem wachsamen Blick von Elavir Numoni, der Arcidux des Systems (RB Azlanti-Technomagierin).

EUSILID

Arcidux Caeiphus Myrrevenar (NB Azlanti-Gesandter) herrscht über Eusilid, eines der größten Systeme des Sternenreichs. Mit elf Planeten umfasst Eusilid zahlreiche Arten von Welten und eine Vielzahl an Völkern. Darunter sind auch die anpassungsfähigen Izttheptare von Brigin, die sich bereitwillig von den Azlanti unterjochen ließen, und die mysteriösen Elanaja von Schorixx, die für die Azlanti kaum mehr als eine Kuriosität darstellen. Es heißt, dass Caeiphus seine Position seiner gewandten Zunge zu verdanken hat, hartnäckigen Gerüchten zufolge verfügt er jedoch über Informationen, welche der Ixomander-Familie schaden können. Der Arcidux steht kurz davor, den Elanaja die Geheimnisse der Macht der Elemente zu entlocken. Obwohl das bloße Verkehren mit diesen Untertanen des Sternenreichs ihn einiges an Ansehen gekostet hat, glaubt er, dass die Belohnung jegliche politischen Auswirkungen aufwiegen kann.

GJOR

Das Gjor-System umfasst acht Planeten; aufgrund einer mysteriösen Strahlung und ständiger heftiger Stürme sind die meisten von ihnen größtenteils unbewohnbar. Die einzige Ausnahme ist Gjor III, welches Neu-Thespera und dem verlorenen Golarion in vielerlei Hinsicht ähnlich ist. Gjor III ist die Heimat der Neskinti, einem Volk von Baumbewohnern, der krebstierartigen Slivaren und der reptilienartigen Tromlins. Während den Neskinti und den Slivaren eine Staatsbürgerschaft zweiter Klasse im Sternenreich gewährt wurde, wurden viele Tromlins zu versklavten Soldaten in der Fremdenkohorte. Arcidux Lonerai Rigallius (RN Azlanti-Agentin) wurde damit beauftragt, die Tromlins fügsam zu halten und einen Nutzen für die anderen Planeten des Gjor-Systems zu finden, so dass sie viel Zeit im Feldeinsatz verbringt.

IRDINANG

Als ein junger Stern hat Irdinang keinerlei Planeten. Er wird nur von einigen wenigen unbelebten Planetoiden und ausgedehnten Schwaden von Asteroidentrümmern umkreist. Irdinangs Reichtum an Rohstoffen ist für das Reich jedoch unverzichtbar, weswegen sich dort einige Militärstützpunkte befinden. Der Exarch von Irdinang ist Admiral Erioch Ourevest (RN Azlanti-Soldat), und das komplette Sternensystem wird als Militäranlage mit eingeschränktem Zugang betrachtet. Berichten zufolge hat eine Gruppe von Androiden-Revolutionären versucht, eine Rebellion unter den Sklaven im Irdinang-System anzufachen. Der Exarch war bisher jedoch nicht in der Lage, die Übeltäter ausfindig zu machen.

NADEGHEY

Wissenschaftler der Azlanti glauben, dass der verblassende Stern Nadeghey in nur wenigen Jahrhunderten erlöschen könnte. Die mineralreichen Planeten Düsternis, Tagesende und Dämmerung haben das Sternenreich bis jetzt davon abgehalten, sich ganz und gar aus diesem Sternensystem zurückzuziehen. Arcidux Sidonia Icillius (RB Azlanti-Mechanikerin) überwacht die verschiedenen Bergbaubetriebe und die ätherischen, als Volotine bekannten, Eingeborenen und hält Ausschau nach Anzeichen für Probleme.

NYS

Das Nys-System befindet sich am Rande des Sternenreichs der Azlanti und beherbergt als solches ein Hochsicherheitsgefängnis auf dem Mond Gulta sowie einige geheime Forschungsstandorte. Der Außenposten Zett – eine Raumstation jenseits der Kontrolle des Sternenreichs – und Koschoria, die Heimat der insektenartigen Dessamaren (die von den Azlanti größtenteils ignoriert werden) sind ebenfalls im Nys-System zu finden. Arcidux Xibia Ulklasstin (RN weibliche Azlanti) sieht ihren Posten in diesem System als Beleidigung an und verbringt kaum Zeit dort.

OJOJA

Die Vilderaren im Ojoja-System sind eine der nützlichsten Zivilisationen, welche das Sternenreich annektiert hat. Auf dem Ozeanplanet Ojodschi – einem der drei Planeten des Ojoja-Systems – beheimatet, sind die Vilderaren fähige Seefahrer und Piloten, weswegen viele azlantische Adlige es als Luxus ansehen, sich einen Vilderaren als Chauffeur zu halten. Von seiner weitläufigen Yacht-Villa auf Ojodschi aus veranstaltet Arcidux Tethin Placaria (NB Azlanti-Gesandter) zur Unterhaltung Regatten und lässt den Gewinnern seine Gunst zukommen.

QUINANDER

Die fünf Planeten des Quinander-Systems sind seltsam. Alle haben kleiner Verbindungen zur Ersten Welt, weswegen sie über leuchtende Farben sowie eine strahlende Flora und übergroße Fauna verfügen. Obwohl Arcidux Allame Liviniu (RB Azlanti-Technomagierin) freie Hand habe hatte, um die Stabilität auf diesen gesetzestreu Kolonien des Sternenreichs aufrechtzuerhalten, ist sie mit den geografischen Verschiebungen sowie den impulsiven Merkeuten, die überall in ihrem System verstreut sind, beschäftigt.

THENEKRAL

Thenekral war das erste Sternensystem, welches die Azlanti nach der Entdeckung des Driftantriebs erkundeten und kolonisierten, und das zweitbevölkerungsreichste System im Sternreich nach Aristia. Arcidux Besseril Ixomander (RB Azlanti-Aspirantin) regiert Thenekral und genießt aufgrund ihres Status als Cousine der Sternenkaisers beträchtliche Macht und großen Einfluss unter den Politikern des Sternenreichs. Thenekral wird von vier üppig bewachsenen Planeten umkreist, die alle von Menschen bewohnt sind. Dezenev ist reich an Rohstoffen, der magische und bergige Planet Ghaggath ist die Heimat der Gatholle und der wasserreiche Planet Parin war die Heimat der Stelliferen, bevor die Welt von den Azlanti erobert wurde. Vor allem ist aber die wunderschöne Welt Clason im ganzen Sternenreich bekannt. Clason ist ein ungeschliffenes, unberührtes Juwel, das in Besserils privaten Besitz gefallen ist. Der Planet wird streng von ihr kontrolliert, sodass nur die wohlhabendsten Azlanti sich hier niederlassen dürfen. Die Ge-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

bühren für einen Kurzbesuch oder Urlaub in Clasuns bekanntem Ressort können sich derweil nur die reichsten Adeligen leisten. Viele Mitglieder der Aionengarde haben sich auf Clasun zur Ruhe gesetzt – und damit Gerüchte entfach, dass Besseril sich eine private Armee auf ihrem Anwesen aufbaue.

SONSTIGE GEBIETE

Das Sternenreich der Azlanti verfügt über Kolonien und Außenposten auf über 20 Planeten außerhalb seiner offiziellen Grenzen, darunter eine Station auf Bortan II, welche den kriegsgeplagten Planeten überwacht und ab und zu Teams entsendet, um nach Überbleibseln militärischer Technologien zu suchen, welche das Sternenreich erforschen und selbst nutzen kann. Die Azlanti ignorieren die eingeborenen Brakime, solange diese den Truppen keine Probleme bereiten.

KULTUR UND GESELLSCHAFT

Das Herzstück der azlantischen Kultur ist die feste Überzeugung, dass die Azlanti die einzig wahren Menschen in der Galaxie sind, und als solche es verdienen, über jeden Stern, Planeten, Mond und alles dazwischen zu regieren. Die Azlanti sind erpicht darauf, alle zu erobern, die diese Auffassung nicht teilen. Gleichzeitig begrüßen sie aber auch jeden, der sich freiwillig unterwirft und pflichtbewusst dem Aionenthron dienen will. Nur die wenigsten Azlanti leben ein luxuriöses Leben unter den Reichen und Adligen. Doch allein der Gedanke an die Überlegenheit ihres Volkes lässt sogar die ärmsten Azlanti, die jeden Tag arbeiten müssen, so glauben und handeln, als wären sie etwas Besseres als alle sogenannten Kreaturen. Dies hilft ihnen, den wenig glanzvollen Alltag ihres Lebens zu ertragen.

ADLIGE, BÜRGER UND BEVÖLKERUNG

Neben den menschlichen Azlanti leben auch viele andere Völker auf den zahlreichen Planeten des Sternenreichs, aber nicht alle von ihnen sind jedoch seine Bürger. Einige dieser Völker wurden offiziell als Bürger anerkannt, doch viele andere wurden ignoriert, versklavt oder ausgelöscht.

Im Sternenreich kommen nur reinrassige Azlanti, die Nachfahren der ursprünglichen Pioniere Azlants, die Neu-Thespera kolonisiert

haben, in den Genuss des Adelsstandes und der entsprechenden Privilegien. Das Oberhaupt des Sternenreichs ist der Sternenkaiser, der auf dem Aionenthron sitzt. Zur Zeit teilen sich **Iorian** (NB Azlanti-Gesandter) und **Yridela** (NB Azlanti-Aspirantin) den Titel als Zwillinge der Ixomander-Dynastie, welche behauptet, das Sternenreich seit fast 2.000 Jahren zu regieren. Alle anderen Mitglieder der kaiserlichen Familie, vor allem direkte Nachfahren eines Sternenkaisers, tragen den Titel Parept und unterscheiden sich ansonsten nur durch geringere, meisten zereemonielle, regionale Titel. Die Ixomander-Familie ist die wohlhabendste Familie des Reichs und hält Aristia als ihr persönliches Lehen.

Der höchste Titel, der außerhalb der kaiserlichen Familie vergeben wird ist der des Arcidux, eines erblichen Herrschers über ein ganzes Sternensystem. Zusätzlich zu kleineren angestammten Ländereien auf Neu-Thespera verfügen die meisten Arciduxe über einen oder zwei Planeten als ihr persönliches Anwesen. Ein militärischer Gouverneur – üblicherweise ein hochrangiger Admiral der Imperialen Flotte – wird als Exarch betitelt und überwacht neu eroberte oder strategisch wichtige Systeme. Exarchen genießen einem den Arciduxen ebenbürtigen Rang und sozialen Status – im Gegensatz zu einem wahren Adeligen wird dieser militärische Titel jedoch nicht vererbt. Zurzeit herrschen neun Arciduxe und zwei Exarchen über die Sternensysteme des Sternenreichs.

Erbliche Herrscher über einen oder manchmal auch mehrere Planeten tragen den Titel des Duxillar. Da einige Planeten reicher als andere sind, haben auch manche Duxillare mehr Macht und Einfluss als andere.

Das Reich hat nur wenige adelige Titel niedrigeren Ranges, darunter Sardat und Dominus. Ein Sardat erbt und vererbt die Herrschaft über einen Mond, eine größere Raumstation oder eine größere Provinz auf einem Planeten. Ein Dominus herrscht dagegen über kleinere Provinzen und Raumstationen sowie Asteroiden und Monde in dieser Größe. Dominus ist der niedrigste und häufigste Titel im azlantischen Adel. Dank einer Vielzahl an kleinen Planetoiden und Raumstationen in den meisten Sternensystemen mangelt es dem Sternenreich nicht an zu vergebenden Titeln dieses Rangs.

Unterhalb der Adeligen befinden sich die sogenannten Erhabenen – Nachfahren der azlantischen Bauern und Tagelöhner. Obwohl der Titel eines Erhabenen vielmehr eine Bezeichnung zur Unterscheidung von Klassen als ein Adelstitel ist, werden dessen Träger manchmal als die niedrigsten Adeligen angesehen. Zudem können



Erhabene auch einen höheren Titel erhalten und zum Rang eines Dominus aufsteigen. Doch ob nun mit oder ohne Titel: Erhabene genießen eine gesellschaftliche Stellung, von der selbst die reichsten und mächtigsten unter den nichtmenschlichen Bewohnern des Sternreichs nur träumen können.

Auch wenn die Azlanti das Sternreich gegründet haben und die regierende Klasse sind, stellen sie darin nur eine Minderheit der Bevölkerung. Die meisten Bewohner des Sternreichs sind nicht menschlich, und nur wenige offiziell benannte denkende Kreaturen haben den Status einer Bürgerschaft zweiter Klasse erhalten. Dazu gehören Gatholle, Gosklauen, Neskinti, Skriedrieps, Schatori, Slivaren und Vilderaren. Diese offiziell als Bürger anerkannten Völker sind jedoch bei weitem nicht die einzigen Bewohner der Sternreichs. Einige Völker – etwa Brakime, Dessamaren, Elanaja, Filsoks, Merkeuten, Stelliferen und Volotine – werden von den Azlanti toleriert oder ignoriert. Sie sind Untertanen des Sternreichs, werden aber nicht als Bürger angesehen und haben nur wenige Rechte. Andere Völker – Androiden, Hortusen, Iztheptare und Tromlins – wurden versklavt, und noch wieder andere werden nicht einmal als intelligente Lebewesen anerkannt. Weitere Information zu diesen nichtmenschlichen Völkern sind im Kapitel „Bürger des Sternreichs“ ab Seite {4/ I} zu finden.

MILITÄR

Das Sternreich der Azlanti behält die Kontrolle über seine Gebiete und Milliarden von Untertanen durch die Macht und den großzügigen Einsatz seines Militärs, das sich an der Spitze der Expansionsbestrebungen der Azlanti befindet und die Macht des Sternreichs auch in weit entfernte Sternensysteme ausweitet. Das Militär des Sternreichs ist in zwei Hauptzweige geteilt: die Imperiale Flotte und die Aionengarde. Eine dritte paramilitärische Kraft, die Fremdenkohorte, unterstützt die anderen beiden Streitkräfte und besteht aus nichtmenschlichen Soldaten, die keine Bürger des Sternreichs sind, unter der Leitung von Azlanti-Offizieren.

Die Imperiale Flotte ist die Weltraummarine des Sternreichs. Diese Armada verfügt über Schiffe und Besatzungen in jedem System des Sternreichs und kann somit auf jegliche Bedrohung mit erstaunlicher Geschwindigkeit und überwältigender Kraft reagieren. Die Flotte verfügt über mehrere spezialisierte Geschwader, etwa das Korps der Imperialen Späher, die für Erkundung, Aufklärung und militärische Erkundungseinsätze zuständig ist – oftmals außerhalb der Grenzen des Sternreichs. Azlanti und nichtmenschliche Kreaturen dienen ebenfalls auf den Raumschiffen der Imperialen Flotte, das Offizierkorps besteht jedoch vornehmlich aus Menschen. Die genaue Größe und Stärke der Imperialen Flotte sind nur den höchsten Ebenen des Reichs bekannt – schätzungsweise gleicht diese aber der Größe und Stärke der vereinten Kriegsflotten der Paktwelten und des Veskariums. Einige ihrer größten Schiffe übertreffen jedes vergleichbare Schiff andere Kriegsflotten.

Eine Elite-Infanterie-Einheit, die Aionengarde, bildet das Rückgrat der Armee des Sternreichs, innerhalb sowie außerhalb des Reichs. Diese Truppen bewachen alle imperialen Besitztümer und militärischen Anlagen, und unterdrücken jedes Aufbegehren, bevor es sich ausbreiten kann. Auf den Schiffen der Imperialen Flotte gelangt die Aionengarde zu jeder fremden Welt oder Station, um feindliches Gebiet zu erobern und zu besetzen. Alle Mitglieder der Aionengarde tragen die einzigartige grüne Rüstung mit gesichtslosem Helm, die oft durch magische *Aionensteine*

verbessert wird. Mitgliedschaft in der Aionengarde ist nur reinblütigen Azlanti mit außergewöhnlichen physischen und geistigen Fähigkeiten vorbehalten, und alle Mitglieder müssen einen persönlichen Eid schwören sowie ihre Loyalität gegenüber dem Sternkaiser und dem Aionenthron geloben. Der Eid gilt bis zu ihrem Tod, der höchstwahrscheinlich im Dienste des Sternreichs eintritt. Einige Mitglieder der Aionengarde setzen sich trotzdem zur Ruhe – das Verlassen der Aionengarde muss jedoch von hohen Regierungsmitgliedern genehmigt werden. Ein Mitglied der Aionengarde im Ruhestand kann jederzeit in den Dienst zurückgeholt werden, falls seine Fähigkeiten gebraucht werden.

Das kleinste Geschwader des imperialen Militärs ist die Fremdenkohorte – eine aus Nichtmenschen bestehende Hilfsstreitmacht. Viele der Kreaturen, die hier dienen, wurden vom Sternreich zwangsverpflichtet oder versklavt. Das Recht, Teil der Fremdenkohorte zu werden, wird allen Nichtmenschen gewährt – selbst wenn die Rekruten zu einem Volk gehören, das nicht offiziell als intelligent oder als Bürger des Sternreichs anerkannt wurde. Soldaten der Fremdenkohorte dienen als Sturmtruppen oder entbehrliches Gut in den Expansionskriegen des Sternreichs. Trotzdem mangelt es der Fremdenkohorte nicht an Rekruten, da der militärische Dienst für Nichtmenschen eine der wenigen Möglichkeiten ist, sich in der kaiserlichen Gesellschaft Status, Ruhm und Respekt zu verdienen, etwa den Posten eines Offiziers in der Imperialen Flotte.

RELIGION

Die alten Azlanti gaben sich zwar einem Pantheon von Gottheiten hin, doch die Bürger des Sternreichs der Azlanti verehren vor allem eine Gottheit vor allen anderen. Der Glaube der Lissala, Kind der Sieben, überdauerte Jahrtausende – sie ist nun die Schutzgöttin des Sternreichs. Als rechtschaffen böse Göttin würdigt Lissala Pflicht und Gehorsam und lehrt, dass jene, die dem strengen Verhaltenscodex des Sternreichs folgen, reichlich belohnt werden. Ihr Symbol ist ein siebenzackiger Stern, welcher die sieben Glaubenssätze ihrer Religion darstellt und Gedankengut wie Respekt vor den Vorgesetzten und den Stolz auf reinblütige azlantische Abstammung hervorhebt. Lissala wird als strenge Azlanti-Frau dargestellt, die in Adelsgewänder gekleidet ist. Die weit verbreitete Verehrung von Lissala hilft zu verstehen, warum die meisten Bürger des Sternreichs der Azlanti die autoritäre Herrschaft des Sternkaisers und anderer Adelige akzeptieren.

BEZIEHUNGEN

Das Sternreich der Azlanti strebt danach, die einzige Macht in der Galaxie zu werden, weswegen ihre Beziehungen zu anderen intelligenten Völkern eher einseitig sind. Obwohl es dem Sternreich bis jetzt gelungen ist, alle Zivilisationen, denen es begegnet ist, zu erobern oder zu zerstören, wissen die Azlanti, dass sie ihre Methoden anpassen müssen, bevor ihre Ressourcen auf zu viele Welten verteilen. Azlantische Truppen sind in der Vergangenheit mit den Paktwelten und dem Veskarium aneinandergeraten, und ihre Späher wissen über die entfernten Systeme der Draeliks und Wrikrichie Bescheid. Da ihnen noch keiner davon gefährlich geworden ist, wurden sie noch nicht als potentielle Ziele angesehen – noch nicht. Hochrangige Mitglieder der Aionengarde und der Imperialen Flotte sind sich des Schwarms bewusst, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis diese beiden unerbittlichen Kräfte aufeinandertreffen.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

AZLANTI-AUSRÜSTUNG

Die Azlanti machen beträchtlichen Gebrauch von Technologien, die Magie und Wissenschaft in sich vereinen.

AIONENSTEINE

Technologie der Azlanti enthält oft *Aionensteine*. Diese Gegenstände werden im Detail im *Starfinder-Grundregelwerk*, S. 222-223 vorgestellt. Im Folgenden werden neue *Aionensteine* vorgestellt, die im Sternenreich der Azlanti zu finden sind.

AIONENSTEINE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Trüber Blauer Rhomboid	3	1.300	–
Schimmernde Weiße Pyramide	3	1.400	–
Hellgelber Cabochon	4	2.000	–
Rubinkugel	6	3.850	–
Leuchtendgrünes Prisma	9	14.000	–
Buntschillernder Trillion	12	32.000	–

Hellgelber Cabochon (Stufe 4): Solange dieser *Aionenstein* dich umkreist, erhältst du einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Kultur um exotische, komplexe oder sehr alte Schriften zu entziffern. Zusätzlich kann dieser *Aionenstein* ein Mal pro Tag mit einer Standardaktion aktiviert werden, um den Zauber *Sprache verstehen* als Zauber des 1. Grades zu wirken (Zauberstufe 4).

Leuchtendgrünes Prisma (Stufe 9): Das Leuchtendgrüne Prisma wird von Piloten und Astrogatoren hochgeschätzt, denn es steht direkt mit dem Aionenthron auf Neu-Thespera in Verbindung. Wird ein Kurs nach Neu-Thespera und ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Steuerung abgelegt, während dieser *Aionenstein* dich umkreist, kannst du mithilfe des Drifts von jedem Punkt in der Galaxie aus in nur 1W6 Tagen nach Neu-Thespera reisen.

Regenbogenfarbener Trillion (Stufe 12): Solange dieser *Aionenstein* dich umkreist, kannst du, wenn du von einem Fernkampfangriff getroffen wirst, als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um einen Reflexwurf mit einem Bonus Verbesserungsbonus von +6 auszuführen. Wenn das Ergebnis dieses Rettungswurfes dem Wert des Angriffs gleicht oder ihn übersteigt, wendet der Aionenstein den Angriff ab, und du erleidest keinen Schaden oder anderen Effekt. Das Abwenden funktioniert nicht bei einem Flächenangriff.

Rubinkugel (Stufe 6): Solange dieser *Aionenstein* dich umkreist, funktioniert er als Kommunikationseinheit und Computer Grad 3 mit einer künstlichen Persönlichkeitsverbesserung, den du direkt über dein Nervensystem bedienen kannst, und der keiner Benutzeroberfläche bedarf. Wenn der Stein dich umkreist, bist du dir aller Verbindungsversuche bewusst und kannst Zugang gewähren, sofern du es wünschst. Der Computer kann ganz normal verbessert werden, wobei alle Verbesserungen magisch sind. Der Stein wird durch Magie angetrieben und braucht keine Energiequelle.

Schimmernde Weiße Pyramide (Stufe 3): Solange dieser *Aionenstein* dich umkreist, bist du im Umgang mit Waffen einer bestimmten Art (Laserpistole, Plasma-Doschko, Kältepistole usw.) auf allen Gegenstandsstufen geübt. Jeder Stein dieser Art wird bei der Erschaffung auf eine bestimmte Waffenart ausgerichtet. Die festgelegte Art der Waffe einer Schimmernden Weiße Pyramide zu ändern, benötigt Zeit und

3 Ränge in Mystik, als würdest du den *Aionenstein* herstellen, diese Veränderung ist jedoch nicht mit Kosten verbunden.

Trüber Blauer Rhomboid (Stufe 3): Solange dieser *Aionenstein* dich umkreist, kannst du den Zauber *Fliegen* (1. Grad) als Reaktion beim Fallen auf dich selbst wirken (Zauberstufe 3). Dieser *Aionenstein* kann nur einmal am Tag aktiviert werden.

MAGITECH-AUFWERTUNGEN

Magitech-Aufwertungen, die *Aionensteine* und verwandte Magie einsetzen sind sehr beliebt unter denen, die es sich im Sternenreich der Azlanti leisten können. Magitech-Aufwertungen folgen denselben Regeln wie andere Aufwertungen (*Grundregelwerk*, S. 208). Diese Aufwertungen sind Hybridgegenstände. Sobald sie installiert werden, werden sie jedoch zu einem Teil des deines Körpers und können nicht von Fähigkeiten betroffen werden, die solche hybriden Gegenstände zerstören oder deaktivieren können.

AIONENAUGE

SYSTEM
Auge

VERBESSERUNG Magitech PREIS 46.000 Stufe 13

Ein *Aionenauge* kann ersetzt eines seiner Augen mit einem spezialisierten *Aionenstein*, der mit deinem Sehnerv verbunden ist. Mit einer Bewegungsaktion kannst du diese Aufwertung mental aktivieren oder deaktivieren und erhältst dadurch Hindurchspüren (Sicht) mit einer Reichweite von 18 m. Solange diese Aufwertung aktiviert ist, erhältst du keine anderen Vorteile von anderen optischen Sinnen und kannst nicht über die Reichweite der Aufwertung hinaussehen.

AIONENHAND

SYSTEM
Hand

VERBESSERUNG MAGITECH PREIS 200.000 Stufe 16

Eine *Aionenhand* funktioniert wie eine Polyhand (*Grundregelwerk*, S. 210), enthält aber zusätzlich noch sechs Steckplätze für *Aionensteine*. Du erhältst den Bonus eines jeden *Aionensteins*, der in deinen *Aionenhand* eingesteckt ist, als würde der Stein dich umkreisen. Wenn alle Steckplätze von *Aionensteinen* besetzt sind, kannst du außerdem einen oder mehr Zaubersprüche aus der nachfolgenden Liste als Zaubersprüche verwenden. Um zu bestimmen, wie viele Zaubersprüche du verwenden kannst, müssen die Gegenstandsstufen der eingesteckten *Aionensteine* zusammengerechnet werden. Der Zugang zu einem Zauber beinhaltet auch den Zugang zu allen Zaubern der darunterliegenden Bereiche, wie im Folgenden aufgeführt: 6-30 *Ätzende Umwandlung*, 31-60 *Überladungsblitz*, 61-90 *Säuredunst*, 91-120 *Wärmeentzug*. Die *Aionenhand* enthält mehrere Ladungen pro Tag entsprechend der doppelten Zauberstufe, über die sie als Zaubersprüche verfügt. Um eine Zaubersprüche Fähigkeit der *Aionenhand* zu verwenden muss eine Anzahl Ladungen entsprechend der Zauberstufe verbraucht werden. Die Zauberstufe für diese Zauber ist 16.

FLINKFUSS

SYSTEM
Füße

VERBESSERUNG MAGITECH PREIS 2.000 Stufe 4

Eine *Flinkfuß*-Aufwertung platziert eine Reihe von kleinen Metallringen, welche die Essenz der Elementarebene der Luft an deinen Füßen hält. Die Ringe gewähren dir einen Verbesserungsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, zum Turnen oder

TRILASER (HANDFEUERWAFFE)

LASER	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHW.	KRITISCH	MAGAZIN	VERBR.	LAST	SPEZIELL
Taktischer Trilaser	5	3.200	1W6 Feu	24 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	L	Aion
Verbesserter Trilaser	10	17.600	2W6 Feu	27 m	Entzündend 2W4	40 Ladungen	2	L	Aion
Elite-Trilaser	15	105.600	4W6 Feu	27 m	Entzündend 3W4	40 Ladungen	2	L	Aion
Paragon-Trilaser	20	739.250	8W6 Feu	30 m	Entzündend 4W4	80 Ladungen	4	L	Aion

PLASMAFLAMME (SCHWERE WAFFE)

PLASMA	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHW.	KRITISCH	MAGAZIN	VERBR.	LAST	SPEZIELL
Leuchtende Plasmaflamme	5	2.950	2W6 Elk & Feu	24 m	–	20 Ladungen	1	2	hell, unhandlich
Strahlende Plasmaflamme	9	13.275	5W6 Elk & Feu	30 m	Wunde	40 Ladungen	2	2	hell, unhandlich
Scheinende Plasmaflamme	13	53.100	8W6 Elk & Feu	30 m	Wunde	80 Ladungen	4	2	hell, unhandlich
Gleißende Plasmaflamme	17	265.500	13W6 Elk & Feu	30 m	Wunde	100 Ladungen	5	2	hell, unhandlich

Fliegen. Zusätzlich dazu können die Ringe ein Mal am Tag mit einer Schnellen Aktion überladen werden, um den Bonus 1 Minute lang auf +4 zu erhöhen.

RESONANZLARYNX

SYSTEM
Kehle

MODELL	PREIS	STUFE
Standard	4.400	6
Verbessert	25.500	11

Eine *Resonanzlarynx*-Aufwertung ist ein kleiner schwingender Kristall im Hals, welche deine Stimme bis zu einer ohrenbetäubenden Lautstärke verstärken kann. Die *Resonanzlarynx* kann mit einer Standard-Aktion aktiviert werden, um einen ohrenbetäubenden Schrei hervorzurufen, der sich mit einer Reichweite von 9 m kegelförmig ausbreitet, die selbst aber keinen Schaden zufügt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Zähigkeitswurf (SG = 10 + deine halbe Stufe + dein Konstitutionsmodifikator) ablegen. Misslingt der Wurf, nimmt die Kreatur 5W6 Schallschaden (oder 10W6 im Fall des verbesserten Modells) und ist 2W4 Runden lang taub. Wenn der Rettungswurf der Kreatur erfolgreich ist, nimmt sie nur halben Schaden und ist nur 1 Runde lang taub. Nachdem die *Resonanzlarynx* aktiviert wurde, kannst du sie erst wieder verwenden, nachdem zu eine 10-minütigen Pause eingelegt hast um Ausdauerpunkte zurückzugewinnen. Du kannst aber auch jederzeit 1 Reservepunkt ausgeben, um die Verbesserung sofort wieder aufzuladen.

WAFFEN DER AIONENGARDE

Mitglieder der Aionengarde führen besondere Waffen, die von imperialen Ingenieuren entwickelt und von staatlichen Fabriken gefertigt wurden. Zivilisten, bei denen solche Waffen gefunden werden, werden zum Tode verurteilt. Beispiele für Langwaffen, welche von der Aionengarde benutzt werden, sind werden auf Seite 7 des *Starfinder-Alien-Archivs* näher beschrieben. Manche Waffen der Aionengarde haben die folgend Eigenschaft.

Aion: Eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Aion verfügt über einen Steckplatz für einen *Aionenstein*. Der *Aionenstein* kann mit einer Standardaktion in den Steckplatz eingefügt oder entfernt werden. Ein *Aionenstein* kann nur dann im Steckplatz einer Waffe verstaut werden, wenn ihre

Gegenstandsstufe der Gegenstandsstufe des *Aionensteins* gleich oder diese übersteigt. Die normalen Fähigkeiten eines *Aionensteins* können nicht eingesetzt werden, wenn dieser in einer Waffe steckt. Dafür erhält eine Aionenwaffe mit einem eingesteckten *Aionenstein* die besondere Waffeneigenschaft Überladbar, sofern sie nicht über die Eigenschaften Kegel oder Unhandlich verfügt. Die Höhe des Schadens durch Überladung erhöht sich abhängig von der Gegenstandsstufe des eingesteckten *Aionensteins*, und zwar wie folgt: Stufe 1-5, 1W4; Stufe 6-10, 1W6; Stufe 11-15 1W8, Stufe 16-20 1W10.

Ein eingesteckter *Aionenstein* verfügt über eine bestimmte Anzahl von Ladungen pro Tag, welche der Gegenstandsstufe des Steins entspricht. Wird die besondere Waffeneigenschaft Überladbar eingesetzt, ist eine bestimmte Zahl an Ladungen notwendig, welche dem Verbrauch der Waffe entspricht. Wenn der Stein nicht über genügend Ladungen verfügt, hat der Versuch, die besondere Waffeneigenschaft Überladbar zu verwenden, keinen Effekt. Wenn alle Ladungen aufgebraucht sind, die ein *Aionenstein* pro Tag zur Verfügung hat, wird dieser matt und verfügt nicht über seine normalen Eigenschaften, wenn er aus der Waffe entfernt wird.



PLASMAFLAMME

Waffenforscher der Azlanti haben Plasmaflammen als Angriffswaffe oder taktisches Hilfsmittel entworfen. Die Waffe schießt helle Plasmabälle auf Feinde, verbrennt diese und erhellt gleichzeitig die Umgebung für eine bessere Zielerkennung in Situationen mit geminderten Lichtverhältnissen. Für die Aionengarde ist die Leuchtkraft außerdem ein effektives Einschüchterungsmittel, vor allem gegen Zivilisationen, die noch keine fortschrittlichen Technologien entwickelt haben.

TRILASER

Mitglieder der Aionengarde, die eine Unterstützungsfunktion haben oder mit Missionen betraut wurden, die ein gewisses Maß an Fingerspitzengefühl erfordern, bevorzugen das einzigartige Design des Trilasers. Die Waffe ist genauso leicht wie normale Laserhandfeuerwaffen, aber gleichzeitig viel effektiver – ist zudem ein *Aionenstein* eingesteckt, erhöht sie die Effektivität der Waffe sogar noch mehr. Ein Trilaser ist auch eine Prestigewaffe, da es ein Privileg ist, sie offen tragen zu dürfen – Mitgliedern der Aionengarde wird dieses Privileg sogar in Zivilkleidung zu Teil.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



BÜRGER DES STERNENREICHS

„Wenn das Sternenreich ein Tiegel ist, sind die Menschen das un-nachgiebige Metall, aus dem er besteht. Unsere Kultur ist das Feuer, das uns formte und uns zum perfekten Volk machte. Diese Flamme verbrennt uns unerbittlich jeden Tag, aber sie kann uns nicht schaden. Wir sind das reinste Material. Wir widerstehen der Hitze, wir formten den Tiegel. Und was Füllt ihn nun? Jedes andere Volk, welches diese Feuerprüfung nicht bestanden hat. Und so ist es unsere Pflicht, sie einzuschmelzen, bis nur noch ihre Einzelteile übrig sind, ihre Korruption verdampfen zu lassen und sie zu Werkzeugen zu machen, welche dem Ruhm des Aionenthrons dienen können.“

— ADMIRAL ERIOCH OUREVEST, EXARCH VON IRDINANG

Das Sternenreich der Azlanti ist eine weit ausgedehnte, rigide Monokultur, die den Absolutismus verherrlicht. Für erfolgreiches Wachstum bedarf das Reich verschiedener Völker, und doch degradieren die Azlanti nichtmenschliche Völker im besten Fall zu Bürgern zweiter Klasse. Trotz des Machtmissbrauchs des Sternenreichs halten es die folgenden Völker dort aus.

Androiden: Im Sternenreich der Azlanti dienen Androiden als Sklaven und versklavte Soldaten in der Fremdenkohorte.

Brakime: Die Aionengarde untersucht den kriegsgeplagten Planeten Bortan II nach wiederverwertbaren Technologien, und die Azlanti ignorieren dabei seine Bewohner, die Brakime. Für weitere Informationen zu den Brakimen siehe Seite {48/II}.

Dessamare: Die insektenartigen Dessamare stammen vom Planeten Koschoria, einem in ein ewiges violettes Dämmerlicht getauchten Planeten. Nach einem Larvenstadium verpuppen sie sich in magische Kokons und schlüpfen als schmetterlingsähnliche Kreaturen mit farbenfrohen Flügeln, einem humanoiden Exoskelett, vier Armen, zwei Beinen und Facettenaugen. Ihre Zivilisation ist auf der Verehrung der Göttin Desna und dem Studium der magischen Auren ihres Planeten begründet. Azlanti betrachten die Dessamare als eine Kuriosität und plündern gleichzeitig die Rohstoffe von Koschoria.

Elanaja: Schorixx, die Heimat der humanoiden Elanaja, verfügt über zahlreiche Portale, welche mit den Ebenen der Elemente verbunden sind, die nur die Elanaja nutzen können – sehr zum Ärger der Azlanti. Die meisten Elanaja gehen mit einem Elementar in ihrer Jugend eine Verbindung ein. Dem Sternenreich ist es nicht gelungen, die Elanaja zu unterjochen, da sie in Krisenzeiten einfach durch ihre Portale verschwinden. Die Elanaja haben es jedoch nicht geschafft, die Azlanti von Schorixx zu vertreiben, was zu einer Pattsituation führte.

Filsoks: Als die Azlanti luclairus überfielen, hielten sie die Filsoks für riesige Felsbrocken. Die Filsoks sind ein intelligentes Volk und dienen pflichtbewusst als Wirte für nicht-intelligente Kreaturen, die in den Tunneln, die ihre riesigen Körper durchziehen, leben. Filsoks kommunizieren sehr langsam, indem sie knirschende Geräusche von sich geben, die sich in alle Richtungen Hunderte von Kilometern weit durch Stein und Erde ausbreiten. Die Azlanti behandeln die Filsoks eher wie Landschaft als wie richtige Lebewesen. Es ist nicht klar, ob die Filsoks die Invasion der Azlanti überhaupt bemerkt haben.

Gatholle: Gatholle sind ein plumpes Volk mit einem kriegerischen Temperament, das sich auf zwei Beinen fortbewegt und in den Bergen des Planeten Ghaggath entwickelt hat. Diese haarigen Kreaturen lassen sich steinerne Platten wachsen, die ihnen als Rüstung dienen, und die sie gelegentlich auch wieder abwerfen. Die Azlanti haben lange Krieg gegen die Gatholle geführt, bis ein kluger General ihnen die Möglichkeit bot, sich mit Gegnern aus allen Ecken der Galaxie zu messen. So wurden Gatholle zu Bürgern des Sternenreichs und dienen in der Fremdenkohorte oder als Gladiatoren.

Gosklauen: Das Sternenreich setzt die Gosklauen als Ingenieure und Spezialeinheiten ein und gewährt ihnen im Gegenzug Bürgerrechte. Für weitere Informationen zu den Gosklauen siehe Seite {49/II}.

Hortusen: Als ein lethargisches und friedvolles Volk vom Planeten Croban V sind die pilzartigen Hortusen in der Lage, die chemische Zusammensetzung der Atmosphäre zu ändern, indem sie entsprechende Sporen oder Chemikalien aussondern. Die Azlanti haben sie versklavt, um diese Fähigkeit zu ihrem Vorteil zu nutzen. In ihrem Erscheinungsbild sind Hortusen einem Pilz nicht unähnlich und haben unterschiedliche Kappen in zahllosen Farben und Formen. Diese Kreaturen leben in Kollektiven, sodass ein einzelner Hortus einen seltenen Anblick darstellt.

Menschen: Menschen sind eine Minderheit, wobei die meisten azlantisches Blut haben, welches die Voraussetzung dafür ist, im Sternenreich Machtpositionen ausüben zu dürfen.

Iztheptare: Die Iztheptare stammen von Brigin, einem Wüstenplaneten mit nur wenigen Rohstoffen. Sie sind anpassungsfähig und instinktiv in der Lage Biotechnologie zu verwenden. Die Azlanti haben die Iztheptare versklavt und setzen diese körperlich und mental leicht formbaren Kreaturen in vielerlei Hinsicht ein – auch für Aufgaben, die ein hohes Maß an Risiko mit sich bringen. Für weitere Informationen zu den Iztheptaren siehe Seite {57/II}.

Merkeuten: Die Grenze zwischen der materiellen Ebene und der Ersten Welt ist auf Quinander, dem Heimatplaneten der Merkeuten, sehr dünn. Merkeuten sind humanoide Kreaturen. Sie haben einen schmalen Körper und Büschel von Federn, Fell oder Haaren, die auf ihren Köpfen und Schultern wachsen. Der Einfluss der Energien der Ersten Welt machte die Merkeuten jedoch zu Meistern illusionärer Verkleidung. Nachdem die Azlanti das System erobert hatten, gründeten sie ein Amt, welches die Identitäten der Merkeuten nachverfolgt, damit sich diese Nicht-Bürger nicht über die kaiserlichen Gesetze hinwegsetzen können.

Neskinti: Die Azlanti betrachten das Baumvolk der Neskinti vom Planeten Gjor III als primitiv. Da diese sich freiwillig den Azlanti unterworfen haben, werden sie von Ihnen als Gärtner oder Botaniker eingesetzt. Für weitere Informationen zu den Neskinti siehe Seite {50/II}.

Skriedrieps: Die unterwürfigen Skriedrieps demonstrieren eine hohe Loyalität gegenüber dem Sternenreich und werden dafür mit administrativen Posten im ganzen imperialen Gebiet belohnt. Für weitere Informationen zu den Skriedrieps siehe Seite {51/II}.

Schatori: Die Schatori, ein großgewachsenes Volk von Magiebenutzern, haben einst das Disaj-System regiert, wurden dann aber fast ausgerottet, als sie von einer dämonischen Armee angegriffen wurden. Um ihr Überleben zu sichern, flüchteten die mächtigsten von ihnen in eine Halbebene. Als sie zurückkehrten, hatten sie sich jedoch unwiderruflich verändert. Die Energien der Ebene machten ihre Knochen durch die Haut hindurch sichtbar und verlieh ihnen Unerstlichkeit. Im Gegenzug konnten sie sich jedoch nicht mehr fortpflanzen. Um zu überleben, sind die Schatori dem Sternenreich beigetreten, und arbeiten in der Hoffnung, sich unentbehrlich zu machen.

Slivaren: Auch wenn ihr Äußeres eher einer Krabbe ähnelt, sind die Slivaren intelligente Schlicke, welche die Schalen gigantischer Krustentieren als eine Art Servorüstung verwenden. Die Slivaren stammen von den Sümpfen des Planeten Gjor III und haben günstige Arbeitsbedingungen als produktive Bürger des Sternenreichs ausgehandelt. Oftmals haben sie hohe Posten im Feld der angewandten Biotechnologie, ähnlich jener, die sie in ihrer Rüstung einsetzen.

Stelliferen: Die vom Sternenreich verursachte Verschmutzung der Ozeane auf dem Planeten Parin hätte fast die hier heimischen Stelliferen – winzige Kreaturen, die näher auf Seite {52/II} beschrieben werden – ausgerottet.

Tromlins: Die reptilienartigen Tromlins von Gjor III werden in zwei Unterarten unterteilt: die Blutsucher und die Hartschalen. Blutsucher bewegen sich auf zwei Beinen und haben einen langen Schwanz, scharfe Fangzähne und klauenbewehrte Hände. Hartschalen laufen dagegen auf vier kräftigen Beinen und haben ein Horn auf dem Kopf. Die Azlanti haben die Fehde zwischen den beiden Arten beigelegt, indem sie beide versklavten.

Vilderaren: Die Vilderaren stammen vom Planeten Ojodschi und sind besessen von Geometrie. Sie arbeiten im Sternenreich als Designer, Navigatoren und Piloten. Für weitere Informationen zu den Vilderaren siehe Seite {53/II}.

Volotine: Die Volotine, ätherische und telepathische Wesen, sind allesamt in exquisiten Kristalltürmen gefangen, die sich auf den Bäumen der drei Planeten im Nadeghey-System befinden. Die Azlanti erkennen sie als denkende Spezies an, haben aber noch keinen Weg gefunden, den Volotinen zu helfen oder gar den Grund für ihre Gefangenschaft herauszufinden.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

BRAKIME

Die Brakime, die auf Bortan II zu Hause sind, leben in kleinen Gruppen. Ein Krieg, der auf dem ganzen Planeten während des Intervalls wütete, hat ihre Anzahl verringert und ihre Welt zu einem verstrahlten Ödland gemacht, in dem die Brakime überleben, indem sie sich in plündernden Nomadengruppen organisierten. Diese Stämme bekämpfen sich gegenseitig in öden Wüsten und zerstörten Städten.

Als die Azlanti auf Bortan II landeten, war der Planet bereits all seiner natürlichen Rohstoffe beraubt. Das Sternenreich trug einige kurze aber brutale Gefechte aus, um seine Überlegenheit zu zeigen, baute eine kleine Überwachungsstation und verließ den Planeten wieder. Seitdem ist eine Stadt um die Überwachungsstation herum entstanden. Diese Siedlung wird nicht ausschließlich von Brakimen bewohnt, sondern auch von Ausgestoßenen des Sterbereichs, die Bortan II als Zufluchtsstätte betrachten. Da alle möglichen Arten von Gesindel auf Bortan II Zuflucht fanden, blühen auf dem Planeten seitdem die kriminellen Geschäfte. Einige Brakime führen solche kriminellen Banden an und nutzen den Reichtum, den sie angehäuft haben, um die Planeten zu verlassen.

Brakime sind anpassungsfähig, tüchtig und einfallsreich. Dank ihrer Fähigkeit, ihre Gliedmaßen zu ändern und sogar abzunehmen, haben sie einen großen Überlebensvorteil. Das Leben auf einem kriegsgebeutelten Planeten über Jahrhunderte hinweg machte sie jedoch zu schroffen und argwöhnischen Kreaturen, die Fremde nur sehr langsam akzeptieren. Die Möglichkeit, Bortan II zu verlassen, hat einigen Brakimen ganze neue unentdeckte Horizonte eröffnet, doch nur wenige Brakime können sich solch eine Entdeckungsreise leisten.

Einige schaffen es, den Planeten zu verlassen, indem sie als Techniker auf Raumschiffen anheuern, die zu anderen Welten des Sternenreichs reisen. Da Brakime es bereits gewohnt sind, ihre Gliedmaßen als Werkzeuge einzusetzen und nützliche Teile von alten Maschinen abzubauen, ist dieses Volk gut für den Umgang mit Technologie geeignet. Im Gegensatz zu dem Chaos, das Magie auslösen kann, sehen sie Technologie als verlässlich und praktisch an. Brakime ziehen außerdem auch tatkräftige Arbeit, mit der sie pragmatische Ergebnisse erzielen, den Abstraktionen, die mit Computern und Magie einhergehen, vor. Die anpassungsfähigen Methoden und informelle Bildung der Brakime kann zu Flickwerk-Ergebnissen führen. Dessen ungeachtet, ist die Arbeit der Brakime durchaus funktional.

Brakime erreichen eine Körpergröße von 2,30 m und ein Gewicht von etwa 200 Pfund. Sie gelten mit 15 als erwachsen und können bis zu 75 Jahre alt werden.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: GE +2; KO +2; CH -2

Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Brakime sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Brakim.

Begnadeter Techniker: Brakime erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Technik.

Formbare Gliedmaßen: Da Brakime über kein inneres Skelett verfügen, können sie ihre Gliedmaßen ohne Weiteres verbiegen. Diese Anpassungsfähigkeit verleiht den Brakimen einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Klettern oder Schwimmen. Falls ein Brakim eine Gliedmaße verliert, wächst sie in 1W4 Stunden nach. Zusätzlich können Brakime alle vier Gliedmaßen als eine volle Aktion verformen, um einen der folgenden Vorteile zu erhalten.

- Ein Brakim kann seine Gliedmaßen strecken. Ein gestreckter Arm hat eine zusätzliche Reichweite von 1,50 m. Ein gestrecktes Bein verleiht einem Brakim 1,50 m an zusätzlicher Höhe. Gestreckte Gliedmaßen sind schlecht für den Kampf, der Brakim erhält deswegen einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und keinen Stärkebonus auf den Schaden bei Angriffen mit diesen Gliedmaßen. Außerdem kann ein Brakim nicht rennen und keine Sturmangriffe ausführen, solange seine Beine gestreckt sind.

- Ein Brakim kann seine Arme so verändern, dass er sie zur Fortbewegung benutzen kann, und sich so auf allen Vieren bewegen. Dabei erhält er einen Verbesserungsbonus von 3 m auf seine Bewegungsrate.

Ein Brakim kann keine Gegenstände führen oder halten, für die zwei Hände benötigt werden, so lange seine Arme auf diese Weise verformt sind.

- Ein Brakim kann seine Beine und Füße so verformen, dass diese die Funktion von Armen und Händen erfüllen können. Der Brakim kann dadurch Waffen oder Ausrüstung in bis zu vier Händen führen oder halten. Während ein Brakim auf diese Weise einen Gegenstand mit seinen verformten Füßen hält, erhält er jedoch einen Malus von -10 auf seine Bewegungsrate. Wenn der Brakim einen Gegenstand, für den zwei Hände benötigt werden, mit seinen Füßen hält, kann er sich nur durch Kriechen fortbewegen. Wenn ein Brakim mit jeder Hand und jedem Fuß einen Gegenstand halten möchte, muss er dies im Liegen tun.

- Brakime können außerdem Gliedmaßen abtrennen, entweder mit einer Bewegungsaktion oder als Reaktion, wenn sie ergriffen oder anderweitig an einer Gliedmaße festgehalten werden. Für jede abgetrennte Gliedmaße nimmt ein Brakim 1 Trefferpunkt Schaden.

Ödlandbewohner: Brakime sind immun gegen schwache Strahlung. Sie erhalten außerdem einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, auf Zähigkeitwürfe gegen Strahlung und extremes Wetter, sowie auf Konstitutionswürfe gegen Hunger und Durst.

GOSKLAUEN

Diese katzenartige Spezies verfügt über einen langen und flexiblen Hals, einen kurzen Schwanz sowie einen biegsamen Körper. Gosklauen haben ihre Kultur über Jahrhunderte hinweg auf einem unbeständigen Kontinent auf dem steinigen Planeten Duren entwickelt. Da der Planet regelmäßig von Erdbeben erschüttert wird und von Vulkanen übersät ist, haben die Gosklauen ihre Ingenieurskunst dazu genutzt, komplexe unterirdische Städte zu bauen, welche der Bewegung der Erdplatten standhalten können. Nichtsdestotrotz waren sie noch weit davon entfernt, Raumfahrttechnologie zu entwickeln, als ein Spähschiff der Azlanti nahe einer Stadt der Gosklauen abstürzte. Bei dem Absturz gab es keine Überlebenden. Die Gosklauen begannen, die Technologie des Raumschiffes zu erforschen, und begründeten Raumfahrtwissenschaft und fortschrittliche Waffentechnologie mit dem, was sie dort fanden.

Als wenige Jahre später Streitkräfte des Azlanti-Sternenreichs auf dem Planeten landeten, wussten die Gosklauen, dass sie gegen einen Feind mit solch einer fortschrittlichen Technologie nicht bestehen konnten. Statt zu kämpfen, boten sie den Azlanti ihre Dienste und bewiesen ihre Ingenieursfertigkeiten mithilfe des rekonstruierten Spähschiffes. Seitdem haben die Gosklauen den Status als Bürger des Sternenreichs und dienen ihm unablässig, wenn nicht sogar mit vollkommener Treue. Sie betrachten die Azlanti als Wohltäter, aber auch als gefährlich und egoistisch. Die meisten Gosklauen erachten es für sicherer, die Aufmerksamkeit der Azlanti nicht zu erregen. Gosklauen, die Duren verlassen, arbeiten für die Azlanti als Ingenieure an Projekten, bei denen ihre dünnen und flexiblen Körper von Vorteil sind. Mehr als einer von ihnen jedoch ist schon mal auf einem Schiff entschwunden, um andere Welten zu sehen.

Mit ihrem wendigen Körperbau und glattem Fell geben Gosklauen ein entwaffnendes Erscheinungsbild ab. Die Farbe ihres Fells kann sehr unterschiedlich ausfallen und richtet sich nach der Region, aus der sie kommen bzw. welches Wetter dort vorherrscht. Ihre Farben reichen dabei von einem dunklen, fast schwarzen Braunton bis zu Goldfarben. An der Spitze ihrer Ohren, Gliedmaßen und Schwänze weist ihr Fell oftmals eine dunklere Färbung auf. Außerdem färben Gosklauen auch gerne ihr Fell, als Zeichen ihrer Individualität. Durch die Arbeit in überfüllten, unterirdischen Räumen über Jahrhunderte hinweg haben sich die Gosklauen besonders gut an diese Bedingungen angepasst. Gosklauen sind außerdem auch geistreich und individualistisch, wobei sie sich mehr auf Ergebnisse als auf bestimmte Vorgehensweisen konzentrieren – ein Charakterzug, der azlantische Vorgesetzte oft aufregt.

Als eine immer vorausschauende Spezies sehen die Gosklauen Technologie als Möglichkeit, in der Evolution voran zu springen und sich somit in die Zukunft zu katapultieren. Aus diesem Grund sind Gosklauen weniger daran interessiert, ihre eigenen Traditionen aufrechtzuerhalten als andere Arten, und sie sehen ihre Position in der Hierarchie der Azlanti als vorteilhaft an, um ihre Kultur voranzubringen. Auch wenn die Gosklauen wissen, dass die Azlanti keineswegs wohlwollend sind, so ist diese katzenartige Spezies opportunistisch. Sie können sich eine gar nicht so ferne Zukunft vorstellen, in der sie frei von den Azlanti sein werden, und glauben daher, ihre Unterwerfung bringe ihnen langfristig einen Vorteil.

Gosklauen werden etwa 1,80 m groß und wiegen ungefähr 110 Pfund. Sie gelten mit 13 als erwachsen und können bis zu 80 Jahre alt werden.

VOLKSMERKMALE

Attributsmodifikatoren: GE +2; IN +2; WE -2

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Gosklauen sind Mittelhohle Humanoide mit der Unterart Gosklaue.

Biegsam: Gosklauen können sich durch einen Bereich bewegen, der nur halb so groß ist wie sie selbst, ohne sich hindurchzwingen zu müssen oder durch einen Bereich, der nur ein Viertel ihrer Größe einnimmt, wenn sie sich hindurchzwingen.

Feuerresistenz: Gosklauen haben eine Feuerresistenz von 5.

Graben: Gosklauen haben eine Bewegungsrate von 9 m für Graben. Eine Gosklaue kann einen Tunnel hinterlassen, wenn sie sich mit halber Bewegungsrate fortbewegt.

Mechanisches Talent: Gosklauen erhalten einen Vollbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Computer, Technik und Naturwissenschaften. Sie können eine dieser Fertigkeiten als Klassenfertigkeit behandeln.

Nachtsicht: Gosklauen verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m sowie Dämmerlicht.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

NESKINTI

Der üppig bewachsene grüne Planet GJOR III ist voller Naturwunder und Mysterien – einen kleinen Teil davon machen die Neskinti aus. Die Neskinti sind ein altes und fest zusammengewachsenes Volk von Primaten, die in dicht gewachsenen Baumkronen von Dschungeln leben, die ganze Kontinente umspannen. Über Generationen hinweg haben sie den Erdboden nicht gesehen. Mythen zufolge wurden sie von dem mächtigen Naturgeist Nesk gesegnet. Diese hat ihnen Intelligenz verliehen und die Herrschaft über die himmelhohe Flora der Baumwipfel ihres Heimatdschungels geschenkt. Als Verehrung von Nesk und ihrer spirituellen Nachkommen, die in allen Objekten leben sollen, haben sich die Neskinti mithilfe von Gartenbaukunst und Magie um die riesigen Bäume auf GJOR III gekümmert und sie zu weiträumigen hängenden Siedlungen gemacht.

Für die Azlanti war es ein Leichtes, GJOR III zu erobern, da es dort keine technologisch entwickelte Kultur gab, die sich ihnen hätte in den Weg stellen können. Anfänglich ignorierten sie die Neskinti. Nachdem aber einige anthropologische Expeditionen deren Wert als Ökologen entdeckt hatten, begann das Sternenreich, sie offensiv anzuwerben. Auch wenn sie für ihre Zusammenarbeit mit der Bürgerschaft belohnt wurden, fiel es den Neskinti schwer, sich an das Sternenreich anzupassen. Während die meisten sich damit zufriedengeben, ökologische



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: GE +2; WE +2; ST 2

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Neskinti sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Neskint.

Dämmerlicht: Da die Neskinti an das andauernde Dämmerlicht unter den dichten Baumkronen angepasst sind, können sie auch bei schwacher Beleuchtung sehen.

Gleiter: Neskinti können mithilfe ihrer Hautmembranen zwischen Armen und Beinen fliegen und sich dabei horizontal 1,50 m weit bewegen pro 30 cm, die sie vertikal nach unten gleiten. Dabei verfügen sie über eine Flugbewegungsrate (AF) von 18 m und einer durchschnittlichen Manövrierfähigkeit. Neskinti können nicht nach oben fliegen. Entsprechend können sie nicht fliegen, wenn sie nicht nach unten gleiten können. Im Fall kann ein Neskint diese Fähigkeit als Reaktion nutzen, um Schaden zu vermeiden. Neskinti können zwar während ihres Flugs einen Sturmangriff ausführen, sind jedoch in der Lage, zu rennen und können während des Gleitens nicht mehr Gewicht tragen als ihre normale maximale Traglast. Nach Ermessen des SL können Wind oder andere Umstände dazu führen, dass ein Neskint nach oben fliegt und damit die Entfernung, die er fliegen kann, erhöht.

Kletterer: Neskinti haben eine Bewegungsrate von 9 m für Klettern. Dabei können sie sich horizontal fortbewegen, wenn ihnen entsprechende Haltegriffe zur Verfügung stehen – so können sie zum Beispiel von einem Ast eines Baumes zum anderen klettern.

Kurze Beine: Neskinti haben eine Bewegungsrate am Boden von 6 m.

Waldfreund: Neskinti erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Biowissenschaften und Überlebenskunst.

Aufgaben zu verrichten, da sie solche als Erweiterung ihrer heiligen Mission ansahen, leiden andere unter der Herrschaft des Sternenreichs.

Neskinti sind fähige Kletterer und erfahrene Gleiter mit kurzen Beinen, mit denen sie sich trotzdem gut fortbewegen können. Die Farbe ihres Fells reicht von Blond bis Dunkelbraun. Neskinti sind eigentlich Allesfresser, wurden aber aus Tradition heraus zu Vegetariern. Sie verehren üblicherweise Nesk und andere Geister, manche Neskinti haben diese Verehrung aber auch auf die Religion der Azlanti ausgeweitet.

Technologie verwirrt dieses Volk der Naturanbeter immer noch. Als der anfängliche Schock über die Raumfahrt und die zerstörerische Macht moderner Technologien nachgelassen hatte, verfiel das Volk in eine Debatte, die mehrere Generationen dauerte. Im Mittelpunkt lag dabei die Frage, ob es besser sei, sich anzupassen und solche Technologien zum eigenen Nutzen anzunehmen oder diese besser abzulehnen.

Bis jetzt sind die Dörfer auf GJOR III weitestgehend frei von Technologie – viele Neskinti, die Teile des restlichen Sternenreichs besuchten, empfanden die Rückkehr zu einem einfacheren Leben jedoch als frustrierend.

Die meisten Neskinti sind etwa 1,80 m groß und wiegen ungefähr 150 Pfund. Sie gelten mit 20 als erwachsen und können bis zu 120 Jahre alt werden.

SKRIEDRIEPS

Die gebeugte Haltung, hängenden Ohren und ihre kurze Schnauze lassen das Auftreten und Aussehen der Skriedrieps so wirken, als erwarteten sie jederzeit einen Schlag. Vielleicht ist es genau diese Eigenschaft, welche dieses Volk und seine Geschichte im Sternenreich der Azlanti am besten beschreibt. Die Skriedrieps stammen aus dem Arista-System und waren unter den ersten Völkern, welche die Grausamkeit und Unterjochung durch das Sternenreich am eigenen Leib erfahren mussten. Sie mussten die schlimmsten Aggressionen der Azlanti aushalten und litten über Jahrzehnte hinweg unter der Unterdrückung, bevor sie sich den azlantischen Streitkräften ergaben.

Nach ihrer Kapitulation verloren die Skriedrieps Eostrillon – ihre geliebte Heimat – an die Azlanti und litten unter der Eingewöhnung an das Leben im Sternenreich. Seitdem wurden sie zu ergebenen Untertanen. Extreme Niederlagen brachten sie dazu, vor den Azlanti zu kriechen, und machten sie zu unterwürfigen Lebewesen, die erpicht darauf waren, alle Wünsche der Azlanti zu erfüllen. Jahrhundertlang dieser Unterwürfigkeit brachten einigen der Skriedrieps hohe administrative Posten ein. Skriedrieps sind besonders gut darin, Komplote innerhalb und gegen den kaiserlichen Administrationsapparat aufzuspüren, wobei sie diese erkennen, bevor sie ausgeführt werden und Schaden anrichten können. Das ist jedoch das höchste erreichbare Maß an Reichtum und Privilegien, das Skriedrieps je zu erhoffen wagen. Die azlantische Kultur erinnert alle nichtmenschlichen Völker ständig an ihren Status als Bürger zweiter Klasse. Die Stellung der Skriedrieps als bevorzugtes Volk des Sternenreichs brachte ihnen zudem Argwohn seitens der meisten anderen denkenden nichtmenschlichen Völker unter der Herrschaft des Sternenreichs ein.

Da sie bereits seit langer Zeit unter den Azlanti leben, haben sich die Skriedrieps gut in das Gefüge des Sternenreichs aus Technologie und Magie integriert, auch wenn sie die Vorhersehbarkeit der Technologie magischen Mysterien vorziehen. Für die Skriedrieps sind Zweckmäßigkeit und Wiederholbarkeit wichtig. Außerdem schätzen sie universelle Systeme. Die Skriedrieps teilen diese Einstellung mit den Brakimen – Brakim-Techniker, die es schaffen, zu anderen Welten des Sternenreichs zu reisen, kommen mit den Skriedrieps gut aus. Da sie für Berufe ausgebildet sind, in denen ein einzelner Administrator ein ganzes Netzwerk an Personal beaufsichtigt, blühen sie vor allem in solchen Rollen auf. Wären Skriedrieps weniger loyal oder Brakime aggressiver, sobald sie sich unter anderen Völkern befinden, könnte diese Beziehung schädlich für das Sternenreich sein.

Gelegentlich kann es vorkommen, dass ein Skriedriep seine Position freiwillig oder gezwungenermaßen aufgrund von Nichterfüllung einer Aufgabe oder Pech aufgibt und eine selbstständige Arbeit aufnimmt. Einige verdrängte Skriedrieps schlägt es so zu kriminellen Geschäften, bei denen sie effizient Schutzgelderpressungen durchführen, Schmugglerringe leiten oder Organisationen bestehen, sich aber vor Gewalttaten scheuen. Solche Skriedrieps kommen im gesamten Sternenreich vor, wobei sie sich der List bedienen, um ungewollte Aufmerksamkeit zu vermeiden. So überwachen sie zum Beispiel andere Skriedrieps, die in der Administration des Sternenreichs arbeiten. Mehrere kriminelle Vereinigungen auf Bortan II haben Skriedrieps in ihrer Führungsriege, wenn nicht sogar als Kopf der Organisation.

Skriedrieps werden etwa 1 m groß werden und wiegen ungefähr 60 Pfund. Sie gelten mit 15 als erwachsen und können bis zu 150 Jahre alt werden.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: WE +2; CH +2; ST -2

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Skriedrieps sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Skriedriep.

Dämmerlicht: Dank ihrer großen empfindlichen Augen verfügen Skriedrieps über Dämmerlicht.

Kniffliger Verstand: Skriedrieps erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussung (außer Furchteffekte). Außerdem erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die eingesetzt werden, um herauszufinden, ob das Ziel arglistig ist.

Kultiviert: Skriedrieps erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Kultur und Diplomatie.

Schnelle Sinne: Mithilfe von Wahrnehmung können Skriedrieps ein Gebiet in der Hälfte der normalen Zeit durchsuchen. Außerdem erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Motiv Erkennen.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

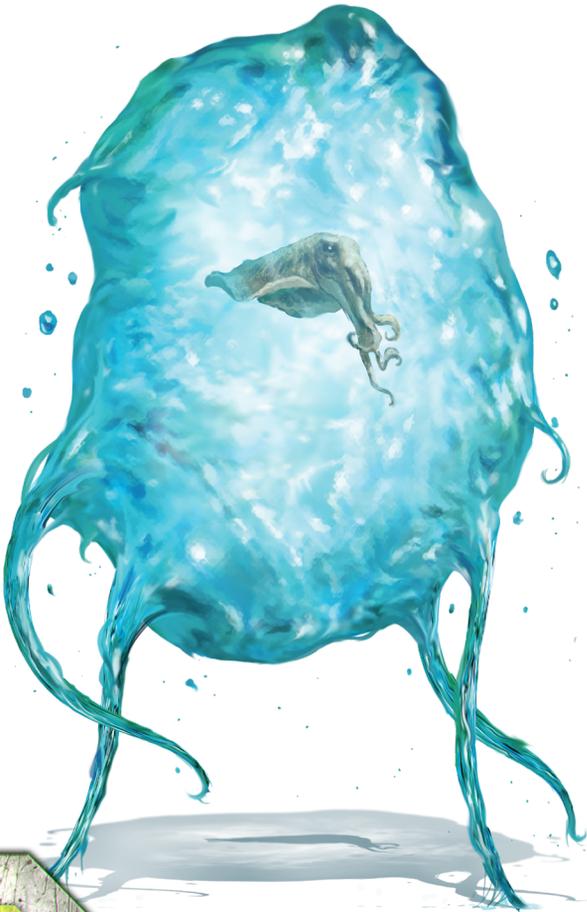
ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

STELLIFEREN

Diese Winzigen Kreaturen ähneln Tintenfischen und haben sich in einer Tiefseeumgebung entwickelt, in der sie Jahrtausende als Nomaden verbracht und ihre psychischen Fähigkeiten entwickelt haben, während sie den Wasserplaneten Parin erkundeten. Da die Stelliferen sehr verstreut als Nomaden leben, hat es nach der Landung der Azlanti auf ihrem Planeten Jahrhunderte voller Umweltverschmutzung und Klimawandel gedauert, bis die Stelliferen merkten, dass sie vorm Aussterben bedroht sind. Sie begannen, mit alternativen Lebensweisen jenseits ihrer gewohnten Umgebung zu experimentieren und entwickelten psychokinetische Wasseranzüge, die ihnen erlaubten, auch außerhalb ihres Elements zu überleben. Da Stelliferen normalerweise über eine komplexe Farbsprache kommunizieren, indem sie ihre Haut und das sie umgebende Wasser mithilfe ihrer begrenzten Telepathie verfärben, mussten Sie auf Hilfsmittel zurückgreifen, um mit den Eindringlingen zu kommunizieren.

Die ersten Botschafter der Stelliferen, die mit den Azlanti verhandelten, erhielten ein barsches Angebot, den Planeten zu verlassen. Inzwischen haben sich die Stelliferen im ganzen Sternereich verbreitet, Kolonien auf anderen Planeten gegründet und somit das Risiko gesenkt, von einem einzigen Ereignis ausgerottet zu werden. Während die meisten Stelliferen lieber unter Wasser leben, sind einige dennoch begierige Erforscher von Land und Weltraum, deren psychokinetische Wasseranzüge bereits vielen Reisenden im Sternereich bekannt sind.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: WE +2; CH +2; KO -2; ST -4

Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Stelliferen sind Winzige Magische Bestien mit der Unterart Aquatisch. Sie sind nicht in der Lage, Sauerstoff zu atmen, es sei denn, sie verfügen über künstliche Lebenserhaltungssysteme.

Dunkelsicht: Stelliferen verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Stellifera-Magie: Stelliferen verfügen über die folgenden Zauberähnliche Fähigkeiten: Beliebig oft – *Psychokinetische Hand*, *Telepathische Botschaft*

Stellifera-Bewegung: Stelliferen haben eine Bewegungsrate am Boden von 1,50 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 18 m.

Wasseranzug: Fall sich in der Nähe oder in der Luft genug Wasser befindet, können Stelliferen als Standard-Aktion psychokinetisch einen humanoidförmigen Körper aus Wasser erstellen und behalten diesen für unbestimmte Zeit, auch wenn sie handlungsunfähig oder bewusstlos sind. Stelliferen können den Wasseranzug mit einer Standard-Aktion wieder ablegen. Wenn sie sterben, löst sich der Anzug auf. Der Wasseranzug bietet den Stelliferen die Größenkategorie und Reichweite einer Mittelgroßen Kreatur und passt durch jede Öffnung, durch die auch die Stelliferen ohne den Anzug passen. Solange eine Stellifera ihren Wasseranzug trägt, steigt ihr Stärkewert um 4 Punkte, sie erhält 2 zusätzliche Trefferpunkte, eine Bewegungsrate am Boden und für Schwimmen von 18 m sowie die Fähigkeit, Waffen, Kleidung und Rüstung wie eine Mittelgroße Kreatur zu tragen. Stelliferen in einem Wasseranzug können nur dann den Effekt Blutend erleiden, wenn ihnen durch einen kritischen Treffer eine Wunde oder schwere Wunde zugefügt wird. Sie sind zudem immun gegen Gase oder inhalierte Giften und erhalten einen Volksbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten und Gifte, die durch Kontakt oder Verletzungen übertragen werden. Der Wasseranzug tauscht langsam den Sauerstoff mit der umgebenden Atmosphäre oder Flüssigkeit aus, darunter auch mit den von Rüstungen gewährten Schutz vor Umwelteinflüssen, und erlaubt es so Stelliferen, so zu atmen, als seien sie unter Wasser. Die Beschaffenheit dieses Anzugs macht die Stelliferen immun gegen die meisten Vakuumeffekte sowie Luft- und Wasserdruck. Der Wasseranzug speichert Sauerstoff, sodass eine Stellifera erst nach 1 Stunde Sauerstoff aus ihrer Umgebung aufnehmen muss. Danach besteht Erstickengefahr.

Trotzdem haben die Stelliferen große Probleme damit, sich an die Kultur der Azlanti anzupassen. Für sie ist Technologie noch immer ein neues Konzept. Der Preis für das Erkunden neuer Welten war hoch, doch Stelliferen machen das Beste daraus, indem sie viel reisen und danach streben, neue Erfahrungen zu sammeln.

Stelliferen werden etwa 30 cm lang und wiegen ungefähr 6 Pfund. Sie gelten mit 15 als erwachsen und können bis zu 240 Jahre alt werden.

VILDERAREN

Die Vilderaren stammen vom Planeten Ojodschi, einer weiten und heißen Ozeanwelt mit nur wenig Landfläche. Obwohl sie sich im Ozean entwickelt haben, erbauten sie ihre Zivilisation an Land. Die Vilderaren haben komplexe Karten des Nachthimmels erstellt und diese zur Orientierung sowie zur Besiedelung des gesamten Planeten genutzt. Beim Bau ihrer geometrisch genauen Städte ahmten die Vilderaren die Formen der Sterne und Sternkonstellationen nach. Die Kultur der Vilderaren konzentriert sich auf geometrische Konstruktionen und Verzierungen. Ihre Körper, Siedlungen und Strukturen tragen alle totemistische Elemente ihrer Vorfahren, Geister, verschiedener Naturgötter und andere mystische Motive.

Die Azlanti haben Ojodschi erst vor kurzem erobert und trafen dabei nur auf sehr geringen Widerstand. Sie haben die Fertigkeiten der Vilderaren hinsichtlich der Architektur, Geometrie und Navigation zu schätzen gelernt. Nachdem sie die Vilderaren für Expeditionsschiffe angeheuert und sie als Stellarkartografen auf der Suche nach neuen Welten eingesetzt haben, gewährten die Azlanti ihnen die Bürgerschaft im Sternenreich. Langsam finden sich die Vilderaren mit den vom Sternenreich auferlegten Einschränkungen ihres Rechts, ihre eigenen Götter verehren zu dürfen, ab. Daher nehmen sie ihre kulturellen Artefakte auch außerhalb ihrer Heimat mit, und es scheint, dass die Vilderaren die Last der Monokultur der Azlanti vielleicht nicht mehr lange tragen können.

Auch wenn die natürlichste Haltung für eine Vilderaro ist, sich flach auf den Boden zu legen, stehen Vilderaren in gemischter Gesellschaft aufrecht auf drei Beinen. Auf diese Weise können sie sich auch fortbewegen. Ein nach unten gerichteter Schnabel dient als Mund zur Nahrungsaufnahme und Kommunikation. Feine Tentakel, die sich zu einer mittig sitzenden Krone falten, werden zum Umgang mit Gegenständen genutzt.

Die Vilderaren haben kein männliches Geschlecht. Sie beginnen ihr Leben als Weibchen und entwickeln während ihres Lebens die Fähigkeit, fruchtbare Eizellen zu entwickeln. Die Eier der Vilderaren können sich auf drei Arten entwickeln: asexuell in Weibchen, sexuell, wenn von einem älteren Erwachsenen befruchtet werden, oder, sobald die Volljährigkeit erreicht ist, auch über Selbstbefruchtung. Ihre Nachkommen werden körperlich voll entwickelt geboren, bedürfen aber nach der Geburt der elterlichen Zuwendung. Der Elternteil oder die Eltern geben ihr genetisches Wissen weiter und erlauben es somit den Jungen, schneller zu lernen und dabei innerhalb einiger Monate oder eines Jahres fast genauso zu funktionieren wie ein ausgewachsenes Mitglied eines anderen Volks. Der Wunsch nach Vielfalt in dieser vererbten „Bildung“ ermutigte die Vilderaren dazu, sexuelle Befruchtung zu bevorzugen. In der in Gemeinschaft oder anderen Sprachen mit Geschlechtsunterteilungen spricht eine Vilderaro von sich in der weiblichen Form.

Fortschrittliche Technologie ist für die Vilderaren immer noch neu, doch sie haben sich gut angepasst – vor allem bei der Verwendung von Computern oder Werkzeugen zur Navigation, die es ihnen ermöglichen, ihren Horizont zu erweitern. Dadurch haben die Vilderaren gemerkt, dass sie in der Lage sind, große Mengen an räumlichen Daten zu verstehen und sich diese einzuprägen. Diese Fähigkeit macht sie zu hervorragenden Navigatoren und talentierten Piloten und befähigt sie außerdem zu allen möglichen Arten von Design.

Vilderaren werden etwa 1,80 m groß und wiegen ungefähr 150 Pfund. Sie gelten mit 5 als erwachsen und können bis zu 100 Jahre alt werden.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: IN +2

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Vilderaren sind Mittelgroße Monströse Humanoide mit der Unterart Aquatisch.

Amphibisch: Vilderaren können sowohl unter Wasser als auch an der Luft atmen.

Räumliches Vorstellungsvermögen: Vilderaren erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Steuerung zum Navigieren und für Überlebenskunst, wenn sie sich orientieren müssen. Dieser Bonus gilt auch bei Fertigkeitwürfen für Beruf, bei denen ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen von Vorteil ist. Ob und wann wenn dieser Bonus gilt, obliegt dem Ermessen des SL.

Schwimmer: Vilderaren haben eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m. Vilderaren können Wasser durch ihren Körper strömen lassen und bei einem Sturmangriff, beim Rennen oder bei einem Rückzug mit doppelter Bewegungsrate schwimmen.

Kann nicht in die Zange genommen werden: Werden Vilderaren in die Zange genommen, erhalten die Angreifer keinen Bonus, und Fähigkeiten, die nur bei Kreaturen funktionieren, die in die Zange genommen wurden, funktionieren nicht bei Vilderaren.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN





SCHIFFE DES STERNENREICHS

„Zusätzlich zu ihren zugewiesenen Aufgaben hat jeder einzelne von Ihnen eine wichtige Last zu tragen. Wenn sie einen Posten in der Flotte des Sternenreichs erreichen, haben sie Gewalt über fortschrittliche Technologie. Sie ist das Herzblut dieser Flotte, so wie Ihre Abstammung als reine Azlanti das Herzblut des Reiches ist. Und so wie niemand von ihnen Schande über unser Geblüt bringen würde, so ist es ihre Verantwortung, dafür zu sorgen, dass niemand, der nicht zum Sternenreich gehört, jemals in den Besitz des Wissens kommt, das uns groß gemacht hat. Egal, um welchen Preis. Egal, um welche Opfer. Daher denken sie stets daran: selbst, wenn sie versagen, dienen sie auch im Tode noch dem Aionenthron.“

— KOMMANDANT IAVIOSTRE OSDUCIAS VON DER *ESTEJARANDER*,
ANSPRACHE AN NEUE SCHIFFSBESATZUNG

IMPERIALE SYSTEME

Das Sternenreich der Azlanti stützt sich auf überlegene Ausrüstung und Raumschiffssysteme, von denen manche Technologie und Magie in sich vereinen. Das Sternenreich schützt dieses Technologiewissen per Erlass, damit Feinde den Azlanti-Schiffen weder gleichkommen, noch diese kontern können. Diese Doktrin soll die hohe Machtstellung des Reiches weiter festigen. Raumschiffssysteme, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, können mit Baupunkten erworben werden. Sie sind jedoch ausschließlich den Schiffen des Sternenreichs der Azlanti vorbehalten oder durch Schwarzmarktkontakte erhältlich. Diese Technologien könnten zwar Pendants außerhalb des Sternenreichs haben, diese sind aber selten, wenn es sie denn gibt.

SYSTEM	EKE	KOSTEN (IN BP)
<i>Aionenstreuer</i>	5	2 x Größenkategorie
Azlantisches Selbstzerstörungssystem	0	1 x Größenkategorie

AIONENSTREUER (HYBRID)

Ein *Aionenstreuer* ist ein kleiner technomagischer Steckplatz, der ins Lebenserhaltungssystem eines Mittelgroßen oder kleineren Raumschiffs eingebaut ist. Ein *Aionenstreuer* kann einen *Aionenstein* enthalten (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 222). Der Streuer lässt die Vorteile eines *Aionensteins* allen Kreaturen an Bord des Schiffs zukommen. Ein mit biometrischen Schlössern ausgestattetes Raumschiff (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 300) kann den Bonus eines *Aionenstreuers* aber auf die Kreaturen beschränken, die diese Schlösser bedienen können. Wird das Lebenserhaltungssystem funktionsunfähig, können die Boni des *Aionenstreuers* nicht länger verteilt werden. Wenn das Lebenserhaltungssystem des Schiffs vernichtet wird, wird auch der *Aionenstein* im *Aionenstreuer* zerstört.

AZLANTISCHES SELBSTZERSTÖRUNGSSYSTEM

Das Azlantische Selbstzerstörungssystem ist ein Mechanismus, der einer Schiffsbesatzung die Möglichkeit nimmt, Zerstörung in einer Krisensituation zu verhindern. Wird ein Raumschiff, das mit einem Azlantischen Selbstzerstörungssystem ausgestattet ist, auf 0 Rumpfpunkte oder weniger reduziert, wird das Selbstzerstörungssystem aktiviert und zerstört das Schiff. Raumschiffe in angrenzenden Feldern nehmen dabei Schaden in Höhe der halben maximalen Rumpfpunkte des zerstörten Schiffs. Dieser Schaden kann durch Schilde reduziert werden.

Ein Azlantisches Selbstzerstörungssystem ist fest mit dem Schiff verdrahtet und hat keine Schnittstellen, durch die es gehackt oder deaktiviert werden könnte. Ist das System installiert, kann es nur nach einem vollen Tag Arbeit und einem Fertigkeitswurf für Technik gegen SG $15 + 1-1/2 \times$ Grad des Raumschiffs wieder entfernt werden. Bei Misserfolg

bleibt das Selbstzerstörungssystem in Betrieb, und dies ist dem Ingenieur auch bekannt. Bei Versagen um 5 oder mehr wird das Selbstzerstörungssystem aktiviert.

ERWEITERUNGSBUCHTEN

Folgende Erweiterungsbuchten, wie auch die oben genannten Systeme, sind üblicherweise nur für Azlanti-Schiffe erhältlich. Zur Drohnentechnologie gibt es außerhalb des Sternenreichs seltene Parallelen, daher ist sie etwas leichter zu erwerben.

ERWEITERUNGSBUCHTEN	EKE	KOSTEN (IN BP)
<i>Aionenkommunikationseinheit</i>	5	3
Driftstasiseinheit	15	10
Drohnenröhre	15	5
Quantenverteidigung	10	5
Schrein des Sternenreichs	1	1

AIONENKOMMUNIKATIONSEINHEIT (HYBRID)

Eine *Aionenkommunikationseinheit* ist eine zylindrische Kammer aus resonantem Kristall, die eine Fernüberwachung von und Kommunikation mit dem Raum um einen *Aionenstein* ermöglicht. Ein Podest in der Mitte der Kammer kann einen *Aionenstein* aufnehmen. Nutzer können als Aktion den Stein auf mystische Weise mit dem nächstgelegenen gleichartigen Stein innerhalb systemweiter Reichweite verbinden. Alternativ kann ein Benutzer die Kammer auf einen bekannten gleichartigen *Aionenstein* in demselben System einstimmen. In jedem Fall schafft die Kammer einen unsichtbaren magischen Sensor, der auf den Zielstein ausgerichtet ist. Der Kristall in der Kammer reflektiert die sichtbare und hörbare Umgebung des Zielsteins so, als wäre der Benutzer an dessen Standort. Das Bild bewegt sich nur, wenn auch der Stein bewegt wird, der Benutzer kann sich jedoch in der Kammer umdrehen, um sich den Bereich nach Belieben anzuschauen. Der Benutzer in der Kammer kann die Kommunikationsfunktion des *Aionenkommunikationseinheit* aktivieren, um durch den Zielstein zu sprechen. Im Gegensatz zu technologischen Kommunikationen des Systems wird die Nachricht augenblicklich übertragen.

DRIFTSTASIEINHEIT

Driftstasiseinheiten werden vom Sternenreich der Azlanti dazu benutzt, eine große Anzahl von Truppen effizient zu transportieren. Driftstasiseinheiten halten lebende Kreaturen in einem scheinbaren Zustand, der für lange Driftreisen ideal ist. Eine Kreatur in Stasis zu versetzen oder diese zu beenden dauert 1 Stunde. Eine unwillige Kreatur kann nur bewusstlos in Stasis versetzt werden. Eine Kreatur in Stasis ist bewusstlos und kann nicht atmen, trinken oder essen. Eine Stasiseinheit kann 32 Mittelgroße Kreaturen aufnehmen und 30 Tage lang ohne Nebenwirkungen in Stasis halten. (Für diesen Zweck zählt eine Große Kreatur wie zwei Mittelgroße.) Nach 30



DRIFTSTASIEINHEIT

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNENANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN

Tagen laufen die Kreaturen in Stasis Gefahr, an der im Folgenden beschriebenen Driftstasiskrankheit, zu erkranken.

DRIFTSTASISKRANKHEIT

Art Krankheit (ab 31 Tagen in Driftstasis), Rettungswurf Zähigkeit (SG 15, siehe Effekte und Heilung)

Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Kein Stadium Latent; SG steigt um 1 für jeden bisher versuchten Rettungswurf gegen die Krankheit, bis zu einem Maximum von SG 22.

Heilung Das Opfer muss aus der Driftstasis geweckt werden und dann zwei aufeinander folgende Rettungswürfe erfolgreich ablegen. Der SG sinkt um 1 mit jedem Tag, den das Opfer nicht in Stasis verbringt, bis zu einem Minimum von SG 15.

DROHNENRÖHRE

Drohnenröhren sind Hangarmodifikationen, welche die Verwendung von automatischen Drohnen, etwa der UhrverxDrohne, ermöglichen (siehe Schiffe des Sternenreichs auf Seite {50/1}). Eine Drohnenröhre kann nur in einen bereits vorhandenen Hangar installiert werden und belegt keine Erweiterungsbuchten. Verfügt ein Hangar über eine Drohnenröhre, kann sie ein zusätzliches Sehr Kleines Raumschiff aufnehmen, fünf von diesen Schiffen müssen jedoch Drohnen sein. Ein Hangar kann bis zu zwei Drohnenröhren aufnehmen, und somit bis zu zehn Drohnen.

Jede Drohnenröhre kann bis zu zwei Drohnen pro Raumkampf-Runde auswerfen. Um eine Drohne auszuwerfen, kann ein Wissenschaftsoffizier während der Pilotenphase als eine Handlung einen Fertigkeitwurf für Computer (SG = 10 + Stufe des auswerfenden Schiffs) abzulegen. Ist der Wissenschaftsoffizier erfolgreich, können bis zu zwei Drohnen in benachbarte Felder ausgeworfen werden; die Drohnen können als letzte in der Piloten- und der Schützenphase derselben Runde handeln. Gelingt der Wurf nicht, werden die Drohnen trotzdem ausgeworfen; sie können jedoch erst in der nächsten Runde handeln. In jedem Fall legen die Drohnen in jeder Runde nach dem Auswurf einen Fertigkeitwurf für Steuerung ab, um die Reihenfolge ihrer Handlungen zu bestimmen.

Die Zusammenarbeit zwischen der Drohnenröhre und den Schiffssensoren ermöglicht es dem auswerfenden Schiff, mit den Drohnen zu kommunizieren. Der Wissenschaftsoffizier, der die Drohnen aktiviert hat, kann während der Pilotenphase eine Handlung dazu nutzen, den Drohnenangriff zu unterstützen. Gelingt dem Wissenschaftsoffizier ein Fertigkeitwurf für Computer (SG = 10 + 1-1/2 x Stufe des auswendenden Raumschiffs), können bis zu fünf Drohnen des Schiffes seine Computer-Ränge und seinen IN-Modifikator für ihrem Schützen-Wurf während der nächsten Schützenphase benutzen.

Ein Wissenschaftsoffizier kann während der Pilotenphase eine Handlung dazu nutzen, Kommunikation mit Drohnen zu stören. Dies bedarf der Handlung „Verbesserte Gegenmaßnahmen“ (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 325), um das drohnenauswerfende Schiff anzuvisieren. Bei einem erfolgreichen Wurf können die Drohnen des Ziels bis zur nächsten Runde nicht von der Handlung zur Unterstützung der Drohnen profitieren.

QUANTENVERTEIDIGUNG

Eine Quantenverteidigung erlaubt es einem Raumschiff, für kurze Zeit in einen unbestimmten Quantenzustand zu wechseln. Während der Pilotenphase kann der Wissenschafts-

offizier eine Handlung dazu nutzen, die Quantenverteidigung zu aktivieren, indem er einen Fertigkeitwurf für Computer (SG = 10 + 1-1/2 x Stufe des Raumschiffs) ablegt. Ist die Quantenverteidigung aktiviert, muss ein Angreifer bei einem erfolgreichen Angriff den Schützenwurf noch einmal ablegen und das niedrigere Ergebnis nehmen. Nach diesem zweiten Wurf oder am Ende einer Runde, in der ein solcher Wurf nicht abgelegt wurde, deaktiviert sich die Quantenverteidigung, und das Schiff kehrt in seinen normalen Zustand zurück.

SCHREIN DES STERNENREICHS

Ein der Geschichte und dem Vermächtnis des Sternenreichs der Azlanti gewidmeter Schrein regt die Bürger und Diener des Sternenreichs zu Patriotismus und Gehorsam an. Ein Mal pro Raumkampf kann der Kapitän eines Raumschiffs mit einem Schrein während einer Kapitänshandlung, die sich an die eigene Besatzung wendet, den Aionenthron anrufen. Wenn der Kapitän dieses tut und die entsprechenden Besatzungsmitglieder Bürger des Sternenreichs sind oder positive Gefühle gegenüber dem Aionenthron hegen, erhält der Kapitän einen Umstandsbonus von +4 auf den Fertigkeitwurf für die Kapitänshandlung.

WAFFEN

Viele Raumschiffe des Sternenreichs der Azlanti benutzen Waffen wie die in Tabelle „Raumschiffe und Waffen“ weiter unten aufgeführten. Wie die Raumschiffssysteme des Sternenreichs, sind auch diese Waffen Azlanti-Technologie und unterliegen strenger Kontrolle des Sternenreichs. Sie können nur mit einer offiziellen Genehmigung oder auf dem Schwarzmarkt erworben werden. Parallele Entwicklungen sind zwar möglich, aber solche Technologien sind in der Galaxie außerhalb des Sternenreichs unüblich. Diese Waffen verfügen über folgende besondere Eigenschaften.

DROHNE

Drohnenwaffen sind schwere oder größere Lenkwaffen, die automatische bewaffnete Drohnen auswerfen. Diese Drohnen können ihrem Ziel zusetzen, bevor sie es in einem letzten Angriff rammen. Zusätzlich zu den üblichen Methoden, die auf Seite 320 im *Starfinder-Grundregelwerk* beschrieben werden, können Schützenwürfe bei Drohnenwaffen über die Computer-Ränge plus IN-Modifikator des Bordschützen erfolgen.

Während der Schützenphase kann der Bordschütze auch die integrierten Waffen der Drohne auf das Ziel abfeuern, wenn sie sich auf dieses Ziel zubewegt. Entscheidet sich der Schütze für diesen Schritt, wird der Schützenwurf auf das Lenken der Drohne für den Angriff verwendet, erhält aber einen Malus von -4. Zusätzlich dazu haben die Waffen von Drohnen eine kurze Reichweite. Der Schützenwurf kann keinen kritischen Schaden durch eine natürliche 20 beim Angriffswurf zufügen. Ist der angepasste Schützenwurf erfolgreich, verursachen die integrierten Waffen Schaden wie bei der besonderen Eigenschaft Drohne angegeben (siehe Tabelle). Jedes Mal, wenn eine Drohne ihre integrierten Waffen abfeuert, sinkt der Schaden, den sie als Lenkwaffe zufügen kann, um einen Würfel. Bei Schiffsartillerie sinkt stattdessen der Schadensmultiplikator jedes Mal um 1, wenn die Drohne ihre integrierten Waffen abfeuert. Eine Drohne ist zerstört, wenn die Anzahl der Schadenswürfel ihrer Lenkwaffe oder der Multiplikator auf 0 sinkt.

Drohnen müssen das Feld des Ziels nicht betreten, können dies aber tun. Wenn sie es tun, muss der Bordschütze einen

letzten Schützenwurf ablegen. Ist der Bordschütze erfolgreich, verursacht die Drohne den verbleibenden Schaden ihrer Lenkwaffe und ist danach zerstört.

MYSTISCH

Wird ein Schützen-Wurf mit einer Mystischen Waffe, bei der es sich um einen Hybridgegenstand handelt, abgelegt, kann der Schütze seine Ränge in Mystik statt des Grundangriffsbonus oder der Ränge in Steuerung sowie den WE-Modifikator statt des GE-Modifikators verwenden.

SENSORSTÖREND

Waffen, die besondere Eigenschaften Sensorstörend haben, können bei einem Treffer Sensoren überlasten. Wird ein Schiff von einer Sensorstörenden Waffe getroffen, erleidet die Besatzung einen Malus von -2 auf Schützenwürfe und Fertigkeitwürfe für Steuerung, sowie auf Würfe für die Handlungen des Wissenschaftsoffiziers Scannen, System anvisieren, Ziel erfassen und Verbesserte Gegenmaßnahmen. Der Malus hält entweder bis zum Ende der nächsten Schützenphase an, oder bis dem Wissenschaftsoffizier ein Fertigkeitwurf für Technik gelingt, um die Sensoren während der Ingenieursphase zu stabilisieren, oder bis ein Wissenschaftsoffizier einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Computer ablegt, um die Sensoren während der Pilotenphase zu rekalisieren. Der SG für jeden dieser Würfe entspricht $10 + 1-1/2 \times \text{Grad des Raumschiffs}$, das die Sensorstörende Waffe abgefeuert hat.

SCHIFFE DES STERNENREICHS

Zusätzlich zum Uhrverx-Prisma, einem Erkundungsschiff, das im *Starfinder-Abenteuerepfad #4* näher beschrieben ist, werden im Sternenreich der Azlanti folgende Raumschiffe hergestellt. Schiffe mit der Bezeichnung Imperial werden von der Imperialen Werft, der staatlichen Werft des Sternenreichs, produziert. Vom Sternenreich beauftragte und private Unternehmen produzieren viele Arten von Schiffen für das Reich und seine Bürger. Eins der bekannteren Unternehmen ist Uhrverx-Industriewerke, das auf Drohnen, Drohneneinsätze und Erkundungsschiffe wie das Prisma-Modell spezialisiert ist. Vorreiter-Werke, ein Tochterunternehmen von Arioch-Oyadae, einem von verbündeten adeligen Familien geführten Technik-Konzern, produziert sein langer Zeit Transportschiffe für den Zivilsektor und staatliche Zwecke. Ein Erlass des Sternenreichs verlangt, dass Unternehmer die Technologie ihrer Schiffe genauso unter Verschluss halten, wie es bei den staatlichen Schiffen der Fall ist. Schiffe, die für den Einsatz außerhalb des Sternenreichs vorgesehen sind, vor allem Uhrverx-Drohnen und Erkundungsschiffe, sind mit Azlantischen Selbstzerstörungssystemen ausgestattet. Bemannte Schiffe verfügen über biometrische Schlösser, um Eindringlinge fernzuhalten.

UHRVERX-DROHNE

Uhrverx-Drohnen sind leichte, unbemannte autonome Raumjäger, die feindliche Schiffe angreifen und sie bei Manövern stören sollen. Diese Drohnen sind das Model der Wahl für die Imperiale Flotte, einige Hersteller bauen jedoch ähnliche automatische Schiffe.

WAFFEN DER STERNENSCHIFFE

LEICHTE WAFFEN	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<i>Direktbeschusswaffen</i>						
Aionenwerfer	Mittel	–	3W4	10	7	Mystisch

<i>Lenkwaffen</i>						
Leichter Aionentorpedowerfer	Lang	12	3W6	10	5	Eingeschränkter Beschuss 5, Quanten

SCHWERE WAFFEN	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<i>Direktbeschusswaffen</i>						
Schwerer Aionenwerfer	Mittel	–	6W6	20	15	Mystisch
Sensorstörende Kanone	Mittel	–	7W6	35	22	Strahlend

<i>Lenkwaffen</i>						
Drohnenwerfer	Lang	12	5W8	15	13	Drohne (1W8), Eingeschränkter Beschuss 5
Schwerer Aionentorpedowerfer	Lang	12	6W8	15	12	Eingeschränkter Beschuss 5, Quanten

SCHIFFSARTILLERIE	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
<i>Direktbeschusswaffen</i>						
Sensorstörende Superkanone	Lang	–	2W6 x 10	40	45	Strahlend
<i>Lenkwaffen</i>						
Schwerer Drohnenwerfer	Lang	12	2W8 x 10	20	25	Drohne (2W8), Eingeschränkter Beschuss 5

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNENANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-ARCHIV

KODEX DER WELTEN



Uhrverx-Drohne



Imperial-Jäger



Vorreiter-Komet



Imperial-Grenzwächter

UHRVERX-DROHNE STUFE 1/4

Sehr Kleiner Raumjäger
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)
RK 13; **ZE** 13
TP 20; **SS** -; **KS** 4 (siehe kritischer Schaden)
Schilde keine
Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)
Energiekern Mikron (Leicht, 50 EKE); **Driftantrieb** Keiner;
Systeme Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Billige Kurzstreckensensoren, Einfacher Computer, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm, Leicht)
Modifikatoren +2 Steuerung; **Mannschaft** 0 (automatisiert)

BESATZUNG

Bordcomputer Schießen +3, Steuerung +7 (1 Rang)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Automatisiert (AF) Die Uhrverx-Drohne der Azlanti ist unbemannt. Die Drohne verfügt über einen speziellen Computer, der eine Pilotenhandlung in der Pilotenphase und eine Schützenhandlung in der Schützenphase durchführen kann.
Kritischer Schaden (AF) Uhrverx-Drohnen der Azlanti erleiden keine kritischen Schadeneffekte. Wird einer Drohne ein solcher Schaden zugefügt, verliert sie stattdessen 2 Rumpfpunkte.

IMPERIAL-JÄGER

Der Imperial-Jäger ist eins der markantesten Schiffe des Sternenreichs der Azlanti. Jedes Besatzungsmitglied hat einen Sitz in einer Cockpit-Kapsel innerhalb des Schiffsrumpfs; die Besatzung arbeitet zusammen als Teil einer größeren Jäger-Staffel. Diese Jäger sind eine Grundfeste bei Manövern der Raumflotte des Sternenreichs und sind zusammen mit ihren Piloten oft in mehreren etablierten Unterhaltungssendungen der Azlanti zu sehen.

IMPERIAL-JÄGER GRAD 1

Sehr Kleiner Angriffsjäger
Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1)
RK 16; **ZE** 16
TP 35; **SS** -; **KS** 7
Schilde Einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)
Angriff (Bug) Leichter Partikelstrahl (3W6); Leichter Torpedowerfer (2W8)
Angriff (Achtern) Flugabwehrkanone (3W4)
Energiekern Mikron (Ultra; 80 EKE); **Driftantrieb** keiner; **Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Einfacher Computer, Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigung

BESATZUNG

Modifikatoren +1 Steuerung; **Mannschaft** 2

BESATZUNG

Bordschütze Schützenwurf +5

Pilot Steuerung +11 (1 Rang)

VORREITER-KOMET

Der Komet ist eine luxuriöse Fähre der Vorreiter-Werke. Dies ist ein elegantes Schiff, das Passagiere und Fracht schnell zum Ziel bringen und gleichzeitig schneller als seine Feinde sein soll. Die Kapitäne von Vorreiter-Kometen tun alles in ihrer Macht, um die Geschwindigkeit des Schiffs zur Geltung zu bringen. Der Komet ist nicht für Feuergefechte auf kurzer Entfernung gedacht, dafür können aber nur wenige Schiffe bei einer Verfolgung mit seiner Geschwindigkeit mithalten.

Vorreiter-Kometen sind konfigurierbar. Sie können statt drei Frachthangars mit anderen Systemen und Erweiterungen ausgestattet werden, die maximal 3 Baupunkte wert sein dürfen. Für diese Erweiterungen stehen einem Kometen 48 EKE zur Ver-

fügung. Üblicherweise verfügen Kometen über Passagierquartiere sowie Fluchtkapseln für ein oder zwei wichtige Passagiere.

VORREITER-KOMETE

GRAD 3

Kleine Fähre

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

Drift 3

RK 17; **ZE** 17

TP 35; **SS** –; **KS** 7

Schilder Leicht 70 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 25)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Grün; 150 EKE); **Driftantrieb** Kräftiger Driftantrieb; **Systeme** Aionenstreuer (Aionenstein, Klare Spindel), Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Einfache Kurzstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigung, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm, Leicht); **Erweiterungsbucht** Frachträume (3)

Modifikatoren +2 Computer (nur Sensoren), +1 Steuerung; **Mannschaft** 4

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +13 (3 Ränge), Diplomatie +8 (3 Ränge), Schützenwurf +5, Steuerung +9 (3 Ränge)

Bordschütze Computer +10 (3 Ränge), Schützenwurf +7

Ingenieur Computer +10 (3 Ränge), Technik +8 (3 Ränge)

Pilot Steuerung +14 (3 Ränge)

IMPERIAL-GRENZWÄCHTER

Der Imperial-Grenzwächter ist ein Langstrecken-Patrouillenschiff, das die Grenzen des Sternenreichs durchstreift oder als Eskorte für größere Schiffe dient. Die leistungsstarken Sensoren eines Grenzwächters können andere Schiffe effektiv auf über große Entfernungen verfolgen, während der Gravitationsstrahler es dem Schiff erlaubt, andere Schiffe oder Objekte einzufangen, um sie näher zu betrachten. Andere Systeme stellen sicher, dass die Technologie der Azlanti niemals in feindliche Hände gerät – in diesem Fall ist diese Maßnahme besonders wichtig, denn Grenzwächter sind oft in Grenzgebieten des Sternenreichs aktiv, und somit anfälliger für Angriffe oder eine Gefangennahme durch Fremde.

IMPERIAL-GRENZWÄCHTER

GRAD 5

Mittelgroßes Transportschiff

Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1

RK 18; **ZE** 17

TP 85; **SS** –; **KS** 17

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

Angriff (Bug) Gravitationsstrahler (6W6), Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Angriff (Achtern) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Rot; 175 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 1 Dualknoten-Computer, Mk. 2 Verteidigung, Mk. 3 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Freizeitmodul (Sportraum), Schiffsgefängnis (Starfinder Paktwelten, S. 153)

Modifikatoren +1 auf 2 beliebige Würfe pro Runde; +4 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 6

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +11 (5 Ränge), Schützenwurf +8; Einschüchtern +16 (5 Ränge), Steuerung +11 (5 Ränge)

Ingenieur Technik +16 (5 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +10

Pilot Schützenwurf +9m Steuerung +16 (5 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +20 (5 Ränge)

VORREITER-HEILIGTUM

Vorreiter-Werke produziert personalisierte Heiligtum-Modelle, die als mobile Residenzen für reiche Azlanti dienen, die während interplanetarischer Reisen ihr Leben im Überfluss fortführen wollen. Ein Heiligtum-Schiff bietet geräumige Quartiere und eine atemberaubende Aussicht sowie alle Annehmlichkeiten, die ein anspruchsvoller Passagier sich nur wünschen kann. Der Hersteller geht davon aus, dass die Besatzung sich ihrem Schiff verschrieben hat, daher sind Rettungsboote nur für die Passagiere gedacht.

Personalisierung: Vorreiter-Heiligtümer können sich stark voneinander unterscheiden, da sie auf die persönlichen Wünsche der einzelnen Kunden zugeschnitten sind. So könnte ein in Magie versierter Adliger ein Schiff wie das mit den beschriebenen Spielwerten besitzen und als Kapitän auftreten, als Bordschütze die Aionenwerfer bedienen oder beide Gasträume als eine stattliche Wohnung benutzen.

Sternenpaläste: Sowohl Vorreiter als auch andere Unternehmen bauen sogenannte Sternenpaläste, noch größere Luxus-schiffe für wohlhabende und adelige Kunden. Soweit nicht anders angegeben, schreibt die Rechtsprechung des Sternenreichs vor, dass derart extravagante persönliche Raumschiffe für gewöhnliche Bürger ausschließlich die Struktur von Großraumfrachtern verwenden dürfen. Aristokraten dürfen auch die Struktur von Raumkreuzern verwenden, so dass diese Schiffe über eine größere Besatzung (oder mehr Diener), mehr Zusätze und schwerere Waffen verfügen können. Um größere und militärisch stärkere Schiffe bauen zu können, brauchen sogar auch Adelige eine Genehmigung. Die Ixomander-Zwillinge, die vom Aionenthron aus regieren, führen die Tradition des Reichs fort, nach der das Recht auf Großkampfschiffe ausschließlich adeligen Familien von erwiesener Loyalität gewährt wird.

VORREITER-HEILIGTUM

GRAD 8

Großer Schwerer Frachter

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

RK 21; **ZE** 21

TP 160; **SS** –; **KS** 32

Schilder Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)

Angriff (Bug) Aionenwerfer (3W4), Aionenwerfer (3W4), Strahlungskanone (7W6)

Angriff (Backbord) Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Angriff (Steuerbord) Leichter Aionentorpedowerfer (3W6)

Angriff (Geschützturm) Aionenwerfer (3W4)

Energiekern Puls (Orange; 250 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Einfache Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 1 Monoknoten-Computer, Mk. 4 Panzerung, Mk. 4 Verteidigung, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm); **Erweiterungsbuchten** Arkanes Labor, Freizeitraum (Holosuite), Frachträume (2), Passagierquartiere (2, Luxus), Rettungsfähre (2)

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



Vorreiter-Heiligtum



Truppentransporter



Imperial-Verfechter



Uhrverx-Sammler

Modifikatoren +1 auf 1 beliebigen Wurf pro Runde; +2 Computer (nur Sensoren), +1 Steuerung; **Mannschaft** 9

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +16 (8 Ränge), Schützenwurf +10 (+14 mit Aionenwerfen), Einschüchtern +16 (8 Ränge), Mystik +21 (8 Ränge)

Bordschützen (3) Schützenwurf +14

Ingenieure (2) Technik +16 (8 Ränge)

Piloten (2) Schützenwurf +14; Steuerung +17 (8 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +18 (8 Ränge)

IMPERIAL-TRUPPENTRANSPORTER

Imperial-Truppentransporter befördern die Azlanti-Bodentruppen in Kampfgebiete. Während der Reise verbleiben die Truppen in Stasis, so dass Quartiere, Unterhaltung und Nahrungsmittel auf den Schiffen überflüssig sind. Truppentransporter werden in der Regel von Eskortschiffen wie den Imperial-Grenzwächtern begleitet, wobei ein Truppentransporter flink genug ist, um seine lebendige Fracht samt Kampfausrüstung und -fahrzeugen in den Frachträumen zum Ziel zu befördern. Zu diesem Zweck sind Truppentransporter auf Verteidigung ausgerichtet und verfügen über genug Waffen, um Lenk Waffen abzuwehren. Dank ihrer Größe können Truppentransporter zudem auf den meisten Planeten, welche die Azlanti angreifen wollen, leicht landen. Sind die Truppen erst einmal entladen, kann ein Truppentransporter auch Gefangene zum Umschulen – oder auch zum Verkaufen – transportieren.

IMPERIAL-TRUPPENTRANSPORTER **GRAD 9**

Großer Schwerer Frachter

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

RK 21; **ZE** 20

TP 160; **SS** -; **KS** 32

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

Angriff (Bug) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Backbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Steuerbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Achtern) Lasernetz (2W6)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Puls (Prisma; 300 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Einfache Kurzstreckensensoren, Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 2 Verteidigung, Mk. 3 Panzerung, Quantenverteidigung, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Achtern, Leicht), Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Geschützturm, Leicht); **Erweiterungsbuchten** Driftstasiseinheit (3), Frachträume (4), Krankenstation

Modifikatoren +2 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 17

BESATZUNG

Kapitän (plus 1 Offizier) Schützenwurf +13, Einschüchtern +17 (9 Ränge), Steuerung +17 (9 Ränge)

Bordschützen (6) Schützenwurf +15

Ingenieure (3) Technik +17 (9 Ränge)

Piloten (3) Schützenwurf +15; Steuerung +22 (9 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (3) Computer +19 (9 Ränge), Medizin +17 (9 Ränge)

UHRVERX-SAMMLER

Drohenträger sind in der Flotte des Sternenreichs Standard. Sie bieten Jägerunterstützung, ohne dass lebende Piloten benötigt würden. Uhrverx-Sammler werden vom führenden Militärausrüster und Automatisierungsspezialisten gefertigt und sind in der Flotte des Sternenreichs oft anzutreffen. Dieser Schiffstyp wird für eine Vielzahl von Aufgaben im ganzen Sternenreich

eingesetzt, von Verteidigung von Raumstationen bis hin zur Unterstützung anderer Großkampfschiffe in großen Schlachten. Zusätzlich zu den Bordschützen verfügen die Sammler-Trägerschiffe über Einheiten von Militärwissenschaftsoffizieren, welche die Leistung von Drohnen im Kampf überwachen und verbessern.

UHRVERX-SAMMLER

GRAD 13

Gigantisches Trägerschiff

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 1
RK 23; **ZE** 22

TP 330; **SS** 10; **KS** 66

Schilde Schwer 280 (Bug 70, Backbord 70, Steuerbord 70, Achtern 70)

Angriff (Bug) Schwere Drohnenwerfer (2W8x10)

Angriff (Backbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Steuerbord) Schweres Lasernetz (5W6)

Angriff (Achtern) Drohnenwerfer (5W8)

Angriff (Geschützturm) Gaußgeschütz (4W4)

Energiekern Portal (Ultra; 500 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 2 Trioknoten-Computer, Mk. 3 Verteidigung, Mk. 4 Panzerung, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (Achtern, Schwer); **Erweiterungsbuchten** Drohnenröhren (4), Frachtraum, Hangars (2), Techwerkstatt

Modifikatoren +2 für 3 beliebige Würfe pro Runde; +4 Computer (nur Sensoren); **Mannschaft** 105

BESATZUNG

Kapitän (plus 2 Offiziere) Computer +27 (13 Ränge), Diplomatie +28 (13 Ränge), Schützenwurf +17, Einschüchtern +23 (13 Ränge)

Bordschützen (3 Offiziere je 3 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +19

Ingenieure (4 Offiziere je 8 Besatzungsmitglieder) Technik +28 (13 Ränge)

Piloten (3 Offiziere je 3 Besatzungsmitglieder) Steuerung +28 (13 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (6 Offiziere je 6 Besatzungsmitglieder) Computer +32 (13 Ränge), Schützenwurf +16 (+19 mit Drohnenwaffen)

IMPERIAL-VERFECHTER

Imperial-Verfechter sind massive Schlachtschiffe, welche die meisten Feinde im Weltraum auslöschen und sogar Raumstationen angreifen können. Verfechter fliegen an der Spitze einer Armada, um Eindringlinge in das Sternenreich zu vernichten oder neue Systeme einzunehmen. Bei Annexionseinsätzen werden Verfechter an der vordersten Front eingesetzt, wobei sie von Drohnenrätgerschiffen und den Plünderer-Jägern unterstützt werden. Transporter wie die Saumschiffe und Abweherschiffe halten derweil Stellung weiter von dem Raumkampf entfernt, um unnötige Verluste zu vermeiden. Sofern gezielte Bodenangriffe nicht notwendig sind, beginnt jede Invasion auf der Oberfläche erst, nachdem die Verfechter und ihre Flottillen die Bedrohung im Weltraum ausgeschaltet haben.

Einen Verfechter zu befehligen gilt als eins der größten Privilegien in der Imperialen Flotte, die nur vollblütigen Azlanti gewährt wird, die mit einer derartigen Zerstörungskraft betraut werden können. Daher wird der Kapitänsposten auf diesen Schlachtschiffen üblicherweise von einem Duxillar oder adeligen Azlanti höheren Standes gestellt. Mitglieder der imperialen Familie befehligen Verfechter, welche das Aristia-System und Neu-Thespera bewachen.

NAJIN-KOROZAYAS

Die Vesken haben die militärische Macht des Sternenreichs der Azlanti schon ein Jahrzehnt vor den Völkern der Paktwelten erfahren. Das Veskarium kolonisierte zahlreiche Planeten und erweiterte seine Grenzen; zu diesen Planeten gehörte auch Najin-Korozayas, ein rohstoffreicher Planet, der seinen Namen den Veskenfamilien zu verdanken hat, welche die Kolonisierung angeführt hatten. Mittlerweile wissen die Vesken, dass das System von Najin-Korozayas an das Sternenreich grenzte. Die Kolonisten entdeckten Azlanti-Späherschiffe in der Nähe des Planeten, die laut Berichten der Kolonie keinen Kontakt herstellten. Schon bald darauf erreichte eine Armada das System, angeführt von einem Verfechter. Die Angreifer zerstörten die Verteidigung der Kolonie und annektierten den Planeten. Darauf folgten mehrere Scharmützel, welche die Vesken eines gelehrt haben: sich nicht mit den Azlanti anzulegen. Die Geschichte um Najin-Korozayas ist eine Lehre – der Planet gehört nun den Azlanti, die Überlebenden sind Sklaven.

IMPERIAL-VERFECHTER

GRAD 18

Kolossales Schlachtschiff

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schwerfällig (Wende 4); **Drift** 1

RK 27; **ZE** 27

TP 600; **SS** 15; **KS** 120

Schilde Übertrendend 540 (Bug 135, Backbord 135, Steuerbord 135, Achtern 135)

Angriff (Bug) Schweres Lasernetz (5W6), Quanten-Raketenwerfer (2W8x10), Strahlende Superkanone (2W6x10)

Angriff (Backbord) Schweres Lasernetz (5W6), Strahlende Superkanone (2W6x10)

Angriff (Steuerbord) Schweres Lasernetz (5W6), Strahlende Superkanone (2W6x10)

Angriff (Geschütz) Lasernetz (2W6), Lasernetz (2W6), Verbundene Gaußgeschütze (8W4), Verbundene Gaußgeschütze (8W4)

Energiekern Portal (Ultra; 2, je 500 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Azlantisches Selbstzerstörungssystem, Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 3 Trioknoten-Computer, Mk. 7 Panzerung, Mk. 8 Verteidigung, Zusätzlicher Waffenmontageplatz (2, Geschützturm, Leicht); **Erweiterungsbuchten** Aionenkommunikationseinheit, Frachträume (8), Hangars (2), Krankenstation, Schrein des Sternenreichs, Techwerkstatt

Modifikatoren +3 auf 3 beliebige Würfe pro Runde; +4 Computer (nur Sensoren), – 1 Steuerung; **Mannschaft** 260

BESATZUNG

Kapitän (plus 4 Offiziere) Diplomatie +31 (18 Ränge), Einschüchtern +31 (18 Ränge), Steuerung +30 (18 Ränge)

Bordschützen (11 Offiziere je 11 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +26

Ingenieure (6 Offiziere je 10 Besatzungsmitglieder) Technik +36 (18 Ränge)

Piloten (3 Offiziere je 9 Besatzungsmitglieder) Steuerung +35 (18 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (3 Offiziere je 8 Besatzungsmitglieder) Computer +35 (18 Ränge)

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



VORREITER-RAUMPRESCHER GRAD 2

Mittelgroßes Erkundungsschiff

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

RK 14; **ZE** 14

TP 55; **SS** –; **KS** 11

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

Angriff (Bug) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Backbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Steuerbord) Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Geschützturm) Leichter Aionentorpedowerfer* (3W6)

Energiekern Arcus (Maximum; 130 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Günstige Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 1 Dualknoten-Computer, Mk. 2 Panzerung, Mk. 2 Verteidigung, Selbstzerstörungssystem*; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (4)

Modifikatoren +1 auf 2 beliebige Würfe pro Runde, +1 Steuerung; **Mannschaft** 6 (Minimum 1, Maximum 6)

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +9 (2 Ränge), Einschüchtern +9 (2 Ränge), Schützenwurf +4, Steuerung +6 (2 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +6

Ingenieur Technik +9 (2 Ränge)

Pilot Steuerung +10 (2 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +9 (2 Ränge)

* Siehe „Schiffe des Sternenreichs“ auf Seite {46/1}.

Die Vorreiter-Raumprescher sind Standard bei Erkundungs-, Transport- und Fronteinsätzen der Imperialen Flotte des Azlanti-Sternenreichs. Der Raumprescher ist ein beständiges Schiff aus Massenfertigung, das nützlich für die Ersterkundung unbekannter Sternensysteme ist. Das Schiff ist kompakt und robust, wird aber auch von eleganten geschwungenen Linien geprägt, wie sie bei den Schiffen des Azlanti-Sternenreichs üblich sind. Der Raumprescher verfügt über Langstreckensensoren und bietet ausreichend Platz für ein großes Kontingent an Vermessern und Wissenschaftlern. Passiere jedoch klagen oft darüber, dass die Quartiere der Besatzung wesentlich bequemer als ihre eigenen sind. Die Besatzung wiederum behauptet, dies sei Voraussetzung für ein Schiff, das für lange Reisen durch das Weltall konzipiert wurde.

Raumprescher werden manchmal von der Imperialen Flotte entsandt, um Widerstand auf Planeten zu brechen, die von technologisch weniger fortschrittlichen Zivilisationen bewohnt werden. Die Raumprescher schweben dort am Himmel und können jederzeit Truppen auf die Oberfläche befördern. Zudem sind Raumprescher mit einer Reihe von Waffen ausgestattet, die stark genug sind, um Satelliten auszuschalten und zivile Gebäude zu zerstören. Auf von den Azlanti unterworfenen Welten werden Raumprescher auch als Patrouillenschiffe eingesetzt, um Stärke gegen Rebellen oder Dissidenten zu demonstrieren.

Raumprescher können für den jeweiligen Einsatz angepasst werden: Die geräumigen Frachträume können modulare, vorgefertigte Gebäudekomponenten für eine längerfristige Besetzung von Planeten aufnehmen, aber auch Langstrecken-Kommunikationsausrüstung oder auch nur Gestelle voller zusammengesteckter Kojen, um eine Kompanie Azlanti-Soldaten unterzubringen. Zwischen den Einsätzen werden Raumprescher oft umgerüstet und ihre innere Gestaltung für den nächsten Flug angepasst. Offiziere der Imperialen Flotte sind oft besitzergreifend, wenn es um die Raumprescher unter ihrem Kommando geht und prahlen damit, bei wie vielen erfolgreichen Einsätzen „ihr“ Raumprescher schon mitgewirkt hat. Offiziere nutzen diese vielseitigen Schiffe gerne auf persönlichen Missionen und verlangen zuweilen nach luxuriösen Mannschaftsquartieren oder nach Erweiterungsbuchten, die ihren persönlichen Interessen entsprechen.

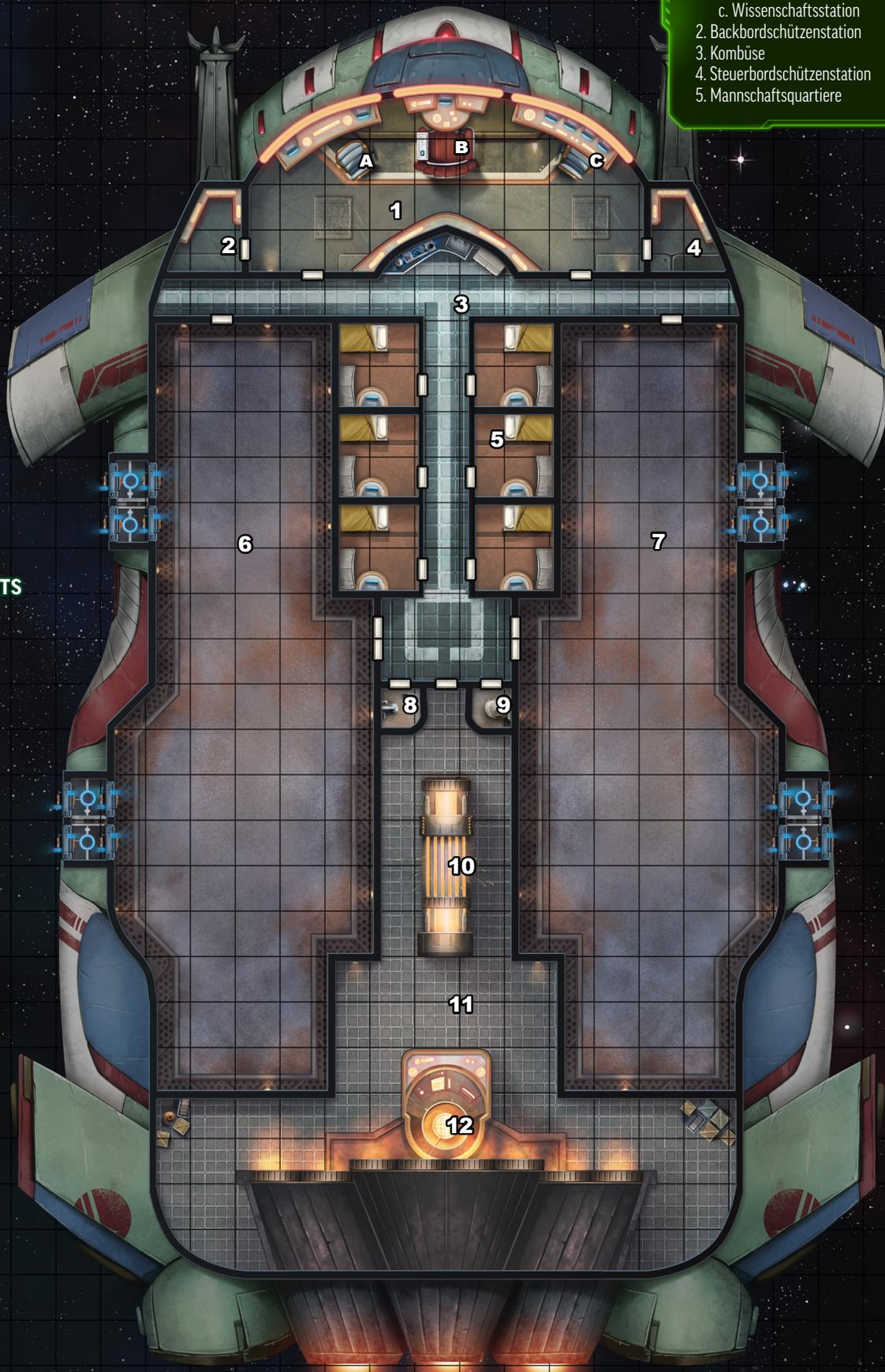
VORREITER-RAUMPRESCHER

1 FELD = 1,5 METER

LEGENDE

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1. Brücke | 6. Backbordfrachtraum |
| a. Pilotenkonsole | 7. Steuerbordfrachtraum |
| b. Kapitänsitz | 8. Dusche |
| c. Wissenschaftsstation | 9. Toilette |
| 2. Backbordschützenstation | 10. Drifantrieb |
| 3. Kombüse | 11. Maschinenraum |
| 4. Steuerbordschützenstation | 12. Energiekern |
| 5. Mannschaftsquartiere | |

BUGWÄRTS





VORREITER-RAUMWÄCHTER STUFE 3

Mittelgroßes Transportschiff

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

RK 14; **ZE** 13

TP 70; **SS** –; **KS** 14

Schilde leicht 60 (Bug 5 Backbord 20 Steuerbord 20 Heck 15)

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8), Hochexplosiver Raketenwerfer (4W8)

Angriff (Heck) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Bug) Leichter Partikelstrahl (3W6); Leichter Torpedowerfer* (3W6)

Energiekern Schwere Arkus-Kern (130 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** fortschrittliche Kurzstrecken-Sensoren, Selbstzerstörungssystem,

Mannschaftsquartiere (gut), einfacher Computer, Biometrische Schlösser, Panzerung Mk 1, **Erweiterungsbuchten** Gefängnis^{PW}, Frachträume (4)

Modifikatoren +4 Computer (nur Sensoren), +1 Steuerung; **Ergänzungen** 8 (mindestens 6, maximal 20)

BESATZUNG

Kapitän Computer +8 (3 Ränge), Diplomatie +10 (3 Ränge), Technik +8 (3 Ränge), Schießen +5, Einschüchtern +10 (3 Ränge)

Ingenieure (2) Technik +10 (3 Ränge)

Bordschützen (2) Schießen +7

Pilot Steuerung +12 (3 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (2) Computer +10 (3 Ränge)

Der Vorreiter-Raumwächter ist ein Wachschiff, das bei Gefängnissen, kleineren Militärstützpunkten und anderen privaten Einrichtungen des Azlanti-Sternenreichs häufige Anwendung findet. Raumwächter verfügen über die gleiche feste Hülle wie Transportschiffe und sind somit vergleichsweise preisgünstig in der Herstellung, ihnen fehlt jedoch die schwere Panzerung und die Schilde anderer großer Schiffe. Dafür sind sie mit einer beeindruckenden Auswahl an Waffen und ausgeklügelten Sensoren ausgestattet. Da Raumwächtern eine Patrouillen-Rolle in einem relativ kleinen Umkreis zukommt, verfügen sie zudem über einen schwächeren Antrieb und sind üblicherweise zusammen mit schnelleren und wendigeren anzutreffen, die fliehende Schiffe verfolgen können, oder werden mit planetaren Verteidigungsanlagen eingesetzt, welche die Rolle der Raumwächter als mobile Raumgeschütze unterstreichen.

Zudem verfügen Raumwächter über ein kleines Gefängnis, das geflohene Häftlinge und ihre Komplizen aufnehmen kann, sowie eine kleine Waffenkammer mit der für einen Nahkampf notwendigen Ausrüstung. Die meisten Raumwächter sind mit einem kleinen Schießstand ausgestattet, die von ihrer Besatzung häufig genutzt werden, um die eigenen Fertigkeiten in Form zu halten. Die Quartiere dieses Schiffstyps können bis zu einem Dutzend Besatzungsmitglieder beherbergen, für gewöhnlich sind jedoch nur acht Mitglieder gleichzeitig im Dienst – wird ein Wächter im Gefängnis benötigt, sind es manchmal sogar noch weniger. Die großen Frachträume der Raumwächter verfügen über ausreichend Platz zum Lagern von zusätzlicher Ausrüstung oder Material für Reparaturen.

Wohlhabende Besitzer und Betreiber dieser Schiffe verwandeln die Frachträume oft in Labore oder vakuumdichte Kammern, um Gefangene oder Gäste zu transportieren, die besondere Anforderungen an ihre Umwelt stellen.

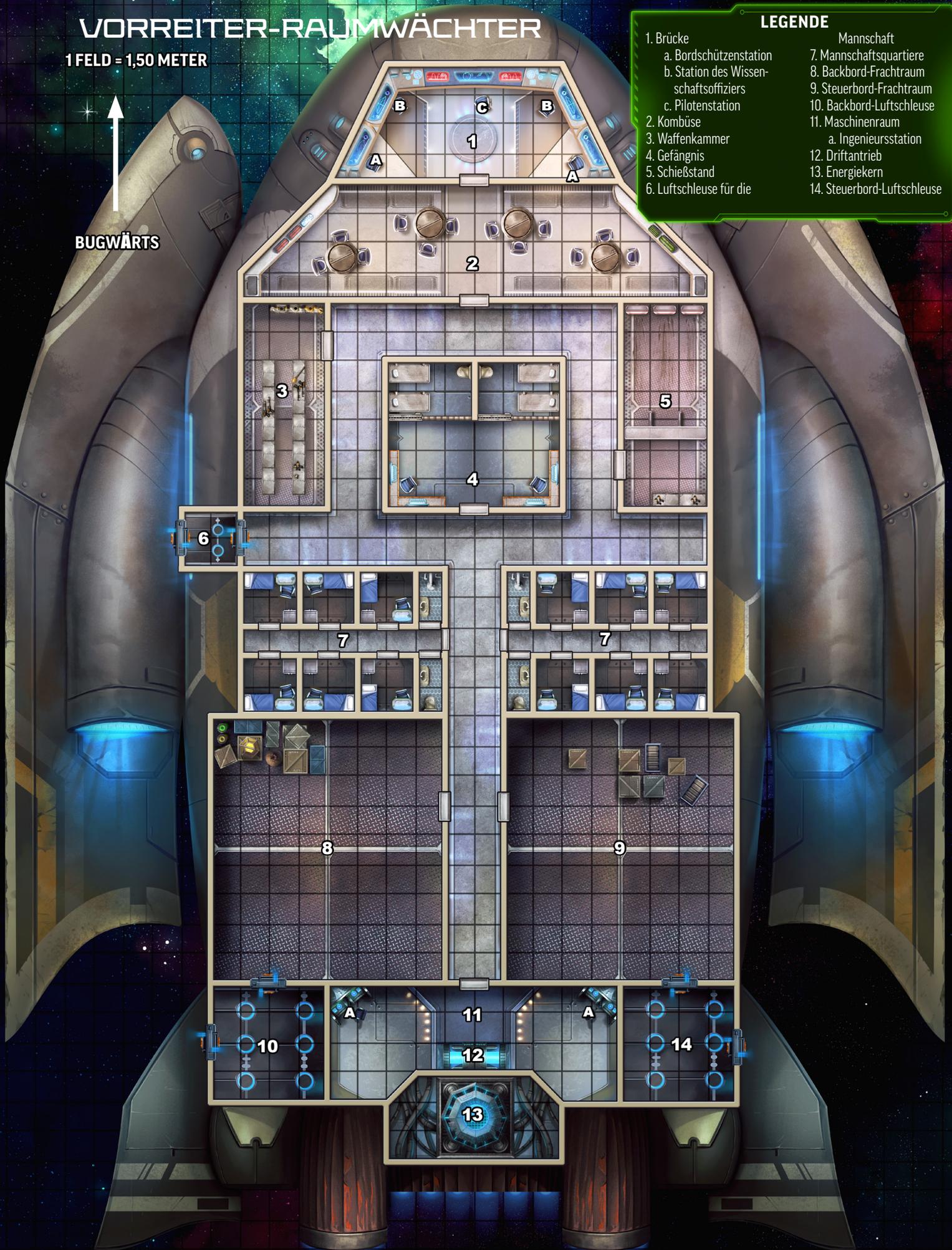
VORREITER-RAUMWÄCHTER

1 FELD = 1,50 METER

BUGWÄRTS

LEGENDE

- 1. Brücke
- a. Bordschützenstation
- b. Station des Wissenschaftsoffiziers
- c. Pilotenstation
- 2. Kombüse
- 3. Waffenkammer
- 4. Gefängnis
- 5. Schießstand
- 6. Luftschleuse für die Mannschaft
- 7. Mannschaftsquartiere
- 8. Backbord-Frachraum
- 9. Steuerbord-Frachraum
- 10. Backbord-Luftschleuse
- 11. Maschinenraum
- a. Ingenieursstation
- 12. Driftrtrieb
- 13. Energiekern
- 14. Steuerbord-Luftschleuse





VORREITER-STERNENKREUZER GRAD 5

Kleiner Leichter Frachter

Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 2

RK 20; **ZE** 19

TP 50; **SS** –; **KS** 10

Schilde Leicht 80 (Bug 20, Backbord 20, Steuerbord 20, Achtern 20)

Angriff (Bug) Verbundene Gaußgeschütze (8W4)

Angriff (Backbord) Gyrolaser (1d8)

Angriff (Steuerbord) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Geschützturm) Leichte Plasmakanone (2W12)

Energiekern Puls (Grün; 150 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter Driftantrieb; **Systeme** Biometrische Schlösser, Fortschrittliche Langstreckensensoren, Selbsterstörung*, Mannschaftsquartiere (luxuriös), Mk. 1 Duoknoten-Computer, Mk. 3 Verteidigung, Mk. 4 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Imperialer Schrein*, Freizeitmodul (HAC)

Modifikatoren +1 auf 2 beliebige Würfe pro Runde, +4 Computer (nur Sensoren), +1 Steuerung; **Mannschaft** 6 (Minimum 1, Maximum 6)

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +14 (5 Ränge), Einschüchtern +14 (5 Ränge), Schützenwurf +9

Ingenieur Technik +10 (5 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +8

Pilot Steuerung +12 (5 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +10 (5 Ränge)

Die im Sternenreich der Azlanti liegende Speerspitz-Werft ist für ihre spezialisierten Raumschiffe bekannt. So baut sie auch luxuriöse Raumschiffe. Ähnlich wie das Sternenpalast-Modell ist auch das Sternenkreuzer-Modell derart bequem ausgestattet, dass Reisen mit ihm eine Freude sind. Ein Sternenkreuzer dient nur einem Herrn, statt mehrere Adelsfamilien zu beherbergen. Der Eigner fungiert meistens auch als Kapitän und verfügt über eigene Luxusgemächer, die sich meistens über ein ganzes Deck erstrecken und u.a. ein Badezimmer, ein Büro und einen Erholungsbereich enthalten. Ganz in der Nähe der Eignersuite befindet sich ein Imperialer Schrein, wo der Eigner seine Ahnen verehren kann.

Aber auch der Rest des Schiffes ist edel eingerichtet und sogar die Mannschaftsunterkünfte können mit Fürstengemächern konkurrieren. Das Sternenkreuzer verfügt über ein modulares Design, das die extravagantesten Unterhaltungs- und Erholungsmodule tragen kann. Manche Modelle verfügen über verbesserte Panzerung und Schilde, so dass hochrangige azlantische Offiziere an Bord standesgemäß in die Schlacht ziehen können. Wie alle Schiffe des Sternenreiches ist auch dieses Modell mit einem Selbsterstörungsmechanismus ausgestattet, damit wichtige Reisende nicht von feindlichen Mächten gefangen genommen werden können.

VORREITER-STERNENKREUZER

1 FELD = 1,50 M

LEGENDE

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 1. Brücke | 6. Steuerbordantriebsgondel |
| a. Stuhl des Kapitäns | 7. Erholungssuite |
| b. Konsole des Piloten | 8. Energiekern |
| c. Konsole des Wissenschaftsoffiziers | 9. Driftantrieb |
| d. Konsole des Bordschützen | 10. Mannschaftsunterkünfte |
| 2. Sekundäre Schützenkonsole | 11. Imperialer Schrein |
| 3. Hauptluftschleuse | 12. Privater Aufenthaltsraum |
| 4. Messe | 13. Büro |
| 5. Backbordantriebsgondel | 14. Kapitänssuite |
| | 15. Frachtraum |
| | a. Frachtaufzug |



BUGWÄRTS



DIE KOLONIE VON NAKONDIS

„Es mag nicht nach mehr als einer nebligen Lichtung mit einem glitzernden Felsen in der Mitte aussehen, doch wir werden es bald als unser Zuhause bezeichnen können. Es wird nicht einfach, in großen Metallkisten zu wohnen und von Feldrationen und aus dem Nebel kondensierten Wasser zu leben, bis wir eine Landwirtschaft aufgebaut haben. Aber wenn ihr jeden Abend schlafen geht, werdet ihr ein Erfolgserlebnis spüren und wissen, dass ihr den Grundstein für die Zukunft legt. Wenn Nakondis Generationen später ein erfolgreiches Drehkreuz für Handel und Industrie sein wird, werden eure Namen als Erbauer dieses Wohlstands in die Geschichte eingehen! Aber genug Zeit vergeudet – die Gebäude errichten sich nicht von allein!“

— MADELON KESI

Nakondis ist ein vom Nebel umhüllter Waldplanet in den Tiefen der Weite, der ursprünglich nur zur Holzproduktion geeignet schien. AbadarCorp finanzierte ein Untersuchungsteam und erhielt gemischte Ergebnisse: Nakondis ist fruchtbar und bewohnbar, da die einheimischen Bäume genießbare Früchte tragen, und die Testkulturen schnell wuchsen. Doch der allgegenwärtige Nebel auf dem Planeten trägt schwache elektrische Ladungen, die in hoher Konzentration bei dichtem Bodennebel oder von gelegentlichen Stürmen verstärkt eine tödliche Stärke erreichen kann.

Es dauerte eine Woche auf Nakondis, bis das Untersuchungsteam auf die lästigsten Bewohner des Planeten stieß: neugierige affenartige Tiere, die elektronischen Gegenstände anknabberten, Ausrüstung stahlen und ganz allgemein eine Belästigung darstellten. Auch wenn sie einzeln schwach waren und sich leicht verschrecken ließen, waren diese kleinen Tiere furchtlos und in großen Gruppen zerstörerisch. Nach einem peinlichen Zwischenfall, bei dem ein Erforscher namens Amnis Hobgar seine Waffe und seine Hose an die Kreaturen verlor, begann das Untersuchungsteam, sie als „Hobgare“ zu bezeichnen – eine Bezeichnung, bei der es auch blieb.

Das Untersuchungsteam bemerkte, dass die wenigen, niedrigen Berge des Planeten eine Art von Zinn enthielten, die elektrische Ladung besonders gut leitet. Ein willkommener Nebeneffekt war, dass in Bäumen lebende Hobgare in den Bergen seltener anzutreffen waren, was den Bergbau erleichterte. AbadarCorp witterte einen Markt für dieses leitende Zinn und finanzierte eine bedeutende Expedition zur Kolonisation des Planeten.

Madelon Kesi (RG Korascha-Laschunta-Mystiker), ein stämmiger und schroffer Priester mittleren Ranges, wurde zum Anführer der Kolonie von Nakondis. Nachdem Madelon sich in AbadarCorps Geschäften auf Castrovel hervorgetan hatte, bat er um einen Posten weit weg von den Paktwelten. Im Glauben, sich am Rande des bekannten Weltraums einen Namen machen zu können, ließ er seine Beziehungen spielen, um die neue Kolonie anzuführen. Als die Kolonisationsschiffe im Jahre 317 nach dem Intervall auf Nakondis ankamen, glaubte Madelon, die Kolonie schnell errichten und zu den Paktwelten zurückkehren zu können. Er erwartete jedoch nicht, sich in diese Gelassenheit und die stille Schönheit des Planeten zu verlieben oder sich so eng mit den anderen Kolonisten anzufreunden. Mehr als ein Jahr später ist Madelon der schroffe und doch beliebte Administrator der Kolonie.

Die Kolonisten wählten diesen Ort sorgfältig für ihre weitere Erforschung und Besiedelung. Die Hauptansiedlung, Madelons Stätte, wurde auf einer großen Lichtung nahe dem Äquator von Nakondis errichtet, da auf solchen Lichtungen die Belästigung durch die in Bäumen lebenden Hobgare geringer ist. Nur wenige Kilometer von Madelons Stätte entfernt liegt ein Gebirge, sodass der Abbau von leitendem Zinn in der Nähe der Siedlung stattfinden kann. Gefährliches Wetter ist in diesem Gebiet selten, und die Kolonie ist weit entfernt von den breiten Tälern und ihren Seen über denen sich dichter elektrischer Nebel sammelt. Obwohl die Kolonie von Nakondis sich über viele Quadratkilometer erstreckt, ist der Rest des Planeten weder erforscht noch bewohnt, abgesehen von einigen Vermessern und ihren Drohnen.

Die Kolonisten auf Nakondis sind eine fleißige und eigenständige Gemeinschaft. Insgesamt fanden sie das Leben auf Nakondis leichter als erwartet, auch wenn sie sich gerne über Ärgernisse wie Mangel an klarer Sicht und die allgegenwärtigen Hobgare beklagen. Die Kolonisten haben einen trockenen Sinn für Humor entwickelt und benutzen gerne einfache volkstümliche Namen, wie etwa „Doc“ für ihren studierten Arzt und „Treibhaus“ bzw. „Kräutergarten“ für ihre komplexen botanischen Anlagen.

BEMERKENSWERTE ÖRTLICHKEITEN

Die meisten Bewohner auf Nakondis leben in Madelons Stätte, welches auf Seite {41/1} näher beschrieben wird. Manche Wissenschaftler und Minenarbeiter wechseln zwischen kleinen Außenposten, die wenige Tage von der Siedlung entfernt sind.

ABSTURZSTELLE DER AZLANTIS WAGNIS

Dies ist die Absturzstelle eines experimentellen Azlanti-Schiffs namens *Azlantis Wagnis*. Das Schiff stürzte lange vor dem Intervall auf diesen Planeten ab, und eine kürzlich vom Sternenreich der Azlanti gesandte Sonde stürzte erst vor etwa einer Woche gleich neben ihm ab und zog so die Aufmerksamkeit der Kolonisten auf diesen bisher unentdeckten Bereich. Das Wrack der *Azlantis Wagnis* wird auf Seite {29/1} näher beschrieben.

BLAUZINNGEBIRGE

Dieses niedrige Gebirge ist größtenteils unbewaldet. Da die Wahrscheinlichkeit der Belästigung durch Hobgare in dem Gebiet dadurch geringer ist, haben die Kolonisten vier automatische Bergbauanlagen in den Bergspitzen installiert. Die Anlagen sind aus technischer Sicht primitiv – sie nutzen batteriebetriebene Kurbeln und Stahlbohrer, da das leitende Zinn sich lebensbedrohlich aufladen kann, wenn es mit moderner Technik wie Laserschneidern abgebaut wird. Diese vier Anlagen, genannt Blauzinn-Abbaustellen (BZAS-1 bis BZAS-4), werden von einem Team von Minenarbeitern bedient, die über einen mehrere Tage dauernden Zeitraum von Anlange zu Anlagen ziehen. Einige der Minenarbeiter haben Familien, die in Madelons Stätte leben, die sie gelegentliche dort besuchen, die meisten Arbeiter sind aber gern so weit von der Zivilisation entfernt.

BLITZERSEE

Träge Flüsse fließen von den nahe gelegenen Bergen in ein Tal und befüllen dieses Moor, das eine der wenigen Trinkwasserquellen auf dem gesamten Planeten darstellt. Durch seine niedrige Lage ist dieser Ort ständig mit trüben, sippigen Nebelschwaden erfüllt, in denen elektrische Energie knistert. Dieser Nebel ist so dicht, dass man darin beinahe schwimmen könnte, aber auch hochaufgeladen. Die Bäume um den See herum sind von gelegentlich vom See ausgestoßenen Blitzen gezeichnet, und außer den Hobgaren wagen sich nur wenige Kreaturen in die Nähe.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

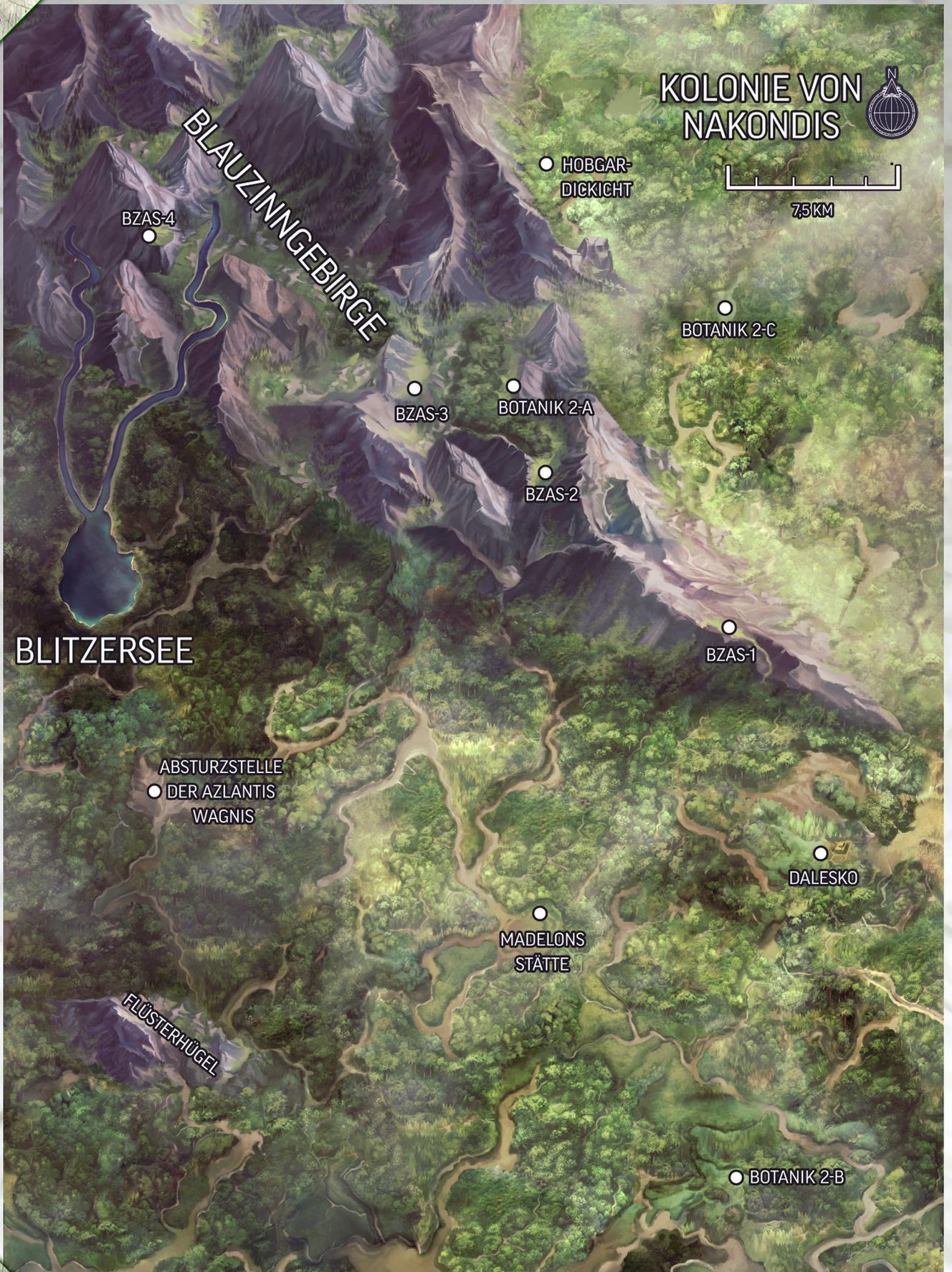
SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



KOLONIE VON NAKONDIS



75 KM

BLAUZINNGEBIRGE

BLITZERSEE

BZAS-4

HOBGAR-DICKICHT

BOTANIK 2-C

BZAS-3

BOTANIK 2-A

BZAS-2

BZAS-1

ABSTURZSTELLE
DER AZLANTIS
WAGNIS

DALESKO

MADELONS
STÄTTE

FLÜSTERHÜGEL

BOTANIK 2-B

BOTANISCHE LAGER

Um die verschiedenen Aspekte der Flora des Planeten zu erforschen, wurden rund um die Kolonie mehrere Außenposten errichtet. Jedes Lager besteht aus zwei oder drei vorgefertigten Modulen, die als Labore und minimalistische Schlafquartiere mit angeschlossenen Stromgeneratoren dienen. Zugeteilte Wissenschaftler bleiben etwa eine Woche an jedem Außenposten und führen ihre Langzeitexperimente durch. Zusätzlich dazu verbringen sie Zeit draußen, um sich zwischen den Lagern zu bewegen und Proben zu sammeln.

Das botanische Lager 2-A wird als Basis für Forschung an Gebirgspflanzen und -flechten genutzt, und gelegentlich kommen Minenarbeiter vorbei, um den Wissenschaftlern ihre Funde von ungewöhnlichen Mineralformationen zu zeigen. Auch wenn sie keine Geologen sind, lassen die Wissenschaftler die Arbeiter diese Funde in den Außenposten lagern – für den Fall, dass qualifiziertes Personal später zur Kolonie stößt. Das botanische Lager 2-B wurde zur Erforschung des symbiotischen Wachstums einheimischer Bäume in besonders nebeligen Abschnitten des Waldes errichtet. Aufgrund der unkontrollierten Überwucherung in der Umgebung, die jeden Pfad zur Station verschließt, ist dieser Außenposten nur schwer zu erreichen. Manche glauben sogar, dass die Art die Überwucherung aktiv gegen nicht-pflanzliches Leben vorgeht. Das botanische Lager 2-C ist am weitesten von Madelons Stätte entfernt. Da der Außenposten zur Erforschung der Eigenschaften seltener einheimischer Kräuter errichtet wurde, wird er auch als „Kräutergarten“ bezeichnet. Die Botaniker haben kürzlich riesige Fußspuren von affenartigen Kreaturen im Schlamm in der Nähe des Außenpostens gefunden, Hinweise auf die Kreaturen selbst gibt es jedoch keine.

DALESKO

Einen Monat nachdem die Kolonisten Madelons Stätte fertiggestellt hatten, bat eine Handvoll Kolonisten um Vorräte, um eine zweite Siedlung wenige Kilometer entfernt auf einer anderen Lichtung zu errichten. Die Gruppe erhielt zwei Module und eine Ackerdrohne. Unter der Führung von Tannia Helsedar, einer in Landwirtschaft auf fremden Planeten erfahrenen Frau, gaben die Kolonisten ihrer Gemeinde den Namen Dalesko. Die winzige Siedlung begann vielversprechend, doch eines Morgens kam ein Kolonist aus Madelons Stätte zu den Feldern, um Wasser zu liefern und fand den Ort komplett verlassen vor. Zwischen den Modulen sah er Kampfspuren, aber kein Blut und keine Leichen. Obwohl die Kulturen gerade erst gekeimt hatten, wuchs eine blasse gelbe Blume mit einem 2 m hohen Stiel mitten auf einem Feld. Die Kolonisten entsandten einen Suchtrupp, fanden aber keine Spur der anderen. Seitdem meiden sie den Bereich, und die Verschwundenen wurden auf einer Steintafel auf dem Friedhof in Madelons Stätte verewigt.

FLÜSTERHÜGEL

Diese Ansammlung von steinigen Hügeln ist etwa 7,5 Kilometer lang und völlig kahl von jedweder Vegetation. Kolonisten, die diese Bergrücken erforscht haben, berichteten von schwachen Geräuschen ähnlich einem Sprechen, das aus dem Untergrund kam, und stießen damit diverse Geistergeschichten über den

Ort an. Skeptiker behaupten, die Geräusche seien lediglich Windstöße, die durch die Hügel säuseln, mangelnde Bewegung in dem ewigen Nebel widerlegt diese Erklärung allerdings. Bisher haben die Kolonisten noch keine Expedition in die Hügel geschickt, um die Quelle dieser Geräusche zu finden oder um auch nur zu überprüfen, ob das Gestein dort wertvolle Ressourcen enthält.

HOBGAR-DICKICHT

Am östlichen Rand des Blauzinngebirges gibt es einen besonders dicht bewaldeten Bereich, der die größte bisher entdeckte Ansammlung von Hobgaren beherbergt. Die winzigen Affenkreaturen leben auf den Ästen, und das Echo ihrer schwachen Rufe ist Dutzende von Metern entfernt im Nebel zu hören. Diese Hobgare sind für gewöhnlich friedliche Kreaturen, doch sie werden unfassbar gewalttätig, wenn andere das Dickicht betreten. Eindringlinge werden mit den charakteristischen elektrischen Entladungen beschossen, während sich die Hobgare in Schwärmen beißend und kratzend auf sie herabstürzen. Die wenigen Biologen in der Kolonie sind unschlüssig, was die Ursache für diese Aggression ist. Manche glauben, dass diese Hobgare ihre zahlreichen Gelege beschützen, während andere die gewagte Theorie äußern, dass die Affenkreaturen von einer körperlosen Kraft in der Elektrizität des Planeten kontrolliert werden.

MADELONS STÄTTE

Etwas mehr als 100 Personen leben in der als Madelons Stätte bezeichneten Gemeinde. Obwohl Madelon selbst diesem Namen zunächst nicht widersprochen hat, ist ihm die Eitelkeiten des Namens mit der Zeit doch etwas peinlich geworden. Er hat bereits darüber nachgedacht, einen neuen Namen für die Siedlung vorzuschlagen. Er könnte die SC nach einem Vorschlag fragen, um die Befreiung der Siedlung nach Teil 2 des Abenteuers zu feiern.

Madelons Stätte ist eine typische Kolonie von AbadarCorp, die hauptsächlich aus auf die Oberfläche abgeworfenen vorgefertigten Modulen besteht, die nach sorgfältig entworfenen Spezifikationen kombiniert und konfiguriert wurden. Jedes der wetterfeste Stahlmodule ist 6 m breit, 3 m hoch und 30 m lang. Die Kolonie mag zwar wie zufällig auf einer Waldlichtung verteilte Schiffscontainer aussehen, in Wahrheit jedoch wurden die Positionen konzipiert, um ein Höchstmaß an Privatsphäre der Siedler sowie Komfort und Effizienz zu erreichen. Der offene Raum im Zentrum der Gemeinde und die Wege zwischen den Modulen sind genauso Teil der sozialen Gestaltung der Kolonie wie die Ansammlung privater Wohnräume nahe den öffentlichen Modulen. Die meisten Module in Madelons Stätte sind Privatwohnungen, die im Durchschnitt sechs Bewohner beherbergen. Fast alle Module verfügen über Arbeitsräume, die den Talenten ihrer Bewohner entsprechen. So mag ein Modul, in dem ein Bioingenieur und ein Mechaniker sowie deren Kinder leben, mit einem Labor an einem Modulende, einer Werkstatt am anderen und privaten Zimmern dazwischen ausgestattet sein. Alle auf der Karte auf Seite {42/1} nicht markierten Module sind Privatwohnungen dieser Art. Die anderen Module unterscheiden sich von diesen oder werden für spezialisierte öffentliche Funktionen benutzt.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

MADDELONS STÄTTE



MADELONS STÄTTE

RN AbadarCorp-Kolonie

Bevölkerung 108 (65% Menschen, 14% Laschunta, 21% andere)

Regierung Autokratie (Madelon Kesi)

Eigenschaften fromm, technologisch durchschnittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 4

1. Madelons Modul: Als Administrator der Kolonie von Nakondis wurde Madelon Kesi eine Privatresidenz aus zwei gekoppelten Modulen zur Verfügung gestellt. Im Wissen, dass er nicht so viel Platz für sich allein brauchte, baute Madelon eins der Module in eine Kapelle für Abadar um, in der er alle fünf Tage Gottesdienste abhält (das von AbadarCorp zur Verfügung gestellte Kirchenmodul wurde stattdessen zu einem Speicher umgebaut, der unter Bereich 6 beschrieben wird). Madelon nutzt das große Esszimmer in seinem Modul auch für tägliche Besprechungen mit den Kolonisten, und die Türen dieses großen Zimmers stehen normalerweise allen offen, die mit auf die Kolonie bezogenen Anliegen zu Madelon kommen. Madelon nimmt seine Mahlzeiten lieber in seiner Küche ein. Seine Räumlichkeiten umfassen außerdem ein Schlafzimmer, ein Badezimmer und ein ordentliches Büro.

2. Aibrettas Schrottladen: Zwei der drei gekoppelten Module bilden die Reparatur- und Ingenieurswerkstatt von **Aibretta Fulson** (CN menschliche Mechanikerin), der fähigsten und Mechanikerin der Kolonie und ihr griesgrämigstes Mitglied. Der Bereich um Aibrettas Module ist von einem selbst entworfenen kurzen Metallzaun umgeben, der niederfrequente Schallvibrationen aussendet. Diese Vibrationen halten die Hobgare fern, bescheren aber auch Nichtmenschen im Wirkungsbereich nach ein bis zwei Tagen Kopfschmerzen. Obwohl Aibretta angeboten hat, die gesamte Kolonie zu umzäunen und so das Hobgarproblem zu lösen, lehnte Madelon und die anderen Nichtmenschen das Angebot ab. Daher benutzt Aibretta ihren Schallzaun ausschließlich dazu, ihr eigenes Zuhause zu beschützen. Der Bereich innerhalb des Zauns ist eine chaotische Mischung aus ausgeschlachteten Fahrzeugen, kaputten Computern und verstreuten Komponenten. Die anderen Kolonisten beschränken Kontakt mit Aibretta auf das Nötigste und bezeichnen ihr Zuhause als den „Schrottladen“. Aibretta selbst stört es gar nicht, nur den notwendigsten Kontakt zu anderen zu haben, da sie so Zeit hat, in Ruhe an ihren halbfertigen Erfindungen zu schrauben. Anfangs wohnte Aibretta in ihrem privaten Modul mit ihrem Ehemann, **Jellik Fulson** (NG Mensch), doch einige Monate nach der Ankunft trennten sie sich, und beide sprechen nicht gerne in gemischter Gesellschaft über die Gründe dafür.

3. Kommunikationsmodul: Dieses Modul beinhaltet die gesamte leistungsstarke Kommunikationsausrüstung, mit der Madelons Stätte mit anderen Siedlungen auf Nakondis und mit den Paktwelten kommuniziert. Auf dem Dach des Moduls befinden sich eine große Satellitenschüssel sowie eine leistungsstarke Antenne, die mit der danebengelegenen Felsenformation verbunden ist. Der Felsen trägt den Namen **Funkenfels**, an seiner Rückseite befindet sich eine Falle, welche die Hobgare verschreckt. Eine kluge und freundliche Schirre mit dem Spitznamen **Zirpeline** (N Schirr-Mechanikerin) kümmert sich um das Modul und seine Hilfsgeräte. Den Spitznamen hat Zirpeline ihrem regelmäßigen und gnadenlosen Mitteilungssucht zu verdanken. Die anderen Kolonisten haben gelernt, ihr keine Geheimnisse anzuvertrauen, die nicht öffentlich bekannt werden sollen. Obwohl das Kommunikationsmodul offiziell jedem Kolonisten zugänglich ist, behandelt Zirpeline

es wie ihr Eigentum. Die Kommunikationsausrüstung nimmt nicht das gesamte Modul in Anspruch, daher dient der restliche Platz als Hauptwaffenkammer der Siedlung. Da es aber auf dem Planeten keine gefährlichen Raubtiere gibt, und die Kolonie zu tief in der Weite liegt, um leicht für Piraten erreichbar zu sein, wurden die Waffen hier noch nie gebraucht. Die Kolonisten denken nicht, dass sich daran etwas ändern wird.

4. Funkenfels: Die Waldlichtung, auf der Madelons Stätte steht, war zum Zeitpunkt der Ankunft nicht leer. Ein geschwungener Felskamm aus mit Kristallen übersättem Gestein ragt von der Mitte der Lichtung aus in die Höhe und glänzt selbst bei dem allgegenwärtigen Nebel im reflektierten Sonnenlicht. Der Felsen ist etwa 60 m lang, an seiner Spitze 9 m hoch und trotz traditionellen geologischen Erklärungen, scheint aber auch nicht künstlich geschaffen zu sein. Der Fels stellte keine erkennbare Gefahr dar, und da die Lichtung war ideal gelegen war, wurde die Siedlung rund um den Felsen



MADELON KESI

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

errichtet. Mit der Zeit lernten die Siedler, dass das Gestein nicht natürlich ist – seine Kristalle leuchten mal heller und mal dunkler gemäß einem astrologischen Zyklus. Der Aufbau des Felsen ist nicht bekannt, und er scheint harmlos zu sein. Die Kolonisten haben sogar eine Kommunikationsantenne an seiner Spitze angebracht, was überraschenderweise zu einer Verstärkung des Signals führte.

5. Hobgar-Falle: Um die Belästigung durch die Hobgare zu mildern, haben die Kolonisten eine Falle nahe dem öffentlichen Bereich im Siedlungszentrum angebracht. Die Falle ist ein Metallmast, in dem ein Stromkabel zu einer Metallplatte in einem speziell hergestellten Käfig an der Spitze des Mastes führt. Die funkensprühende Platte lockt die Hobgare von anderen Orten in der Siedlung fort; diese können den Käfig betreten, jedoch nicht wieder verlassen, ohne den Schließmechanismus zu umgehen. Gefangenschaft macht die Hobgare oft wütend, doch der Mast ist hoch genug, so dass sie niemanden mit ihren Stromstößen verletzen könnten. Ist der Käfig mit etwa einem Dutzend Hobgaren gefüllt, fliegen die Kolonisten ihn zu einem entfernten Waldbereich und lassen die Hobgare frei. Manche Kolonisten sträuben sich vor dem schwierigen Befreiungsvorgang und schlagen vor, die gefangenen Hobgar einfach zu töten, doch Madelon lässt es nicht zu, die Tiere abzuschlachten.

6. Gemeinschaftsspeicher: Die gemeinschaftlichen Essensvorräte, Werkzeuge und sonstige Habseligkeiten lagern in dem größten Gebäude in Madelons Stätte. Das Gebäude besteht aus vier zusammengeschweißten Modulen und wird hauptsächlich als ein großes Lager benutzt. In dem kleinen Büro eines Beamten namens **Rendell Tax** (RG Mensch) ist überdies eine ausführliche Liste der Vorräte zu finden. Im Zentrum des offenen Innenraums ist ein einzelnes Modul, das auf allen Seiten mit dem heiligen Symbol Abadars geschmückt ist. Als das gemeinschaftliche Lager errichtet wurde, schlichen sich Hobgare immer wieder hier hinein und zerstörten die technische Ausrüstung. Dann kam Rendell auf die Lösung, hochtechnologische Ausrüstung in einem kleineren Modul innerhalb des Lagerhauses unterzubringen und damit einen zweiten Schutz zu schaffen. Im Wissen, dass das als Schrein für Abadar vorgesehene Modul größtenteils überflüssig war und er den Gottesdienst genauso gut zuhause durchführen konnte, stimmte Madelon zu. Das Schreinmodul wurde abgebaut, Stück für Stück in das Lagerhaus gebracht, dort zusammengesetzt und bis auf eine einzige Luftschleusenähnliche Tür versiegelt. Die Lösung war durchaus erfolgreich, und die Kolonisten lagern nun den Großteil ihrer hochtechnologischen Ausrüstung in diesem inneren Speichermodul, zu dem nur Madelon und Rendell Zugang haben.

7. Friedhof: Dafür, dass die Kolonie erst seit knapp einem Jahr unterhalten wird, ist dieser kleine Friedhof erstaunlich groß. Mehrere Minenarbeiter starben beim Bergbau in den ersten Monaten, während andere verschiedenen Unfällen zum Opfer fielen. Die größte Tragödie erlebten die Kolonisten von Nakondis jedoch in der nahe gelegenen Siedlung Dalesko (siehe Seite {41/} für weitere Details). Unter den Gräbern der Minenarbeiter und anderer Toter befindet sich eine Steintafel, welche die Kolonisten, deren Leichen nie gefunden wurden, verewigt.

8. Gemeinschaftsbereich: Dieser offene Bereich östlich des Funkenfels' wird für Gemeindeversammlungen benutzt. Zudem ist er ein beliebter Spielplatz für Kinder und ein Ort für Erwachsene, um Kontakte zu pflegen. Der Gemeinschaftsbereich war der erste Landeplatz für Kolonisationsschiffe, auf dem Module für die Siedlung entladen wurden, und ist

groß genug, um dort ein kleineres oder mittelgroßes Schiff zu landen. Die Kolonisten rechnen damit, den Gemeinschaftsbereich höchstens im Notfall noch einmal als Landeplatz zu nutzen, da es in Laufradius genug Waldlichtungen gibt, wo Schiffe landen können, ohne die Gemeinde zu stören.

9. Krankenhaus: Die Hochtechnologie-Krankenstation war das erste Modul, das in Madelons Stätte errichtet wurde, um die Kolonisten zu versorgen. Glücklicherweise wurde das Krankenhaus bisher nicht oft genutzt, hauptsächlich dank der Chefärztin der Kolonie, einer ausgelassenen Menschenfrau namens **„Doc“ Eplendell** (RG Mensch). Doc besteht darauf, dass jeder Kolonist eine ausführliche Erste-Hilfe-Schulung durchläuft und führt diese selbst mit jedem Kolonisten durch, wenn ihre medizinischen Fähigkeiten nicht gerade anderweitig gebraucht werden. Doc weiß, dass sie ein bekanntes und heiteres Gesicht der Kolonie ist, daher hat sie niemandem, nicht einmal Madelon, gesagt, dass sie an einer aggressiven Form von Hirnkrebs leidet und nur noch wenige Monate zu leben hat.

10. Feuchtigkeitskollektor: Dank des allgegenwärtigen Nebels auf Nakondis mussten die Kolonisten nie einen Brunnen errichten, um die Versorgung mit Trinkwasser sicherzustellen. Stattdessen bauten sie eine große Säule mit Membranflanschen, die Feuchtigkeit aus dem Nebel sammelt. Der Feuchtigkeitskollektor kondensiert das Wasser in mehreren großen Sammelbehältern rund um das Säulenfundament. Durch die Kondensierung des Nebels in der Nähe sind die Sichtverhältnisse um den Feuchtigkeitskollektor in der Regel besser als anderenorts in Madelons Stätte.

11. Goldschlüssel-Schule: Diese zwei Module sind Klassenzimmer und Laboratorien, die zum Unterrichten von Kindern genutzt werden, die als Kolonisten nach Nakondis gekommen sind sowie alle Kinder, die hier in Zukunft geboren werden. Viele Kolonisten lehren abwechselnd praktische Dinge, der Hauptlehrer ist jedoch **Helesk Varden** (RN Mensch), dessen strenge Disziplin und frommer Abadar-Glaube gut bekannt sind.

12. Treibhaus: Obwohl die meisten Wissenschaftler in Madelons Stätte in die privaten Module integrierten Laboren arbeiten, sind Botanik und Gartenbau für die Kolonie so wichtig, dass diese zwei verbundenen Module ausschließlich für diese Wissenschaften genutzt werden. Die Kolonisten bezeichnen diese Struktur aufgrund der beim Bau verwendeten großen durchsichtigen Aluminiumplatten als das „Treibhaus“. Im Treibhaus werden umfangreiche Boden- und Pflanzenproben von ganz Nakondis aufbewahrt. Diese sind sorgfältig gekennzeichnet und werden mit der neusten botanischen Technik überwacht. Die Einrichtung wird von allen Kolonisten genutzt, manche von ihnen bauen hier kleine Mengen von Obst- und Gemüsesorten an, die in der elektrisch geladenen Atmosphäre des Planeten nicht überleben würden.

13. Der Stall: Dieses offene Modul ist eine Garage, in der die Kolonisten ein halbes Dutzend robuste Schwebelaster zu Erkundungszwecken sowie die Wartungsausrüstung dafür aufbewahren. Jeder Schwebelaster verfügt über ein vorderes Schwebekissen, einen festen Sattel und eine breite hintere Ladefläche mit 2 Schwebekissen, die wenn nötig auch Platz für zwei Passagiere bieten kann. Manche der ersten Kolonisten fanden, dass die Schwebelaster sie an fette Pferde erinnerten, und so hat sich die Bezeichnung „Stall“ etabliert. Da die meisten dieser Fahrzeuge von Siedlern außerhalb von Madelons Stätte zu Transportzwecken verwendet werden, sind nur selten mehr als zwei oder drei davon hier zu finden. Spielwerte für diese Schwebelaster sind auf Seite {21/} zu finden.

KOLONIST

+1 KO

Du hast einen unstillbaren Pioniergeist sowie das notwendige Training und die Zähigkeit, um in der Wildnis ein neues Leben für dich und andere aufzubauen. Vielleicht neigst du dazu, alleine ins Grenzgebiet hinauszuziehen, aber es ist wahrscheinlicher, dass du Mitglied in einer kleinen Siedlergruppe bist. Vielleicht bereitest du dich gerade auf deinen ersten Aufbruch vor, vielleicht bist du aber auch ein alter Veteran, der bereits mehrere erfolgreiche Kolonien mitgegründet hat.

FACHWISSEN (1.)

Du besitzt ein umfangreiches Wissen über frühere Kolonisationsprojekte, auch über solche, die wegen Unwissenheit oder Fahrlässigkeit scheiterten. Du weißt, dass Grundwissen über eine neue und unerforschte Welt die wertvollste Ressource ist, die ein Kolonist nur haben kann. Reduziere den SG für Fertigkeitwürfe für Biowissenschaften um 5, wenn du versuchst, eine gewöhnliche Kreatur durch zu identifizieren. Überlebenskunst ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Ferner erhältst du bei der Charaktererstellung eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution.

FÜR ANDERE SORGEN (6.)

Du weißt, dass das Überleben in einer Kolonie auch bedeutet, dass jeder Kolonist in harten Zeiten der Entbehrungen auf alle anderen aufpasst. Wenn dir ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gelingt, um extreme Witterungsbedingungen zu überstehen oder Landwirtschaft zu betreiben, steigt die Zahl der Kreaturen, denen du Boni auf Rettungswürfe geben oder die du ernähren kannst um die Höhe, die deiner halben Stufe entspricht. Du kannst einer anderen Kreatur den Bonus übertragen, den du bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst bekommen würdest, um extreme Witterungsbedingungen zu überstehen oder Landwirtschaft zu betreiben (z. B. einen Bonus auf Rettungswürfe für Zähigkeit oder Ernährung); wenn du dies tust, bekommst du selbst diesen Bonus aber nicht.

BELASTBARKEIT DES PIONIERS (12.)

Du bist widerstandsfähiger gegen Effekt, die einen weniger erfahrenen Siedler überwältigen würden. Ein Mal pro Tag kannst du einen Rettungswurf für Zähigkeit wiederholen, um den Effekten einer Krankheit, eines Gifts oder den extremen Witterungsbedingungen zu widerstehen.

DIE ZUKUNFT IM BLICK (18.)

Bis zu 2 Mal pro Tag kannst du, wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegst, um das Wetter vorherzusagen, 10 Minuten mit Überlegungen verbringen, was die Zukunft bereithält, um 1 Reservepunkt zurückzugewinnen; dies gilt nicht als Ausruhen, du erhältst daher keine Ausdauerpunkte zurück. Du musst 1 Minute damit verbringen, die Umgebung und die Wetterverhältnisse zu beobachten, um die Fähigkeit nutzen zu können; dies gilt auch dann, wenn du eine Fähigkeit besitzt, die es dir erlaubt, Wetter schneller vorherzusagen.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS





DIE WÄCHTER

„Schaut euch um. Seht einander an. Ihr alle, jeder einzelne, seid aus demselben Grund hier: Ihr erkennt, dass wir zusammen mächtiger sind. Geeint sind wir stärker, als wir allein je sein könnten, und nur geeint können wir gegen die Gefahren bestehen, die unsere Welten bedrohen. Trotz aller Unterschiede, die uns innerlich zerreißen könnten, haben wir uns entschieden, unsere Kräfte zu vereinen. Dies ist die Vision, welche dem Absalompakt zugrunde liegt. Wir sind Wächter im wahrsten Sinne des Wortes und es ist unsere Mission, diese edle Vision zu wahren.“

— DIREKTOR VESCHAK,
ABSCHLUSSERKLÄRUNG BEIM ÜBUNGSMANÖVER DER FRIEDENSWACHT

In einem Sonnensystem mit über einem Dutzend Welten und voller verschiedener Völker und widerstreitender Interessen ist die blau-goldene Rüstung der Wächter ein Symbol für Neutralität, Sicherheit und Einigkeit. Angehörige der Wächter sind ein gewohnter Anblick auf den meisten Paktwelten und in den Protektoraten. Sie setzen den Absalomtakt mit Diplomatie, Entschlossenheit und – wenn nötig – auch mit Waffen durch.

GESCHICHTE

Die ersten Tage der Geschichte der Wächter sind im Dunkel der Zeit verschollen. Man weiß aber, dass ihre Ursprünge auf dem Planeten Verces liegen, und die Organisation als etwa zeitgleich mit dem Ring der Nationen auf dieser Welt entstanden ist. Die meisten Gelehrten sind sich einig, dass eine Reihe verheerender Kriege oder gesellschaftlicher Unruhen beide Ereignisse inspiriert haben, auch wenn nur die Obelisken der vercitischen Nation Vimal diese Theorie direkt unterstützen. Jeder Obelisk trägt die Inschrift „Einheit aus Stärke / Stärke aus Einheit / So stehen wir gegen das Chaos / So ehren wir euer Opfer“ gefolgt von jeweils einer anderen eingravierten Rune mit einer magischen Aura, aber ohne bekannte Bedeutung.

Einer dieser Obelisken steht der uralten Festung Friedenswacht in der Klebanikette in Vimal, von wo aus die Wächter seit langem über ihre Heimatwelt wachen. Die Organisation ist von den Regierungen unabhängig und sogar von persönlichen Bindungen zu Verwandten und Gemeinden, sodass sie die nötige Neutralität mitbringt, um die Ordnung in unterschiedlichen, oft zerstrittenen Nationen zu wahren. Zahllose Aufzeichnungen dokumentieren die Effizienz der Wächter als Krieger-Diplomaten, welche dafür sorgen, dass alle Länder dem Ring der Nationen treu sind, während sie das Ganze gegen Bedrohungen von außen verteidigen. Dass auf Verces zum Ende des Intervalls Frieden geherrscht hat, wird den Wächtern und der Disziplin, dem Wissen und der Ausbildung der Organisationsmitglieder zugeschrieben – auch wenn niemand mehr weiß, wie sie all diese Qualitäten erlangt haben.

Als das Veskarium das Golarion-System angriff, und dies zur Formation des Absalompaktes führte, sahen die Anführer der Wächter darin ein Echo der Unruhen, welche einst zur Gründung ihrer Organisation geführt haben dürften. Da die moderne vercitische Kultur den Ring der Nationen einte, entschieden sich die Wächter, einem übergeordneten Ruf zu folgen. Die Organisation verlegte ihr Hauptquartier auf die Absalom-Station und errichtete dort mit der Bastion eine neue Festung als Operationsbasis. Die Wächter schworen, von dort aus allen Paktwelten die Einheit und den Schutz zu bringen, für den sie so lange auf Verces gesorgt hatten.

Dieser Schwur rief gemischte Reaktionen hervor und sorgte für einen schwierigen Start der neu aufgestellten Wächter. Viele waren dagegen, dass Krieger von Verces sich zu Beschützern und Gesetzeshütern des ganzen Systems erklärten. Andere glaubten, die Wächter planten, die Autonomie der planetaren Regierungen zu unterminieren. Von diesen wiederum glaubten insgeheim manche, dass die Wächter zu schwer zu bestechen oder anderweitig zu beeinflussen wären. Um die Sorgen der Bürger anzusprechen, erkannte der Paktweltenrat die Wächter offiziell an. Ein komplexes Gesetzeswerk gab den Wächtern eine formelle, an die Systemregierung gebundene Rolle, bewahrte aber zugleich ihre Unabhängigkeit, sodass die Wächter den nötigen Freiraum und die erforderliche Autorität erlangten, um ihren Pflichten nachzukommen. Der Paktweltenrat verlangte aber auch, dass die Wächter einen Generaldirektor bestimmten, welche als Berater dem Paktweltenrat beizusitzen und als Verbindungsperson zur Organisation fungieren sollte. Der Generaldirektor berichtet dem Rat und übermittelt dessen Entscheidungen den Wächtern, welche im Vertrauen auf die Beschlüsse des Rates handeln.

In den folgenden Jahrhunderten haben die Wächter ihre Mitgliedschaft allen Völkern geöffnet und stellen nun eine sehr vielseitige Truppe. Sie haben sich den Ruf aufgebaut, als neutrale Gruppe gleichermaßen Handelsdispute beilegen und Flotten aus Piraten oder anderen Gesetzlosen zerstören zu können. Die Organisation unterhält Basen auf den meisten Paktwelten. Selbst auf Planeten, wo die Gruppe über keine Basis verfügt, kann man Wächter als Friedenschützer antreffen.

AUFBAU

Die Organisation der Wächter besitzt drei Abteilungen: die Wächterflotte als Ordnungshüter im All, die Gesetzeshüter als Polizeikräfte am Boden und Kommando, die Befehls-, Planungs- und Verwaltungsebene. Ein Wächter beginnt seine Laufbahn als Neophyt, wird mit Ende seiner Ausbildung zu einem Stellvertretenden Wachtmeister (oder umgangssprachlich zu einem Streifengänger) und innerhalb der Gesetzeshüter oder beim Kommando aufsteigen; die dortigen Ränge sind Wachtmeister, Spezialist, Verwaltungsspezialist (ein Verwaltungsposten) oder Spezialist zur besonderen Verwendung (mit geringen oder keinen administrativen Pflichten), Inspektor, Chefinspektor, Stellvertretender Direktor und Direktor. Die Wächterflotte verfügt über alternative Ränge (siehe unten). Ein dekoriertes Veteran beliebigen Ranges kann zum Legaten werden, dies ist ein Ehrentitel, welcher besondere Pflichterfüllung repräsentiert. Ferner verfügt die Organisation über einen Generaldirektor, den die Wächter aus den Reihen jener aktiven Mitglieder wählen, die zugleich zur Legatenversammlung gehören.

Die Hierarchie der Wächter unterscheidet sich von der militärischer oder anderer Polizeiorganisationen darin, dass die Kommandokette durchaus nicht linear sein kann. Jeder Wächter kann nach Bedarf rangniedrigeren Offizieren Befehle geben und von jedem Wächter wird erwartet, dass er die Anweisungen ranghöherer Offiziere befolgt. Diese Struktur ergibt sich aus der Tatsache, dass die Wächter eine flexible, modulare und mobile Streitmacht bilden. Ein Anführer muss mit allen Spezialisten arbeiten, die vor Ort zur Verfügung stehen, sofern keine weiteren rasch herbeigeordert werden können.

Zugleich besitzt jeder Zweig der Organisation seine eigene Struktur, daher vermeidet es ein Offizier der Wächter, rangniedrigeren Angehörigen eines anderen Zweiges Befehle zu geben, wenn ein seinem Rang entsprechendes Gegenstück innerhalb dieses Zweiges verfügbar ist. Ferner hat jeder Spezialist die Pflicht zu vermelden, wenn Befehle widersprüchlich sind, damit seine Vorgesetzten informierte Entscheidungen fällen können.

GESETZESHÜTER

Der zweitgrößte Zweig der Wächter sind die Gesetzeshüter – diese Gruppierung wird von den meisten Zivilisten am ehesten mit der Organisation assoziiert. Zu den Pflichten dieser Wächter gehört es, die bodengebundenen Einrichtungen zu bemannen, polizeiliche Ermittlungen und Handlungen zu tätigen und als Botschafter aufzutreten. Die Gesetzeshüter betrachten es als ihre wichtigsten Aufgaben zu helfen, zu ermitteln, zu informieren und die lokale Regierung zu beraten und nur dann direkte Aktionen zu ergreifen, wenn die Regierung damit einverstanden ist. Jede Niederlassung der Gesetzeshüter verfügt über einen Stationsvorsteher; dabei kann es sich abhängig von der Größe der Station um einen Chefinspektor oder Ranghöheren handeln. Ein Stationsvorsteher überwacht alle Aktivitäten in seiner Einrichtung und manche Wächter höheren Ranges koordinieren mehrere Niederlassungen. Wie auch die Wächterflotte verfügen die Gesetzeshüter über insgesamt drei Oberhäupter im Rang von Direktoren.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KOMMANDO

Der dritte Zweig der Wächter wird nur „Kommando“ genannt. Er verfügt eine eher lose Struktur. Teams werden hauptsächlich nach Bedarf gebildet und enthalten oft Wächter aus anderen Zweigen. Diese Wächter verfügen oftmals über besondere Fähigkeiten oder erlangen solche, die sie für das Kommando wertvoll macht. Haben sie sich bewiesen, werden sie diesem Zweig dauerhaft zugewiesen und erhalten den Rang von Spezialisten zur besonderen Verwendung (oder kurz: z.b.V.). Spezialisten des Kommandozweiges arbeiten außerhalb der normalen Hierarchie der Wächter, begeben sich auf ungewöhnliche Missionen und fungieren als Ermittler, verdeckte Agenten, Spione, Angriffstruppe und sogar als Saboteure und Assassinen. Wenn ein solches Spezialistenteam gebildet wird, wird ihm ein Führungsoffizier aus den Reihen der Kommandospezialisten (meistens ein Verwaltungsspezialist oder ein Inspektor) zugewiesen, welcher es anleitet und überwachen soll. Wer dabei sein Können demonstriert, kann wählen, weiterhin solchen Aufgaben zugewiesen zu werden. Viele besetzen so in Vollzeit logistische Positionen beim Kommando.

Auch wenn das Kommando nur eine lockere Struktur innerhalb der Wächter besitzt, verfügt es über eine Einheit von Stellvertretenden Direktoren, welche offiziell als Teil der Gesetzesführer betrachtet werden und Verwaltungsaufgaben erfüllen. In Wahrheit ist diese Gruppe nach üblicher Kommandoweise mit allen Zweigen der Wächter verbunden. Dieses Team besitzt, unterstützt von einer Truppe anderer Verwaltungsspezialisten, die Aufgabe, Informationen zu sammeln und in Verbindung zu setzen, um jene

Gefahren zu identifizieren, welche das Aktivwerden besonderer Einsatzkräfte erfordern. Die Stellvertretenden Direktoren des Kommandos berichten den Direktoren der Gesetzeshüter, wobei manche Spionagehandlungen und besonderen Operationen auch die Flotte und ihre Admiräle miteinbeziehen. Die Hierarchie des Kommandozweiges klingt komplex, allerdings wird oftmals die Befehlskette ignoriert, um schnell reagieren zu können, wobei man die Genehmigung dann während oder nach der Operation einholt.

Kommandospezialisten können ferner Befehle von Offizieren anderer Zweige ohne Erklärungen verweigern, sollte dies sonst verdeckte Wächteraktivitäten kompromittieren. Dabei genügt es, sich als Kommandospezialist zu identifizieren, um einen Befehl ohne Begründung verweigern zu können. Der fragliche Befehlsgeber vermerkt die Weigerung zusammen mit der Identifikationsnummer des Spezialisten. Sollten Untersuchungen erforderlich werden, untersuchen die Vorgesetzten des Spezialisten die Weigerung und informieren den fraglichen Befehlsgeber sodann, ob die Weigerung begründet war.

DIE WÄCHTERFLOTTE

Die Wächterflotte ist der größte Zweig der Organisation. Die schiere Größe des Raumes zwischen den Paktwelten erfordert eine beachtliche Streitmacht, um sie zu patrouillieren und im Auge zu behalten, daher genießen die Wächter große Handlungsfreiheit im All. Die Flotte hat ein eigenes Rangsystem mit äquivalenten Titeln, darunter Leutnant (entspricht einem Inspektor), Kapitän (Chefinspektor), Vizeadmiral (Stellvertretender Direktor) und Admiral (Direktor). Jedes Schiff der Wächterflotte untersteht einem Kapitän, welcher einem Vizeadmiral berichtet. Die Vizeadmiräle unterstehen den drei Admiralen der Flotte. Entsprechend verfügt die Wächterflotte über drei Flaggschiffe: die *Prüfstein*, die *Standhaft* und die *Überragend*.

DIE LEGATENVERSAMMLUNG

Die höchste Ehrung, welche ein Offizier der Wächter erhalten kann, ist der Titel des Legaten. Nur Veteranen, welche der Organisation gut gedient haben, können diesen Titel erlangen. Die Legaten werden gewählt, sodass eine Ernennung auch ihren Status unter den Gleichgestellten und Untergeordneten belegt. Der Titel ist mit keinerlei Autorität verbunden, dennoch respektieren alle Wächter die Ansichten der Legaten, welche zudem die Legatenversammlung bilden, eine Beratergruppe außerhalb der normalen Hierarchie der Wächter. Auch ehemalige Wächter-Legaten, die ehrenvoll aus dem Dienst ausgeschieden sind, gehören weiterhin dem Konklave an.

Die Versammlung befasst sich mit Vorschlägen zu Regelungen, wichtigen Fällen und Spionageinformationen und berät neben anderen Kommandeuren auch den Generaldirektor und andere Direktoren, sodass sie dabei hilft, die Wächter



BASTION

zu lenken. Diese Zusammenkunft hat keine feste Größe, meistens kommen aber etwa 20 Legaten zusammen. Die Versammlung besitzt zwar keine formelle Macht, beeinflusst Politik und Tun der Gruppe aber mit einer langfristigen Perspektive, äußerst fähiger Analyse und weisem Überblick.

DER GENERALDIREKTOR

Der Generaldirektor der Wächter ist nicht nur der oberste Offizier der Gruppe, sondern auch ihr Gesandter im Direktorat und damit im Paktweltenrat. Er soll sicherstellen, dass die Wächter eng mit der Regierung der Paktwelten zusammenarbeiten, ihre Gesetze durchsetzen und bei von der Regierung sanktionierten militärischen und investigativen Operationen helfen. Der Generaldirektor und die Wächter als Ganzes sind dem Paktweltenrat oder dem Direktorat keine Rechenschaft schuldig, sondern dienen dem Pakt selbst.

EINRICHTUNGEN

Die Wächter unterhalten Einrichtungen oder eine Präsenz auf fast jeder Paktwelt, die in die jeweiligen Gesellschaften integriert ist. Die Wächter haben Zugang zur *Idari*, dort aber keine permanente Basis. Die Gruppe hat auch keine formelle Präsenz auf Aucturn, allerdings leben dort weitaus mehr spezialisierte Agenten, als es selbst die meisten Wächter bekannt ist.

HAUPTBASEN

Die Wächter besitzen zwei Hauptbasen im Golarion-System. Beide sind für die Gruppe wichtig und beide dienen als Ausbildungszentrum für neue Wächter.

Bastion: Das primäre Hauptquartier der Wächter ist eine befestigte Struktur namens Bastion in der Hauptkuppel der Absalom-Station. Bastion dient einem Direktor, einem Admiral und dem Verwaltungstab des Generaldirektors als Basis. Ebenso kommt hier die Legatenversammlung zusammen, und es befindet sich hier der Nexus des Netzwerkes, jener interplanetaren Portale, welche der Schlüssel zum Erfolg der Wächter beim Patrouillieren des Systems ist.

Bisher hat es keine Konflikte zwischen den Wächtern und dem Paktweltenrat oder dem Direktorat gegeben, die Gruppe ignoriert die Möglichkeit aber nicht. Man weiß, dass das Netzwerk alle möglichen Interessen weckt, egal ob begehrt, unschuldig oder böse. Die Bastion wurde daher geplant und erbaut, um auch Belagerungen standhalten zu können. Sollte sie die Absalom-Station verlassen, kann sie sogar als unabhängige Raumstation agieren.

Friedenswacht: Die zweitgrößte Einrichtung der Wächter ist die ursprüngliche Festung der Gruppe hoch in den Bergen der Klebanikette auf Verces. Auch als die Führung der Organisation in die Bastion umzog, wurden hier weiterhin neue Rekruten ausgebildet wie seit Jahrtausenden, nur dass die Auszubildenden nun weitaus mehr Völkern angehörten. Friedenswacht konzentriert sich auf die Ausbildung. Im Gegensatz zu Bastion werden hier auch Nichtorganisationsangehörige in Führungsfähigkeiten, Verhandlungen, Strategie und Taktik ausgebildet. Die Erstellung psychologischer Profile der Bewerber sortiert die Skrupellosen aus, und die meisten, die hier ihre Ausbildung abschließen und den Wächtern nicht beitreten, werden zu prinzipientreuen Offizieren beim planetaren Militär oder Gruppen wie den Rittern von Golarion und der Himmelsfeuerlegion.

Friedenswacht ist zudem ein uraltes Denkmal. Da Mitglieder der Wächter, welche ihre Bande zu Familie und Sippe durchtrennen haben, leicht von den eigenen Leuten und Planeten vergessen werden können, ehren die Wächter die ihren in der gewaltigen Halle der Erinnerungen, wo der Name jedes verstorbenen Wächter

eingemeißelt ist. Ursprünglich wurden die Namen in die polierten Granitmauern eingemeißelt, bis nach Ewigkeiten kein Platz mehr vorhanden war. Nun werden Namen auf Tafeln eingraviert, welche in mehreren Schichten über den Wänden liegen und zur Seite gleiten, um den Blick auf dahinterliegende Tafeln zu ermöglichen. Im Zentrum der Halle erhebt sich ein Obelisk von Vimal.

DAS NETZWERK

Das Netzwerk ist ein wichtiger Teil der Operationen der Wächter und Grund für den Jahrtausende währenden Erfolg bei ihren Missionen. Dieses Teleportationsnetzwerk ermöglicht den Wächtern, Personal und Ausrüstung zu ihren wichtigsten Einrichtungen zu bringen. Das ursprüngliche Netzwerk bestand aus komplexen, auf ganz Verces errichteten Teleportationssteinen. Während des Intervalls wurden die Steine durch ein technomagisches Netzwerk von Portalen ersetzt, das auf Beschwörungsmagie und Raumfaltungen auf Quantenbasis fußt. Es ist immer noch aktiv. Die Technik ähnelt den elfischen *Aiudara* von Castrovel und anderen Welten, wurde aber unabhängig davon entwickelt.

Obwohl das moderne Netzwerk während des Intervalls errichtet wurde, behielten verthanische Wächter, welche für Erhaltungsmaßnahmen zuständig sind, das volle Wissen um Funktion, Konstruktion und Wartung. Diese Expertise ermöglichte den Wächtern, das Netzwerk über die Paktwelten auszudehnen und den Nexus in die Bastion auf der Absalom-Station zu bringen. Das System benötigt sorgfältige Wartung und Überwachung, sodass die Wächter eine der größten Gruppen an Technomagiern im System beschäftigen, von denen jeder magischen und vertraglichen Verschwiegenheitsverpflichtungen unterworfen ist.

Das Netzwerk gestattet den Wächtern, in ihren Einrichtungen nur begrenzte Mengen an Truppen stationieren zu müssen, ohne auf alle Möglichkeiten vorbereitet sein zu müssen.

REKRUTIERUNG

Die Fertigkeiten und die Entschlossenheit, die benötigt werden, um ein Angehöriger der Wächter zu werden, sind recht hoch angesetzt. Wer dienen will, muss sich in einem kräftezehrenden Bewerbungsprozess bewähren. Aktive Wächter ermutigen zuweilen begabte Leute sich zu bewerben – wer einen solchen Sponsor besitzt, hat einen leichten Vorteil, der aber keine Aufnahmegarantie darstellt.

Jeder Bürger der Paktwelten kann sich bei den Wächtern bewerben. Die Wächter schätzen Expertise und Moral, daher besitzen die meisten Bewerber bereits einen Ruf als Diplomaten, Polizisten oder Sicherheitskräfte, respektable Abenteurer, Soldaten usw. Kaum jemand schließt sich den Wächtern als erste Berufswahl an – die seltenen Ausnahmen sind hochgradige Spezialisten in internen Positionen, bei denen Ausbildung wichtiger ist als Weisheit, z. B. bei den Technomagiern, welche das Netzwerk unterhalten.

Wer aufgenommen wird, erhält seine weitere Ausbildung in der Bastion oder der Friedenswacht. Neulinge werden formell als Neophyten – oder liebevoller als „Neos“ – bezeichnet und wohnen auf der Ausbildungsbasis während ihres einjährigen, umfangreichen und intensiven Trainings und verlassen die Basis nur zu Übungen. Ansonsten sind sie nur mit ihren Mitschülern und Ausbildern zusammen. Die Unterrichtsklassen nutzen verschiedene Techniken, um Kampftechniken, Deeskalationsmethoden, Fitness, Sprachen und Wissen zu kulturellen Besonderheiten, mentale Stärke, innere Ruhe und anderes zu vermitteln. Neos mit außergewöhnlichen Fähigkeiten lernen von ihren Mentoren, wie sie diese als Wächter am besten einsetzen können. Während des letzten Drittels der Ausbildung erhalten Neos spezialisierte Ausbildung abhängig davon, welchem Zweig der Organisation sie beitreten wollen – aber nur die Allerbesten werden direkt dem Kommando-zweig zugeteilt.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

Die Ausbildung der Wächter ist schwierig genug, sodass nur wenige sie beenden. Die Organisation trägt es aber niemandem nach, wenn er aufgibt. Die Instruktoressen beraten die Neos, ihr Potenzial zu erkennen und zugleich die Opfer zu bedenken, da das Leben als Wächter nicht für jeden Neo gemacht ist. Für jene, die das Training abbrechen, haben die Ausbilder Empfehlungen und Kontakte zu anderen Arbeitgebern, sodass sie ihren Versuch nicht bereuen müssen, der Organisation beitreten zu wollen. Nach Vollendung der Grundausbildung erhalten Neophyten den Rang eines Stellvertretenden Wachtmeisters. Dabei leisten sie ihren Wächtereid, lösen sich von allen früheren Kontakten und Verbindungen, darunter auch jene zu Heimatwelt, Volk, Regierung, gesellschaftlichen und religiösen Organisationen und anderen Quellen, die zu Konflikten mit dem Wächtereid führen könnten. Die versicherte Neutralität ermöglicht den Wächtern ihre Operationen, ohne einzelne zu bevorzugen, was für ihre Funktionsweise essenziell ist. Auf den Paktwelten ist dieser Eid der Neutralität wohlbekannt, und wird von Nichtwächtern oft romantisiert oder verhöhnt, während die Wächter darin die Basis für lebenslange Bindungen mit Gleichgesinnten sehen.

Die Ausbildung eines Wächters ist niemals abgeschlossen. Alle paar Jahre muss ein Wächter zu Auffrischungs- und Fortgeschrittenenkursen zur Bastion oder zur Friedenswacht zurückkehren oder um Neos auszubilden und zu beraten. Auf diese Weise bleiben die erfahrenen Gruppenmitglieder mit den Gründungsprinzipien und dem Nachwuchs in Kontakt.

MISSIONEN

Stellvertretende Wachtmeister arbeiten mit einem Wachtmeister oder anderem hochrangigem Wächter wenigstens ein Jahr lang zusammen, ehe sie zu vollwertigen Wachtmeistern befördert werden. Die Pflichten eines Wachtmeisters hängen davon ab, welchem Zweig der Organisation er angehört. In der Flotte dient er als Besatzungsmitglied eines Raumschiffes. Ein Wachtmeister hat zu Beginn Wach- und Patrouillendienst in Stationen und Einrichtungen, wobei er zur Verbesserung seiner Erfahrung nacheinander mehreren Dienstorten zugewiesen wird. Später dient er als Reserve bei anderen leichten Aufgaben. Das Kommando nimmt normalerweise keine Wachtmeister auf, die wenigen Ausnahmen unterstützen die Logistik von besonderen Operationen.

Der Alltag eines Wächters hängt ebenfalls von seinem Zweig ab. In der Flotte richtet er sich nach den Dienstplänen an Bord des jeweiligen Schiffes; die Aufgaben variieren von Erhaltungsmaßnahmen bis hin zur Raumpatrouille. Die Gesetzeshüter patrouillieren am Boden, sammeln Informationen, unterstützen die lokalen Ordnungshüter, deeskalieren bei Konflikten und organisieren Verhandlungen. Beide Zweige unterstützen das Kommando bei besonderen Missionen. Agenten des Planungszweiges erhalten die unterschiedlichsten und am meisten fordernden Aufgaben; sie untersuchen Bedrohungen, ermitteln verdeckt und agieren auch als Assassinen, Infiltratoren und Saboteure.

Von jedem Wächter wird erwartet, dass er seine Vorlieben hinsichtlich Missionen mitteilt und aufzeichnet. Er wird dann einer Position zugeteilt, die zu seinen Fähigkeiten und seiner Persönlichkeit passt. Wer gut zusammenarbeitet, bleibt – wenn möglich – ein Team.

Befehle enthalten meistens ein Zielvorgabe, wobei es den beauftragten Wächter überlassen bleibt, wie sie dieses erreichen, solange sie nicht gegen die Prinzipien der Organisation verstoßen. Die Wächter arbeiten gegebenenfalls zum Erreichen ihrer Ziele mit diversen Externen zusammen wie Abenteurern,

Kopfgeldjägern, Konzernagenten, Entdeckern, Söldnern und zahllosen anderen. Entsprechend verfügen sie über ein breites Netzwerk an Kontakten. Kaum jemand erkennt aber den wahren Umfang dieser Kontakte, sodass auch kaum jemand dem Einflussgebiet der Wächter – und damit ihrem Zugriff – entrinnen kann.

Die Wächter beschäftigen auch Nichtwächter. Die meisten davon arbeiten in der Bastion und eine Handvoll in anderen Einrichtungen. Manche davon sind Neos, die ihre Ausbildung nicht vollenden, so aber dennoch ihren Wunsch erfüllen können, der Organisation zu dienen. Die meisten dieser Zivilisten kommen aber aus der gewöhnlichen Bevölkerung.

ANFÜHRER

Die Führungsspitze der Wächter besteht aus drei Admiralen, drei Direktoren und einem Generaldirektor.

ADMIRALE

Die Wächterflotte wird von drei Admiralen kommandiert:

Echo-7 (NG Androiden-Agent) fand sich nach dem Intervall als Sklave an Bord des Leichten Frachters *Weltraumhai* wieder, im Orbit der Absalom-Station. Er brachte derart überzeugende Argumente für seine Freilassung vor, dass Kapitän Takiko Tanakashi sie ihm gewährte. Echo-7 blieb an Bord des Schiffes, verteidigte die Absalom-Station während des Magierfeuerangriffs und kämpfte später als Kapitän des Schiffes gegen die einfallenden Vesken. Als die Wächter die Aufgabe der Weltraumpolizei übernahmen, gehört Echo-7 zu den ersten nichtvercitischen Anwärtern und Neuwächtern. Seitdem dient er der Organisation und ist mittlerweile zum Admiral und Legaten aufgestiegen. Von der Bastion oder der Brücke der *Überragend* aus befehligt er einen Teil der Wächterflotte und ist für den Bereich innerhalb der Umlaufbahn Akitons zuständig. Er wurde bereits als potenzieller Generaldirektor genannt, hat bisher aber die Nominierung verweigert.

Grovok Dorgoda, „der Käferjäger“ (RN Veskischer Soldat) ist ein Veteran, der einst gegen die Streitkräfte der Paktwelten und dann mit diesen gegen den Schwarm gekämpft hat. Er hat als Bordschütze auf veskischen Kriegsschiffen gedient, als Bodensoldat beim Angriff des Veskariums und an Kampfhandlungen gegen den Schwarm teilgenommen. Während der letzten Operationen in diesem Konflikt erlangte er nicht nur einen Kommandoposten, sondern auch tiefen Respekt vor den Prinzipien der Paktwelten. Seitdem betrachtet er den Erhalt der Allianz mit den Vesken als notwendig und wichtig. Grovok ist durch und durch ein Krieger, kennt aber den Wert der Diplomatie und den Preis des Krieges. Er hat sich den Wächtern angeschlossen, um den Frieden zu wahren und extrasolaren Feinden entgegenzuwirken. Von Trillidium auf Bretheda aus wirkt Grovok als ein Beispiel und Fürsprecher der galaktischen Zusammenarbeit.

Noor Irular (RN Kasathische Technomagierin) ist der jüngste Neuzugang unter den Admiralen der Wächter. Noor wuchs auf der *Idari* auf und schloss sich den kasathischen Verteidigungstreitkräften an, die sich am Schwarmkrieg beteiligten. Bei mehreren Gefechten tat sie sich als Spitzenpilotin und brillante Taktikerin hervor. Zum Ende des Konfliktes diente sie unter Grovok Dorgoda und betrachtete den veskischen Kommandeur als Mentor. Als Grovok sich den Wächtern anschloss, folgte Noor ihm. Als ihr Vorgänger in den Ruhestand ging, empfahl Dorgoda Noor für die Position. Ihr Operationshauptquartier liegt in der Stadt Zo auf Triaxus, von wo aus sie für den Raum zwischen den Umlaufbahnen von Triaxus und Verces zuständig ist.

DIREKTOREN

Die Wächter haben drei Direktoren:

Dipadra Evosco (NG Menschliche Gesandte) erlangte akademischen Ruhm für ihre Forschungen zu Kulturen außerhalb der Paktwelten, darunter das Veskarium und das Sternenreich der Azlanti. Als Folge unterstützte ein Spezialagent der Wächter ihre Aufnahme. Als Agentin des Planungszweiges analysiert sie nun extrasolare Bedrohungen und hat viele der Informationen besorgt, welche die Wächter mittlerweile über die Azlanti, das Veskarium und die Unauffälligen besitzen. Direktorin Evosco überwacht Missionen mit Bezug zu solchen Bedrohungen. Sie arbeitet von der Wächterstation auf Rosenlicht in der Atmosphäre von Liavara aus und arbeitet eng mit Admiral Dorgoda bei Operationen im äußeren Teil des Systems zusammen.

Kirnaxion (RN geschlechtsloser Kontemplativer Technomagier) hat vor fast einhundert Jahren Aschok verlassen, um sich den Wächtern anzuschließen, und half bei der Erkundung und Besiedelung des Brennenden Archipels, wobei auch eine Wächterniederlassung in Morgenufer errichtet wurde. Seitdem ist er als Planungs-, Forschungs- und Entwicklungsgenie in den Rängen der Wächter aufgestiegen. Zusammen mit den Kontemplativen Gnyvibia und Zusleggim arbeitet er in der Bastion, überwacht dort das Zusammentragen und Speichern von Informationen, die Logistik und technomagische Entwicklungen.

Veschak (N geschlechtsloser Verthani-Aspirant) ist zugleich der oberste Wächter auf Verces und Kommandant von Friedenswacht. Als Veteran der Wachtmeister und Legat überwacht er den Aufnahmeprozess, die Ausbildung der Neophyten und zurückkehrender Offiziere und koordiniert die Alltagsaktivitäten der Friedenswacht und Missionen, die von der Festung aus beginnen. Die meisten, die mit Veschak arbeiten, bewundern den Direktor, ist er doch tolerant, frei heraus und arbeitet mit anderen zusammen. Er gehört ebenfalls zu der Gruppe innerhalb der Organisation, die die Erweiterung des Netzwerkes überwachen.

DER GENERALDIREKTOR

Der Generaldirektor der Wächter bestimmt die Hauptziele der Organisation.

Lin Camulan (RG Korascha-Laschunta-Soldat), der gegenwärtige Generaldirektor der Wächter, wuchs in Asana als Teil einer Familie mit langer militärischer Tradition auf. Die langen Kriege zwischen Formianern und Laschuntas endeten, als er das Erwachsenenalter erreichte, sodass er sich der Militärkarriere beraubt sah, auf die er seit Jahren hingearbeitet hatte. Er entschied sich, in die Dienste der Wächter zu treten. Das Können, welches er während der Invasion durch den Schwarm bewies, ließ ihn kompetent innerhalb der Organisation aufsteigen, brachte ihm die Wahl zum Legaten und schließlich seine heutige Position ein. Lin ist ein ernsthafter Anführer, welcher lieber handelt, statt lange zu debattieren, und sich manchmal wünscht, er wäre immer noch im Feld.

BEDROHUNGEN

Als Friedenschützer eines ganzen Sonnensystems achten und reagieren die Wächter auf eine Reihe von Bedrohungen. Die Organisation unterscheidet dabei zwischen externen und internen Gefahren.

Gegenwärtig richtet sich die Aufmerksamkeit der Wächter auf drei externe Bedrohungen: die Leichenflotte, das Sternenreich der Azlanti und den Schwarm. Die Organisation behält schon lange Eox im Auge und nun auch die Aktivitäten der Leichenflotte, so gut es möglich ist. Eine weitere potenzielle Gefahr für die Paktwelten ist das Sternenreich der Azlanti. Über ihre Kontakte halten

die Wächter die imperialen Aktivitäten im Blick und suchen nach Hinweisen, ob das Imperium den Blick auf das Golarion-System richtet. Die größte Gefahr stellt aber der Schwarm dar, sodass die Wächter alle Informationen sammeln, die es diesbezüglich gibt, um mögliche Vorstöße frühestmöglich zu erkennen und eine größere Abfangflotte aufstellen zu können.

Die Liste interner Bedrohungen ist länger. Die Wächter unterhalten eine Aufstellung, welche Organisationen, Individuen, Orte und andere Faktoren als potenziell für die Paktwelten feindselig identifiziert wurden. Dazu gehören extremistische Fraktionen unter den Verbesserten, den Xenohütern und der Androidischen Abolitionistenfront, religiöse Randgruppen wie die Kulte des Verschlingers, die Anhänger der Älteren Götter und anderer böser Gottheiten. Auch die Piraten der Freien Kapitane stehen auf dieser Liste, wobei die Wächter es be-

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

IMPERIUMS

KODEN-
WELTEN



VESCHAK

vorzugen, sich gnadenlos um die blutrünstigsten Räuber zu kümmern, um für den Rest ein Exempel zu statuieren.

Auch zahlreiche kleinere Punkte werden den Wächtern von Einheimischen und lokalen Regierungen vorgetragen oder als Teil der fortlaufenden Friedensbemühungen betrachtet. Dies umfasst z. B. die rätselhaften Diasporawürmer des Bindungsstromes, paramilitärische Aktivitäten in Asanastadt im Brennenden Archipel, illegalen Gasbergbau auf Liavara und die Errichtung einer Siedlung für untote eoxische Flüchtlinge auf dem brethedanischen Mond Thyst.

WÄCHTER-INFILTRATOR

Wächter des Planungszweiges gehen oft auf besondere Missionen, um an wichtige Informationen, beschützte Güter



WÄCHTER-INFILTRATOR

oder bestimmte Individuen zu gelangen. Manchmal müssen sie subtil vorgehen, damit ihre Ziele oder ihre Schutzbefohlenen sie nicht bemerken, bis sie letztendlich handeln. Infiltratoren lernen, langfristig verdeckt zu agieren und in schnellen, gut geplanten Vorstößen zuzuschlagen.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Archetyp des Wächter-Infiltrators verleiht mit der 2., 4., 6. und 12. Stufe alternative Klassenmerkmale.

DIPLOMATENAUSBILDUNG (AF) 2. Stufe

Du erlangst Diplomatie und Kultur als Klassenfertigkeiten. Sollte eine dieser Fertigkeiten bereits aus einer anderen Quelle für dich Klassenfertigkeit sein oder werden, erlernst du stattdessen, eine neue Sprache zu lesen und zu schreiben. Du kannst ferner Fertigkeitwürfe für Diplomatie anstelle von Einschüchtern ablegen, um zu demoralisieren, und für Kultur anstelle von Biowissenschaften, um Humanoide und Monströse Humanoide zu identifizieren. Misslingt dir ein Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Ändern der Einstellung einer Kreatur, verschlechtert sich ihre Einstellung nur, wenn du um 10 oder mehr scheiterst.

INFILTRATORENAUSBILDUNG (AF) 4. Stufe

Du erlangst Bluffen und Verkleiden als Klassenfertigkeiten. Sollte eine dieser Fertigkeiten bereits aus einer anderen Quelle für dich Klassenfertigkeit sein oder werden, erlernst du stattdessen, eine neue Sprache zu lesen und zu schreiben. Alternativ kannst du wählen, anstelle einer neuen Sprache einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für eine der Fertigkeiten zu erhalten, die du über diesen Archetypen als Klassenfertigkeit erhalten kannst. Du weißt ferner, wie man eine Tarnidentität aufbaut und wie du deine Verbindungen zu den Wächtern verbergen kannst. Deine Tarnidentität ist ein Individuum deiner Größenkategorie und Kreaturenart mit einem falschen, aber etablierten Hintergrund. Wenn du Verkleiden nutzt, um das Aussehen deiner Tarnidentität anzunehmen, oder Bluffen nutzt, um zum Schutz oder zur Untermauerung deiner Tarnidentität zu lügen, sinkt der SG des Wurfes um 5. Wer dir in deiner Tarnidentität begegnet, hält dich für diese Person, bis er eines Besseren belehrt wird. Du kannst stets nur über eine Tarnidentität verfügen. Um eine Tarnidentität einzurichten oder zu wechseln, benötigst du 1 Woche.

INFILTRATORENLIST (AF) 6. Stufe

Du kannst über dieses Klassenmerkmal als Bonustalent Verbesserte Finte oder Verbessertes Demoralisieren erhalten. Wählst du Verbesserte Finte und erlangst dieses Talent später aus einer anderen Quelle, kannst du dieses Merkmal gegen Verbessertes Demoralisieren austauschen. Verbessertes Demoralisieren ermöglicht es dir, Andere zu demoralisieren als Bewegungsaktion zu versuchen.

Während du deine Tarnidentität nutzt, kannst du ferner als Teil einer Finte oder eines Versuchs zu demoralisieren deine Identität als Wächter gegenüber Kreaturen offenbaren, die von dieser keine Kenntnis haben. Dies ist sprachenabhängig und Kreaturen, welche plötzlich von deiner Identität als Wächter erfahren, müssen über einen Grund verfügen, die Wächter zu fürchten, ihnen aus dem Weg zu gehen oder sie nicht zu mögen. Als Volle Aktion, während der du eine Waffe ziehen kannst, kannst du versuchen, gegen alle Gegner innerhalb von 18 m Entfernung, die

dich sehen und hören können, eine Finte auszuführen oder sie zu demoralisieren. Würfle ein Mal gegen den höchsten vertretenen SG. Solltest du eine Finte durchführen und über das Talent Mächtige Finte verfügen, kannst du dessen Vorteile nur gegen einen betroffenen Gegner erhalten.

Die Aufdeckung deiner Identität als Wächter ist nicht riskolos. Ein Zeuge kann dies anderen Kreaturen verraten und so deine Tarnung auffliegen lassen. Der SL kann damit weitere Konsequenzen verbinden. Kreaturen, die wissen, dass du ein Wächter bist, lassen sich von deiner Tarnidentität nicht mehr täuschen.

VERKLEIDUNGSEXPERTISE (AF) 12. Stufe

Du kannst Verkleiden nutzen, um dich spontan in 1W3 Minuten zu verkleiden. Dies kann auch das Programmieren einer Holo-haut umfassen. Diese schnellen Verkleidungen halten einer direkten Betrachtung nicht lange stand, daher sinkt der SG zum Durchschauen deiner Verkleidung um 5, sobald man sich wenigstens eine Bewegungsaktion Zeit lässt. Du kannst ferner Verkleiden mit dem normalen Zeitaufwand nutzen, um dich als eine bestimmte Person zu verkleiden.

WÄCHTER-EINZELKÄMPFER

Wächter arbeiten gut in Gruppen zusammen. Manche müssen aber allein oder mit Außenstehenden arbeiten. Ihre Kameraden nennen solche Wächter auch „Einzelkämpfer“; sie erhalten besondere Schulungen, um unabhängig zu agieren.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Archetyp des Wächter-Einzelkämpfers verleiht mit der 2., 4., 6. und 12. Stufe alternative Klassenmerkmale.

DIPLOMATENAUSBILDUNG (AF) 2. Stufe

Siehe das gleichnamige Merkmal des Wächter-Infiltrators.

MILITÄRAUSBILDUNG (AF) 4. Stufe

Du erhältst eines der folgenden Talente als Bonustalent, sofern du alle Voraussetzungen des fraglichen Talents erfüllst: Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen, Umgang mit Langwaffen oder Verbesserter Waffenloser Schlag. Solltest du bereits alle drei Talente besitzen, kannst du stattdessen ein Bonuskampftalent wählen. Solltest du Verbesserter Waffenloser Schlag wählen, erhältst du mit der 6. Stufe Verbessertes Kampfmanöver. Andernfalls erhältst du mit der 6. Stufe das Bonustalent Waffenspezialisierung für dieselbe Waffenart, mit der du mit der 4. Stufe umzugehen erlernt hast.

HARTNÄCKIGKEIT (AF) 6. Stufe

Solltest du von einem der folgenden Zustände betroffen werden, kannst du ein Mal am Tag als Reaktion sein Einsetzen um 1 Runde verzögern: Betäubt, Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert, Fasziniert, Gelähmt, Kauernd, Kränkelnd, Panisch, Schlafend, Übelkeit, Verwirrt, Wankend. Endet die Verzögerung, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um das Eintreten des Zustandes um 1 weitere Runde hinauszuzögern. Die Verzögerung zählt gegen die Wirkungsdauer des Zustandes. Sollte ein anderer Effekt den Zustand vor Ablauf der Verzögerung beenden, betrifft dich der Zustand nicht mehr.

SCHNEID (AF)

12. Stufe

Solltest du durch einen beachtlichen Gegner Schaden erleiden, während du über Ausdauerpunkte verfügst, kannst du als Reaktion den erlittenen Schaden um deine Stufe plus deinen Schlüsselattributmodifikator verringern. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn du zum Zeitpunkt des Angriffs deines Gegners nicht gewahr bist oder auf dem Falschen Fuß betroffen sein solltest. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder nutzen, wenn du eine 10minütige Rast eingelegt hast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.



WÄCHTER-EINZELKÄMPFER

WIDER DEN AIONENTHRON

KAPITEL 1: DIE MACHT DES STERNENREICHES

KAPITEL 2: FLUCHT VOM GEFÄNGNISMOND

KAPITEL 3: DER RUNEN-ANTRIEB

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

DAS STERNENREICH DER AZLANTI

WELTEN DES IMPERIUMS

BÜRGER DES IMPERIUMS

SCHIFFE DES IMPERIUMS

DIE KOLONIE NAKONDIS

DIE WÄCHTER

ALIEN-...

KODEX DER WELTEN



ALIEN-ARCHIV

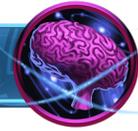
„Der Terraforming-Job war normalerweise recht unkompliziert, ja sogar etwas öde. Man landet auf dem Planeten, lädt ein paar Maschinen aus und schaut zu, wie sie Chemikalien in die Atmosphäre streuen oder das Gelände umgraben. Einmal allerdings war da diese Welt voller Vulkane, die sich zu wehren schien. Die schweißtreibende Hitze und die Tatsache, dass wir die ganze Zeit Asche einatmeten, waren noch dabei noch gar nichts – aber eines Nachmittags brach diese Kreatur aus dem Gestein heraus. Sie sah aus wie ein lebendiger Vulkan und spie Magma auf unser Team. Unsere Ausrüstung schmolz. Wir haben es alle heil rausgeschafft, aber es war das letzte Mal, dass ich mich mit der Natur anlege!“

– Inori Blasko, ehemaliger Terraformer

AIONENNETZ

HG
7

EP
3.200



N Mini-Konstrukt (Magisch, Schwarm, Technologisch)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG TP 91

ERK 19; **KRK** 20

REF +10; **WIL** +6; **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte und Schwärme; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme; **ZR** 18

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Schwarm (1W6+9 W plus Ablenkung [SG 17])

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Angriffsfähigkeiten Telekinetischer Wirbelwind

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

Beliebig oft – *Magisches Geschoss*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Biowissenschaften +19, Computer +14, Mystik +19, Naturwissenschaften +19, Technik +14

Sprachen Azlanti (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Aionenverbesserung

(*Aionenstein*, *violette Sphäre*^{AA}), Distanzhacken, nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aionenverbesserung (ÜF) Aionennetze machen Sie die Kraft eines *Aionensteins* zunutze; die Stufe des Steins kann dabei den HG des Schwarms entsprechen oder niedriger sein.

Distanzhacken (AF) Aionennetze beherrschen das Distanzhacken wie ein Mechaniker, dessen Stufe dem HG des jeweiligen Schwarms entspricht.

Telekinetischer Wirbelwind

(**ÜF**) Einmal pro Tag können Aionennetze als Standard-Aktion um eine Große oder kleinere Kreatur herumkreisen und die Schwerkraft für das Ziel innerhalb des Wirbels aussetzen. Der Schwarm kann 4 Runden lang in dieser Form bleiben oder jederzeit mit einer Bewegungsaktion in seine normale Form zurückkehren. Die Zielkreatur bewegt sich zusammen mit dem Aionennetz. Eine im Telekinetischen Wirbelsturm gefangene Kreatur erhält den Zustand *Abgelenkt* und muss am Ende jeder Runde einen Reflexwurf [SG 17] ablegen. Gelingt der Wurf nicht, erhält das Ziel bis zum Ende der nächsten Runde oder bis es den Wirbel des Schwarms verlässt

den Zustand *Haltlos*. Eine Kreatur kann dem Wirbel nur entkommen, wenn sie sich in *Schwerelosigkeit* bewegen kann oder als Standard-Aktion einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für *Akrobatik* ablegt [SG = 10 + KRK des Aionennetzes]. Gelingt der Wurf, bewegt sich die Kreatur in ein an das Aionennetz angrenzendes Feld.

Aionennetze werden aus speziell angereicherten *Aionensteinen* hergestellt, die einander umkreisen und so eine Art drahtloses digitales Netzwerk bilden. Diese Schwärme verwalten loyal und mühelos Systeme für Großkonzerne im ^ der Azlanti, und ihre Herstellung unterliegt strengen Kontrollen,



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

ARCHON, ENERGIEARCHON

HG
5

EP
1.600



RG Mittelgroßer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Recht-schaffen)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11

Aura Bedrohung (6 m, SG 15)

VERTEIDIGUNG TP 65 RP 1

ERK 17; **KRK** 18

REF +8; **WIL** +6; **ZÄH** +4; +4 gegen Gift

Immunitäten Elektrizität, Versteinigung

ANGRIFF

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



Nahkampf Blitzgeschoss +13 (1W4+5 Elk; Krit Überspringend 1W4)

Fernkampf Blitzgeschoss +13 (1W4+5 Elk; Krit Überspringend 1W4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Nahkampf +13)

1/Tag – *Entladen* (SG 15), *Wiederaufladen* (SG 15)

3/Tag – *Stromschlag*, *Waffe überladen*

Beliebig oft – *Ladung übertragen* (SG 13), *Technik entdecken*, *Teleportieren* (nur selbst)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +11 (Fliegen +19), Computer +16,

Diplomatie +11, Einschüchtern +11, Technik +16

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache; Wahre Sprache

Sonstige Fähigkeiten Fernsteuerung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Himmel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Team (3–5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Bedrohung (ÜF) Jede dem Archonten gegenüber

Feindselig eingestellte Kreatur innerhalb dieser Aura muss einen Willenswurf ablegen; bei Misslingen erleidet sie einen Malus von –2 auf RK, Angriffs- und Rettungswürfe für 24 Stunden oder bis sie dem Archonten Schaden zufügt. Nach Ende der Wirkungsdauer ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Aura dieses Archonten immun.

Blitzgeschoss (ÜF) Der Energiearchon kann einen Blitz als Nah- oder Fernkampfangriff einsetzen. Beide Versionen können Nichttödlichen Schaden verursachen, ohne dass der Angriffswurf einem Malus unterliegt. Die Grundreichweite des Fernkampfangriffes beträgt 9 m.

Fernsteuerung (ÜF) Ein Energiearchon kann Fertigkeitwürfe für Computer und Technik auf 9 m Entfernung ablegen. Eine Kreatur, die das Ziel des Archonten ist, oder welche sein Ziel beobachtet oder mit ihm arbeitet, kann dies mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerken.

Die Mächte des Himmels beäugen die technischen und magischen Fortschritte der Sterblichen skeptisch. Wissen ist schließlich Macht und Macht korrumpiert. In diesem Zeitalter fortschrittlicher Wissenschaft und technomagischen Könnens ist dieser korrumpierende Einfluss gefährlicher als je zuvor.

Energiearchonten sind Diener der Äußerer Ebenen mit dem Auftrag, die Besessenheit der Sterblichen von Technologie zu mäßigen. Diese tugendhaften Techniker bereisen die Materielle Ebene, um verderbenbringende Technik zu zerstören oder abzuschalten, welche nach Ansicht ihrer celestischen Herren für die Sterblichen eine zu große Versuchung darstellt. Doch auch hier sind die Wege des Himmels unergründlich, was zu einem Eingreifen der Archonten führen könnte. Sobald Energiearchonten aber eine Mission erhalten haben, verfolgen sie diese unerbittlich – sie reden aber zuerst und kämpfen nur, wenn sie müssen.

Energiearchonten können die Kraftströme in technischen Geräten steuern, weshalb manche sie auch als „Batteriearchonten“ bezeichnen. Sie sind fähige Techniker und Hacker im Dienste des Guten und gehören oft zum Gefolge von Barachius-Engeln.

DRAKA, STRAHLUNGSDRAKA

HG
9

EP
6.400



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

CB Großer Drache

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG TP 145

ERK 22; **KRK** 24

REF +13; **WIL** +10; **ZÄH** +13

Immunitäten Lähmung, Schlaf, Strahlung; **SR** 5/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Biss +22 (2W10+15 S plus Strahlung)

Mehrfachangriff Biss +16 (2W10+15 S plus Strahlung), 2 Krallen +16 (2W4+15 H)

Fernkampf Nukleargeschoss +19 (3W10+3 Feu plus Strahlung; Krit Entzündend 2W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Atemwaffe (Kegel 9 m, 6W10 Feu plus Strahlung, Reflex SG 16 halbiert, alle 1W6 Runden einsetzbar)

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +4; **KO** +3; **IN** -2; **WE** +2; **CH** +0

Fertigkeiten Akrobatik +17, Einschüchtern +22, Überlebenskunst +17

Sprachen Drakonisch

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Dosis (3-9)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Nukleargeschoss (AF) Das Nukleargeschoss eines Strahlungsdraka hat eine Grundreichweite von 18 m.

Strahlung (AF) Eine Kreatur, die durch einen Angriff eines Strahlungsdrakas Trefferpunkte verliert, wird mittelschwerer Strahlung ausgesetzt. Der Schutz vor Umwelteinflüssen von Rüstungen kann diese Strahlung nicht abhalten.

Strahlungsdrakas sind mächtige und gefährliche Raubtiere, die auf hoch radioaktiven Planeten – etwa solchen mit natürlichen Vorkommen radioaktiver Erze oder von Atomkriegen verwüsteten Welten – zu finden sind. Diese Drakas kommen üblicherweise auch auf Welten mit Kaiju – gigantischen Kreaturen jenseits des Ökosystems dieser Planeten – vor. Die Verbindung zwischen Strahlungsdrakas und den Kaiju sowie die Gründe dafür, dass sie oft auf den gleichen Planeten vorkommen, bleibt ein Rätsel. Wenn diese Drakas und Kaiju aufeinander treffen, ignorieren sie sich jedenfalls mit hoher Wahrscheinlichkeit. Manche Strahlungsdrakas leben jedoch in einer Symbiose mit bestimmten Kaiju und ernähren sich von Parasiten, welche diese massiven Monster befallen, verschlingen hinterlassene Kadaver und mischen sich manchmal unter junge Kaiju, um sie vor Feinden zu beschützen. Eine der Theorien besagt, dass Strahlungsdrakas von einer Art Drachen-Kaiju abstammen könnten, auch wenn es dafür kaum Hinweise gibt. Strahlungsdrakas können sprechen und im Voraus planen, folgen größtenteils aber ihren Instinkten.

Die Haut von Strahlungsdrakas ist dunkel und meistens schwarz oder dunkelgrün, ihre Zähne und Rückenstacheln sind jedoch hell und haben eine kristalline Struktur. Äußerlich ähneln Drakas den Drachen und haben einen langen Hals, große Flügel sowie kräftige Hinterbeine – jedoch keine Vorderbeine. Zusätzlich zum Biss verfügen Strahlungsdrakas über einen radioaktiven Feueratem, den sie auf ihr Ziel als ein einzelnes Geschoss oder in einem Kegel aus radioaktiven Flammen speien können. Für den Bruchteil einer Sekunde bevor die Atemwaffe entfesselt wird, leuchten die Kristallstacheln im warmen, weißen Licht eines Nuklearfeuers auf. Ein durchschnittlicher Strahlungsdraka ist 1,50 m lang von der Schwanz- bis zur Nasenspitze und wiegt 1.000 Pfund.



ENDIFFIER

HG
3

EP
800



Endiffischer Agent

CN Mittelgroßer Humanoider (Endiffier, Gestaltwandler)

INI +5; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG TP 35

ERK 14; **KRK** 15

REF +5; **WIL** +6; **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Ausweichen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Überlebensmesser +7 (1W4+3 H)

Fernkampf Donnerschlag-Schallpistole +9 (1W8+3 Sch; Krit
Betäuben [SG 14] oder

taktisches Schirraugengewehr +9 (1W10+3 S)

Angriffsfähigkeiten Trickangriff +1W8

SPIELWERTE

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

Fähigkeiten Akrobatik +9, Athletik +9 (+11 beim Klettern),
Bluffen +14, Diplomatie +9, Kultur +9, Motiv er-
kennen +14, Verkleiden +14,

Sprachen Gemeinsprache, Endiffisch

Sonstige Fähigkeiten Agentenrick (Wundversorgung
[9 TP]), Simulakrum, Spezialisierung (Spion), Um-
schlingender Griff

Ausrüstung Freizeitkleidung, Donner-
schlag-Schallpistole mit 2 Batterien
(je 20 Ladungen), Taktisches
Schirraugengewehr mit 10 Scharf-
schützen-Geschossen, Überlebens-
messer

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger oder
Zelle (2-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Simulakrum (AF) Ein Endiffier
kann binnen 1 Minute,
seine körperliche Gestalt
Form derart verändern,
dass er wie ein beliebiger Mittelgroßer
Humanoider mit zwei Armen und zwei
Beinen aussieht, sofern er eine ähn-
liche Kreatur bereits gesehen hat. Er
kann versuchen, eine bestimmte
Kreatur nachzuahmen, die er
bereits gesehen haben, oder wie
eine selbst erdachte Kreatur
desselben Volks auszusehen.
Der Endiffier erhält dabei einen
Bonus von +10 auf den Fertig-
keitswurf für Verkleiden,
um wie diese Kreatur aus-
zusehen. Eine Änderung
bedeutender Merkmale
als Teil der Verkleidung
als eine andere Art von
Humanoiden hat keine
Auswirkung auf den SG für
Verkleiden. Ein Endiffier
kann die veränderte Gestalt
unbegrenzt aufrechterhalten.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 IN, +2 CH, -2 GE

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Endiffier sind Mittelgroße Humanoide,
mit den Unterarten Endiffier und Gestaltwandler.

Detailorientiert: Endiffier erhalten einen Volksbonus
von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Simulakrum: Siehe Spielwerte.

Umschlingender Griff: Siehe Spielwerte.

Umschlingender Griff (AF) Endiffier erhalten einen Volks-
bonus von +2 auf Ringkampf und Fertigkeitwürfe für
Athletik beim Klettern sowie einen Volksmodifikator
von +2 auf die RK gegen das Kampfmanöver
Entwaffnen.

Endiffier haben ein menschenähn-
liches Skelett mit zwei Armen und
zwei Beinen, ihr Körper ist jedoch un-
fassbar elastisch, sodass sie ihr Erscheinungs-
bild auf der Zellebene verändern können. Sie können
sogar einzelne Zellen verändern, um sichtbares Licht
aufzunehmen oder zu reflektieren. Damit können sie
ein breites Spektrum an Farben nachbilden. Diese Fähig-
keit erlaubt es Endiffiern, die Gestalt von nahezu jeder
Humanoiden Kreatur anzunehmen. Zudem sind die
Hände der Endiffier extrem formbar, sodass sie diese
leicht für verschiedene Zwecke anpassen können, etwa
zum Erklimmen von Felswänden oder für das Halten
ihrer Lieblingspistole.

Endiffier werden oft als verdeckte Agenten an-
geheuert, obwohl sie auch ihre eigenen Pläne ver-
folgen. Besonders schelmische Endiffier nehmen
am liebsten die Form von Reptoiden an, um die
Ängste vor diesem mysteriösen Volk zu schüren
und gleichzeitig von eigenen geheimen Plänen ab-
zulenken.

Gegen Ende ihres Lebens wird der geschmeidige
Körper der Endiffier blass und spröde, an den am
häufigsten verwandelten Stellen bilden sich ganze
Rissgeflechte. Ehrwürdige Endiffier sind oft stolz
auf diese Gitterlinien, die von ihrem wandlungs-
vollen Leben zeugen, die seltener vorkommenden alten
Endiffier mit außergewöhnlich glatter Haut können
leicht Arbeit als Berater oder Diplomaten finden.

Im Durchschnitt werden Endiffier 1,80 m groß und
wiegen 280 Pfund.

ENTROPIESCHNECKE

HG
4

EP
1.200



NB Mittelgroße Magische Bestie

INI -1; **Sinne** Blindespür (Geruchssinn) 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 50

ERK 16; **KRK** 18

REF +3; **WIL** +6; **ZÄH** +8

Immunitäten Säure

Schwäche Empfindlichkeit gegen Salz

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +13 (1W6+9 W plus Entropischer Schleim; Krit Verfall [SG 13])

Fernkampf Ätzender Speichel +10 (1W6+3 Sre; Krit Korrodierend 1W6)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +10

Sonstige Fähigkeiten Entropischer Schleim

LEBENSWEISE

Umgebung Städtisch oder Unterirdisch (Großartiges Schadar)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Fülle (3-30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ätzender Speichel (AF) Eine Entropieschnecke kann als Fernkampfangriff mit Grundreichweite 9 m Säure spucken.

Empfindlichkeit gegen Salz (AF) Eine Handvoll oder mehr Salz oder Spritzer mit Salzwasser fügen einer Entropieschnecke 1W6 Schaden zu, während volles Eintauchen in Salzwasser ihr 4W6 Schaden pro Runde zufügt.

Entropischer Schleim (AF) Trifft eine Entropieschnecke mit ihrem Hiebangriff oder bewegt sie sich, hinterlässt sie Schleim auf der getroffenen Kreatur bzw. den durchquerten Feldern. Eine getroffene Kreatur oder eine, die ein mit Schleim bedecktes Feld betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, verliert jede von ihr mitgeführte Batterie 1W4 Ladungen. Der Schleim wird inaktiv, sobald er einen Rettungswurf erzwungen hat, oder spätestens nach 1 Minute.

Verfall (ÜF) Landet eine Entropieschnecke mit ihrem Hiebangriff einen Kritischen Treffer, muss das Ziel einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhalten alle seine mitgeführten Gegenstände der Kategorie Technisch und/oder Hybrid 1W4 Runden lang den Zustand Beschädigt (Waffen und Rüstungen eingeschlossen). Gegenstände mit der Eigenschaft Analog sind hiervon nicht betroffen.

Die Entropieschnecken stammen aus dem Großartigen Schadar (*Starfinder Grundregelwerk*, S. 468). Sie sind große, boden- gebundene Mollusken und erfüllt von der Macht des schrittweisen, natürlichen Verfalls. Sie kommen von Natur aus in verlassenen Industriekomplexen, verfallenen Elendsvierteln und Schrottplätzen zusammen, wo vernachlässigte Technik herumliegt. Draeliks und andere Spezies nutzen sie gern als Wachtiere und achten darauf, sie von aller wichtigen Elektronik fernzuhalten.

Eine typische Entropieschnecke misst von Augentängel bis zur Schwanzspitze etwa 1,50 m und wiegt 300 Pfund.

SCHLEIMDRÜSEN

Die Schleimdrüsen einer Entropieschnecke können zur Herstellung einer speziellen Hybrid-Granate verwendet werden, einer *Entladungsgranate*. Die Drüsen einer getöteten Schnecke können mit einem Fertigkeitwurf für Biowissenschaften gegen SG 25 entfernt werden; dies erfordert 1 Minute und erbringt Rohstoffe im Wert von 700 UPB, welche nur zur Herstellung von *Entladungsgranaten* verwendet werden können. Sollte der Fertigkeitwurf um 5 oder mehr misslingen, erleidet der Ausführende die Effekte einer solchen Granate. Der Wurf kann pro Entropieschnecke nur ein Mal versucht werden.

ENTLADUNGSGRANATE

STUFE 4

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 700

LAST L

Jede Kreatur im 3 m-Explosionsradius muss einen Reflexwurf ablegen; bei Misslingen verliert jede Batterie im Besitz der Kreatur jeweils 2W4 Ladungen.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



FLEISCHFRESSENDER KRISTALL

HG
11

EP
12.800



N Mittelgroßer Schlick (Erde, Extraplanar)

INI -1; **Sinne** Augenlos, Blindgespür (Vibration) 18 m; **Wahrnehmung** +20

Aura Infraschallsummen (18 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG TP 180

ERK 25; **KRK** 25

REF +8; **WIL** +11; **ZÄH** +15

Immunitäten wie Schlicke, Elektrizität, Kälte, Strahlung;

Resistenzen Feuer 15

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall- und Wuchtschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +23 (4W6+17 H plus Ergreifen; Krit Blutung 2W6)

SPIELWERTE

ST +6; **GE** -1; **KO** +7; **IN** -; **WE** +0; **CH** -5

Sonstige Fähigkeiten Geistlos, Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Ebene der Erde)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Anhäufung (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Infraschallsummen (ÜF) Ein Fleischfressender Kristall gibt Infrasschallvibrationen ab, welche Sinne stören, die auf der Wahrnehmung von Vibrationen basieren,

und macht sie nutzlos – Fleischfressende Kristalle selbst sind gegen diese Fähigkeit immun. Eine Kreatur innerhalb der Aura, die das Summen hört, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Benommen. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist die Kreatur sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Kristallisieren (ÜF) Beendet eine Kreatur aus Fleisch ihren Zug im Ringkampf mit einem Fleischfressenden Kristall mit dem Zustand Ringend, so muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Wankend. Sollte sie aufgrund dieser Fähigkeit bereits den Zustand Wankend besitzen, erhält sie den Zustand Gelähmt. Sollte die Kreatur nicht mehr den Zustand Ringend mit einem Fleischfressenden Kristall besitzen, so erholt sie sich zum Ende ihres nächsten Zuges völlig von den verliehenen Zuständen.

bleibt die Kreatur aber Ringend und Gelähmt und misslingt ihr der dritte Rettungswurf gegen diese Fähigkeit, so verwandelt sie sich in ein Amalgam aus Fleisch und Kristall und erhält den Zustand Bewusstlos. In diesem kristallisierten Zustand muss sie nun jeden Tag einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, stirbt sie. Sollte die Kreatur langfristig medizinisch versorgt werden, erhält sie einen Bonus von +4 auf diesen Rettungswurf und muss ihn nur alle 3 Tage ablegen; zwei erfolgreiche Rettungswürfe heilen die Kreatur von der Kristallisierung. *Leiden kurieren* verleiht einer Kreatur einen automatisch erfolgreichen Rettungswurf, allerdings kann sie nur alle 24 Stunden von diesem Zauber profitieren. *Fleisch zu Stein* kehrt diesen Effekt automatisch um.

Diese seltenen Einheimischen der Elementarebene der Erde ernähren sich von Mineralien und Metallen und verwandeln sie in kristalline Substanzen. Sie können auf ähnliche Weise auch Fleisch verändern und dann verzehren. Fleischfressende Kristalle sind geistlose Jäger und machen bei potenzieller Beute keine Unterschiede. Sie pflanzen sich sehr langsam mittels Teilung fort, sofern sie über reichhaltige Jagdgründe verfügen.

Morallose Technomagier fangen Fleischfressende Kristalle ein und implantieren ihnen magietechnische Gegenstände, welche ihre Aggressionen stimulieren. Die hyperaktiven Schlicke werden sodann in Behälter gesperrt, welche über feindlichem Territorium abgeworfen werden und beim Aufschlag aufplatzen. Die verbesserten Schlicke töten dann alle Kreaturen aus Fleisch in der Umgebung. Diese Magietechnik brennt nach ein paar Tagen aus, sodass die Kreaturen entweder zur weiteren Verwendung geborgen oder in ihrem neuen Zuhause gelassen werden können. Daher kann man Fleischfressende Kristalle an unerwarteten Orten finden wie verlassenen Raumstationen, im All treibenden Frachtern und Minen auf Planetoiden.



GLUTLÄUFER

HG
3

EP
800



CN Große Magische Bestie (Feuer)

INI +1; **Sinne** Augenlos, Blindsight (Vibration) 18 m, Dämmer-sicht, Dunkelsicht 18 m, **Wahrnehmung** +8

Aura Schmelzaura (1,50 m)

VERTEIDIGUNG TP 39

ERK 14; **KRK** 16

REF +5; **WIL** +2; **ZÄH** +7

Immunitäten Feuer

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

Nahkampf Hieb +10 (1W6+7 Feu)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Schlackenhagel

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +12, Einschüchtern +7

Sonstige Fähigkeiten Durch Erde Gleiten

LEBENSWEISE

Umgebung jedes warme Gebirge

Organisation Einzelgänger oder Paar

(Ru) **Besondere Fähigkeiten**

Schlackenhagel (AF) Ein Glutläufer kann als volle Aktion einen Teil seines Kerns auf einen Kreuzungspunkt zwischen Feldern versprühen, der bis zu 18 m entfernt ist. Alle Kreaturen in einem Umkreis von 3 m um diesem Kreuzungspunkt erleiden 2W6 Feuerschaden und erhalten den Zustand Wankend, während der Hagel aus geschmolzenem Stein und Metall erstarbt. Die Betroffenen können einen Reflexwurf (SG 14) ablegen, um den Schaden zu halbieren und nicht den Zustand Wankend zu erhalten. Misslingt der Rettungswurf, hält der Zustand 1 Minute lang an oder bis eine die betroffene Kreatur oder eine angrenzende Kreatur eine Volle Aktion aufwendet, um genügend Stein abzu-reißen, so dass sich der Betroffene wieder normal bewegen kann

Schmelzaura (AF) Der Glutläufer hat eine hohe innere Temperatur, die jeder Kreatur 1W4 Feuerschaden zufügt, die zu Beginn ihrer Runde nicht weiter als 1,50 m von ihm entfernt ist.

Mystiker glauben, dass die Planeten, auf denen Glutläufer leben, eine Verbindung zu den elementaren Ebenen der Erde und des Feuers haben. Unabhängig davon jedoch, wie sehr die Glutläufer den elementaren Bewohnern dieser Ebenen ähneln mögen, sind sie lediglich silizium-basierende Kreaturen, die unter extremen Hitzebedingungen gedeihen.

Glutläufer behelfen sich des vierbeinigen Knöchel-gangs, ähnlich dem von Gorillas, können aber auch aufrecht stehen und ihre Arme zum Klettern nutzen. Der Rumpf eines Glutläufers besteht aus einer Mischung aus mehreren Arten geschmolzener Steine und Metalle, sodass Glut-läufer Schwerminerale verdauen können, die für die meisten Kreaturen ungenießbar sind.

Wissenschaftler auf den Paktwelten verstehen nicht voll-ends, wie die Glutläufer die Hitze ihres Siliziumkerns aufrecht-erhalten können. Der kühlere Rücken eines Glutläufers besteht aus mehreren erhobenen ineinandergreifenden hexagonalen Platten, die Basaltsäulen ähneln. Aufgrund dieses Aufbaus können Glutläufer über ein Dutzend Tonnen wiegen.

Wie die meisten siliziumbasierenden Lebensformen, konnten Glutläufer aufgrund ihrer chemischen Zusammen-setzung keine Sinnesorgane entwickeln, sodass sie sowohl taub als auch blind sind. Sie können jedoch Wärme und Er-schütterungen durch feine Kristallmatrizen im Kopf wahr-nehmen. Obwohl der Kopf dieser Kreaturen keine Augen oder Nase aufweist, haben sie einen tropfenden Rachen, den sie nutzen, um lose Stein auf dem Boden zu verzehren. Ein durch-schnittlicher Glutläufer ist 3 m groß und wiegt über 1 Tonne.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

NEUE KOLONIE
WELDEN

ER

HOBGAR

HG
1/3

EP
135



N Sehr kleine Magische Bestie

INI +3, **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +3,

VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 10; **KRK** 11

REF +2; **WIL** +2; **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Ausweichen; **Immunitäten** Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +1 (1W4 S)

Fernkampf Elektrostrahl +3 (1W3 Elk)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +3 (+11 Klettern), Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +3

Sonstige Fähigkeiten Kompression

LEBENSWEISE

Umgebung jede Waldumgebung (Nakondis)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-20)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausweichen (AF) Diese Fähigkeit hat die gleiche Wirkung wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Agenten.

Elektrostrahl (ÜF) Ein Hobgar kann als Standardaktion einen Strahl Elektrizität auf ein einzelnes Ziel entladen. Dieser Angriff hat eine maximale Reichweite von 6 m.

Hobgare sind kleine affenähnliche Schädlinge, die in den nebeligen Wäldern des Planeten Nakondis heimisch sind. Diese Waldkreaturen haben große Augen, eine flache Nase und ein breites Maul. Die meisten Hobgare sind mit kurzem, blauen und braunen Fell bedeckt, das an Kopf, Brust und Oberarmen am dichtesten ist. Sie haben lange, geschickte Finger und Zehen und Greifdaumen an Händen und Füßen. Hobgare sind außergewöhnlich gute Kletterer, die ihre Knochen und selbst den Schädel zusammenfalten können, um in enge Räume zu passen. Die meisten Hobgare sind 60 cm lang und wiegen 8 Pfund, und auch in Ermangelung jeden Beweises halten sich Gerüchte, nach denen es auch wesentlich größere Hobgare geben soll.

Hobgare sind immun gegen den elektrischen Nebel, der Nakondis durchzieht. Sie speichern sogar diese elektrischen Ladungen aus ihrer Umgebung in speziellen Hautzellen und kommunizieren miteinander, indem sie diese Energie durch lautlose Fellbewegungen modulieren. Zudem können Hobgare Teile der gespeicherten Energie als Stöße auf kurze Entfernung entladen. Wird ein Hobgar jedoch von Nakondis fortgebracht, verliert er diese Fähigkeit nach 24 Stunden.

Hobgare haben kein Bedürfnis zu trinken, da ihre breiten und weichen Nasen sämtliche notwendige Feuchtigkeit aus der nebligen Luft aufsaugen. Sie sind Allesfresser und können sich von einer erstaunlichen Auswahl von Gegenständen ernähren. Obwohl Hobgare sich üblicherweise von Insekten und Früchten ernähren, genießen diese Kreaturen vor allem den Geschmack von leitendem Metall, an dem sie mit sägenden Bewegungen ihrer zwei Zahnreihen nagen.

Hobgare haben eine soziale Natur und bilden kleine Stämme, die oft miteinander in Berührung kommen. In dem gleichen Gebiet lebende Stämme tauschen bereitwillig Informationen über Nahrungsquellen und mögliche Gefahren aus. Erwachsene Hobgare suchen sich ihre Partner immer beim anderen Stamm aus und niemals in ihrem eigenen. Hobgarweibchen bringen ihre Jungen lebendig zur Welt, und die Neugeborenen sind in den ersten Stunden nach der Geburt jedoch zu schwach, um allein zu überleben. Um ihren Nachwuchs zu schützen, suchen sich Hobgare vor der Geburt eine geschützte Wärmequelle aus – dies kann etwa ein fester Baumstamm oder der Kadaver einer größeren Kreatur sein – und bringen ihn dort zur Welt. Dann warten sie, während die Neugeborenen das Objekt von innen heraus verzehren, schnell größer und stärker werden, und schließlich in einer Explosion aus elektrischer Energie hervorbrechen.

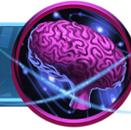
Hobgare sind furchtlos, neugierig und so für die Erforscher auf Nakondis ein stetes Ärgernis. Sie schleichen sich in Lager und zerstören die Ausrüstung, nagen an Kabeln und Batterien und stehlen kleine Gegenstände. Ihre soziale Natur sorgt außerdem dafür, dass ein solcher Vorfall unausweichlich andere Hobgare anlockt. Normalerweise sind Hobgare nicht aggressiv und fliehen bei Gefahr. Werden sie jedoch misshandelt oder bei der Nachwuchspflege angetroffen, greifen sie an. Kolonisten auf Nakondis haben versucht, die Hobgare zu domestizieren, doch die Affenwesen haben sich als zu eigenwillig und zu zögerlich erwiesen, und sich ausbilden zu lassen.



HULSA

HG
10

EP
9.600



CN Mittelgroßes Feenwesen

INI +0; Sinne *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung +19**

VERTEIDIGUNG TP 142 RP 5

ERK 23; KRK 24

REF +9; WIL +13; ZÄH +11

Immunitäten Elektrizität, Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Leerenanpassung, Seelenfeuer, Solaranpassung

ANGRIFF

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

Nahkampf Solarwaffe +21 (3W6+11 Feu oder H; Krit Entzündend 1W6)

Fernkampf Lichtstrahl +20 (3W6+11 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W6)

Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Kaleidoskopisches Leuchten, Miniatursonne (3 m-Radius, 5W6 Feu), Supernova (4,50 m-Radius, 10W6 Feu; SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

Beliebig oft – *Schutzhülle des Lebens* (SG 19)

Konstant – *Unsichtbares sehen*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +19 (Fliegen +27), Biowissenschaften +24, Mystik +24, Naturwissenschaften +24

Sprachen Gemeinsprache; Elektromagnetische Kommunikation

Sonstige Fähigkeiten Lebenspendendes Leuchten, Solarmanifestation (Solarwaffe), Sternkonstellation (Photon)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Konstellation (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elektromagnetische Kommunikation (ÜF) Ein Hulsas kann mit anderen Kreaturen im selben Sonnensystem kommunizieren. Bei anderen Hulsas funktioniert dies wie Telepathie, ansonsten überträgt ein Hulsas seine Gedanken an technische Kommunikationseinheiten.

Kaleidoskopisches Leuchten (ÜF) Ein Hulsas strahlt ein übernatürliches helles Licht ab, das helles Licht auf 9 m, normales Licht auf weitere 9 m und Dämmerlicht auf nochmals 9 m Entfernung erzeugt. Magische Effekte können diese Lichtstärke nur reduzieren, wenn ihre Quelle einen höheren HG oder eine höhere Stufe besitzt als der Hulsas. Ein Hulsas kann sein Licht als Bewegungsaktion ein- oder ausschalten.

Der Hulsas kann zudem 1 Reservepunkt aufwenden, um das Licht oszillieren zu lassen, solange er sich konzentriert. Kreaturen innerhalb von 27 m Entfernung, die das Licht sehen können, müssen einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält die fragliche Kreatur den Zustand *Fasziniert*, solange der Effekt währt und 1 weitere Runde danach. Der Hulsas kann alternativ das Leuchten auf eine Kreatur konzentrieren; dies funktioniert wie die *Sternenoffenbarung Hypnotischer Glanz* eines Solariers der 10. Stufe (SG 19, 10 Runden). Hulsas sind gegen diese geistesbeeinflussenden Effekte immun.

Lebenspendendes Leuchten (ÜF) Ein Hulsas kann 1 Reservepunkt aufwenden, um lebende Kreaturen mit seinem hellen Licht zu heilen. Er kann sich selbst oder ein anderes Lebewesen als Standard-Aktion oder sich und andere Kreaturen seiner Wahl im Bereich seines hellen Lichtes als Volle Aktion heilen. Jedes Ziel erlangt 8W8 TP zurück. Nutzt der Hulsas diese Fähigkeit als Volle Aktion, kann er 1 weiteren Reservepunkt aufwenden, um zugleich Untoten in diesem Bereich zu schaden und jedem 8W8 Punkte Elektrizitäts- und Feuerschaden zuzufügen (ZÄH, SG 19, halbiert).

Lichtstrahl (ÜF) Der Lichtstrahl eines Hulsas hat eine Grundreichweite von 27 m und die besondere Eigenschaft *Leuchtend*.

Hulsas sind stoische, in kaleidoskopischem Licht erstrahlende Feenwesen, die mit fernen Sternen verbunden sind. Sie unterweisen gern andere über die physikalischen Phänomene des Universums und nutzen ihre Kräfte, um die Respektvollen zu segnen und die Respektlosen zu strafen.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPF

STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE
IMPERIUMS

NE KOLONIE
MONDIS

DIE
WÄCHTER

STERNEN-
KRIEG

KODEX DER
WELTEN

IZTHEPTAR

HG
6

EP
2.400



N Kleiner Humanoider

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13 (+15 bei Sichtkontakt)

VERTEIDIGUNG TP 90 RP 4

ERK 18; **KRK** 20

REF +7; **WIL** +5; **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten Adaptive Heilung, Adaptive Zähigkeit
ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Giftsporn +16 (1W6+10 S plus Gift)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +18, Biowissenschaften +13, Medizin +13

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Adaptive Biotechnologie, Geborener Bioingenieur

Aufwertungen Adaptive Bionetik (Breitspektrumaugen, Dunkelsichtaugen), Arkanikusdrüse (Kegel 5 m, 3W6 S; Reflex SG 14 halbiert), Giftsporn (SG 14), Kiemenmembran

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Adaptive Biotechnologie (AF) Iztheptare können eine zusätzliche Verbesserung in ein System installieren, das bereits eine Biotechnologie-Verbesserung besitzt.

Adaptive Heilung (AF) Iztheptare heilen schnell. Der SG von Fertigkeitwürfen für Medizin, um sie zu heilen, ist um 5 reduziert. Iztheptare heilen ihre Trefferpunkte und den Schaden an ihren Fähigkeiten doppelt so schnell und brauchen nur die Hälfte der üblichen Zeit, um Gifte und Krankheiten zu überwinden. Erhält ein Iztheptar all seine Trefferpunkte zurück, wachsen alle von dem Schaden betroffenen Gliedmaßen oder Organe wieder nach.

Adaptive Zähigkeit (AF) Wenn ein Iztheptar einen erfolgreichen Zähigkeitwurf gegen eine Krankheit, Umwelteinflüsse oder Gift ablegt, erhält er für die nächsten 24 Stunden einen Bonus von +2 auf Zähigkeitwürfe gegen die gleiche Krankheit, die gleichen Umwelteinflüsse oder das gleiche Gift. Dieser Bonus gilt auch für Konstitutionswürfe und kann bis zu +10 kumulativ. Überlebt ein Iztheptar 3 Tage lang die Krankheit, die Umwelteinflüsse oder das Gift, passt er sich an und muss keine weiteren Rettungswürfe für diese Krankheit oder den Schaden ablegen. Passt sich ein Iztheptar einer Krankheit an, die ohne Magie geheilt werden kann, ist die Krankheit geheilt. Wird der Iztheptar dieser Krankheit oder dem Schaden über 30 Tage lang nicht mehr ausgesetzt, verliert er diesen Bonus.

Geborener Bioingenieur (AF) Iztheptare haben ein natürliches Gespür für Biowissenschaften und Medizin. Sie können Biowissenschaften einsetzen, um Biotechnologie zusammenzusetzen, zu erkennen und zu reparieren.

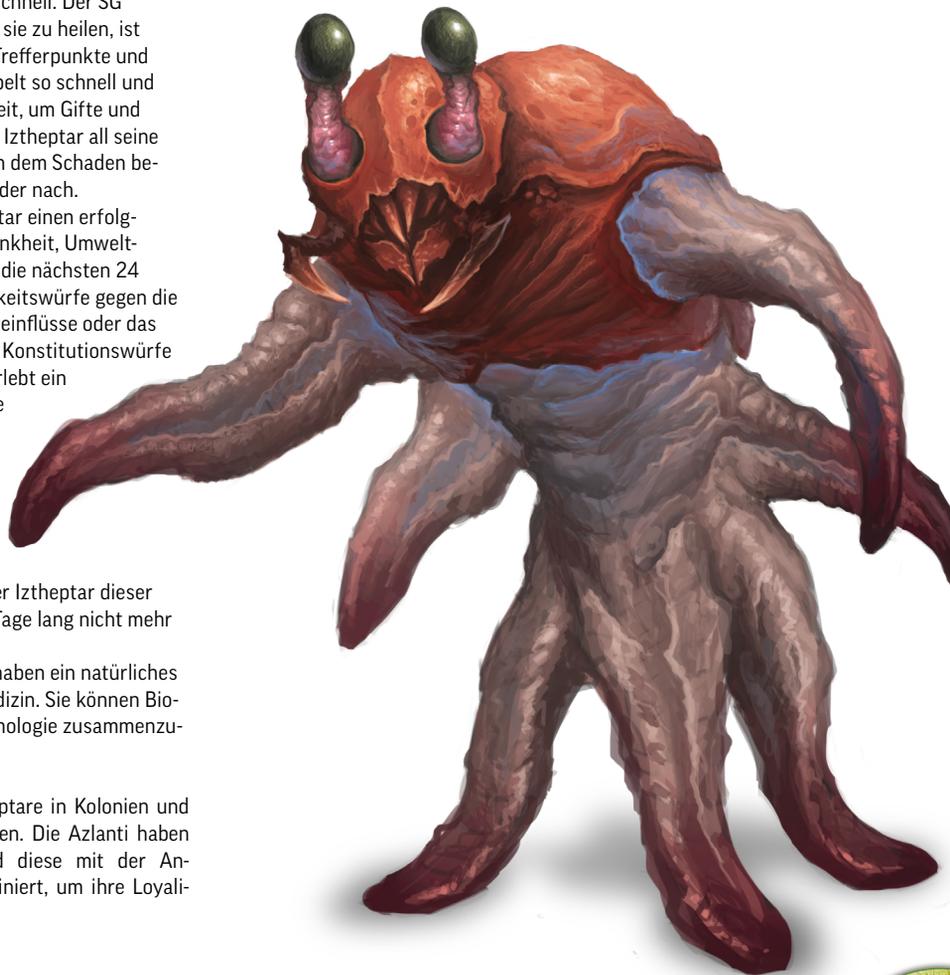
Als sie noch frei waren, lebten die Iztheptare in Kolonien und waren telepathisch miteinander verbunden. Die Azlanti haben verschiedene Techniken eingesetzt und diese mit der Anpassungsfähigkeit der Iztheptaren kombiniert, um ihre Loyali-

tät zu stärken, ihre Individualität zu reduzieren und ihre möglicherweise subversive Telepathie zu unterbinden. Nun dienen Iztheptare dankbar und gerne ihren Sklaventreibern und erfüllen verschiedene Rollen, die von hochgefährlichen Erkundungseinheiten bis zum Platz als exotisches Haustier reichen.

Die Fortpflanzungsweise dieser Kreaturen ist einzigartig. Wenn ein Iztheptar stirbt, bleibt ein Teil des Kadavers am Leben und wächst zu einem jungen Iztheptar heran. Ihre Gene passen sich dabei der Umwelt an und verändern sowohl ihre Volksmerkmale als auch die Persönlichkeit. Junge Iztheptare fühlen sich den ersten Kreaturen verbunden, die sich um sie kümmern. Für diese gemeinschaftlichen Kreaturen war diese Eigenschaft zwar nützlich, doch auch die Azlanti wussten sie leicht auszunutzen.

Iztheptare sind geborene Überlebenskünstler mit einem natürlichen Geschick in Biotechnologie. Sie nutzen diese zwei Eigenschaften, um in extremen Umweltbedingungen zu überleben und die örtliche Flora und Fauna an ihre Bedürfnisse anzupassen. Die Azlanti schicken Iztheptare vor, um Umweltbedingungen zu testen und Ökosysteme in gewünschte Richtung zu beeinflussen, bevor Kolonisten auf einer Welt landen – die Überlebenschancen der Iztheptare spielen dabei eine untergeordnete Rolle. Die abgebildeten Spielwerte beschreiben solch einen abgehärteten Iztheptar-Terraformer.

Iztheptare gelten mit 7 Jahren als erwachsen und haben eine Lebenserwartung von mehreren Jahrhunderten. Ein ausgewachsener Iztheptar ist 1 Meter groß und wiegt 55 Pfund.



KOMANIT

HG
7

EP
3.200



N Mittelgroßes Feenwesen

INI +2; Sinne Dämmerlicht; **Wahrnehmung +14**

Aura Eisige Krone (9 m, SG 17)

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 18; KRK 19

REF +8; WIL +10; ZÄH +8

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

ANGRIFF

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

Nahkampf Klaue +14 (1W8+7 Klit & H; Krit Blutung 1W8)

Angriffsfähigkeiten Kometengestalt

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Nahkampf +14)

1/Tag – *Fluch* (SG 20), *Wahrscheinlichkeitsschätzung*

3/Tag – *Nebelwolke*, *Vorahnung*

Beliebig oft – *Gedankenstoß* (SG 18), *Telepathische Botschaft* (systemweit)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +14, Kultur +19, Mystik +19

Sonstige Fähigkeiten Sternenflug

Sprachen Gemeinsprache; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eisige Krone (ÜF) Während ein Komanit seine Eisige Krone trägt, geht von dem Feenwesen eine leuchtende Wolke eisigen Plasmas mit Radius 9 m aus. Diese Aura erzeugt im Wirkungsbereich normales Licht und auf weitere 9 m Entfernung Dämmerlicht. Der Komanit erhält innerhalb seiner Aura Feuerresistenz 10. Nichtkomaniten, deren Zug innerhalb der Aura endet, erhalten 3W6 Punkte Kälteschaden (ZÄH, SG 17, halbiert). Ein Komanit kann seine Krone als Bewegungsaktion auf- oder absetzen. Die Krone kann zerschmettert werden (Härte 2, 35 TP) oder dem Komaniten mit einem Kampfmanöver für Entwarnen abgenommen werden, bzw. wenn ein Gegner erfolgreich einen Ringkampf erneuert. Ein Nichtkomanit, der die Krone trägt, strahlt Licht aus und erlangt Kälteresistenz 10, so lange der Komanit lebt.

Kometengestalt (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Komanit bis zu 72 m weit in gerader Linie fliegen, wobei er eine Spur blendend hellen Plasmas hinterlässt. Diese Fortbewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe und der Komanit kann gegen jede Kreatur, die er unterwegs erreichen kann, einen Klauenangriff ausführen, wobei jeder Angriffswurf mit einem Malus von -4 erfolgt. Eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum Komaniten, welche diese Fortbewegung sehen kann, muss einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Fasziniert. Nach Nutzung dieser Fähigkeit muss der Komanit wenigstens 10 Minuten ruhen, ehe er sie erneut einsetzen kann.

Komaniten sind aus Kometen geborene Feenwesen. Ein Komanit kann älter werden als der Komet, der ihn hervorbracht hat, und erkennt im Laufe der Jahrhunderte die mystischen Muster in den Bewegungen der Sterne und

Sterblichen. Komaniten haben bereits telepathisch mit Leuten Kontakt aufgenommen oder Planeten besucht, um zu warnen, dass ein gegenwärtiger Handlungsverlauf zu Chaos oder schwerem Ungleichgewicht führen wird, und sie tauchen in den Annalen zahlreicher Welten auf. In manchen Fällen hat der Rat eines Komaniten Personen zu Propheten emporgehoben oder langfristige kulturelle Ansichten geformt. In anderen findet man die Hinweise auf diese Ratschläge nur in Aufzeichnungen, die tief in den Ruinen jener Zivilisationen vergraben liegen, welche nicht auf den Komaniten gehört haben.

Als zurückgezogene Feenwesen gehen Komaniten Gewalt aus dem Weg. Sie können aber zornig werden, wenn man ihnen oder ihren Ratschlägen gegenüber respektlos ist. Ein Komanit behält sich seinen vollen Zorn allerdings für jene vor, die es wagen, seine Eisige Krone zu berühren.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCH VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

LEICHENGEFLECHT

HG
4

EP
1.200



NB Mittelgroßer Untoter

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 20 m; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 48

ERK 16; **KRK** 18

REF +6; **WIL** +5; **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegen kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W6+9 S)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +10; Athletik +10; Heimlichkeit +15

Andere Fähigkeiten Geistlos, Grotteske Anpassung, Nicht Atmend, Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung jede

Organisation Einzelgänger oder Leibgeflecht (2-10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grotteske Anpassung (AF) Ein Leichengeflecht erhält zusätzliche Fähigkeiten, je nachdem, welche Körperteile er aufgenommen hat. Wirf 1W6 und schau in der folgenden Tabelle nach, um eine zufällige Fähigkeit hinzuzufügen, oder wähle einer der folgenden aus.

W6 FÄHIGKEIT

- | | |
|---|--|
| 1 | Greifende Arme: Das Leichengeflecht erhält beim Klettern eine Bewegungsrate von 6 m. |
| 2 | Flughäute: Das Leichengeflecht erhält beim Fliegen eine außergewöhnliche Bewegungsrate von 6 m, fliegt aber ungeschickt. |
| 3 | Verwesende Flossen: Das Leichengeflecht erhält beim Schwimmen eine Bewegungsrate von 9 m. |
| 4 | Dicke Haut: Das Leichengeflecht erhält einen Bonus von +1 auf seine KRK. |
| 5 | Scharfe Fangzähne: Der Biss des Leichengeflechts verursacht zusätzlichen Schaden, in Höhe der Hälfte seines Stärke-Modifikators. |
| 6 | Starke Muskeln: Das Leichengeflecht erhält zusätzlich 10% seiner Trefferpunkte. |

An Orten, die mit nekromantischer Energie durchzogenen sind, etwa den Nekrotransplantatfabriken auf Eox, setzen sich Teile entsorgter Leichen manchmal spontan selbst wieder zusammen und formen so die untoten Kreaturen, die als Leichengeflechte bekannt sind. Es sind furchterregende Verschmelzungen von abgetrennten Köpfen, Armen und Beinen, die sich willkürlich um einen Kern aus verwesendem Fleisch und Sehnen verflechten. Diese untoten Kreaturen sind wilde Raubtiere, die von ihren Instinkten zum Sammeln weiterer leblosen Gestalten und der Aufnahme zusätzlicher Gliedmaßen und Köpfe getrieben werden.

Leichengeflechte sehen alle unterschiedlich aus, und ihre Attribute variieren je nach den

Körperteilen, die sie aufgenommen haben. Dadurch sind diese Kreaturen sehr unberechenbar und noch gefährlicher. Auf der Jagd arbeiten mehrere Leichengeflechte zusammen, um ihre Beute zu töten, kämpfen dann aber schon bald um die Überreste.

SCHABLONE FÜR LEICHENGEFLECHTE (HG 1-)

Leichengeflechte sind wie untotes Ungeziefer und jagen nach weiteren Gliedmaßen für ihre wachsende Gestalt.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter

Empfohlene Kreaturenrolle: Kampfrolle

Merkmale: +1 ERK, -1 KRK.

Eigenschaften: Empfindlichkeit gegen kritische Treffer, Geistlos, Grotteske Anpassung (siehe oben), Nicht Atmend

Empfohlene Attributmodifikatoren: ST, WE, GE



ODHEO

HG
1

EP
400



N Sehr kleines Ungeziefer

INI +4; **Sinne** Blindsight (Geruch) 18 m, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG TP 17

ERK 11; **KRK** 13

REF +3; **WIL** +1; **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Reaktionsschritt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W3+3 H) oder

Harpunenzunge +8 (1W6+1 S)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m (5 m mit Harpunenzunge)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +5 (+13 beim Klettern), Heimlichkeit +10

Sonstige Fähigkeiten Blutexplosion, Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung Jede Untergrund- oder Stadtumgebung

Organisation Einzelgänger oder Befall (4-20)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutexplosion (AF) Wenn ein Odheo stirbt, explodiert er in einer Wolke aus eingesaugtem Blut und klebrigem Schleim. Kreaturen in benachbarten Feldern müssen einen Zähigkeitswurf (SG 10) ablegen oder sie erhalten 1W4 Runden lang den Zustand Kränkelnd. Nach Ablauf dieser Runden erhalten Sie für die nächsten 24 Stunden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten. Kreaturen, die bereits den Zustand Kränkelnd haben und bei dem Rettungswurf scheitern, erhalten stattdessen 1W4 Runden lang den Zustand Übelkeit. Odhei sind gegen diesen Effekt immun.

Reaktionsschritt (AF) Schlägt ein Nah- oder Fernkampfangriff gegen einen Odheo fehl, kann dieser als Reaktion einen Vorsichtigen Schritt ausführen.

Odhei sind ein Paradebeispiel dafür, warum die Galaxie Regeln für eine ordentliche Biologische Eindämmung befolgen sollte. Nachdem unvorsichtige Kurier und Händler sie unbewusst über die ganze Galaxie verteilt haben, ist dieses ursprünglich von GJOR III stammende schleimige Ungeziefer auf Tausenden von Raumstationen zu finden. Odhei leben gerne unter künstlichen Bedingungen, wodurch sich die Schäden an natürlichen Ökosystemen in Grenzen halten. Für die Einwohner der von ihnen geplagten Städte und Raumstationen ist dies aber nur ein schwacher Trost.

Odhei sind dreiste Schädlinge, die andere Kreaturen mit ihren langen Zungen stechen und sich dann in ihr Versteck zurückziehen, bevor ihre Opfer zurückschlagen können. Sie leben in Schächten oder Wartungstunneln und pflanzen sich schnell fort. Somit sind sie nur schwer auszutreiben, wenn sie sich in einem Gebiet erst eingenistet haben. Da sie in einer Mischung aus Eingeweiden und Schleim explodieren, wenn sie getötet werden, sind sie außerdem nicht essbar und außer als Ärgernis für nichts zu gebrauchen.

Odhei stammen von einer Waldkreatur ab, die ihre lange Zunge dazu nutzte, sich an anderen Kreaturen festzuhalten. Sie besitzen zehn chitingepanzerte Beine mit Greiffüßen, welche sie zu extrem guten Kletterern auf nahezu jeder Oberfläche

machen. Anders als ihr Vorfahr nutzen Odhei ihre Harpunenzunge als ihr Hauptwerkzeug für Nahrungsaufnahme und nähern sich nur dann einer Kreatur um sie zu beißen, wenn sie hilflos oder tot ist.

Odhei nisten sich in engen Räumen ein, wobei nur wenige dieser Kreaturen sich zu jeder Zeit in dem dreckigen Nest aufhalten – die anderen gehen während dieser Zeit jagen. Wird ein Odheonest entdeckt und zerstört, verstecken sich die Überlebenden – auch die, die sich während der Zerstörung nicht im Nest aufhielten – instinktiv und begeben sich in einen Winterschlaf in verfügbaren Rissen und Ritzen. Überdauernde Odhei können bis zu 3 Monate ohne Nahrung oder Flüssigkeit überleben und sind damit nur schwer auszurotten.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELCHES
IMPERIUM

BÜRGER DES
IMPERIUMS

GEHE DE
EN

KOLONI
NDIS

STER

EN-
ARCHIV

IN DER
UNGEN

PARALITH

HG
4

EP
1.200



N Mittelgroße Aberration

INI +1; **Sinne** Blindsight (elektromagnetische Signale) 18 m;

Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG TP 52

ERK 16; **KRK** 18

REF +6; **WIL** +5; **ZÄH** +6

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Strahlung, Vakuum; **Resistenz** Feuer 5, Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung 5 (wird zu Regeneration 5 in radioaktiver Umgebung)

Schwächen Kraftfeld-Blindheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf Klaue +12 (1W6+9 H plus Ultraviolett-Infektion)

Fernkampf Zylindrische Selbstjustierende Pistole +9 (1W8+4 Feu; Krit Entzündend 1W4)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10 (+14 beim Springen), Einschüchtern +10

Talente Doppelschlag

Sprachen Paralithisch

Ausrüstung Zylindrische Selbstjustierende Pistole^{RM} mit 1 Batterie (20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung jede Wald- oder Dschungel-Umgebung

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3-15)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kraftfeld-Blindheit (AF) Die Wahrnehmung von Paralithen wird durch Kraftfelder gestört. Paralithen erleiden einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Kreaturen, die eine aktivierte Kraftfeld-Rüstung oder einen Energieschild tragen, der von einem gleichnamigen Mechanikertrick erzeugt wurde.

Ultraviolett-Infektion (ÜF) Kreaturen, die vom Nahkampfangriff eines Paralithen getroffen werden, müssen einen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen. Scheitert der Rettungswurf, wird die Wunde 24 Stunden lang mit Ultraviolett-Licht infiziert. Die infizierte Wunde leuchtet, während das Opfer einen nicht kumulativen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit erleidet. Werden dem Opfer von einer anderen Kreatur Trefferpunkte durch die Fertigkeit Medizin geheilt, erleidet die heilende Kreatur einen unspezifizierten Schaden in der Höhe der geheilten Trefferpunkte.

Paralithen sind stämmige humanoide Kreaturen mit breiten Klauen und dicker blauer Haut. Sie haben einen kurzen Hals, und ihr pferdeähnlicher Kopf verfügt nur über ein einziges Gesichtsmerkmal: ein Maul voller langer, stumpfer Zähne.

Die Herkunft dieser Kreaturen ist unbekannt. Sie mögen heiße Dschungel, aber vereinzelt wandern Paralithen auch manchmal in besiedelte Gebiete. Abgesehen von ihrer vermeintlichen Unfähigkeit, die Sitten einer Gesellschaft zu verstehen, sorgen diese wanderlustigen Paralithen nur selten für Probleme und sind damit eher ein seltener Anblick als eine Gefahr. Paralithen, die im Dschungel angetroffen werden, sind jedoch wesentlich aggressiver und auch gefährlicher – sie bewegen sich in Meuten und sind oft in der Nähe von Tempelruinen und zerstörten Monolithen zu finden.

Xenolinguisten haben bislang nicht genug Informationen, um die Sprache der Paralithen zu verstehen und wiederzugeben. Selbst wenn sie mit diesen Kreaturen mithilfe von Magie kommunizieren können, gestaltet sich der Austausch schwierig und verwirrend. Paralithen sprenkeln immer wieder zufällig wirkende Aneinanderreihungen von Ziffern in ihre Sätze ein, deren Bedeutung immer noch ein Rätsel darstellt.

Die Paralithen sind ein asexuelles Volk, das sich durch Freisetzung von Knospen aus einer biologischen Öffnung am Rücken fortpflanzt. Innerhalb weniger Tage wird jeder dieser Sprösslinge zu einem ausgewachsenen Paralithen.



RAUMPALME

HG
7

EP
3.200



N Große Pflanze

INI +4; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG TP 100

ERK 19; **KRK** 20

REF +8; **WIL** +6; **ZÄH** +10

Immunitäten wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten** Raumwedel

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Peitschenhieb +15 (1W8+9 H)

Mehrfachangriff 3 Peitschenhiebe +9 (1W4+9 H)



Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Schwerkraftlücke

SPIELWERTE

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

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

LEBENSWEISE

Umgebung jede Landumgebung

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Raumwedel (ÜF) Betrachtet man die Wedel einer Raumpalme in Schwarz-Weiß – etwa mit Dunkelsicht in Dunkelheit –, sind darauf Muster zu erkennen, die an das schwache Leuchten entfernter Sterne erinnern. Dieser Effekt wirkt desorientierend, und solange die Raumpalme sich im Dunkeln befindet, hat sie Kreaturen, welche sie mit Dunkelsicht betrachten, gegenüber Tarnung. Weiterhin gelten solche Kreaturen beim Angriff der Raumpalme als auf dem falschen Fuß erwischt.

Schwerkraftlücke (ÜF) Einmal am Tag können Raumpalmen in einem Radius von 6 m um sich herum eine dunkle Sphäre der Schwerelosigkeit erschaffen, die die Schwerkraft und nicht magische Lichtquellen innerhalb dieses Bereiches außer Kraft setzt. Magische Lichtquellen innerhalb des Bereiches sind jedoch weiterhin aktiv. Setzt eine Raumpalme diese Fähigkeit ein, müssen alle Kreaturen in diesem Bereich einen Reflexwurf [SG 17] ablegen, um nicht den Zustand Haltlos zu erhalten. Dieser Effekt bewegt sich nicht zusammen mit der Raumpalme und hält 10 Minuten lang an.

Die breiten Wedel der Raumpalme sind fächerförmig, dunkelrot, gefleckt und ständig in Bewegung, als würde eine leichte Brise sie anregen. Diese Pflanzenkreatur ist ausgesprochen selten, und der Mangel an Informationen über ihre Biologie erlaubt es den Raumpalmen, nichtsahnende Entdecker zu überraschen. Hält sich eine ausreichend großen lebenden Kreatur in der Nähe einer Raumpalme auf, hüllt diese den Bereich um sich herum in magische Dunkelheit und unterbricht die normale Schwerkraft. Die in diesem Bereich gefangenen Kreaturen können sich außerhalb der Reichweite der peitschenartigen Wedel bringen – etwas, das diese Kreatur zusätzlich dadurch erschwert, dass sie absichtlich mit ihren Blättern Objekte in dem Bereich entfernt, die zum Festhalten oder als Gegengewicht benutzt werden könnten.

Obwohl Raumpalmen selten sind, kommen sie dennoch in der ganzen Galaxie vor. Ihre einzigartige Fortpflanzungsmethode eignet sich gut, um sich langsam und unaufhaltsam in den Sternen auszubreiten. Einmal im Jahr bringen Raumpalmen einen strahlenden blauen Samen am Ende jedes Stiels hervor – ist dieser nach einer Woche ausgereift, schießt ihn die Raumpalme hoch in den Himmel. Jeder dieser bemerkenswerten Samen besitzt ebenfalls die übernatürliche Fähigkeit der Raumpalme, die Schwerkraft zu ignorieren, wodurch sie ihren Schwung beibehalten und den Planeten verlassen und zu neuen Planeten fliegen können. Diese einzigartige Fähigkeit macht die Samen der Raumpalme zu einer teuren Rarität. Eine durchschnittliche Raumpalme wird 4,50 m groß und wiegt etwa 1.000 Pfund.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

ROBOTER, AZLANTI-ADJUTANT

HG
3

EP
800



N Mittelgroßes Konstrukt (magisch)

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8;

VERTEIDIGUNG TP 42

ERK 14; **KRK** 16

REF +3; **WIL** +0; **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Aionensteckplatz (+1, 10 TP), Eingebaute Bewaffnung

Immunitäten wie Konstrukte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +9 (1W6+5 W)

Fernkampf Azimut-Lasergewehr +12 (1W8+3 Feu)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8, Kultur +8, Motiv erkennen +13

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Azimut-Lasergewehr mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), eingesteckter *Aionenstein* (*Bunt schillernde Spindel*)

LEBENSWEISE

Umgebung jede (Sternenreich der Azlanti)

Organisation Einzelgänger oder Einheit (2-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aionensteckplatz (ÜF) Jeder Azlanti-Adjutant hat einen Steckplatz für einen einzelnen *Aionenstein* am Körper, der sich üblicherweise im Zentrum der Frontabdeckung befindet. Ein eingesteckter *Aionenstein* gibt dem Roboter nicht den üblichen Bonus; stattdessen erhält er einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Energieschaden verursachen sowie Effekte, die gezielt gegen Konstrukte oder elektronische Systeme gerichtet sind. Der Bonus entspricht der halben Stufe des *Aionensteins* (mindestens +1). Der Roboter kann den eingesteckten *Aionenstein* auch als eine Standardaktion ausbrennen und so Trefferpunkte zurückerlangen; die Höhe der erhaltenen Trefferpunkte entspricht dem 5-fachen der Stufe des *Aionensteins*. Der so ausgebrannte *Aionenstein* verliert permanent seine Magie und kann weder diesem noch einem anderen Roboter Boni auf Rettungswürfe geben. Einen *Aionenstein* in einen Azlanti-Adjutanten einzustecken oder diesen aus dem Roboter zu entfernen erfordert eine volle Aktion.

Eingebaute Bewaffnung (AF) Die Gewehre der Azlanti-Adjutanten sind in das Gehäuse der Roboter eingebaut und können daher nicht entworfen werden.

Die Adjutanten-Roboter wurden vor langer Zeit von einem dem Aionenthron loyal ergebenen Robotik-Unternehmen entworfen und gebaut. Sie sind perfekte Assistenten für beschäftigte Offiziere und können als Schreiber, Kammerdiener und Sozialsekretäre dienen, sind aber auch in der Lage, schnelle strategische Berechnungen durchzuführen und so Vorgesetzte bei Kampfentscheidungen in Echtzeit zu unterstützen. Als der Aionenthron vor Jahrhunderten die Anwesenheit von Adjutanten auf allen großen Schiffen und bei jedem militärischen Einsatz vorschrieb, waren die meisten Offiziere über diese Hilfe erfreut.

Bald darauf kamen aber Gerüchte auf, dass die vom Sternenreich vorgeschriebenen Roboter nicht nur Helfer, sondern auch Spione des Aionenthrons seien, die Informationen über ihre zugewiesenen Offiziere sammelten und diese an Loyalitätsgutachter übermittelten. Die Offiziere wurden immer misstrauischer und begannen, ohne ihre Adjutanten-Roboter zu handeln, wann immer dies möglich war. Die einflussreicheren unter den Offizieren programmierten ihre Roboter um, damit diese nur positive Berichte über sie und unvoreilhaftige Berichte über ihre Rivalen erstatteten. Der Grund dafür, dass der Aionenthron die Zuweisung dieser Roboter schließlich aufgab, ging im Zuge des Intervalls verloren, doch das Sternenreich hat seit Jahrhunderten keine neuen mehr hergestellt. Einige Adjutanten-Roboter sind immer noch in Randgebieten des Sternenreichs der Azlanti aktiv und halten weiterhin ihre alte Wache oder helfen den Nachkommen von Gouverneuren entfernter Planeten - und übermitteln weiterhin Informationen über sie.

Die Bauweise der Gehäuse von Adjutanten-Robotern kann unterschiedlich sein, die meisten sind jedoch humanoide Konstrukte mit vier Armen, die mehrere physische Aufgaben gleichzeitig erledigen können. Da sie als Unterstützung auf dem Schlachtfeld geschaffen wurden, tragen Adjutanten-Roboter eingebaute Waffen, verfügen über einen Aionensteckplatz als magischen Schutz und bewegen sich nicht auf Füßen, sondern auf einem Kettenlaufwerk, um schwieriges Gelände zu überwinden.



ROBOTER, AZLANTISCHER KAMPFROBOTER

HG
6

EP
2.400



N Mittelgroßes Konstrukt (Technisch)

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

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 18; **KRK** 20

REF +6; **WIL** +3; **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte; **ZR** 17

Schwäche Azlantische Programmierung, Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +17 (1W8+11 W)

Fernkampf Desintegratorstrahler +14 (2W6+6 Sre; Krit Auflösend 1W6)

Angriffsfähigkeiten Selbstzerstörung (3W6 S, SG 14)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Technik +13

Sprachen Azlanti

Sonstige Fähigkeiten Eingebetteter Aionenstein (Purpurne Kugel^{AA}), Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung Jede Städtische (Sternenreich der Azlanti)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3–7)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Azlantische Programmierung (AF) Ein Azlantischer Kampfroboter ist aufgrund seiner Programmierung nicht in der Lage, einen Azlanti anzugreifen. Seine Sensoren können aber mittels Verkleiden getäuscht werden.

Desintegratorstrahler (AF) Ein Azlantischer Kampfroboter verfügt über einen in einen seiner Arme eingebauten Desintegratorstrahler; dies ist eine Natürliche Waffe mit Grundreichweite 9 m. Der Roboter kann keine Waffen führen, die zwei Hände erfordern.

Eingebetteter Aionenstein (AF) Ein Aionenstein kann als Volle Aktion einem Azlantischen Kampfroboter in die Stirn eingesetzt oder entnommen werden, sofern der Roboter dazu bereit ist oder den Zustand Hilflos oder Im Haltegriff besitzt. Der Roboter erhält die Vorteile eines eingesetzten Aionensteins, sofern dessen Gegenstandsstufe seinen HG maximal um 1 übersteigt.

Selbstzerstörung (AF) Wird ein Azlantischer Kampfroboter auf 10 TP oder weniger reduziert, explodiert er während seines nächsten Zuges mit einem Explosionsradius von 3 m, selbst wenn er bis dahin zerstört wurde. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 3W6 Punkte Stichschaden (REF, SG 14, halbiert). Eine an den Roboter angrenzende Kreatur kann als Volle Aktion versuchen, einen Fertigkeitwurf für Technik gegen SG 24 abzulegen, um die Selbstzerstörung vor der Explosion zu entschärfen; dies provoziert Gelegenheitsangriffe.

Azlantische Kampfroboter findet man meistens dort, wo die Truppen des Sternenreichs vorrücken. Ihre ewige Treue und ihre Ersetzbarkeit machen sie zusammen mit ihrer Neigung, mitten unter feindlichen Soldaten ihre Selbstzerstörung auszulösen, zu unbezahlbaren Frontkämpfern. Diese Roboter ähneln optisch Angehörigen der charakteristischen Aionengarde mit freiliegenden Antrieben und Mechaniken, was an die wunderbaren Uhrwerkmechanismen erinnern soll, welche die alten

Azlanti des verschollenen Golarion in uralter Zeit geschaffen haben. Ferner sind diese Konstrukte unfähig, jemanden von reiner azlantischer Abstammung anzugreifen. Tests haben aber ergeben, dass außergewöhnlich gute Verkleidungen die Roboter täuschen können. Die Robotiker des Reiches bemühen sich daher sehr, diesen Makel zu beheben.

Azlantische Roboter werden in den imperialen Fabriken in Massen produziert. Ein Roboter ist 2,10 m groß und wiegt 500 Pfund.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

DES

SYNAPSENWURM

HG
2

EP
600



N Kleines Ungeziefer

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG TP 25

ERK 13; **KRK** 15

REF +4; **WIL** +1; **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 3 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+6 S plus Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Synapsenschock-Netz

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +7

Talente Verbessertes Kampfmanöver (Ringkampf)

Sonstige Fähigkeiten Geistlos

LEBENSWEISE

Umgebung jede warme oder gemäßigte

Organisation Einzelgänger, Paar oder Knäuel (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Synapsenschock-Netz (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein

Synapsenwurm als Standardaktion eine zähe Flüssigkeit in einem Kegel von 4,50 m ausstoßen. Trifft die Flüssigkeit auf etwas, entfaltet sie sich zu einem klebrigen Netz an Boden und Wänden. Berührt eine Kreatur dieses Netz, erleidet sie 2W6 Säureschaden und erhält 1 Runde lang den Zustand Benommen. Ein erfolgreicher Reflexwurf (SG 11) halbiert den Schaden und negiert den Zustand Benommen.

In vielerlei Hinsicht ist der Synapsenwurm anderen großen wirbellosen Kreaturen ähnlich – ein geistloser Allesfresser, der die Welt um sich herum als Nahrung und zu überwindendes Gelände wahrnimmt. Die Nahrungstechnik des Synapsenwurms sticht jedoch als einzigartig hervor. Seine Schädelhöhle verfügt über eine Membran, die von einem paralyisierenden Säureenzym bedeckt ist, das der Wurm mit seinem Mund ausstülpen kann, um nahe Oberflächen mit einem verzweigten zähen Netz zu überziehen. Dieses Netz kann seine Beute in eine Art synaptischen Schock versetzen, welcher der Kreatur ihren Namen gegeben hat. Dadurch kann der Wurm an seiner Beute ohne jeglichen Widerstand knabbern oder – etwa bei kleinerer Beute wie Spinnen und Insekten – diese gleich lebendig verschlingen.

Synapsenwürmer sind opportunistische Lauerjäger mit scharfen Zähnen und einer Speiseröhre, die nahezu jede organische Substanz verdauen kann. Auf der Jagd graben sich Synapsenwürmer in die Erde ein und warten auf ahnungslose Opfer, um dann ihr paralyisierendes Netz einzusetzen. Wird die Beute so stark verletzt, dass sie nicht entkommen kann, ist aber zu groß, um gleich verschlungen zu werden, wird sie von dem Wurm zum späteren Verzehr lebendig begraben. Wer das Pech haben, das Jagdrevier eines Synapsenwurms zu betreten, stolpert öfters über die verwesenden Überreste früherer Opfer dieses Ungeziefers.

Synapsenwürmer werden üblicherweise 1 m bis 1,20 m lang und können sich bis zu einer Höhe von etwas über 60 cm aufrichten. Ihre kaum vorhandenen Gliedmaßen sind zwar nutzlos in einem Kampf, erlauben es den Würmern jedoch, sich durch den Boden zu bewegen. Die durchlässige Haut der Synapsenwürmer nimmt Pigmente aus ihrer Umgebung auf und erlaubt es den Kreaturen so,

sich sehr gut an ihren Lebensraum anzupassen. In einer sterilen Umgebung hat ein Synapsenwurm eine hellblaue Farbe mit einem türkisfarbenen Bauch, sein Netzmaterial ist weiß, selten auch rötlich-orange.

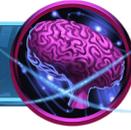
Synapsenwürmer können auf einer Vielzahl von Planeten sowohl im Nahen Weltraum als auch in der Weite angetroffen werden. Woher sie ursprünglich stammen, kann jedoch niemand mit Gewissheit sagen. Glücklicherweise wurden keine Synapsenwürmer in der Wildnis der Paktwelten gesichtet, einige exzentrische Sammler halten aber ein oder zwei dieser Ungeziefer in ihren Menagerien.



WOLKENSCHLEIM

HG
5

EP
1.600



N Riesiger Schlick

INI +3; **Sinne** blind, Blindsight (Vibration) 30 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 65

ERK 19; **KRK** 15

REF +2; **WIL** +6; **ZÄH** +6

Immunitäten Säure, wie Schlicke; **Resistenzen** Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, perfekt)

Nahkampf Ranke +12 (1W4+10 W & Sre plus Verschlingen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Angriffsfähigkeiten Ablenkung (SG 15), Verschlingen (1W4+10 Sre, ERK 19, KRK 11, 16 TP)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +3 (+11 Fliegen), Heimlichkeit+3 (+13 in Nebel, Rauch oder Wolken)

Sonstige Fähigkeiten Auftrieb, Tarndunst, Geistlos, Kompression

LEBENSWEISE

Umgebung jede Luft

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auftrieb (AF) Wolkenschleime haben natürlichen Auftrieb. Und können als Teil beliebiger Aktionen schweben, ohne dafür einen Wurf ablegen zu müssen. Kann ein Wolkenschleim keine Aktionen ausführen, schwebt er auf natürliche Weise in der Luft und bewegt sich mit der Luftströmung.

Tarndunst (AF) Wolkenschleime sind durchscheinend, aber ihre Haut passt sich der Umgebung an und produziert einen tarnenden Dunst in der der Umgebung entsprechenden Farbe. Ein getarnter Wolkenschleime sie aus wie ein einfacher Nebelfleck oder eine Wolke. Durch diese Tarnung erhalten Wolkenschleime einen Bonus von +10 auf Fertig-

keitswürfe für Heimlichkeit, wenn sie in Nebel, Rauch oder Wolken sind. Zusätzlich kann ein Wolkenschleim Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit auch dann ablegen, wenn er keine Deckung hat bzw. nicht verborgen ist. Gelingt einer Kreatur ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmungs, um zu erkennen, dass die Wolke mehr ist, als sie scheint, verliert der Schlick den Tarneffekt gegenüber dieser Kreatur, bis diese Kreatur ihn nicht mehr sehen kann. Hat ein Wolkenschleime ein Opfer verschlungen, verliert er seine Tarndunst, bis das Opfer verdaut worden ist (in 2-6 Stunden) oder sich befreien kann.

Die meisten Erforscher verwenden für die fliegenden Raubschlicke, die auf einer Vielzahl von Planeten zu finden sind, die Bezeichnung Wolkenschleim, jedoch sind diese nicht alle identisch. Wissenschaftler vermuten, dass sie einen gemeinsamen Vorfahren haben, eine fliegende Kreatur, die sich vor Milliarden von Jahren entwickelt und als Teil ihres Lebenszyklus aus der oberen Atmosphäre ihrer Welt Sporen in den Weltraum freigesetzt hat.

Die tarnenden Dämpfe verbergen für gewöhnlich die wahre Gestalt von Wolkenschleimen. Ohne diese Tarnung sind sie Photoplasma produzierende Membranen, die manchmal sogar noch sichtbar die unverdaute Überreste eines Opfers beinhalten. Bei Kontakt mit den Verdauungssäften, die von der äußeren Schicht eines Wolkenschleims produziert werden, wird dem Opfer übel. Dies macht sie verwundbar und erlaubt es der Kreatur, sie aufzusaugen und langsam zu verzehren. Wolkenschleime sind fast 4,50 m breit und 4,50 m lang, wiegen jedoch nur 100 Pfund, da ihr Körper größtenteils aus Blasen voller saurer Gase besteht. Zudem können Wolkenschleime sich zusammenziehen und verdichten oder auch ausbreiten, um so selbst bei Bewusstlosigkeit schweben zu können. Ihre unförmige Gestalt erlaubt es diesen Kreaturen, lange Ranken für Angriffe auszustrecken.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

XAARB

HG
5

EP
1.600



N Mittelgroße Magische Bestie

INI +3; **Sinne** Blindsight (Geruch), Dämmerlicht, Dunkelsicht
18 m; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG TP 72

ERK 17; **KRK** 19

REF +9; **WIL** +4; **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +15 (1W6+10 W) oder

Biss +15 (1W6+10 S plus Verschlingen)

Fernkampf Erfrierungs-Kältepistole +12 (1W6+5 Klt; Krit
Wankend [SG 15]) oder Kreisgranate I +11 (Explosion [5 m,
1W10 Sch plus Taubheit 1W4 Minuten, SG 15])

Angriffsfähigkeiten Übergroßer Mund, Verschlingen
(1W6+10 Sre, ERK 17, KRK 15, 18 TP)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +11 (+19 beim Klettern), Ein-
schüchtern +16, Naturwissenschaften +11

Sprachen Azlanti, Veskisch, Xaarbisch (kann keine Sprachen
sprechen)

Ausrüstung Erfrierungs-Kältepistole mit 1 Batterie (20
Ladungen), Kreisgranaten I (2x)

LEBENSWEISE

Umgebung jede (Arybus-System)

Organisation Einzelgänger, Paar, Trupp (3-12) oder Zug (13-30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übergroßer Mund (AF) Xaarb können ihre Fähigkeit Ver-
schlingen bei Kreaturen bis hin zu ihrer eigenen Größe
einsetzen.

Die Xaarb sind ein überraschend grausames Raubvolk, die aus dem Doppelsternsystem Arybus stammen. Auf den ersten Blick sehen sie wie harmlose kugelrunde Knäuel aus kurzem dunklen Fell aus. Xaarb haben große Augen und vier kräftige Gliedmaßen, auf denen sie sich abwechselnd aufrecht oder auf allen Vieren bewegen. Werden sie aber erschreckt oder gereizt, können Xaarb ihren gewaltigen Mund aufreißen und ihre Kiefer voller langer, scharfer Zähne enthüllen, die nahezu ihren gesamten Körper ausmachen.

Die Gesellschaft der Xaarb beruht ausschließlich auf körperlicher Dominanz über andere Xaarb sowie über alle, denen sie begegnen. Xaarb, die sich gegen die Schwächeren durchgesetzt haben, können von ihnen Gehorsam und Tribut fordern – die übliche Vorgehensweise, um Reichtümer anzuhäufen und an Status zu gewinnen, denn um etwas zu verhandeln oder für etwas bezahlen zu müssen gilt als entsetzliche Schande. Der einzige Grund dafür, dass die Xaarb so gut zusammenhalten und zu einem raumfahrenden Volk werden konnten, sind Kriege gegen andere intelligenten Völker im Arybus-System. Mit der Zeit haben die Xaarb das gesamte System erobert. Als die Drift-Reisen ihnen jedoch den Rest der Galaxie eröffneten, entdeckten sie das Veskarium und das

Sternenreich der Azlanti – die ihnen beiden vollends überlegen waren. Dieser ernüchternde Paradigmenwechsel führte dazu, dass die Kultur der Xaarb in große Fraktionen zerbrach. Die „Niedereren“ Xaarb haben die Tatsache erkannt, dass das Veskarium und die Azlanti ihnen überlegen sind, und dienen nun beiden Reichen treu. Die „Erhabenen“ Xaarb sammeln ihre Kräfte, um die anderen Reiche eines Tages zu erobern und die Dominanz der Xaarb zurückzuerlangen. Die „Schweigenden“ Xaarb – die am meisten über die Galaxie verstreuten Vertreter des Volkes – denken, dass die Gesellschaft der Xaarb sich als unzureichend erwiesen hat und versuchen, sich in andere Kulturen einzugliedern und mit ihnen zusammenzuarbeiten. Unter anderen Völkern gelten die Schweigenden als die vernünftigsten Xaarb, auch wenn ihr instinktives Bedürfnis nach Dominanz in allen Aspekten hin und wieder zum Vorschein kommt.

Xaarb haben nur ein Geschlecht und betrachten Geschlechterrollen als ein seltsames Konstrukt. Sie können die üblichen Sprachen anderer Völker verstehen, sind jedoch nicht in der Lage, diese auch zu sprechen. Ihre eigene Sprache besteht aus einer Reihe von Handgesten und leisen Kieferbewegungen. Besonders gesprächige Xaarb benutzen daher Text-Sprache-Wandler, um mit anderen Völkern zu sprechen.



ZWILLINGSSEELE

HG
8

EP
4.800



N Große Aberration

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +21**

VERTEIDIGUNG TP 125

ERK 20; KRK 22

REF +10; WIL +9; ZÄH +10

Immunitäten Kälte, Strahlung; **Verteidigungsfähigkeiten** Anpassung an die Leere, Kann nicht in die Zange genommen werden

Schwäche Ätherische Verletzbarkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (ÜF, unbeholfen)

Nahkampf Tentakel +19 (1W6+14 W) oder Ätherischer Tentakel +19 (1W6+14 KIt)

Mehrfachangriff 2 Tentakel +13 (1W6+14 W), 2 Ätherische Tentakel +13 (1W6+14 KIt)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +16 (Fliegen +8), Überlebenskunst +16

Sprachen Aklo; Telepathie 30 m

Sonstige Fähigkeiten Duale Existenz, Planare Verschmelzung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Vakuum (Materielle und Ätherebene)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ätherische Verletzbarkeit (AF) Eine Zwillingssseele erleidet den anderthalbfachen Schaden durch kinetische Angriffe gegen seine Ätherische Gestalt, die von der Ätherebene ausgehen. Sie erleidet auch den anderthalbfachen Schaden durch Energieangriffe.

Duale Existenz (ÜF) Eine Zwillingssseele existiert zugleich auf der Äther- und der Materiellen Ebene und belegt beide Ebenen zur selben Zeit. Diese beiden Formen überlappen einander ständig; sollte die Zwillingssseele auf einer der beiden Ebenen auf 0 TP reduziert werden, stirbt sie. Aufgrund ihrer dualen Existenz kann sie sich als Bewegungsaktion die Fähigkeit verleihen, bis zum Beginn ihres nächsten Zuges ein Ziel mit sich selbst in die Zange nehmen zu können.

Planare Verschmelzung (ÜF) Eine Zwillingssseele kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion ihre beiden Formen bis zum Beginn ihres nächsten Zuges verschmelzen und sich dabei leicht aus der Phase verschieben. In diesem Zustand erhält sie Tarnung und kann sich durch feste Gegenstände auf der Materiellen Ebene bewegen (mit Ausnahme von Energieeffekten wie z. B. Kraftfeldern), solange sie ihre Fortbewegung außerhalb eines Gegenstandes beendet. Wenn die Zwillingssseele wieder vollständig in die Phase zurückkehrt, gewinnt sie 8W6 TP zurück.

Diese Aberrationen leben in zwei Welten und schweben simultan durch das Vakuum des Weltalls und die Leere der Ätherebene, wo sie nach Schwachstellen in der Grenze zwischen diesen Ebenen suchen. Niemand weiß, woher sie stammen und welchem Zweck sie dienen, viele Gelehrte und Forscher kosmischer Phänomene finden sie aber sehr faszinierend.

Eine Zwillingssseele besitzt zwei Körper – auf jeder Ebene einen. Diese Körper bleiben über die Ebenengrenze hinweg dicht beisammen, können sich aber trennen, sodass einer der Körper dem anderen im Kampf als geisterhafter Partner dient. Der ätherische Teil ist besonders feinstofflich und daher auch besonders verletzbar durch ätherische Angriffe und Energieeffekte.

Normalerweise verschmilzt eine Zwillingssseele ein Mal täglich für einen Wimpernschlag mit ihrer ätherischen Hälfte. Entdeckt sie aber einen Riss zwischen Materieller und Ätherebene, kann sie länger verschmelzen, um sich mit sich selbst zu paaren und einen Ableger zu erzeugen. Diese Brut bleibt mehrere Jahrzehnte lang bei seinem Elter, bis sie zum Erwachsenen herangereift ist und auf ihre eigene, unbekannte Mission aufbricht.

Eine Zwillingssseele ähnelt einer schwebenden Kugel aus Flüssigkeit von etwa 3,60 m Durchmesser, aus welcher mehrere Tentakel wachsen. Sie wiegt nur ein paar Pfund.



WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

KODEX DER WELTEN

RUSSENPOSTEN ZETT

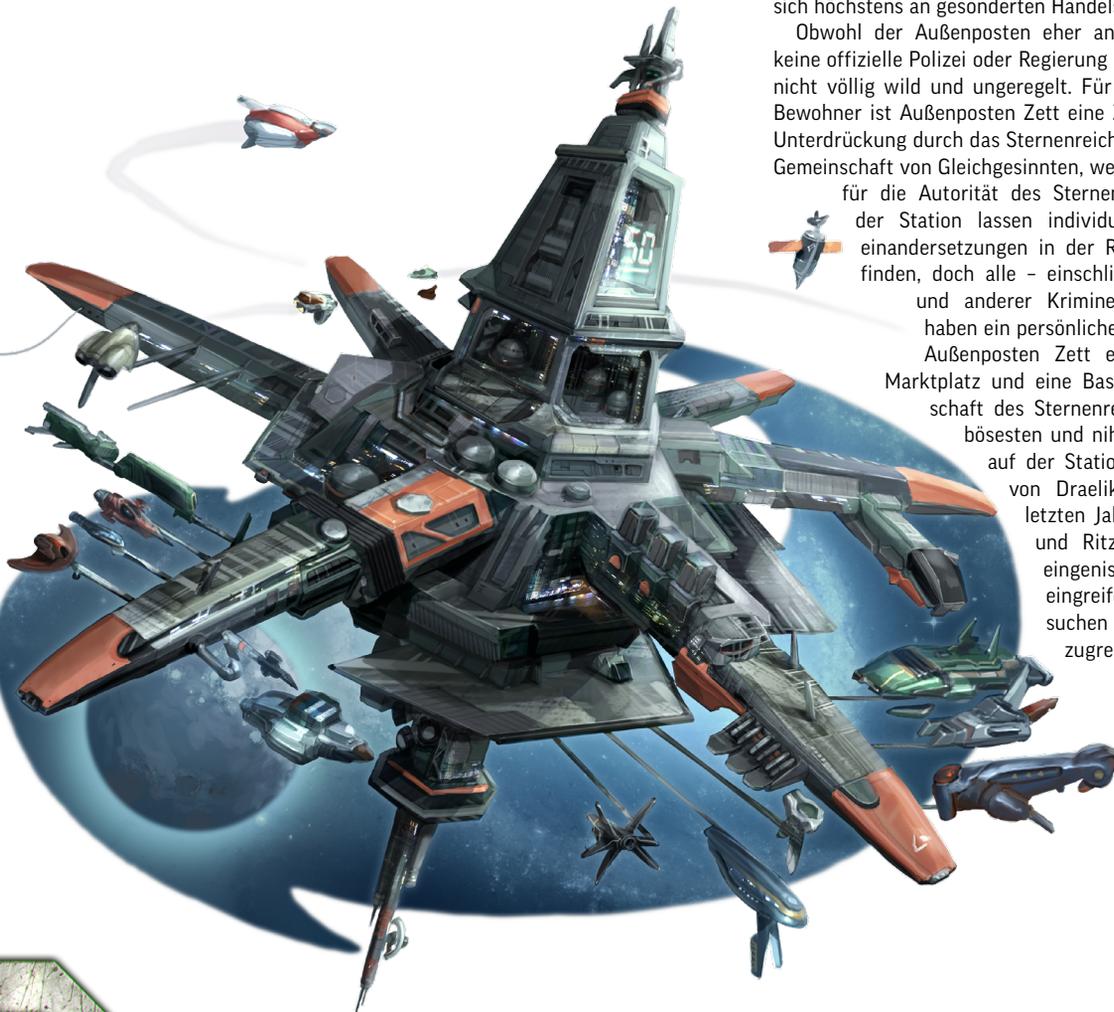
Neutrale Raumstation mit komplexen Röhrennetzwerk
Durchmesser: 1,5 Kilometer; **Masse:** weniger als *1/100
Schwerkraft: *1 (künstlich)
Standort: Die Weite
Atmosphäre: Normal
Tag: 46 Stunden (künstlich); **Jahr:** 96 Jahre

Außenposten Zett ist eine unabhängige Raumstation am Rande des azlantischen Hoheitsgebiets, auf der alle möglichen Verbrecher, Flüchtlinge und Schmuggler Unterschlupf finden. Früher war die Station eine mobile Asteroiden-Bergbauanlage der Azlanti, bis sie vor fast einem Jahrhundert aufgegeben wurde. Obwohl die Azlanti bei ihrem Aufbruch sämtliche fortschrittliche Technologie entfernt haben, hielten sie es nicht für notwendig, auch die Hülle zu zerstören. So zogen mit der Zeit Raumbummler und Piraten in die Station ein, die sich trotz ihrer bescheidenen Anfänge als wortwörtlich Abfall des Sternenreichs der Azlanti als ein vorteilhafter Standort für Schmuggler und andere Kriminelle erwies. Die schweren Beschränkungen auf Eigentumsbesitz, welche das Sternenreich

seinen Bürgern auferlegt, bieten diesen Schwarzhändlern einen lukrativen Markt, sodass Außenposten Zett sich zu einem recht belebten Marktplatz entwickeln konnte. Die Station bietet genug Vielfalt, um Händler aus dem gesamten azlantischen Raum anzuziehen, und verfügt über genug finanzielle Mittel, um sämtliche azlantischen Behörden, welche die Sicherheit der hiesigen Händler und Kundschaft bedrohen könnten, ein Auge zudrücken zu lassen.

Außenposten Zett ist in zwei große Abschnitte unterteilt, auch wenn diese sich kreuzen und ineinander verzweigen. Zum ersten Abschnitt gehören die verlassen Kammern der Anlage, in denen die meisten menschengroßen Völker ihre Geschäfte führen. Der zweite Abschnitt besteht aus einem Netzwerk aus Röhren und Schächten, das durch die gesamte Station verläuft und einem Labyrinth gleicht. Für kleinere Kreaturen hat sich dieses Netzwerk als ein bequemer Weg durch die Station erwiesen, und der Reiz der für größere Wesen nur schwer zugänglichen Wege und Korridore – während die meisten anderen Stationen das gegenteilige Problem haben – hat bereits viele kleine Kreaturen zu diesem ungewöhnlichen Zufluchtsort gelockt. Diese zwei Gesellschaften existieren nebeneinander, sind aber stark genug voneinander getrennt, um als zwei separate Gemeinden zu gelten – ihre Wege kreuzen sich höchstens an gesonderten Handelsbereichen.

Obwohl der Außenposten eher anarchistische Züge und keine offizielle Polizei oder Regierung hat, ist der Handel dort nicht völlig wild und unregelt. Für die meisten ständigen Bewohner ist Außenposten Zett eine Zufluchtsstätte vor der Unterdrückung durch das Sternenreich der Azlanti sowie eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten, welche wenig übrig haben für die Autorität des Sternenreichs. Die Bewohner der Station lassen individuelle persönliche Auseinandersetzungen in der Regel unbehellig stattfinden, doch alle – einschließlich der Schmuggler und anderer Krimineller auf Durchreise – haben ein persönliches Interesse daran, dass Außenposten Zett ein vertrauenswürdiger Marktplatz und eine Bastion jenseits der Herrschaft des Sternenreichs bleibt. Selbst die bösesten und nihilistischsten Kreaturen auf der Station – etwa die Gruppen von Draeliks, die sich über die letzten Jahrzehnte in den Ecken und Ritzen des Außenpostens eingenistet haben – würden eingreifen, wenn jemand versuchen sollte, die Händler anzugreifen oder zu bestehlen.



NAKONDIS

Nebelumhüllter Waldplanet

Durchmesser: *3/4; **Masse:** *9/16

Schwerkraft: *1

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Normal

Tag: 22 Stunden; **Jahr:** 202 Tage

Als zweiter Planet im Nakon-System ist Nakondis eine überraschend gemäßigte Welt, die tief in der Weite gelegen ist. Der Planet ist von riesigen Laubwaldgebieten bedeckt, die zum Äquator hin mit hohem Gras bewachsenen Lichtungen weichen. Zudem ist Nakondis von Mittelgebirgsketten durchzogen. Die Flora in den Bergen ist spärlich, aber vorhanden – Keiner der Berge auf dem Planeten ragt wirklich weit über die Baumgrenze hinaus. Auf der Oberfläche von Nakondis gibt es keine Ozeane, in der Lithosphäre existieren jedoch immense, teils gefrorene und ionisierte Seen. Die Hitze der nahen Sonne zieht dieses Wasser durch den Boden hoch und schafft so einen unangenehmen, allgegenwärtigen, der den gesamten Planeten überzieht. Dieser dicke Schleier schützt einen großen Teil von Nakondis' Bäumen und Fauna vor Hitze und Sonneneinstrahlung, trägt aber auch eine schwache elektrische Ladung. Diese Ladung ist normalerweise ungefährlich und führt lediglich zu einem Kribbeln auf der Haut. Ist der Nebel aber dicht, kann die Ladung stark genug werden, um Lebewesen zu verletzen und elektrische Systeme zu beschädigen. In den tiefergelegenen Bereichen des Planeten erstarrt der Nebel zu einem suppigem Morast, und gelegentliche „Stürme“ verdichteten Nebels durchziehen die Wälder, wobei gefährliche knisternde Kugelblitze freigesetzt werden.

Nakondis' einheimische Fauna besteht vor allem aus Vögeln, Insekten und kleinen Waldsäugetieren, die sich alle im Laufe der Evolution an den elektrischen Nebel an-

gepasst haben. Die meisten Kreaturen sind entweder immun gegen Elektrizität oder haben die Fähigkeit entwickelt, den Aufbau einer elektrischen Ladung zu spüren, sodass sie schnell aus dem Bereich fliehen können. Diese Elektrizität spürenden Kreaturen flüchten normalerweise vor Forschern oder Kolonisten, da die Ladung in üblichen Batterien ausreicht, um ihren Fluchtinstinkt auszulösen.

Einige der größten Kreaturen auf Nakondis (und die problematischsten für die Forscher) sind affenartige Tiere, die als Hobgare bezeichnet werden. Üblicherweise werden Hobgare nicht viel schwerer als 10 Pfund und verfügen nur über tierische Intelligenz, sie sind jedoch neugierig und bewegen sich in Gruppen bis zu 20 Tieren. Hobgare sind nicht nur immun gegen Elektrizität, sondern nagen auch gerne an leitenden Materialien. Sie sind dafür bekannt, in Feldlager einzudringen, um Kabel zu fressen, Datenpads aufzubrechen und tragbare Ausrüstung für ihre Baumstamm-Verstecke zu stehlen. Hobgare, die bei diesen lästigen Plünderungen erfolgreich waren, geben den Standort für weitere Überfälle an ihre Artgenossen weiter, sodass ein Lager binnen Wochen überrannt und ausgeplündert werden kann. Permanente Siedlungen müssen lernen, mit Überfällen durch Hobgare umzugehen, etwa indem sie die Hobgare einfangen oder domestizierte Tiere von anderen Planeten einfliegen, um sie zu verschrecken. Hobgare bevorzugen dichte Waldgebiete und sind daher seltener in Gebirgs- und Äquatorialgebieten zu finden. Laut hartnäckigen Gerüchten leben in den dichtesten und am wenigsten besuchten Wäldern wesentlich größere Hobgare, die größer als Baumspitzen werden, bestätigte Berichte von diesen zurückgezogenen Titanen gibt es aber nicht. Entweder sind diese „Hobgar-Könige“ lediglich das Produkt einer blühenden und von nebelumhüllten, kaum erkennbaren Hügeln genährten Fantasie, oder diese massigen Kreaturen sind schlaue genug, fremden Blicken auszuweichen.

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN



NEU-THESPERA

Sitz des Aionenthrons

Durchmesser: $\times 2/3$; **Masse:** $\times 1/3$

Schwerkraft: $\times 3/4$

Standort: Die Weite

Atmosphäre: Normal

Tag: 18-1/2 Stunden; **Jahr:** 1-1/3 Jahre

Der dritte Planet der strahlend weißen Sonne Aristia ist die Thronwelt des Sternenreichs der Azlanti. Hierher gelangte vor Jahrtausenden eine azlantische Expedition vom mittlerweile verschwundenen Planeten Golarion. Neu-Thespera gilt als das glänzende Juwel des Sternenreichs, ist die Welt doch mit smaragdgrünen Ozeanen, tiefblauem Himmel, grünen Kontinenten voller Leben und Rohstoffen und anderen natürlichen Ressourcen in Hülle und Fülle gesegnet. Sie besitzt sechs große Kontinente, einen großen Ozean (das Wahre Arkadische Meer) und ein Dutzend kleinerer Gewässer, sowie kleine permanente Eiskappen an den Polen und ein durchgehend überraschend freundliches Wetter nahezu planetenweit. Der einzige Kontinent mit signifikanten Erdbeben und vulkanischen Aktivitäten ist die kleine südliche Landmasse Ahkom, welche fast ausschließlich von nichtazlantischen Bergleuten und den Ingenieuren der geothermalen Kraftwerke bewohnt wird.

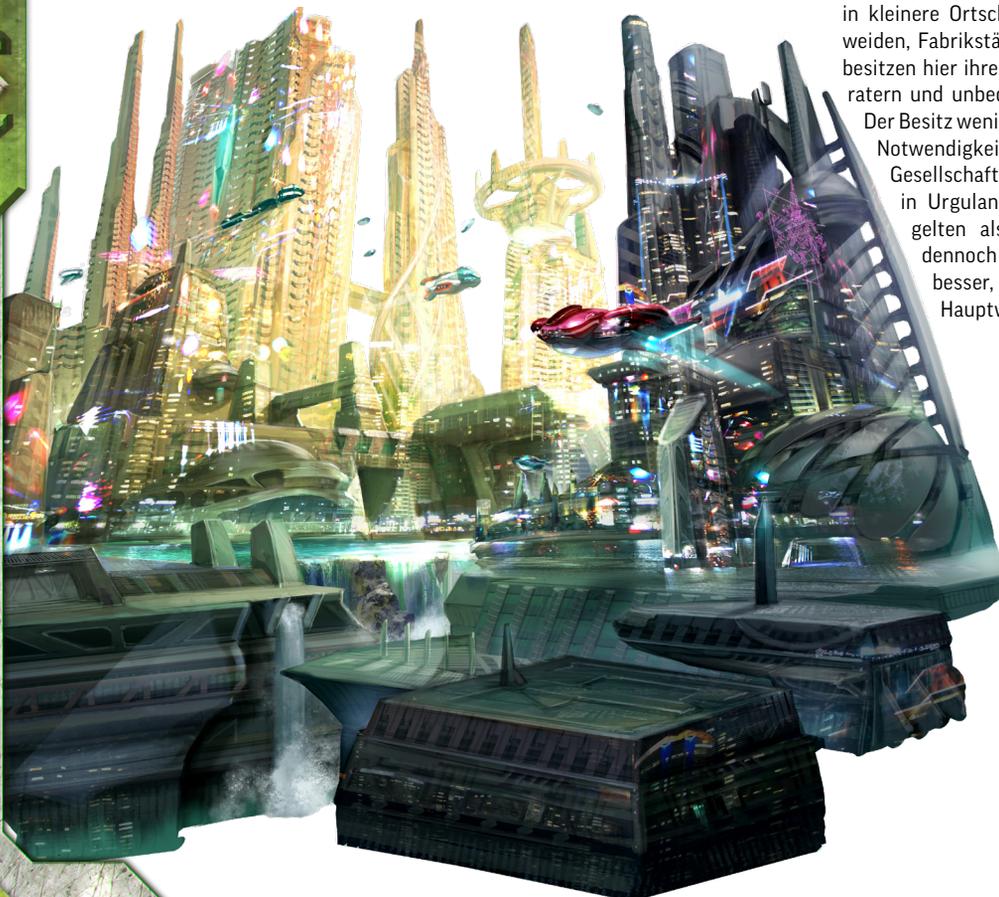
Obwohl im Laufe der Jahrtausende technische und magische Industrien Neu-Thesperas Umwelt hätten zerstören können, betrachtet das Imperium die Welt als die wahre Heimat der Menschheit (wobei es sich diesen Begriff allein

für die direkten Abkömmlinge des alten Azlant vorbehalten) und hat dafür gesorgt, dass der Planet unbefleckt bleibt. Die planetare Bevölkerung setzt sich aus einer Milliarde menschlicher Bürger und nochmal dem Doppelten an Sklaven und Bürgern zweiter Klasse zusammen. Neu-Thespera muss sorgsames Ressourcenmanagement betreiben, um zu verhindern, dass Regionen verschmutzt werden. Neben den dazu genutzten technischen und magischen Lösungen achtet das Sternenreich auch darauf, eine Überbevölkerung zu vermeiden – die Regierung setzt eine strenge Obergrenze bei der nichtazlantischen Bevölkerung durch und siedelt überschüssige Anteile der Population gnadenlos um (und greift sogar zu noch heftigeren Methoden).

Die größte Metropole auf dem Planeten ist Eronesse auf dem kleinsten Kontinent, Urgulan. Diese gewaltige Stadt besteht unter anderem aus tausenden glänzenden Türmen mit 200 und mehr Stockwerken, gewaltigen Kuppeln und Parks und sogar am Himmel schwebenden Gebäudekomplexen. Zu den wichtigsten Orten der Stadt zählen der gewaltige Imperiale Palast, der Gebäudekomplex der Planetaren Regierung, die Städtische Zitadelle, die Hauptquartiere der Imperialen Flotte und der Aionengarde, der Große Tempel der Lissala und der Hauptcampus der Akademie der Bestimmung.

Auch wenn die herrschenden Sternenkaiser nominell die Stadt und den Planeten direkt regieren, kümmern sich ein planetarer Gouverneur und der Kanzler von Eronesse um die Alltagsgeschäfte; gegenwärtig sind dies **Bhrevi Falcavian** (RN azlantischer Technomagier) und Domina **Maellis Maellora** (NB azlantische Mechanikerin).

Der größte Kontinent, Curchan, ist ordentlich aufgeteilt in kleinere Ortschaften, ausgedehntes Ackerland und Viehweiden, Fabrikstätten und Naturparks. Die meisten Arciduxe besitzen hier ihre Erblände, welche in der Regel aber von Beratern und unbedeutenden Adelsfamilien verwaltet werden. Der Besitz wenigstens eines Herrenhauses in Curchan gilt als Notwendigkeit, um in die oberen Schichten der imperialen Gesellschaft aufzusteigen, wobei es auch ein Apartment in Urgulan fast ebenso tut. Die anderen Kontinente gelten als weniger prestigeträchtiger Grundbesitz, dennoch ist ein Wohnsitz auf Neu-Thespera weitaus besser, als wenn man nur Ländereien außerhalb der Hauptwelt besitzt.





STARFINDER SPIELLEITERSCHIRM

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

€ 19,95 • US\$6001



STARFINDER FLIP-MAT: GELÄNDE

Eine verlassene Raumstation, eine fremde Landschaft, die verworrenen Korridore eures eigenen Raumschiffs – die Möglichkeiten für Abenteuer sind endlos mit der *Starfinder Flip-Mat: Gelände*! Dieses unerlässliche, für jedes Rollenspiel einsetzbare Spielhilfsmittel bietet zwei interessante Bodentexturen: staubiger Untergrund und Metallbodenplatten. Dies bietet Spielleitern eine Leinwand, auf der sie jedes beliebige terrestrische Schlachtfeld, jede Science-Fiction-Anlage oder sonstigen Abenteuer Schauplatz aufbauen können.

€ 14,95 • US\$6006

WIDER DEN
AIONENTHRON

KAPITEL 1:
DIE MACHT DES
STERNENREICHES

KAPITEL 2:
FLUCHT VOM GE-
FÄNGNISMOND

KAPITEL 3:
DER RUNEN-
ANTRIEB

FORTSETZUNG
DER
KAMPAGNE

DAS STERNEN-
REICH DER
AZLANTI

WELTEN DES
IMPERIUMS

BÜRGER DES
IMPERIUMS

SCHIFFE DES
IMPERIUMS

DIE KOLONIE
NAKONDIS

DIE
WÄCHTER

ALIEN-
ARCHIV

KODEX DER
WELTEN

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another,

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Adventure Path #7: The Reach of Empire © 2018, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, with Patrick Brennan, Lyz Liddell, Joe Pasini, and Owen K.C. Stephens.

Starfinder Adventure Path #8: Escape from the Prison Moon © 2018, Paizo Inc.; Authors: Eleanor Ferron, with Saif Ansari, Jason Keeley, Lyz Liddell, Robert G. McCreary, Joe Pasini, David N. Ross, and Owen K.C. Stephens.

Starfinder Adventure Path #9: The Rune Drive Gambit © 2018, Paizo Inc.; Authors: Larry Wilhelm, with Tracy Barnett, Ian Eller, Lyz Liddell, David N. Ross, and Owen K.C. Stephens.

Deutsche Ausgabe **Starfinder-Abenteurpfad Wider den Aionenthron** © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA 2019.



**RÜSTE
DICH AUF!**

STARFINDER[®]

RÜSTKAMMER

Mach Dich Bereit! Rüstung angelegt und Waffe durchgeladen!

Das Universum dort draußen ist gefährlich und die richtige Ausrüstung bedeutet oft den feinen Unterschied, ob du überlebst oder die nächste Mahlzeit eines hungrigen Ksarik wirst. Egal, ob du ein Frontkämpfer, ein verstohlener Spion oder gelehrter Zauberer bist: Die Rüstkammer hat alles, was du für jede erdenkliche Situation brauchst – von Waffen über Aufwertungen bis hin zu technologischen und magischen Gegenständen.

JETZT ERHÄLTlich!



Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc.
Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc. © 2019 Paizo Inc.





IM EISERNEN GRIFF DES STERNENREICHES

Lange gab es kaum Kontakte zwischen den Paktwelten und dem Sternenreich der Azlanti, doch dies könnte sich nun ändern. Imperiale Streitkräfte überfallen und besetzen die Paktweltenkolonie auf dem Planeten Nakondis auf der Suche nach einem uralten Relikt. Die Spielercharaktere finden sich in den Widerstandskampf verstrickt und müssen schließlich in den imperialen Raum vorstoßen, um noch größeres Leid zu vereiteln!

Der vorliegende Band enthält:

- Den dreiteiligen Abenteuerpfad Wider den Aionenthron, welcher die Charaktere von der 1. Stufe bis zur 7. Stufe führen wird.
- Umfassende Informationen zum Sternenreich der Azlanti, seinen Bewohnern, Raumschiffen und anderen technischen Besonderheiten.
- Eine Beschreibung der Welt Nakondis und der dortigen Kolonie
- Einen Überblick über die Organisation der Wächter
- Neue Kreaturen
- Neue Welten zum Entdecken und Erkunden



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

© 2019, Paizo Inc.
Printed in the EU.

STARFINDER



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

Artikelnummer: US56036PDF