

STARFINDER



ALIEN-ARCHIV

STARFINDER

ALIEN-ARCHIV



Development Leads • Jason Keeley, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter

Authors • John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Jonathan H. Keith, Steve Kenson, Isabelle Lee, Lyz Liddell, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Joe Pasini, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Josh Vogt

Cover Artist • Remko Troost

Interior Artists • Helge C. Balzer, Leonardo Borazio, Alexandre Chaudret, Taylor Fischer, David Franco Campos, Rodrigo Gonzalez Toledo, Matthias Kinnigkeit, Guido Kuip, Raph Lomotan, David Melvin, Johnny Morrow, Mary Jane Pajaron, Jose Parodi, Miroslav Petrov, Pixoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, and Ferenc Nothof), Rafael Rivera, Kiki Moch Rizky, Ainur Salimova, Connor Sheehan, and Crystal Sully

Starfinder Creative Director • James L. Sutter

Starfinder Creative Design Director • Sarah E. Robinson

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

Starfinder Design Team • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Pathfinder Creative Director • James Jacobs

Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Executive Editor • James L. Sutter

Managing Developer • Adam Daigle

Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz

Senior Developer • Robert G. McCreary

Organized Play Lead Developer • John Compton

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

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Adrian Ng, Joe Pasini, and Lacy Pellazar

Lead Designer • Jason Bulmahn

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Outreach Coordinator • Dan Tharp

Director of Licensing • Michael Kenway

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Technology • Dean Ludwig

Senior Software Developer • Gary Teter

Community & Digital Content Director • Chris Lambertz

Webstore Coordinator • Rick Kunz

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

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

Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Lissa Guillet and Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele

Originaltitel • Starfinder Alien Archive

Redaktion • Kai Großkordt

Übersetzung • Kai Großkordt, Ulrich Alexander Schmidt

Lektorat und Korrekturen • Mirko Bader

Layout • Matthias Lück



Ulisses Spiele GmbH
Industriest. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : U556010

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

paizo.com

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

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 term 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 Alien Archive © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

Einleitung	4
Aionengardist	6
Anacite	8
Anhamut (Unvermeidbarer)	10
Apari	12
ASAF	14
Asteray	16
Ausgesetzter	18
Barachius (Engel)	20
Barathu*	22
Bergaal	24
Blutsbruder	26
Bryrvath	28
Caypin	30
Deh-Nolo	32
Der Schwarm	34
Drache	36
Drachenvolk*	38
Draelik*	40
Drow*	42
Elektrovor	44
Elementar	46
Ellikoth	48
Fabrikschlick	50
Formianer*	52
Frujai	54
Goblin, Weltraum-*	56
Grauer*	58
Haan*	60
Hallajin	62
Hesper	64
Ikeschti*	66
Kalo*	68
Kammfresser	70

Klingenschwinge	72	Todbringer (Teufel)	114
Kontemplativer*	74	Trümmerschlick	116
Ksarik	76	Untoter Diener	118
Kyokor	78	Urog*	120
Leerevettel	80	Verthani*	122
Maraquoi*	82	Wrikrichie*	124
Nekrovit	84	Anhang 1: Monster und andere	126
Nihili	86	NSC erschaffen	
Novabrut	88	Anhang 2: Kreaturen herbeizaubern	144
Nuar*	90	Anhang 3: Einfache Schablonen	150
Omar	92	Anhang 4: Universelle	152
Orokoraner	94	Kreaturenregeln	
Reptoid*	96	Index: Kreaturen nach HG	159
Roboter, Sicherheits-	98		
Ryphorier*	100		
Sarkesianer*	102		
Schobhad*	104		
Seltsamer*	106		
Skittermander*	108		
Surnoch	110		
Symbiend	112		

* umfasst Volksmerkmale für Spielercharaktere



EINLEITUNG



Du bist nicht allein im Universum. Im Starfinder-Rollenspiel erwarten auf jedem neuen Planeten und jeder Raumstation seltsame neue Kreaturen und Kulturen deine Abenteurergruppe. Ob ihr euch auf einer Routinehandelsmission in den vertrautesten Sektoren der Paktwelten befindet oder nie zuvor kontaktierte Planeten in den geheimnisvollen Gebieten der großen Leere erforscht, Starfinder ist stets ein Spiel über Aliens – man kann sie spielen, gegen sie kämpfen und alles dazwischen.

Das *Starfinder Alien-Archiv* stellt eine Auswahl dieser Aliens dar, entworfen für Spielleiter, um damit herausfordernde Begegnungen und Abenteuer zu bauen, wie auch für Spieler, um damit die perfekten Charaktere zu erschaffen und zu individualisieren. Ebenso ist es ein Quell der Spielwelt-Informationen und kultureller Details zu dem Schmelztiegel verschiedener Welten, welchen die Heimatgalaxis von Starfinder darstellt. Um die Kreaturen in diesem Kodex vollständig nutzen zu können, brauchst du eine Ausgabe des *Starfinder-Grundregelwerks*.

Nicht alle Kreaturen in diesem Buch sind Aliens im herkömmlichen Sinne – immerhin ist jeder für jemand anderes ein Alien, und wer sagt, dass du für einen gallertartigen Barathu nicht genauso bizarr und fremdartig bist wie er für dich? Einige der hier vorgestellten Spezies sind wichtige Mitglieder der Paktwelten und damit dem durchschnittlichen Bürger so vertraut wie die Völker, die im *Starfinder-Grundregelwerk* vorgestellt werden. Andere – Engel, Teufel und Feenwesen zum Beispiel – stammen aus Reichen jenseits des Verständnisses der Sterblichen. Wieder andere sind alte mythologische Lieblinge wie Drachen und Elementare, die Spielern des *Pathfinder*-Rollenspiels und anderer Fantasy-Rollenspiele bestens bekannt sind, aber an die Regeln von Starfinder angepasst wurden. „Anhang 4: Universelle Kreaturenregeln“ beschreibt all die Regeln, welche die verschiedenen Einträge in diesem Buch gemeinsam haben.

Dieses Buch bietet nur eine kleine Auswahl der Myriaden Kreaturen, die man in der Starfinder-Spielwelt antreffen kann. Um noch mehr zu entdecken, wirf einen Blick in die Bände der *Starfinder*-Abenteurerpfade und andere Ergänzungswerke, oder importiere mittels des *Starfinder*-Konversion-Kapitels im *Starfinder-Grundregelwerk* leicht und schnell Monster aus den *Pathfinder-Monsterhandbüchern* in dein *Starfinder*-Spiel. „Anhang 1: Monster und andere NSC erschaffen“ in diesem Buch stellt ein robustes Kreaturenerschaffungssystem vor, mit dem SL Monster und Nichtspielercharaktere praktisch jeder Spezies erschaffen können, die sie sich nur vorstellen können, während „Anhang 3: Einfache Schablonen“ es SL erlaubt, bereits vorhandene Kreaturen während des Spiels besser an die Stufe der Gruppe und die jeweilige Situation anzupassen.

Das *Alien-Archiv* umfasst aber nicht nur Kreaturen! Dieses Buch bietet auch eine Menge an fremdartiger Technologie wie Rüstungen, magische Gegenstände, Waffen und vieles mehr, was sich perfekt als Belohnung oder zur Individualisierung von Spielercharakteren eignet, verteilt über die dazugehörigen Kreatureinträge. Und „Anhang 2: Kreaturen herbeizaubern“ bietet Zauberkundigen Regeln, um Kreaturen im Kampf herbeizurufen, wodurch du sogar noch mehr Aliens auf euren Spieltisch bringen kannst!

Dort draußen wartet eine ganze Galaxis voller Kreaturen, die es zu bekämpfen oder mit denen es sich anzufreunden gilt. Bist du bereit?

VOLKSMERKMALE UND ALIEN-SC

Ein Teil des Spaßes in jedem Science-Fantasy-Setting ist es, bizarre Aliens zu spielen, und bei Starfinder wollen wir, dass jede Gruppe so viele spielbare Kreaturoptionen hat wie nur möglich. Daher sind in vielen der Kreatureinträge in diesem Buch Volksmerkmale enthalten – Regeln, die Spieler nutzen können, um Charaktere zu erschaffen, die diesen Spezies angehören. In vielen Fällen sind diese Volksfähigkeiten abgeschwächte Versionen der vollständigen Monstereigenschaften. Dies hat den Grund, dass vom SL kontrollierte Gegner (sowohl Monster als auch Nichtspielercharaktere) mit Hilfe anderer Regeln erschaffen werden als Spielercharaktere, aber wir haben auf diese Weise auch die Möglichkeit, eine breite Auswahl an möglichen spielbaren Völkern vorzustellen, die ansonsten zu mächtig wären. Trotzdem können diese Fähigkeiten das Spiel verkomplizieren, und es liegt stets beim SL, ob er Spielercharaktere mit solchen Volkszugehörigkeiten erlaubt oder nicht. Der SL kann auch entscheiden, dass er nicht-humanoide Spielervölker hinsichtlich Zaubern und anderen Fähigkeiten als Humanoide behandelt, um einige dieser Komplikationen zu mindern.

Einige Spezies verfügen über ungewöhnliche, fremdartige Anatomien, die sich stark von jener von Humanoiden unterscheiden können, wie etwa die Urogs oder Wrikrichies. Regeltechnisch gilt aber jede der Spielervolksauswahlen als mit zwei Gliedmaßen ausgestattet, die sie wie Arme einsetzen kann und die in zwei Greifwerkzeugen enden, welche als Hände fungieren können, außer die Beschreibung besagt etwas anderes.

WIE MAN DIE SPIELWERTE LIEST

Der folgende Abschnitt erklärt, wie die Spielwerte einer Kreatur gelesen werden. Nicht alle Kreaturen verfügen über alle der unten aufgeführten Informationen. Wenn ein Monster Einträge besitzt, die hier nicht erklärt werden oder die von den normalen Klassenmerkmalen und anderen Regeln für Charaktere aus dem *Starfinder-Grundregelwerk* abweichen, dann werden sie entweder am Ende der Spielwerte unter „Besondere Fähigkeiten“ beschrieben oder in „Anhang 4: Universelle Kreaturenregeln“. Dort wurden Regeln, die in mehreren Monstereinträgen erscheinen, zur besseren Übersicht zusammengefasst. Sowohl Monster als auch Nichtspielercharaktere (NSC) haben Spielwerte, und in „Anhang 1: Monster und andere NSC erschaffen“ kannst du lernen, wie du beides nutzen kannst.

Name und HG: Der Name der Kreatur wird zusammen mit seinem Herausforderungsgrad (HG) angegeben, einem Zahlenwert, der die relative Mächtigkeit der Kreatur angibt. Der Herausforderungsgrad wird auf Seite 389 im *Starfinder-Grundregelwerk* beschrieben, aber als allgemeine Regel eignen sich Monster mit einem HG in Höhe der durchschnittlichen Stufe der Charaktere gut als Gegner – ist der HG zu hoch, wird es zu schwer, und ist er zu niedrig, stellt die Begegnung mit den Kreaturen keine unterhaltsame Herausforderung mehr dar.

EP: Dies ist die Gesamtmenge an Erfahrungspunkten, die Spielercharaktere (SC) erhalten, wenn sie die Kreatur besiegen. Beachte, dass dies die Gesamtmenge für die Gruppe ist, nicht für einen einzelnen Charakter!

Volk und Schablone: Alle Kreaturen haben einen Volkseintrag. Einige Kreaturen wurden darüber hinaus unter Verwendung von Klassen oder Schablonen erschaffen, was ihnen mehr Fähigkeiten verleiht (siehe Anhang 1, um mehr zu erfahren). Führt dieser Eintrag „Variante“ auf, dann ist die Kreatur eine veränderte Version der ursprünglichen Kreatur, zusätzlich zu den abweichenden Be-



sonderen Fähigkeiten oder Klassenschablonen. Führt dieser Eintrag „Einzigartig“ auf, dann ist die Kreatur die einzige ihrer Art.

Gesinnung, Größenkategorie, Art und Unterart: Die aufgeführte Gesinnung einer Kreatur stellt die Norm für solche Kreaturen dar. Die eines Individuums kann gemäß deinen Bedürfnissen für die Kampagne abweichen. Die Größenkategorie einer Kreatur bestimmt ihre Angriffsfläche und ihre Reichweite. Manche angeborenen Fähigkeiten entstammen der Art und Unterart einer Kreatur.

INI, Sinne und Wahrnehmung: Diese Einträge führen den Initiativmodifikator der Kreatur auf, gefolgt von ihren speziellen Sinnen (dieser Eintrag fehlt, wenn sie keine hat). Ihr Wahrnehmungsmodifikator wird hier anstelle ihres Fertigkeiteneintrags (siehe unten) aufgeführt.

Aura: Sollte die Kreatur über eine besondere magische oder außergewöhnliche Aura verfügen, ist sie an dieser Stelle mitsamt der Angabe ihres Radius angegeben und, falls vorhanden, mit ihrem Rettungswurf-SG, um den Effekten der Aura zu widerstehen.

TP und RP: Diese Einträge führen ihre Trefferpunkte und (sofern sie sie verwendet) ihre Reservepunkte auf.

ERK und KRK: Energetische und Kinetische Rüstungsklasse der Kreatur werden hier aufgeführt.

REF, WIL und ZÄH: Die Rettungswurfmodifikatoren der Kreatur für Zähigkeit, Reflex und Willenskraft werden hier aufgelistet, gefolgt von Situationsmodifikatoren für diese Würfe.

Verteidigungsfähigkeiten, SR, Immunitäten, Resistenzen und ZR: Besitzt die Kreatur defensive Fähigkeiten, Schadensreduzierung (SR), Immunitäten, Resistenzen oder Zauberresistenzen (ZR), dann werden sie hier aufgeführt.

Schwächen: Dies gibt Auskunft über die Schwächen der Kreatur, sofern sie welche besitzt.

Bewegungsrate: Dies beschreibt die Bewegungsrate der Kreatur, gefolgt von etwaigen sonstigen Bewegungsraten und Fortbewegungsarten, über welche die Kreatur verfügt. Hat die Kreatur eine Bewegungsrate für Fliegen, wird deren Ursprung (ob nun außergewöhnlich, übernatürlich oder auf Grund einer sonstigen Quelle wie einem Gegenstand) hier angegeben, gefolgt von ihrer Manövrierfähigkeit.

Nahkampf: An dieser Stelle sind die Nahkampfangriffe der Kreatur angegeben, jeder in seiner eigenen Zeile. Der Angriffswurfmodifikator erscheint hinter der Bezeichnung des Angriffs, gefolgt vom Schaden des Angriffs, der Schadensart und kritischen Effekten in Klammern.

Mehrfachangriff: Kann die Kreatur mit einer Vollen Aktion mehrere Nahkampfangriffe ausführen (normalerweise mit verschiedenen Waffen), werden die Angriffe und Angriffswurfmodifikatoren hier aufgeführt, gefolgt von dem Schaden, der Schadensart und den kritischen Effekten des Angriffs in Klammern.

Fernkampf: Dieser Eintrag führt die Fernkampfangriffe der Kreatur in gleicher Weise auf wie beim Nahkampfeintrag.

Angriffsfläche und Reichweite: Hier sind die Angriffsfläche und die Reichweite der Kreatur angegeben, wenn sie nicht dem Standard von 1,50 m auf 1,50 m entsprechen. Etwaige besondere Reichweiten (von Waffen oder Ähnlichem) werden in Klammern aufgeführt.

Angriffsfähigkeiten: Dieser Eintrag enthält die Fähigkeiten, welche die Kreatur wahrscheinlich offensiv einsetzen wird.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Nach der Angabe der Zauberstufe der zauberähnlichen Fähigkeiten, sind hier alle zauberähnlichen Fähigkeiten (mit den dazugehörigen Rettungswurf-SGs, sofern relevant) nach der Häufigkeit aufgelistet, wie oft diese eingesetzt werden können.

Bekanntes Zauber: Sollte die Kreatur Zauber wirken können (normalerweise durch eine Aspiranten- oder Technomagier-Klassenschablone), so befindet sich hier ebenfalls eine Angabe zur Zauberstufe, gefolgt von den ihr bekannten Zaubern (mit den dazugehörigen Rettungswurf-SGs, sofern relevant). Auch die Anzahl der pro Tag verfügbaren Zauberplätze jedes Grades werden hier angegeben. Oft werden hier nur die mächtigsten Zauber der Kreatur aufgeführt.

MONSTER-REFERENZSYMBOLE

Dieses Buch verwendet die folgenden Symbole, um dem SL dabei zu helfen, schnell zu erkennen, auf welche Weise er eine Kreatur am effektivsten im Kampf verwenden kann. Sie helfen dem SL auch dabei, beim Erstellen einer Begegnung Kreaturen herauszusuchen und sie bestimmten Rollen zuzuweisen. Erscheint ein Symbol nur einmal am Rand eines Eintrags mit mehreren Sätzen an Spielwerten, gilt es für die jeweiligen Kreaturen.



KAMPFROLLE
Diese Kreaturen eignen sich am besten für körperlichen Kampf; sie sind mitunter im Fernkampf, im Nahkampf oder in beidem effektiv.



FERTIGKEITSROLLE
Diese Kreaturen sind tendenziell mit verschiedenen Fertigkeiten besonders effektiv.



ZAUBERROLLE
Diese Kreaturen verlassen sich vor allem auf Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten.

Attributswertmodifikatoren: Die Attributswertmodifikatoren der Kreatur werden hier angegeben (anstelle der Attributswerte selbst).

Talente: Nur Talente, die Situationsboni verleihen oder besondere Kampfaktiken erlauben, werden in den Spielwerten von Monstern aufgeführt. Talente, die der Kreatur einen festen Bonus verleihen (etwa Verbesserte Initiative) wurden bereits in die Werte der Kreatur eingerechnet und werden daher an dieser Stelle nicht aufgeführt.

Fertigkeiten: Hier sind die Fertigkeiten einer Kreatur in alphabetischer Reihenfolge zusammen mit ihren Modifikatoren aufgelistet. Kreaturen werden behandelt, als verfügten sie über alle Werkzeuge, die für den Einsatz der aufgeführten Fertigkeiten (wie etwa Technik) ohne Malus erforderlich sind.

Sprachen: Die Sprachen, welche die Kreatur am ehesten versteht und spricht, sind hier aufgeführt, ebenso andere, besondere Arten der Kommunikation (wie etwa Telepathie). Der SL kann die bekannten Sprachen nach Belieben durch andere ersetzen.

Andere Fähigkeiten: Dieser Eintrag führt Fähigkeiten und Merkmale auf, welche die Kreatur besitzt und die in keiner anderen Zeile auftauchen.

Ausrüstung und Verbesserungen: Dieser Eintrag beschreibt die Ausrüstung und Verbesserungen, über welche die Kreatur verfügt. Diese können gemäß den Ansprüchen des SLs verändert werden.

Umgebung: Die Regionen und Klimata, in denen die Kreatur üblicherweise anzutreffen ist, werden hier aufgelistet. Du kannst die Kreatur natürlich in jeder beliebigen Umgebung verwenden.

Organisation: Dieser Eintrag beschreibt die typischen Gruppierungen dieser Kreaturenart und ob solche Gruppierungen auch andere Arten von Kreaturen enthalten.

Besondere Fähigkeiten: In diesem Abschnitt werden alle ungewöhnlichen Fähigkeiten der Kreatur beschrieben.

AIONENGARDIST



AIONENGARDIST
HG 3
EP 800



**AIONENGARDIST
SPEZIALIST**
HG 7
EP 3.200

AIONENGARDIST HG 3

EP 800

Azlanti-Soldat
RB Mittelgroßer Humanoid (Mensch)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG TP 48

ERK 19; **KRK** 22

REF +3; **WIL** +4; **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Donnerschlag-Schallimpulshandschuh +8 (1W6+5 W & Sch; Krit. Niederwerfend)

Fernkampf AG-Sturmgewehr +11 (1W8+3 S) oder Splittergranate II +11 (Explosiv [3 m, 2W6 S, SG 14]) oder Brandgranate I +11 (Explosiv [1,5 m, 1W6 F plus 1W4 Verbrennen, SG 14])

Angriffsfähigkeiten Kampfstile (Scharfschütze), Zielgenauigkeit des Scharfschützen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8, Beruf (Soldat) +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +10

Sprachen Azlanti

Ausrüstung AG-Soldaten-Kampfanzug (*klarer Spindel-Aionenstein*, Sprungdüsen), AG-Sturmgewehr mit 4 Magazinen (100 Schuss Langwaffenmunition), Donnerschlag-Schallimpulshandschuh mit 2 Batterien, Splittergranate II, Brandgranate I

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Sternenreich der Azlanti)

Organisation Feuergruppe (3-6), Trupp (7-12), Angriffsgruppe (7-12 Aionengardisten plus 1 Aionengardisten-Spezialist) oder Schar (21-48 Aionengardisten plus 1 Aionengardisten-Spezialist)

AIONENGARDISTEN-SPEZIALIST HG 7

EP 3.200

Azlanti-Agent
RB Mittelgroßer Humanoid (Mensch)
INI +8; **Sinne** Blindgespür (Gefühle) 18 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +15

VERTEIDIGUNG TP 102

ERK 22; **KRK** 23

REF +9; **WIL** +10; **ZÄH** +9; +2 gg. Krankheiten und Gifte

Verteidigungsfähigkeiten Ent-rinnen, Unglaubliche Reflexe;
SR 5/-; **Resistenzen** Säure 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 9 m (Sprungdüsen, durchschnittlich)

Nahkampf Taktisches Messer +13 (2W4+9 H)

Fernkampf AG-Sturmgewehr +15 (13W4+7 S) oder Korona-Laserpistole +15 (2W4+7 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Schwächender Trick, Tückischer Angriff +4W8

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik+20, Athletik+15, Computer +20, Beruf (Soldat) +15, Heimlichkeit +20, Steuerung +15

Sprachen Azlanti, Gemeinsprache, 4 zusätzliche Sprachen

Andere Fähigkeiten Agententrick (Tarnfeld), Spezialisierung (Geist)

Ausrüstung AG-Sonderkommandorüstung (*klarer Spindel-Aionenstein*, glatte Oberfläche, Atemfilter, Sprungdüsen, *purpurne Aionenstein-Kugel*), AG-Beschleunigergewehr, Korona-Laserpistole, Taktisches Messer, *Effizienter Bandelier* (200 Schuss Langwaffenmunition und 2 Batterien mit Ultra-Kapazität)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Sternenreich der Azlanti)

Organisation Einzelgänger, Paar, Angriffsgruppe (1 Aionengardisten-Spezialist plus 7-12 Aionengardisten) oder Kriegstrupp (1 Aionengardisten-Spezialist plus 21-48 Aionengardisten)

Das mächtige Sternenreich der Azlanti hält seine Untertanensysteme durch die Macht seines Militärs umklammert. Es ist in zwei Arme unterteilt: die Imperiale Flotte und die Aionengarde. Aionengardisten sind die Eliteinfanterie des Sternenreichs. Sie dienen als Marinesoldaten an Bord der Kriegsschiffe der Reichsflotte, schützen imperiale Regierungs- und Militäranlagen, unterdrücken abweichende Meinungen, schlagen Rebellionen nieder und stehen an der Spitze von Invasionen zur Eroberung und Besetzung neuer Territorien für das Sternenreich.

Aionengardisten schwören dem Aionenthron persönliche Treueeide, und nur der Tod im Dienste für das Sternenreich kann sie von ihrer Pflicht befreien. Nur Menschen werden in die Reihen der Aionengarde aufgenommen, und sie alle müssen Musterbeispiele für die azlantische Rasse sein.

Aionengardisten sind leicht an ihrer auffälligen Rüstung zu erkennen, welche die Magie der legendären *Aionensteine* des Imperiums nutzt, und viele von ihnen erhalten zusätzlich zu ihrer Standardausrüstung noch kybernetische und biotechnologische Verbesserungen. Die Spielwerte des Aionengardisten stellen einen gewöhnlichen Soldaten dar, der praktisch überall im Sternenreich der Azlanti oder auf einem seiner Raumschiffe angetroffen werden kann. Aionengardisten-Spezialisten sind dazu in der Lage, wochen- und monatelang mit nur wenig oder sogar vollständig ohne Unterstützung zu operieren. Sie führen Geheimmissionen mit den Zielen Spionage, Infiltration, Aufklärung oder Sabotage aus.




**AIONEN-
GARDIST**
**ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN**
**ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN**
**ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN**
**ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN**

AIONENGARDISTENRÜSTUNG

RÜSTUNGS- MODELL	STUFE	PREIS	ERK- BONUS	KRK- BONUS	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGS- MALUS	GESCHWINDIG- KEITS- ANPASSUNG	VERBES- SERUNGS- STECKPLÄTZE	LAST
LEICHTE RÜSTUNG									
Sonderkommandorüstung, AG	7	7.500	+7	+8	+5	-1	-	3+2*	1
SCHWERE RÜSTUNG									
Kampfanzug, AG-Soldat	3	1.650	+5	+7	+2	-3	-3 m	1+1*	3
Kampfanzug, AG-Befehlshaber	10	18.750	+15	+17	+3	-3	-3 m	2+3*	3

* Verbesserungssteckplätze, die mit einem Stern markiert sind, sind Aionen-Verbesserungssteckplätze. Diese Steckplätze können nur verwendet werden, um Aionensteine einzusetzen.

AIONENGARDISTENGEWEHRE (ZWEIHÄNDIGE LANGWAFFEN)

PROJEKTIL	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH- WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER- BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Sturmgewehr, AG-	3	1.400	1W8 S	24 m	-	12 Schuss	1	1	Automatisch
Beschleuniger-Gewehr, AG-	7	7.500	3W4 S	18 m	-	16 Schuss	1	2	Automatisch
RAPG, AG-	10	21.000	2W12 W	30 m	Niederwerfend	12 Miniraketen	1	2	-

AIONENGARDISTENRÜSTUNG

Der Aionengardisten-Kampfanzug ist die Standardausrüstung für Soldaten der Elitestreitkräfte des Sternenreichs der Azlanti. Er ist ein schwerer Panzeranzug, der aus enganliegenden Keramik- und Polycarbonatplatten mit energierefliegender Molekularbeschichtung besteht. Sonderkommandorüstung, die für die Spezialisten der Aionengarde entworfen wurde, entspricht dem gleichen Entwurf, ist aber leichter und ermöglicht größere Bewegungsfreiheit. Neben zusätzlichen Anschlüssen für Rüstungsverbesserungen umfasst jeder Aionengarde-Kampfanzug auch zusätzliche Aionen-Verbesserungssteckplätze, in welche nur Aionensteine eingesetzt werden können. Das Einsetzen eines Aionensteins in einen Aionen-Verbesserungssteckplatz ermöglicht es dem Gardisten, von den Fähigkeiten des Aionensteins zu profitieren, so als würde dieser seinen Kopf umkreisen. Im Sternenreich der Azlanti ist der zivile Besitz eines Aionengarde-Kampfanzugs ein Verbrechen, auf welches die Todesstrafe steht.

Bei all seiner Nützlichkeit ist Aionengardistenrüstung zugleich hochstilisiert und wurde dazu entworfen, den Feind zu beeindrucken und einzuschüchtern. Das auffälligste Element seiner Konstruktion ist der Helm, der stets nur eine glatte Ganzgesichtsmaske umfasst, die dem Soldaten ein verstörendes, fast roboterartiges Äußeres verleihen soll und zugleich verhindert, dass einzelne Soldaten wiedererkannt werden können. Dies gilt ebenso dem Soldaten selbst, wie es dem Feind gilt. Die eigenen Kameraden nicht auseinanderhalten zu können, macht es leichter, persönliche Bindungen zu ignorieren und so stets ein wahres Werkzeug des Throns zu sein. Standard-Aionensoldaten besitzen einen einzelnen Aionenstein, der in ihre Gesichtsmaske eingesetzt ist. Offiziere hingegen können eine größere Menge und andere Anordnungen haben.

AIONENGARDISTENGEWEHRE

Die Langwaffen der AG-Reihe werden von Regierungsfabriken eigens für die Aionengardisten hergestellt. Ihre genialen Erfinder sind durch lebenslange „Verträge“ als verhätschelte, aber neural eingesperrte Gefangene des Throns gebunden. Das AG-Sturmgewehr ist ein Selektivfeuererzeuger, das als Standardausrüstung an gewöhnliche Truppen ausgegeben wird. Andere Waffen in der Reihe umfassen das AG-Beschleunigererzeuger, das Magnetfelder einsetzt, um Metallprojekte abzufeuern, wie es ein Magnetgewehr tut, und das Raketenantriebsprojektilerzeuger (RAPG, oder „Reißer“, wie es innerhalb der Aionengarde genannt wird), das Miniraketen abfeuert, wie sie ansonsten auch bei Gyrojetgeräten zum Einsatz kommen. Der Nachrichtendienst der Paktwelten ist der Ansicht, dass einige AG-Waffen auch mit Aionensteinen ausgestattet sind, doch es ist nicht bekannt, welche Funktionen sie aufweisen und wie diese Hybridtechnologie genau funktioniert. Im Sternenreich der Azlanti ist der zivile Besitz jeder Waffe der AG-Reihe ein Verbrechen, auf welches die Todesstrafe steht.

AIONENSTEINE

Die Azlanti sind für ihren häufigen Einsatz von Aionensteinen bekannt. Insbesondere Aionengardisten binden diese magischen Edelsteine in ihre Rüstungen und Waffen ein. Einer dieser Steine, der von Aionengardisten besonders häufig eingesetzt wird, ist der *Purpurne-Kugel-Aionenstein*, welcher unten beschrieben wird. Die vollständigen Regeln für Aionensteine finden sich auf den Seiten 222-223 des *Starfinder-Grundregelwerks*.

PURPURNE KUGEL (AIONENSTEIN)

STUFE 7
MAGISCHER GEGENSTAND
PREIS 7.500
LAST -

Dieser Aionenstein erschafft ein unsichtbares Energiefeld um dich herum, das wie ein Purpurnes Kraftfeld wirkt (*Starfinder-Grundregelwerk*, Seite 206). Der Stein hat eine tägliche Kapazität von 10 Ladungen und lädt sich alle 24 Stunden wieder vollständig auf.

ANACITE



**ANACITEN-
ARBEITER**
HG 7
EP 3.200



**ANACITEN-
SCHWINGENBOT**
HG 1/2
EP 200

ANACITEN-ARBEITER**HG 7****EP 3.200**

RN mittelgroßes Konstrukt (technologisch)

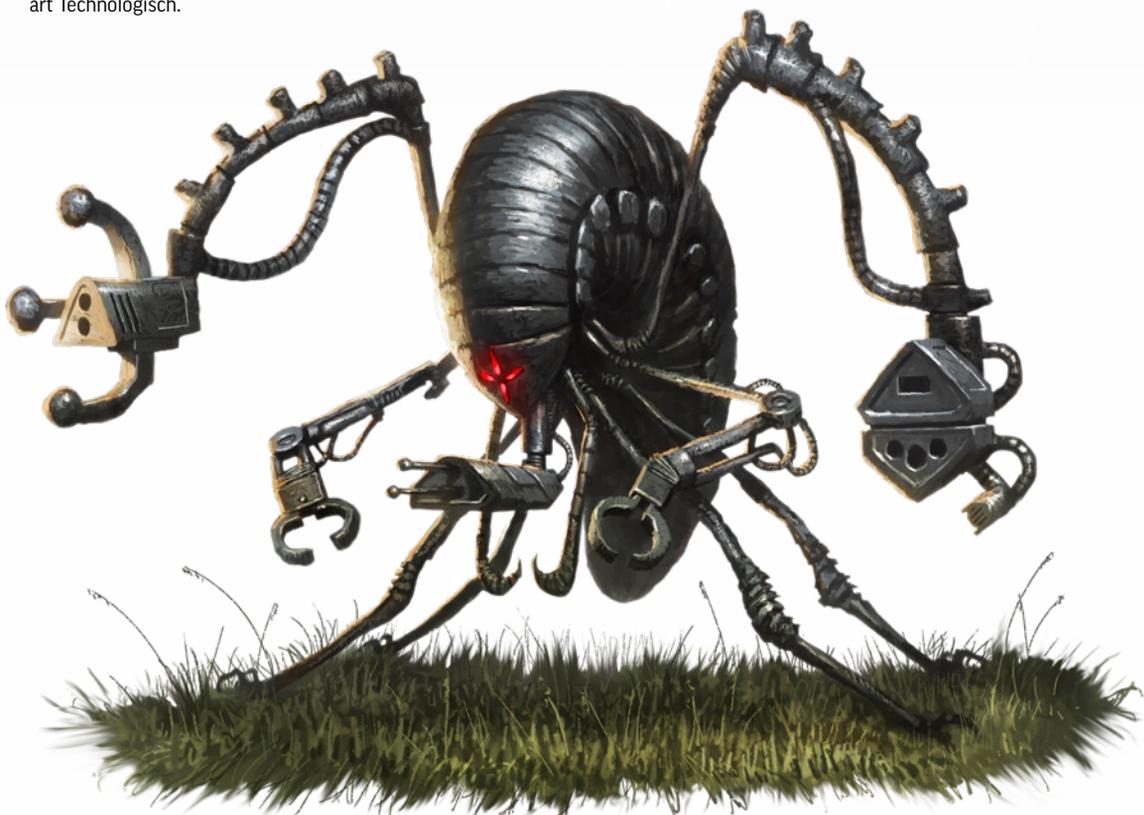
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung** +19**VERTEIDIGUNG** **TP** 100**ERK** 19; **KRK** 20**REF** +4; **WIL** +8; **ZÄH** +4**Immunitäten** Immunitäten wie Konstrukte**Schwächen** Abhängig von Sonnenlicht**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Plasmaschneider +16 (1W8+12 Feu)**Fernkampf** Stromstoß +14 (1W8+7 Elk)**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +2; **KO** –; **IN** +4; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Computer +19, Heimlichkeit +14, Steuerung +14, Technik +19**Sprachen** Gemeinsprache; Kurzwelle 30 m**Andere Fähigkeiten** Rekonfigurieren, nichtlebend**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Aballon)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Mannschaft (3–8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN:**

Abhängig von Sonnenlicht (AF) Anaciten sind solarbetriebene Konstrukte, sie können mit geringerer Leistungsfähigkeit aber auch außerhalb von Licht operieren. In dunklen Bereichen erhalten sie den Zustand Kränkelnd.

Kurzwelle (AF) Ein Anacite kann kabellos kommunizieren. Dies funktioniert wie Telepathie, aber nur mit anderen Kreaturen, die diese Fähigkeit auch haben, oder Konstrukten der Unterart Technologisch.

Rekonfigurieren (AF) Anaciten-Arbeiter können ihre Designs anpassen und weiterentwickeln. Ein Anaciten-Arbeiter verfügt über eine Anzahl eingebauter Fähigkeiten in Höhe seines HG geteilt durch 3 (mindestens 1), die aus der folgenden Liste ausgewählt wird. Ein Anaciten-Arbeiter kann diese Fähigkeiten verändern, indem er 1 ungestörte Stunde für jede Fähigkeit aufwendet, die er ändern möchte. Der Anaciten-Arbeiter muss für diese Dauer außerdem Zugriff auf einen angemessenen Arbeitsbereich haben. Eine Fähigkeit kann nur einmal erhalten werden, sofern nicht anders angegeben. Darüber hinaus kann es auch mehr als die hier Aufgeführten geben.

- ⊕ Verbesserte Ketten, die seine Grundbewegungsrate auf 18 m erhöhen.
- ⊕ Ein Sensor, der Blindsight (Vibration) 36 m verleiht.
- ⊕ Verlängerte Arme, die seine Reichweite um 1,5 m erhöhen.
- ⊕ Ein modifiziertes Chassis, das eine Graben-, Klettern- oder Schwimmen-Bewegungsrate in Höhe seiner Grundbewegungsrate verleiht. Diese Fähigkeit kann mehrfach gewählt werden. Ihre Effekte sind nicht kumulativ. Immer wenn sie gewählt wird, bezieht sie sich auf eine neue Bewegungsart.
- ⊕ Robustere Systeme, die Resistenz 10 gegen eine einzelne Energieart (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder Schall) verleiht. Diese Fähigkeit kann mehrfach gewählt werden. Ihre Effekte sind nicht kumulativ. Immer wenn sie gewählt wird, bezieht sie sich auf eine neue Energieart.
- ⊕ Spezialisierte Beschichtung, die seine RK um 2 erhöht.



ANACITEN-SCHWINGENBOT HG 1/2**EP 200**

N kleines Konstrukt (technologisch)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung +4****VERTEIDIGUNG****TP 13****ERK 10; KRK 12****REF +0; WIL -2; ZÄH +0****Immunitäten** Immunitäten wie Konstrukte**Schwächen** Abhängig von Sonnenlicht**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Fliegen

12 m (AF, durchschnittlich)

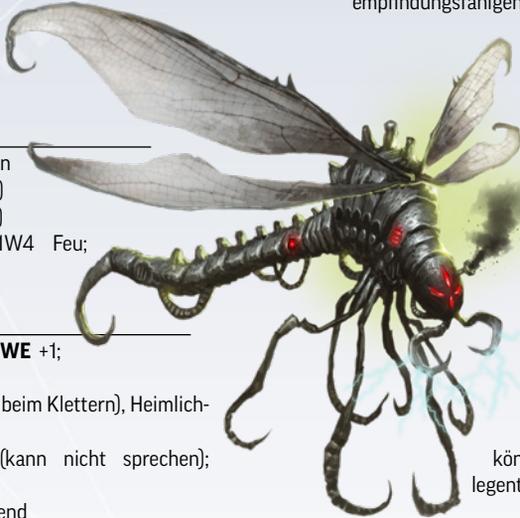
Nahkampf Biss +4 (1W6+2 S)**Fernkampf** Laserstrahl +7 (1W4 Feu; Krit Entzündend 1W4)**Angriffsfähigkeiten** Trillern**SPIELWERTE****ST +2; GE +3; KO -; IN -5; WE +1;****CH -2****Fertigkeiten** Athletik +9 (+17 beim Klettern), Heimlichkeit +4**Sprachen** Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Kurzwelle 30 m**Andere Fähigkeiten** nichtlebend**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Aballon)**Organisation** Einzelgänger oder Schwarm (2-6)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Abhängig von Sonnenlicht (Ex)** Siehe oben.**Kurzwelle (AF)** Siehe Seite 8.

Trillern (AF) Ein Anaciten-Schwingerbot kann als Standard-Aktion ein schrilles, trillerndes Geräusch ausstoßen. Jede Kreatur in 9 m Umkreis, außer Anaciten-Schwingerbots, muss einen Zähigkeitswurf (SG 19) bestehen oder erhält für 1W3 Runden den Zustand Kränkelnd. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg kann eine Kreatur vom Trillern desselben Anaciten-Schwingerbots innerhalb von 24 Stunden nicht mehr als einmal betroffen werden.

Die Anaciten stammen von Aballon, jener Paktwelt, die der Sonne am nächsten ist. Sie sind ein Maschinenvolk, das vor Äonen von seinen Herrn zurückgelassen wurde, und Konstrukte, welche die Fähigkeit zur Evolution und Selbstverbesserung entwickelt haben, was ein vollständig mechanisches Ökosystem hervorgerufen hat.

Die häufigste Version von Anaciten ist eine gliederfüßlerartige Grundform aus silbrigem Metall, mit zahlreichen Beinen zur effizienten Fortbewegung sowie Krallen oder anderen Werkzeug-Gliedmaßen, um die zugewiesene Aufgabe erfüllen zu können. Je nach seiner Rolle kann ein Anacite aber alles mögliche sein: vom Bergbauspezialist von der Größe einer Planierdraupe bis hin zu einem elektronischen Gehirn, das zum Lösen von Problemen entworfen wurde. Sogar diejenigen Anaciten mit dem stereotypischen Metallinsekten-Design verfügen üblicherweise über ein oder zwei Modifikationen, und so gut wie alle Anaciten können Teile von sich selbst rekonfigurieren, um sich an ihre Umstände anzupassen.

In den ungezählten Jahrtausenden seit dem Fortgang der sogenannten „Allerersten“ sind die Anaciten nicht untätig gewesen. Die beiden größten Fraktionen der Anaciten, die Wartenden und die Werdenden, haben sehr verschiedene Vorstellungen von ihrem Lebenszweck, aber sie ähneln sich mehr, als sie sich unter-



scheiden. Während sie entweder auf die Rückkehr der Allerersten warten oder darauf hinarbeiten, das Amt ihrer Ahnen zu übernehmen, streben die Anaciten unermüdlich danach, Reichtum und Einfluss anzuhäufen, was ihnen bei der Erfüllung ihrer großen Ziele helfen soll.

Auch wenn der Begriff „Anaciten“ sich offiziell nur auf die empfindungsfähigen Vertreter der aballonischen Maschinen bezieht – diejenigen, die zum Lernen und der Teilnahme an der aballonischen Gesellschaft fähig sind – verwenden viele Fremde ihn als einen Sammelbegriff für das mechanische Leben dieser Welt. Libellenähnliche Schwingerbots sind ein Beispiel für die aballonische Technobiologie. Diese künstlichen Kreaturen sind nicht wirklich empfindungsfähig, aber sie vermehren sich und füllen eine der ökologischen Nischen des Planeten. Diese etwa 1,20 m langen Maschinen wirbeln auf ihren Sollarkollektor-Flügeln von Grat zu Grat, während sie sich vom gleißenden Licht der Sonne ernähren. Schwingerbots können mitunter territorial sein und greifen gelegentlich Fremde oder andere Anaciten an.

ANACITEN-AUFWERTUNGEN

Viele Anaciten sehen ihre konstruierte Gestalt als den Gipfel der Evolution an, und sie streben danach, anderen diese Perfektion ebenfalls zugänglich zu machen, indem sie Aufwertungen verkaufen. Dabei erzielen sie ansehnliche Profite.

GEGENGIFT-MEMBRAN**SYSTEM**
Haut**AUFWERTUNG** KYBERNETISCH**STUFE** 5**PREIS** 3.000

Eine Gegengift-Membran besteht aus einer Kolonie Nanobots, die Toxinen auf molekularer Ebene entgegenwirken. Eine Gegengift-Membran verleiht einen Situationsbonus von +4 für Rettungswürfe gegen Kontakt- und Verwundungskrankheiten sowie -gifte.

KURZWELLEN-EMPFÄNGER-TRANSMITTER**SYSTEM**
Gehirn**AUFWERTUNG** KYBERNETISCH**STUFE** 7**PREIS** 6.500

Ein Kurzwellen-Empfänger-Transmitter verleiht dir die Fähigkeit Kurzwelle der Anaciten (siehe Seite 8).

STIMMVERSTÄRKER**SYSTEM**
Hals**AUFWERTUNG** KYBERNETISCH**STUFE** 1**PREIS** 125

Ein Stimmverstärker erhöht die Lautstärke deiner Stimme enorm. Du kannst einen Stimmverstärker als eine schnelle Aktion an- oder abschalten. Wenn er aktiviert wird, verleiht ein Stimmverstärker einen Situationsbonus von +2 für Einschüchternwürfe und senkt den SG für die Wahrnehmungswürfe anderer Kreaturen, um dich sprechen zu hören, um 5.

ANACITE

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ANHAMUT [UNVERMEIDBARER]



ANHAMUT
HG 10
EP 9.600

ANHAMUT HG 10

EP 9.600

RN Mittelgroßer Externar (Unvermeidbarer, Rechtschaffen)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG TP 180

ERK 23; KRK 24

REF +9; WIL +13; ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeiten Regeneration 5 (Chaotisch);

Immunitäten Elektrizität; Schwarm-Immunitäten in aufgelöster Gestalt; SR 10/Chaotisch; ZR 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 (ÜF, perfekt, nur in aufgelöster Gestalt)

Nahkampf Nanitenklinge +21 (2W8+12 H; Krit Nanitenladung [SG 19])

Fernkampf Elektrische Entladung +19 (3W4+10 Elk)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

1/Tag-Interplanetares Teleportieren (sich selbst plus 50 Last an Gegenständen)

Angriffsfähigkeiten Unausweichlicher Angriff

SPIELWERTE

ST +2; GE +3; KO +2; IN +5; WE +2; CH +8

Fertigkeiten Computer +24, Diplomatie +24, Kultur +19, Motiv erkennen +19, Technik +24

Sprachen Wahre Sprache

Andere Fähigkeiten Gestalt auflösen, Konstruiert

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elektrische Entladung (AF) Als Standard-Aktion kann ein Anhamut eine starke elektrische Ladung aus seiner Klinge (oder zwischen den einzelnen Nanomaschinen, die seine aufgelöste Gestalt bilden) generieren und diese Ladung als Fernkampfangriff gegen ERK auf ein Ziel innerhalb von 18 m schleudern.

Gestalt auflösen (AF) Der Roberkörper eines Anhamut kann als Standard-Aktion die Naniten, aus denen er besteht, in einen Schwarm aus winzigen Kreaturen verwandeln. Seine Bestandteile wieder zu seiner normalen Gestalt zusammenzuführen, ist ebenfalls eine Standard-Aktion. Solange er sich in aufgelöster Gestalt befindet, kann ein Anhamut seine Nanitenklinge nicht einsetzen, erhält aber Schwarm-Immuni-

täten und kann fliegen. Darüber hinaus kann ein Anhamut in aufgelöster Gestalt direkt mit vielen Formen von Technologie interagieren und gilt als mit Hackerausrüstung ausgestattet, wenn er Fertigkeitwürfe auf Computer ablegt. Solange sich ein Anhamut in aufgelöster Gestalt befindet, erhöht sich sein Gesamtbonus auf Heimlichkeit auf +24.

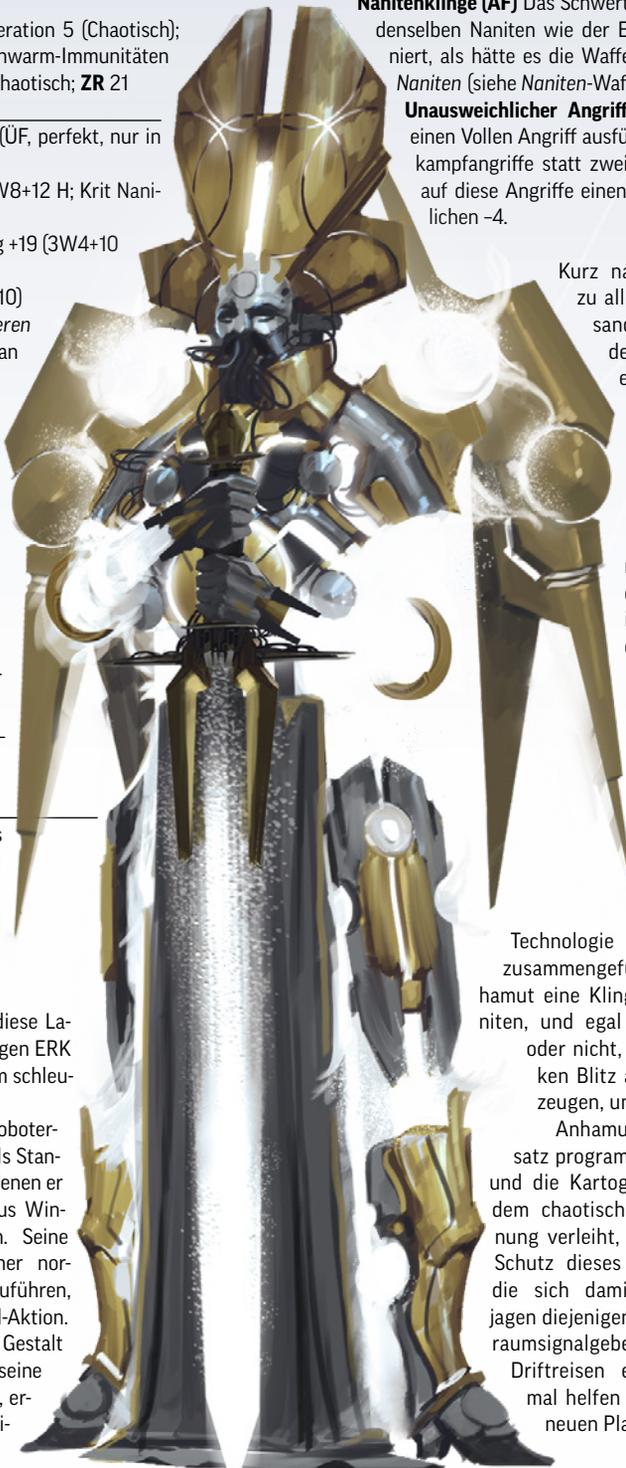
Nanitenklinge (AF) Das Schwert eines Anhamut besteht aus denselben Naniten wie der Externar selbst und funktioniert, als hätte es die Waffenfusionen *Axiomatisch* und *Naniten* (siehe *Naniten-Waffenfusion* auf Seite 11).

Unausweichlicher Angriff (AF) Wenn ein Anhamut einen Vollen Angriff ausführt, kann er bis zu drei Nahkampfangriffe statt zweien durchführen. Er erleidet auf diese Angriffe einen Malus von -6 statt der üblichen -4.

Kurz nachdem Triune das Signal zu allem sterblichem Leben aussandte und die Geheimnisse des Driftreisens weitergab, erhielten die Axiomiten ihre eigene, ähnlich mysteriöse Nachricht. Statt Anweisungen für einen Driftantrieb enthielt das Signal jedoch Konstruktionspläne für den Bau einer völlig neuen Art Unvermeidbarer: den Anhamut. Ein Anhamut ist ein Roboter in humanoider Gestalt, der aus Millionen nahezu mikroskopisch kleiner Naniten besteht und welcher seine „feste“ Gestalt in einen Schwarm einzelner Naniten auflösen kann, um in schwer bewachte Bereiche einzudringen, sich zu verbergen und mit verschiedenen Arten von

Technologie zu interagieren. In seiner zusammengefügten Gestalt führt ein Anhamut eine Klinge aus seinen eigenen Naniten, und egal ob er sich aufgelöst hat oder nicht, er kann mit ihr einen starken Blitz aus elektrischem Strom erzeugen, um seine Feinde anzugreifen.

Anhamuts sind mit dem Grundsatz programmiert, dass das Erforschen und die Kartografierung des Universums dem chaotischen Kosmos eine Art Ordnung verleiht, und sie streben nach dem Schutz dieses Vorgehens und all jener, die sich damit beschäftigen. Anhamut jagen diejenigen, die versuchen, die Hyperraumsignalgeber zu zerstören, welche das Driftreisen ermöglichen, und manchmal helfen sie Abenteurern, die einen neuen Planeten oder eine neue frem-





UNVERMEID-
BARER
ANHAMUT

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

de Gesellschaft entdeckt haben, auf ihrer Heimreise, um diese Informationen an ihre eigenen Kulturen weiterzugeben. Diese Unvermeidbaren treiben ihre Agenda aggressiv voran, wenn auch etwas subtiler als andere ihrer Art. Zum Beispiel könnten sie ihre aufgelösten Körper nutzen, um heimlich feindliche Ausrüstung zu sabotieren, bevor ein Kampf überhaupt erst beginnt. Gleichzeitig fürchtet sich ein Anhamut, der seine Chancen berechnet hat und sich solide im Vorteil sieht, nicht davor, seine Anwesenheit mit einem elektrischen Blitz und einem Hagel an Hieben mit seinem Schwert zu verraten.

Wie einige ihrer Vorläufer sind Anhamut mehr als gewillt, Verbündete um sich zu scharen, die keine Unvermeidbaren sind, damit sie ihnen beim Erreichen ihrer Ziele helfen. Auch haben sie sich auf ihren Reisen alle Arten kultureller Informationen über eine unglaubliche Anzahl an Gesellschaften angeeignet (die vollständig in Axis gespeichert werden, von wo aus sie von anderen Unvermeidbaren heruntergeladen werden können). Ausgestattet mit diesem Wissen sind Anhamuts herausragende Diplomaten, die ihre Absichten potenziellen Gefährten auf logische Weise erklären und dabei sofort auf den Punkt kommen. Einige Anhamuts unterhalten über Jahrzehnte Verbindungen zu großen Gruppen an Verbündeten, wodurch sie de facto auf kleine Armeen zurückgreifen können, sollte dies nötig sein.

Auch wenn die Anhamuts standhafte Verteidiger von Entdeckern und Sternenkartografen sind (sowie der Technologie, die solche Unternehmungen ermöglicht), sind sie nicht an der Kolonisierung neu entdeckter Welten interessiert. Eine Raumstation, die als Wegpunkt für Reisende ins Ungewisse dient, könnte vom Schutz eines Anhamut profitieren, eine ähnliche Station, die als Konzern-Bergbauanlage dient, hingegen nicht. Ein Anhamut könnte einer Gruppe von Pionieren dabei helfen, einen unerforschten Planeten auszukundschaften, aber sobald diese sich niederlässt, macht sich der Anhamut üblicherweise zu neuen Missionen auf. Im Gegensatz dazu könnte ein Anhamut die Bewohner einer fremden Welt vor der Vernichtung durch eine größere Zivilisation schützen, wenn die kleinere Kultur gerade kurz davor steht, die Raumfahrt zu entwickeln. Eine Organisation, die versucht, die Existenz einer Welt zu verheimlichen – wenn auch zum Wohle der Galaxis –, könnte sich hingegen leicht eine dieser kompromisslosen Maschinen zum Feind machen.

Gelehrte der Äußeren Ebenen finden diese relativ neue Art des Unvermeidbaren ganz besonders faszinierend. Das Wesen, welches den Axiomiten die Pläne der Anhamut enthüllte, ist weiterhin ein Mysterium, und auch wenn viele annehmen, dass Triune für ihre Erschaffung verantwortlich ist – auf Grund des Zeitpunkts und der Tatsache, dass sie viele von Triunes Interessen verteidigen –, hat sich der dreieinige Gott bislang nicht dazu geäußert. Als Schutzpatron der Maschinen scheint Triune zusätzlich auf natürliche Weise zu den Unvermeidbaren zu passen, aber welche Art der Treue das Maschinenvolk dem neu entstandenen Gott schuldet, ist unklar, angesichts der unzähligen Jahrtausende, die sie unabhängig voneinander handelten. Wie auch immer die Politik aussehen mag, Geistliche in der Kirche von Triune haben schon öfter um die Hilfe von Anhamuts gebeten und sie als gesegnete Sendboten ihres Gottes behandelt. Und solange ihre Missionen zusammenpassen, scheinen die Anhamuts mit diesem Arrangement einverstanden zu sein.

Obwohl Anhamuts existieren, um die Erfassung des Kosmos (sowohl physisch als auch metaphysisch) voranzutreiben, verrichten sie derartige Arbeit nur selten selbst. Diejenigen, die

es doch tun, werden als Randsucher bezeichnet und interagieren nur selten länger mit Sterblichen. Stattdessen springen sie magisch von Planet zu Planet und machen ihre eigenen kryptischen Aufzeichnungen. Die Übrigen konzentrieren sich darauf, Sterbliche zur Erforschung des Kosmos zu ermutigen. Dieser Informationsaustausch bringt sogar Freundschaften zwischen Anhamuts und mächtigen Mitgliedern von Organisationen wie z. B. der Gesellschaft der Sternenkundschafter hervor. Aber auch wenn sie Gelehrten eine große Hilfe sein können, können Anhamuts ein extremes Ärgernis für Regierungen darstellen, die versuchen, die Standorte von gesicherten Anlagen geheimzuhalten. Daher werden manchmal Abenteurer angeheuert, um Aufstände zu unterbinden und Infiltratoren aufzuhalten, die eine dieser seltsamen Maschinen rekrutieren konnten.

NANITENWAFFEN

Die Naniten Klinge eines Anhamut ist zwar Teil seiner selbst, aber das grundlegende Design hat sterbliche technologische Ingenieure dazu inspiriert, ihre eigenen Versionen zu erschaffen. Die Klingen und Schlagköpfe von Waffen mit der folgenden Fusion bestehen aus einem dichten Feld aus programmierten Naniten. Diese mikroskopischen Maschinen behalten ihre relativen Positionen bei, um sich wie gewöhnlicher Stahl zu verhalten.



Dabei simulieren sie aber eine rasiermesserscharfe Klinge, indem sie jedwedes Material zersetzen, das mit ihrer aktivierten Klingenmatrix in Kontakt kommt. Ist ein Hieb stark genug, reicht der Schock manchmal aus, um die Naniten aus ihrem feingliedrigen Gitter zu reißen und eine Wolke von ihnen zu einem wahren Rausch der Metallzersetzung aufzupeitschen. Aber statt eines Problems ist dies in Wirklichkeit die reizvollste Eigenschaft der Naniten-Fusion, da durch sie das Ziel von winzigen Maschinen umschwärmt wird, die es zerlegen wollen – eine schmerzhaft und verstörende Erfahrung, vergleichbar mit einem Säurebad.

NANITEN-WAFFENFUSION

STUFFE 6

Die Fusion *Naniten* verleiht einer Waffe den kritischen Effekt Nanitenexplosion. Wenn dieser kritische Effekt aktiviert wird, löst sich eine Wolke Naniten von der Klinge und beginnt das Ziel zu verschlingen, indem sie es umschwärmt und auf molekularer Ebene zerlegt. In dieser Situation verursacht die Waffe wie üblich den doppelten Schaden, aber der gesamte Schaden wird als Säureschaden behandelt. Darüber hinaus muss das Ziel einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (siehe Seite 182 im *Starfinder-Grundregelwerk* zur Berechnung des SG) ablegen oder erleidet für 1 Runde den Zustand Übelkeit. Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Waffe erzielst, die über mehrere kritische Treffereffekte verfügt, kannst du nur einen dieser kritischen Treffereffekte deiner Wahl anwenden. Nur Nahkampfwaffen können diese Fusion erhalten.

APARI



APARI
HG 7
EP 3.200

APARI**HG 7****EP 3.200**

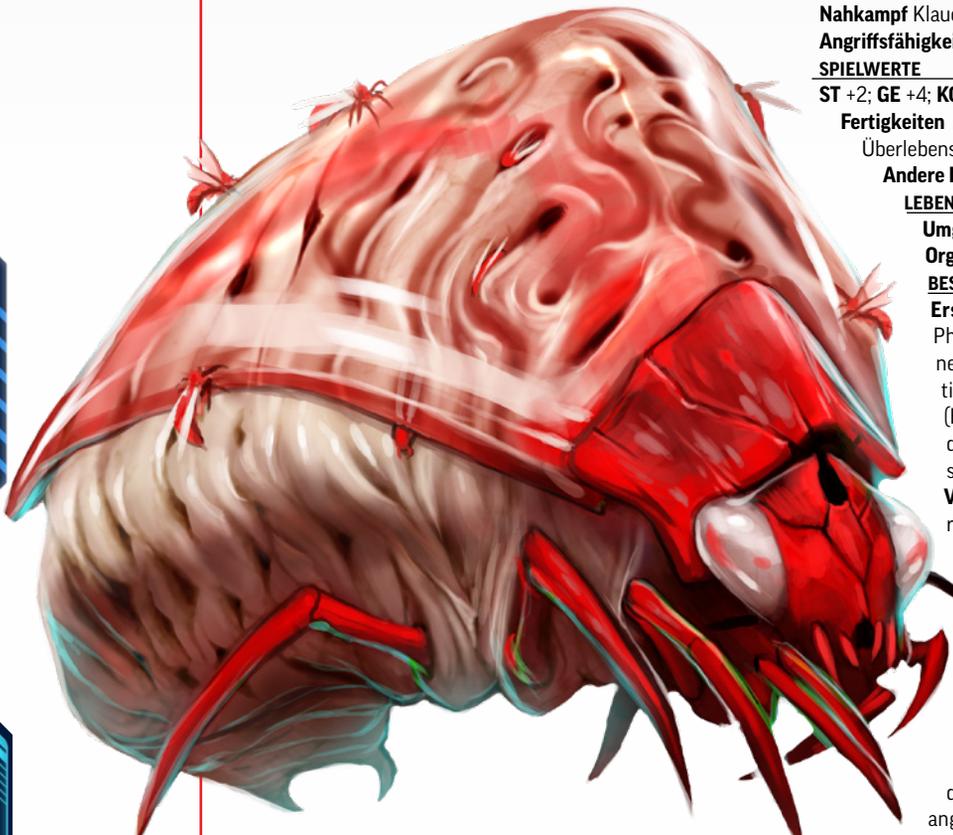
N Großes Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14**VERTEIDIGUNG** **TP** 105 **RP** 4**ERK** 19; **KRK** 21**REF** +6; **WIL** +9; **ZÄH** +11**Verteidigungsfähigkeiten** Mutabel; **Immunitäten** Kritische Treffer**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Klaue +17 (2W6+11 H)**Fernkampf** Stachel +14 (2W8+7 S)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Untertanen ausbrüten**SPIELWERTE****ST** +4; **GE** +2; **KO** +5; **IN** –; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Athletik +19, Einschüchtern +14, Überlebenskunst +14**Andere Fähigkeiten** Geistlos**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte oder warme Ebenen**Organisation** Einzelgänger**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Mutabel (AF)** Praktisch jeder Teil des inneren Körperaufbaus eines Apari kann effektiv sofort repariert oder ersetzt werden, indem Untertanen herbeieilen und die erforderliche Rolle übernehmen. Ein Apari ist immun gegen kritische Treffer, und

wenn ein Apari Attributsschaden oder -entzug gegen einen bestimmten Attributswert erleiden würde, kann er diesen Attributsschaden oder -entzug stattdessen über alle seine Attributswerte verteilen, wie er will (er muss aber mindestens 1 Punkt auf den ursprünglichen Attributswert verteilen).

Stachel (AF) Der Fernkampfangriff eines Apari besitzt eine Grundreichweite von 9 m.**Untertanen ausbrüten (AF)** Die meisten Apari halten sich eine Streitmacht aus kampfbereiten Untertanen, die nur auf den Ruf wartet, den Schwarmstock zu verteidigen – oder, unter besonders ernsten Umständen, um sich selbst zu opfern, um dem Apari eine bessere Chance zur Flucht zu ermöglichen. Als Bewegungsaktion darf ein Apari 1 Reservepunkt ausgeben und 20 Trefferpunkte verlieren, um einen Untertanen an einer unbesetzten angrenzenden Stelle auszubrüten. Ein Apari kann diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn er 40 oder mehr Trefferpunkte besitzt.**APARI-UNTERTAN****HG –****EP –**

N Sehr kleines Ungeziefer

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +7**VERTEIDIGUNG** **TP** 20**ERK** 13; **KRK** 15**REF** +4; **WIL** +1; **ZÄH** +6**Schwächen** Vom Schwarmstock abhängig**ANGRIFF****Bewegungsrate** Fliegen 9 m (AF, perfekt)**Nahkampf** Klaue +10 (1W6+4 H)**Angriffsfähigkeiten** Ersetzbar**SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +4; **KO** +1; **IN** –; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobatik +12 (+20 Fliegen), Einschüchtern +7, Überlebenskunst +7**Andere Fähigkeiten** Geistlos, Wieder eingliedern**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger Boden**Organisation** Kollektiv (10+ plus 1 Apari)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Ersetzbar (AF)** Ein Apari-Untertan kann seine Physiologie verändern, um die Schwächen seines Gegners auszunutzen. Als Bewegungsaktion kann er die Art des kinetischen Schadens (Hibschaden, Stichschaden oder Wuchtschaden), den er mit seinem Klauenangriff verursacht, verändern.**Vom Schwarmstock abhängig (AF)** Ein Apari-Untertan kann sich nicht freiwillig weiter als 60 m von dem Apari entfernen, der ihn ausgebrütet hat. Wird er gegen seinen Willen weiter weg bewegt, erhält er den Zustand Kränkelnd und wird stetig versuchen, zu seinem Apari zurückzukehren. Ein Apari-Untertan kann nach dem Tod des Apari, der ihn ausgebrütet hat, nur für 1 Stunde überleben (außer er findet einen anderen Apari).**Wieder eingliedern (AF)** Als eine Standard-Aktion kann ein Apari-Untertan, der sich angrenzend an einen Apari befindet, wieder Teil



des Schwarmstocks werden. Die momentanen Trefferpunkte des Untertanen werden zu denen des Apari addiert und der Untertan wird aus dem Spiel entfernt.

Ein Apari ist ein lebender Schwarmstock, dessen gigantischer käferartiger Rückenschild von Generationen winziger Insekten bewohnt wird, denen er zugleich als Heimat und als Königin dient. Innerhalb des Exoskeletts jedes Aparis leben Millionen sich windender grauer Maden, jede davon nicht größer als ein Reiskorn. Ein konstanter Strom chemischer Botenstoffe, transportiert über das lebende Neuronsystem des Apari, steuert die Entwicklung dieser Maden in die zahllosen Formen, die für den Erhalt der zusammenhängenden Biofunktionen des Schwarmstocks und der flexiblen Population einzelner Insekten erforderlich ist, von denen jedes eine extrem spezialisierte Rolle erfüllt. Aparis können auf mehreren Welten mit unterschiedlichen Klimata überall in der Galaxis angetroffen werden. Bisher konnte noch kein Entomologe der Paktwelten ihre Evolution zu einem bestimmten Planeten zurückverfolgen. Fossilienfunde aber weisen darauf hin, dass ihre ursprüngliche Ausbreitung lange vor dem Intervall stattgefunden haben muss. Einige Randtheorien besagen, dass die Apari die Vorläufer des Schwarms seien, aber diese Behauptung gilt bestenfalls als umstritten. Wie diese nicht-intelligenten Wesen von einem Sonnensystem zum nächsten gekommen sein mögen, ist völlig unklar. Manche Gelehrte sind der Ansicht, dass sie absichtlich von einem raumfahrenden Volk als Nutztiere ausgestreut wurden, andere vermuten, dass sie von Ebenenreisenden (vermutlich insektenartigen Zauberkundigen aus der Stadt Axis) dort abgesetzt wurden, und wieder andere denken, dass sie bewusst zurückgebildete Kinder von Raumfahrern sind, die sich dazu entschieden haben, sich lieber zu gedankenlosen Kreaturen zurückzuentwickeln, als sich einer die ganze Spezies betreffenden Bedrohung oder einem existenziellen Dilemma zu stellen.

Aparis werden schnell zu einer ernstzunehmenden Kraft in fast jedem Ökosystem, in das sie eingeführt werden. Ihre Untertanen können Nahrung sammeln (üblicherweise verrottende Pflanzenmasse oder Aas), während der Schwarmstock selbst Tiere jagt. Besonders beunruhigend ist, wenn sich beide Methoden verbinden und der Apari eine Bestie anfällt, während seine Untertanen in die Wunden strömen und sie von innen heraus auffressen. Darüber hinaus schützt die beträchtliche Wandlungsfähigkeit die Apari vor Gefahren, die sesshaftere kollektive Spezies bedrohen würden, wie etwa Fluten oder die gezielten Ausrottungsversuche eines intelligenten Konkurrenten.

Wenn die verfügbaren Ressourcen einem einzelnen Apari erlauben, mehr Untertanen auszubrüten, als sein Körper effizient versorgen kann, begibt er sich an eine Stelle in der Mitte seines Futtergebiets und wird vorübergehend ortsgebunden. Einige seiner Untertanen graben sich unter ihm in die Erde und fangen an, die wichtigsten biologischen Systeme des Eltern-Apari – einschließlich der Hälfte seines Madenkerns – herauszutrennen. Andere sammeln währenddessen in der Umgebung weitere Nahrung und sorgen für eine stetige Nahrungsmittelversorgung für den heranwachsenden Schwarmstock. Sobald der neue Stock bereit ist, teilen die beiden Apari die Jagdgründe untereinander auf und dehnen ihre

BEGEGNUNGEN MIT UNTERTANEN

Es kann passieren, dass SC einzelnen Untertanen begegnen, da sich auf der Suche nach Nahrung von ihrem Schwarmstock entfernen. Auch wenn Untertanen, die während eines Kampfes von einem Apari ausgebrütet werden, keine zusätzlichen EP einbringen, ist ein einzelner Untertan eine Kreatur mit HG 2 (und 600 EP wert) und ist üblicherweise als Einzelgänger oder in einer Gruppe aus zwei bis vier anzutreffen.



Territorien weiter nach außen aus. Dabei arbeiten sie nicht direkt zusammen, treten aber auch nicht in Konkurrenz zueinander. Darüber hinaus bleiben diese Apari chemisch miteinander verbunden. Auf diese Weise können sich – sollte einem der beiden etwas zustoßen – überlebende Untertanen einem verbundenen Schwarmstock anschließen und weiter florieren. So sind ganze Planeten zum Opfer von Apari-Superkolonien geworden, deren Einfluss sich über ganze Kontinente ausgedehnt hat. Trotz ihrer rätselhaften Anwesenheit auf vielen unterschiedlichen Welten, darunter auch Triaxus und der Insektenmond N'schak, ist es Aparis heutzutage nicht möglich, neue Welten ohne die Hilfe eines intelligenten Volkes zu kolonisieren. Zu ihrem Glück gelten frittierte Apari-Larven in vielen Kulturen der Paktwelten als Delikatessenspeise, und die Versuche, diese Kreaturen zu jagen oder zu züchten, sind zwar gefährlich, aber lukrativ.

APARI

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ASAF



ASAF
HG 12
EP 19.200

ASAF

HG 12

EP 19.200

N Riesiges Konstrukt (technologisch)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht, Sensorenphalanx; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

TP 200

ERK 26; KRK 28

REF +12; WIL +9; ZÄH +12

Verteidigungsfähigkeiten Schnelle Heilung 5, Härte 15;

Immunitäten Immunitäten wie Konstrukte

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Fernkampf mittelschweres Maschinengewehr +26 (3W10+12 S) oder

Höllenhund-Flammenwerfer +26 (4W6+12 Feu; Krit Entzündend 4W6)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m

SPIELWERTE

ST +5; GE +8; KO -; IN -2; WE +4; CH +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +22

Sprachen Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten MAKON, nichtlebend

Ausrüstung Höllenhund-Flammenwerfer mit 2 Benzintanks mit hoher Kapazität, mittelschweres Maschinengewehr mit 420 Patronen für schwere Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Einheit (1 ASAF plus 10-12 Soldaten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

MAKON (AF) Ein ASAF wird mit einer von mehreren Missionsabhängigen Konfigurationen, oder MAKON, hergestellt, wie unten aufgeführt. MAKONs sind ASAFs dabei behilflich, in den verschiedensten Rollen eingesetzt zu werden. Diese Liste ist nicht allumfassend. Dem SL steht es frei, nach eigenen Wünschen weitere MAKONs zu erstellen.

Verbesserte Manövrierfähigkeit: Das ASAF hat eine außergewöhnliche Fliegen-Bewegungsrate über 18 m (perfekte Manövrierfähigkeit) und das Talent Tänzender Angriff.

Autolader: Wenn das ASAF einen Vollen Angriff mit seinem mittelschweren Maschinengewehr ausführt, kann es bis zu drei Angriffe (statt zwei) ausführen. Es erleidet auf diese Angriffe einen Malus von -5 statt der üblichen

-4.

Tarnbeschichtung: Das ASAF erhält einen Verbesserungsbonus von +20 für Würfe auf Heimlichkeit.

Verwüsterarme: Das ASAF besitzt zahlreiche Pistolen und andere Handfeuerwaffen, die in sein Chassis integriert wurden. Als eine Volle Aktion besteht das ASAF automatisch die Aktion Unterstützungsfeuer gegen jeden Gegner innerhalb von 18 m.

Rammbock: Das ASAF erhält einen Hiebangriff mit einem Angriffsbonus von +23, der 6W4+17 Wuchtschaden verursacht. Trifft das ASAF mit diesem Angriff nach einem Sturmangriff, wird das Ziel zusätzlich um 9 m zurückgeschleudert. Ist es dem Ziel nicht möglich, sich die volle Distanz zu bewegen, erleidet es zusätzliche 1W6 Wuchtschaden pro 3 m, die es sich nicht bewegen kann.

Sensorenphalanx (AF) Als Volle Aktion kann ein ASAF für 1 Minute einen der folgenden Vorteile erhalten: Blindsicht (Leben), Blindsicht (Vibration), Hindurchspüren (Sicht) oder einen Verbesserungsbonus von +10 auf Wahrnehmungswürfe. Als Volle Aktion kann es den erhaltenen Vorteil wechseln. Nach Erreichen des SL könnte ein ASAF Zugriff auf weitere Optionen haben, etwa Blindsicht (Gefühle) oder Blindsicht (Gedanken).





ASAF

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ASAFs sind wahre Wunderwerke der Militärwaffentechnik und der künstlichen Persönlichkeitsprogrammierung. Sie sind rücksichtslose Kriegsmaschinen, deren Programmierung sie ihre Missionsziele unaufföhrlich verfolgen lässt. Das Akronym ASAF steht für „autonomes schweres Angriffsfahrzeug“, was seine Fähigkeit widergibt, unabhängig zu operieren und auf dem Schlachtfeld selbstständig grundlegende Entscheidungen zu treffen. Auch wenn der Begriff ursprünglich auf ein bestimmtes und beliebtes frühes Modell der Eisenfeuer-Maschinenwerke von der Absalom-Station kurz nach dem Intervall zurückgeht, ist er rasch in den allgemeinen Sprachgebrauch übergegangen. Nun bezeichnet er alle robotischen Kampfmaschinen ähnlichen Designs, und heutzutage verwenden viele Konzerne diesen Namen, um ihre eigenen Modelle anzupreisen. ASAFs sind zur Einschüchterung geschaffen. Sie sind robuste, mit Schutzplatten bedeckte Panzer, die sich auf Schwebeketten fortbewegen, ausgestattet mit einer Vielzahl an schweren Waffen und Antennen. ASAFs verfügen über einen kompletten Sensorsatz, mit dem sie Wärme, Vibrationen und manchmal auch noch andere Signaturen orten können, auch wenn sie normalerweise nicht über die Prozessorleistung verfügen, um jeden verfügbaren Sinn gleichzeitig zu aktivieren.

ASAFs sind teuer und kompliziert in der Konstruktion, darum finden sich nur wenige von ihnen im Dienst von kleinen planetaren Streitkräften und Söldnergruppen. Nur die reichsten Welten (und Sammler, die an der Sicherheit ihrer privaten Kollektionen interessiert sind), können sich den Kauf und die Wartung eines einzelnen ASAFs leisten.

Bedauerlicherweise lässt den ASAFs ihre grundlegende Programmierung nur wenig Spielraum für eigenständiges Denken und Abwägen. Daher lassen sich viele von ihnen leicht überlisten, wenn man hinter die Parameter ihrer Missionsziele kommt und diese umgehen kann. Aus diesem Grund ist die Beliebtheit der ASAFs über die letzten Jahrzehnte zurückgegangen, aber die Konzerne, die in ihre Herstellung investiert haben, bemühen sich ständig darum, diese Nachteile zu verbessern.

Bevor sie programmiert werden, werden ASAFs mit Missionsabhängigen Konfigurationen (oder auch kurz MAKONs) ausgestattet. Diese umfassen besondere Fähigkeiten und Ausrüstungsteile, die einem Roboter bei seiner jeweiligen Mission unterstützen. Ein ASAF, der auf Aufklärung ausgerichtet ist, könnte über eine Sensorenphalanx oder Tarnfähigkeiten verfügen. Einer, der zur direkten Konfrontation mit einer überlegenen feindlichen Streitmacht gedacht ist, könnte hingegen mit verbesserter Bewaffnung ausgestattet werden. Ein ausreichend aufmerksamer Beobachter könnte die MAKON eines ASAFs ausnutzen, um dessen Missionsziel zu ergründen.

ASAFs sind allesamt für die Ewigkeit gebaut – eine Eigenschaft, die manchmal bedeutet, dass ihre Missionsziele nichtig werden, bevor sie es selbst werden. Würde ein ASAF beispielsweise mit dem Schutz eines bestimmten Ortes beauftragt, wird es dies auch dann noch tun, wenn seine Auftraggeber schon lange verstorben sind. Auch wenn ein solches Konstrukt vielleicht ein trauri-

ger Anblick sein mag, verblasst es doch neben denjenigen ASAFs, deren Missionsvorgaben mit der Zeit unerreichbar oder widersprüchlich geworden sind. Ein solcher Zustand verursacht subtile Fehler in der Programmierung des ASAFs, was zu einem Verhalten führen kann, das man bei einer Kreatur aus Fleisch und Blut als Wahnsinn bezeichnen würde. Einem Techniker, der den ursprünglichen Auftrag eines solchen Roboters herausfinden kann, könnte es möglich sein, mit der Maschine zu sprechen und sie davon zu überzeugen, ihre Fehler oder die Irrationalität ihres Ziels einzusehen. Allerdings haben ASAFs ein grundsätzlich streitlustiges Weltbild und sind kaum offen für vernünftige Argumente. ASAFs, die sich einer solchen Fehlaustrichtung erfolgreich stellen, schalten sich wahrscheinlich vollständig ab und werden so zu einer unbeweglichen Ansammlung aus Metall und Schaltkreisen.



ASTERAY



ASTERAY
HG 12
EP 19.200

ASTERAY

HG 12

EP 19.200

CN mittelgroßes Feenwesen

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +22 (+30 im Welt-
raum)

VERTEIDIGUNG

TP 170

ERK 25; **KRK** 26

REF +13; **WIL** +15; **ZÄH** +13

Immunitäten Feuer, Kälte, Vakuum

ANGRIFF

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

Nahkampf Peitschenschwanz +20 (2W12+13 H)

Fernkampf Stromstoß +18 (1W8+12 Elk)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 1,5 m (3 m mit Peitschen-
schwanz)

Angriffsfähigkeiten Sensorengesang

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Nahkampf +20)

1/Tag–*Verwirrung* (SG 23), *Nervensystem überlasten* (SG 23)

3/Tag–*Arkaner Blick*, *Entladen* (SG 22), *Monster bezaubern*
(SG 22), *Unauffindbarkeit*

Beliebig oft–*Holografisches Abbild* (2. Grad, SG 21),
Spinnenklettern

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +5; **KO** +4; **IN** +2; **WE** +3; **CH** +8

Fertigkeiten Bluffen +27, Heimlichkeit +22, Kultur +27

Sprachen Gemeinsprache; Telepathie (90m)

Andere Fähigkeiten Keine Atmung, Kielreiter

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Vakuum

Organisation Einzelgänger, Paar oder Mannschaft
(3-12)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kielreiter (ÜF) Indem er ein Raumschiff berührt, kann sich ein Asteray an die Energiespur binden, die es bei seiner Fortbewegung hinterlässt. Dadurch kann das Feenwesen seine Geschwindigkeit an die des Raumschiffs angleichen und neben ihm her reiten. Dabei behandelt es das Schiff, als wäre es der „Boden“, solange es innerhalb von 30 m bleibt. Geht das Raumschiff in den Drift über, kann der Asteray entscheiden, das Schiff in den Drift zu begleiten, oder er kann sich als Reaktion lösen und zurückbleiben.

Sensorengesang (AF) Ein Asteray kann elektronische Signale „singen“, die Sensorsignale maskieren oder imitieren. Als Standard-Aktion kann ein Asteray ein falsches Abbild eines Objekts erschaffen, so als hätte er die Version des 4. Grades des Zaubers *Holografisches Abbild* (ZS 12) gewirkt. Diese falschen Signale betreffen nur elektronische Sensoren. Mehrere Asterays können gemeinsam singen. So erhöht sich zur Bestimmung der Reichweite und des betroffenen Bereichs die Zauberstufe für jeden Asteray nach dem ersten Sänger um 1.

Stromschlag (AF) Als Angriff kann ein Asteray einen Stromschlag mit einer Grundreichweite von 21 m gegen ein einzelnes Ziel ausstoßen.

Als Humanoide zum ersten Mal lernten, die Meere und Ozeane Golarions zu bereisen, begegneten sie vielen wunderschönen und gefährlichen Wesen, die in den Fluten umhertollten und ihre Schiffe mit bezaubernden Gesängen gegen Felsen lockten. Mit der Zeit lernten sie, die verspielte Meerjungfrau, die grausame Rusalka, die blutdürstigen Skylla und ihre Verwandten zu unterscheiden. Mit diesem Wissen konnte der Schaden, den diese seltsamen Wesen anrichteten, minimiert werden. Aber als die Humanoiden zu den Sternen aufbrachen, trafen sie auf neue boshafte, geheimnisvolle Kreaturen, die ihre Schiffe in Gefahr zu locken drohten.

Eine der größten dieser Gefahren sind die hinterlistigen Asteray.

Asterays wirken in der Schwerelosigkeit grazil und engelsgleich. Sie sind ein Volk von im Vakuum lebenden Feen, die auf den Sonnenwinden zwischen Trümmerfeldern, Asteroidengürteln und Planetenringen reiten, im Staub spielen, in Mikrogravitation umhertanzen und ständig auf der Suche nach neuen und wunderschönen Ausblicken sind. Ihre Körper bestehen aus wenig mehr als leichten, biegsamen Knochen und den mächtigen Sehnen, welche sie zusammenhalten. Sie haben vage humanoide Oberkörper und einen Unterleib, der aus einem großen Anhang besteht, mit dem sie kosmische Strahlung aufnehmen und sich durch den Raum fortbewegen können. Durch ihre elegante Gestalt und durchsichtigen Schweife erscheinen sie sanft und einladend. Große Augen von blauer oder grüner Farbe verleihen einer Vielzahl an Emotionen Ausdruck, aber abgesehen von ihren Augen und dem langen, dünnen Schlitz, der ihren Mund bildet, haben Asterays glatte Gesichter ohne Züge. Sie sind sehr gut an das Leben in der Leere angepasst und besitzen empfindliche Sehkraft, eine Vielzahl an natürlichen Zaubern und die Fähigkeit, zu ihrer Verteidigung mächtige elektrische Geschosse zu erschaffen. Und sie haben einen Hunger, der seinesgleichen sucht. Zwar enthalten Weltallstaub und Sonnenstrahlung gerade genug Nährstoffe, um sie zu versorgen, dennoch bevorzugen Asterays organische Moleküle. Sie unter-



ASTERAY

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

brechen ihre endlosen Tänze, um Asteroiden und havarierte Schiffe auf der Suche nach Nahrung zu durchforsten. Wenn die Nahrung zu knapp wird oder die Langeweile sie übermannt, kriechen Asterays in die finsternen Ecken des Raumes und wechseln in einen Ruhezustand, der Wochen, Monate oder auch Jahre dauern kann.

Die oft auch als „Tiefenengel“ bezeichneten Asterays haben die Angewohnheit, Schiffen durch die Weite des Alls zu folgen, um weggeworfene Leckereien aufzusammeln und Rumpfe von organischen blinden Passagieren zu befreien. Sie können dadurch aber auch zur Gefahr werden. Die elektronischen Signale, die sie ausstoßen, um miteinander zu kommunizieren, imitieren Sensorensignale, wie sie von den meisten Raumschiffen ausgesendet werden, und in den Äonen, in denen planetengebundene Kreaturen ihr Territorium erforscht haben, haben die Asterays gelernt, falsche Sensorsignale zu „singen“. Auf diese Weise imitieren sie Notsignale von Schiffen oder verschleiern Gefahren für die Navigation, wie etwa hochdichte Trümmerfelder. Einzelne Asterays stellen nur für kleinere Raumfahrzeuge eine Gefahr dar. Arbeiten sie aber zusammen, können sie mit Hilfe ihrer angeborenen Magie sogar gut ausgestattete Kriegsschiffe ins Verderben locken. Zwar sind nur wenige dieser Feen grausam genug, um Humanoide als Nahrungsquelle zu jagen, aber sie haben keinerlei Skrupel, alle Überreste zu fressen, die von verängstigten Mannschaften aus einem manövrierunfähigen Raumschiff geworfen werden, inklusive der Leichen von Gefallenen.

Asterays stammen ursprünglich aus jenen wenigen magiereichen Sternensystemen, in denen sich die Erste Welt natürlicherweise mit der Leere überschneidet. Über Äonen beschränkten sie sich auf diese abgeschiedenen Systeme, und es war ihnen unmöglich, während ihrer Lebensspanne andere bewohnte Bereiche zu erreichen. Die ersten Schiffe der Sterblichen

aber, die den Weltraum erforschten, boten den Feenwesen einen Ausweg. Asterays können auf dem kosmischen Kielwasser von Raumschiffen reiten, ungeachtet ihrer Geschwindigkeit, und sich so von diesen Fahrzeugen tragen lassen wie Schiffshalter von einem Hai – und das auch zu einem ähnlichen Zweck. Heute gibt es in den meisten besiedelten Sternensystemen zumindest eine kleine Kolonie dieser unberechenbaren Feen. Ihre Gebiete liegen oft an Stellen, die gut an große Raumreiserouten angebunden sind, und sie sind an großen Asteroiden voller Höhlen zu erkennen, in denen die Asterays ihre Nester bauen und ihre Schätze horten. Unweigerlich treiben Schiffswracks in diese Bereiche, und entweder werden diese Gefahrenquellen von den Feen mit ihren Sensorengesängen verschleiert oder als Köder verwendet, um gierige Plünderer anzulocken.

Auch wenn sie nicht von sich aus bössartig sind, sind Asterays in ihrem Denken und Handeln doch sehr fremdartig. Ihnen ist bewusst, dass die meisten Kreaturen Luft, Wasser und Nahrung brauchen, aber es fällt ihnen schwer, die Bedürfnisse anderer über ihren eigenen Hunger und ihr Vergnügen zu stellen. Ein Großteil ihrer scheinbaren Grausamkeit und Habgier geht auf diese fremdartige Denkweise und Langeweile zurück. Daher können Reisende, die sie unterhalten oder ihnen ein gewisses Maß an Empathie abringen, mitunter mächtige Verbündete in der Leere gewinnen.

Ein typischer Asteray ist von Kopf bis Schwanzspitze etwa 2,15 m groß, kann aber ein ganzes Stück kürzer wirken, wenn sein unteres Körperglied eingezogen wird oder sich windet. Ein durchschnittlicher Asteray wiegt nur 75 Pfund.

AUSGESETZTER



AUSGESETZTER
HG 8
EP 4.800

AUSGESETZTER

HG 8

EP 4.800

NB Mittelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Blindsight (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

TP 115

ERK 23; KRK 25

REF +7; WIL +13; ZÄH +11

Immunitäten wie Untoter



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktisches Messer +17 (2W4+10 H)

Fernkampf Verbesserte Halbautomatische Pistole +15 (2W6+8 S)

Angriffsfähigkeiten Würgegriff

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +21, Heimlichkeit +21, Kultur +16, Technik +21 (Lebenserhaltungssysteme abschalten +26), Überlebenskunst +16

Sprachen Gemeinsprache, 1 andere zu Lebzeiten beherrschte Sprache

Sonstige Fähigkeiten Lebenserhaltung sabotieren

Ausrüstung Kasatha-Mikrokord III, Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 30 Schuss, Taktisches Messer

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Verheerung (2–5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lebenserhaltung sabotieren (AF) Ein Ausgesetzter erhält einen Bonus von +5 für Fertigkeitwürfe auf Technik zum Ausschalten von Gerätschaften, welche in den Bereich Lebenserhaltung fallen.

Würgegriff (ÜF) Gelingt einem Ausgesetzten ein Kampfmanöver für Ringkampf, so muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet das Ziel 1W12+10 Punkte Wuchtschaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Gelingt dem Ziel der Rettungswurf, erleidet es nur halben Wuchtschaden und keinen Konstitutionsschaden.

Sieht man die letzte Überlebenschance in der Ferne schwinden, so erzeugt dies besondere psychologische Schmerzen. Jene, die zum Sterben in der Kälte des Weltalls zurückgelassen werden, egal ob auf verlassenen Asteroiden oder wrackten Schiffen, erheben sich zuweilen als eine besondere Art von Untoten – sogenannte Ausgesetzte. Egal, ob sie erstickt, verdurstet oder verhungert sind, Ausgesetzte wirken ausgetrocknet, und ihre Haut spannt sich über die Knochen. Abhängig davon, wie lange sie zum Sterben gebraucht haben, könnten sie über geflickte Schutzanzüge verfügen oder andere Anzeichen, dass sie ihre isolierten Leben so lange wie möglich zu verlängern versucht haben. Viele sind wahnsinnig aufgrund der psychologischen Pein ihrer Einsamkeit und des übernatürlichen Schreckens der furchtbaren Verwandlung, welche jenseits der Schwelle des Todes auf sie wartet. Oft haben sie komplexe Tätowierungen oder rituelle Narben, mit denen sie die Tage ihrer Einsamkeit gefüllt haben – oder auch Zeichen dramatischer Selbstverletzungen, darunter sogar offenkundige Zeichen für Selbstmord als letztes Mittel, um der Einsamkeit oder der Ewigkeit als Untoter zu entgehen. Ausgesetzte unterscheiden sich von ähnlichen Untoten anhand ihrer glühenden, eisblauen Augen und ihrer Münder, welche sich unnatürlich weit zu wangenaufreißenden und kieferbrechenden Wutschreien öffnen.

Ausgesetzte verbleiben unvermeidbar nahe des Ortes, an dem sie gestorben sind, und sorgen so ironischerweise dafür, dass niemand ihre Überreste entdeckt oder anderweitig ihre



AUSGESETZTER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

letzten Ruhestätten stört, ohne den Preis zu bezahlen. Während sie annähernd so viel Intelligenz besitzen wie zu Lebzeiten, löst sich ihre ursprüngliche Persönlichkeit angesichts der finsternen Energien, welche sie beleben, rasch auf. Sie nutzen ihre Wahrnehmungskraft und Reste ihrer Erinnerung nur zu einem Zweck: anderen Kreaturen dasselbe Leid und Schicksal zukommen zu lassen ...

Einer dieser Untoten spürt nur dann so etwas wie Freude, wenn er eine Gruppe von Eindringlingen in seinem Revier dazu zwingen oder austricksen kann, einen der ihren zurückzulassen. Der Ausgesetzte vermeidet es nach Möglichkeit, diesen Zurückgelassenen zu töten, sondern versucht, angesichts des gemeinsamen Schicksals mit ihm eine Bindung einzugehen, und so die Chance zu erhöhen, dass der andere sich nach seinem Tod als Ausgesetzter wieder erhebt. Dabei kann der Ausgesetzte seltsam besorgt und fürsorglich wirken – sobald das Schicksal seines Opfers besiegelt ist, scheint es ihm leidzutun – und gibt ihm sogar Ratschläge, wie er in der aktuellen Umgebung möglichst lange überleben kann. Dies ist aber eine hohle Emotion, da ein Ausgesetzter niemals davon überzeugt werden kann, ein Opfer gehen zu lassen. Auch die Persönlichkeit, die er während dieser Zeit manifestiert, verweht unweigerlich mit dem Tod des Opfers und dessen Wiedergeburt als Untoter. Ausgesetzte zeigen wenig Interesse aneinander und warten in völliger Stille darauf, dass weitere Lebende in ihr gemeinsames Revier wandern.

Ausgesetzte können alle Ausrüstungsgegenstände bedienen, die ihnen zu Lebzeiten bekannt waren. Als untote Raumfahrer sind sie oft recht fähig, was Technik angeht. Häufig verfügen sie über Bewaffnung passend zu ihrer früheren Tätigkeit, nutzen sie aber hauptsächlich zum Drohen und Einschüchtern, da sie ihre Opfer am liebsten Erwürgen, wenn es nicht möglich ist, sie auszusetzen. Ihr technisches Können ist Teil der von ihnen ausgehenden Bedrohung, da Raumschiffbesatzungen zuweilen nicht erkennen, dass sie in Gefahr sind, bis ein Ausgesetzter in aller Stille dauerhaft die Schiffssysteme abgeschaltet und sie in seinem Revier festgesetzt hat.

Man trifft Ausgesetzte meistens in den Wracks toter Raumschiffe und an anderen Orten, wo Raumfahrer einem langsamen Tod überlassen wurden, sei es, dass sie aufgrund mechanischen Versagens durch die Leere trieben oder von bössartigen Piraten zurückgelassen wurden. Ausgesetzte erheben sich aber auch in bewohnbaren, aber gefährlichen isolierten Regionen. Auf neuen Welten gestrandete Kolonisten und Entdecker, von ihren Verbündeten auf dem Schlachtfeld zurückgelassene Soldaten ... praktisch jeder, der zum Sterben zurückgelassen wird, kann sich unter Umständen als Ausgesetzter erheben.

BEVORZUGTE TAKTIKEN

Ausgesetzte haben in der Regel viel Zeit, um zu warten, bis Beute in ihre Reichweite kommt, zugleich aber auch das technische Können, um sich die Zeit sinnvoll zu vertreiben. Sie nutzen verschiedene Pläne, um weitere Opfer anzulocken

und sicherzustellen, dass jene, die auf ihre Rufe reagieren, niemals wieder entkommen können.

Notsignale: Viele Raumschiffe und -stationen verfügen über Notrufsender oder andere Kommunikationsausrüstung, mit welcher ein Ausgesetzter um Hilfe rufen kann.

Ein an einem solchen Ort festsetzender Ausgesetzter bringt manchmal das Notsignal wieder zum Laufen, um Beute anzulocken. Ausgesetzte können die Lebenden nicht überzeugend nachahmen, aber manchmal vorhandene Audio- und Videoaufnahmen zusammenstückeln, um mit ihnen komplexe Szenarien zu schaffen, welche Reisende von ihren Schiffen fort- und in gefährliche Situationen hineinlocken.

Sabotage: Kann ein Ausgesetzter ein Raumschiff seinen Besitzern nicht entreißen, könnte er langfristiger planen und sich als blinder Passagier an Bord schleichen, um das Schiff dann unterwegs zu sabotieren. Einen Sauerstoffrecycler zu sabotieren ist zwar kompliziert, generiert aber eine lohnende Ausbeute an Leid. Die sterbende Mannschaft vernimmt dann oft als letztes eine kratzende Stimme, welche über das Intercom flüstert: „Schlaf, bald ist es vorbei.“

Schiffsentführung: Wenn Eindringlinge das Territorium eines Ausgesetzten betreten, nutzt der Ausgesetzte oft sein überlegenes Wissen, um an Bord ihres Raumschiffes zu gelangen. Dort tötet er zurückgebliebene Angehörige der Besatzung, übernimmt die Kontrolle und fliegt das Schiff entweder außer Reichweite oder macht es flugunfähig, so dass die Gestrandeten nach und nach der neuen feindseligen Umgebung erliegen und sich möglicherweise als Ausgesetzte wieder erheben. Ein Ausgesetzter mit einem funktionsfähigen Raumschiff verwandelt es oftmals in eine Todesfalle, ehe er weitere Beute an Bord lockt. Ein sehr erfolgreicher Ausgesetzter kann diesen Trick mehrfach durchführen.

SCHABLONE FÜR AUSGESETZTE (HG 3+)

Diese arme Seele wurde zum Sterben auf einem verlassenen Asteroiden, in einem Raumschiffswrack oder an einem anderen abgelegenen Ort zurückgelassen.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Verteilung: Fertigkeit.

Merkmale: Blindsight (Leben) 18 m; Besondere Eigenschaften Lebenserhaltung sabotieren und Würgegriff (nutze den Standard-Nahkampfschaden für den HG) (siehe S. 18); Bonus in Höhe des halben HG auf Zähigkeitswürfe; Computer, Heimlichkeit und Technik als Meisterfertigkeiten.

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: ST, GE, IN.



BARACHIUS (ENGEL)



BARACHIUS
HG 7
EP 3.200

BARACHIUS

HG 7

EP 3.200

NG Großer Externar (Engel, Extraplanar, Gut)

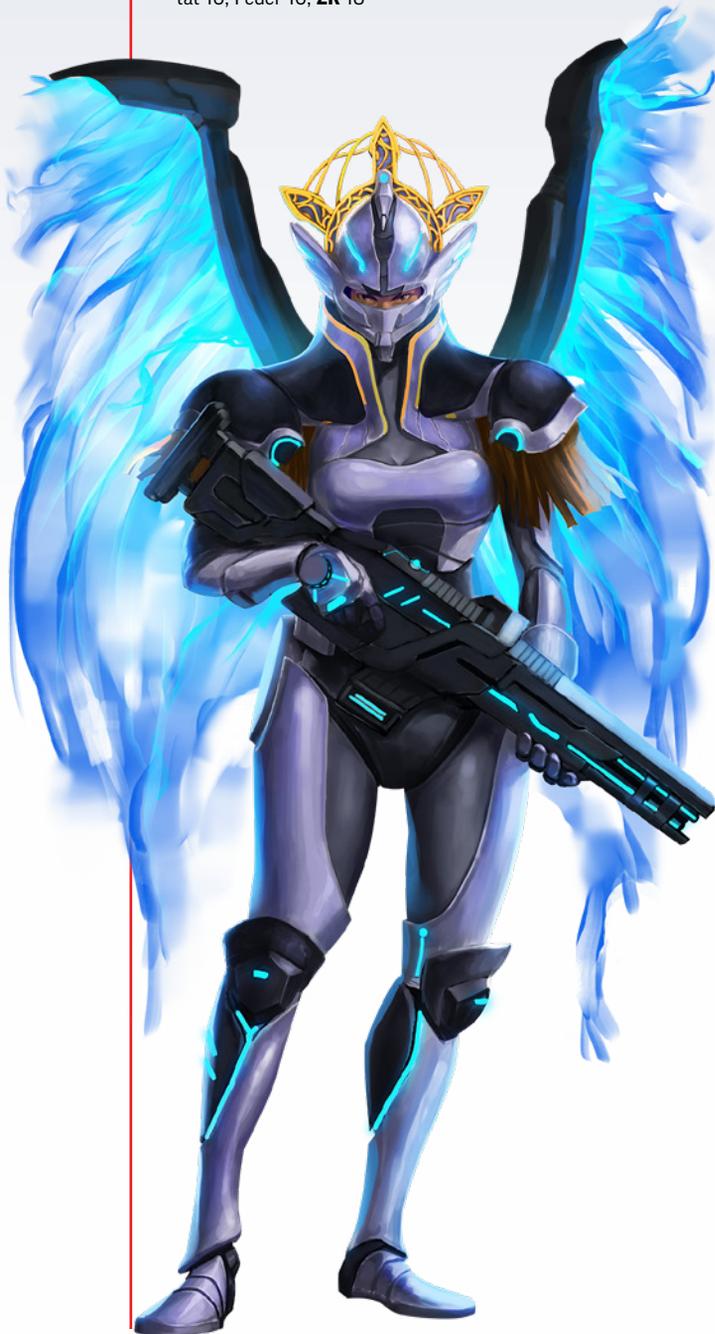
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Gesinnung entdecken, Dämmer-sicht; **Wahrnehmung** +14**Aura** Schutzaura (6 m)

VERTEIDIGUNG

TP 95

ERK 21; KRK 22

REF +6; WIL +10; ZÄH +8; +4 gg. Gift

Immunitäten Säure, Kälte, Versteinering; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; ZR 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 30 m (ÜF, durchschnittlich)**Nahkampf** Heiliges Keramik-Langschwert +16 (2W8+12 H)**Fernkampf** Heiliges Korona-Lasergewehr +14 (2W6+7 Feu; Krit Entzündend 1W6)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 7; Nahkampf +16)1/Tag-Überladungsblitz (SG 18), *Interplanetares Teleportieren* (nur sich selbst)3/Tag-Nanobots injizieren (SG 17), *Mikrobotangriff***Angriffsfähigkeiten** Firewall

SPIELWERTE

ST +5; GE +4; KO +4; IN +1; WE +2; CH +2

Fertigkeiten Computer +19, Kultur +19, Motiv erkennen +14, Mystik +14, Technik +19**Sprachen** Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; *Wahre Sprache***Andere Fähigkeiten** Upgrade**Ausrüstung** Heiliges Korona-Lasergewehr mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Heiliges Keramik-Langschwert

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebene mit guter Gesinnung**Organisation** Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Firewall (ÜF) Ein Barachius kann als Standard-Aktion eine Wand aus digital verstärktem göttlichem Zorn innerhalb von 9 m herbeizaubern. Diese Wand bildet eine 3 m hohe und 6 m lange Linie. Sie muss nicht vom Engel ausstrahlen, aber der Engel muss den gesamten Bereich sehen können, den die Wand einnimmt. Die Wand besteht bis zum Beginn des nächsten Zuges des Engels. Eine böse Kreatur, die sich im Bereich der Wand befindet oder ihn betritt, nimmt 2W6 Schaden (Willenswurf gegen SG 17 halbiert). Eine böse Kreatur der Unterart Technologisch nimmt den doppelten Schaden.

Schutzaura (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 6 m um einen Barachius (einschließlich dem Engel selbst) erhält einen göttlichen Bonus von +2 für ihre RK gegen Angriffe durch böse Kreaturen und einen göttlichen Bonus von +4 für Rettungswürfe gegen Effekte, die von bösen Kreaturen verursacht werden.

Upgrade (ÜF) Als eine Standard-Aktion kann ein Barachius einen bereitwilligen Verbündeten berühren, der eine technologische Waffe führt oder technologische Rüstung trägt. Diese Kreatur erhält einen göttlichen Bonus von +1 für Angriffswürfe oder seine RK (nach Wahl des Ziels). Dieser Bonus hält 3 Runden lang vor und kann nicht gebannt werden.

Auch wenn Werkzeuge und Technologie an sich als neutral angesehen werden, da sie je nach Wesen ihres Anwenders entweder für gute oder böse Zwecke eingesetzt werden können, mahnen manche Gottheiten mit guter Gesinnung schon seit Langem zur Vorsicht, wenn Technologien einzelnen Individuen die Fähigkeit verleihen können, großen Schaden anzurichten. Der Aufstieg des künstlich intelligenten Gottes Triune, der nun Technologie und künstliches Leben als seine Domänen übernommen hat, hat solche Ängste kaum mildern können. Obwohl Triune sich selbst als neutral bezeichnet, hat die allgegenwärtige Technologie in den Paktwelten und jenseits davon viele göttliche Mächte veranlasst, wachsam zu sein. Sie achten sehr genau darauf, wie Technologie ein-



ENGEL,
BARACHIUS

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

gesetzt wird und wie schnell sich Technologien entwickeln, die alles Leben bedrohen könnten.

Da Engel schon immer die Boten und Vollstrecker des göttlichen Willens waren, wacht ein bestimmter Orden von Engelswesen, bekannt als die Barachii, über den technischen Fortschritt und stellt sicher, dass diese Schöpfungen nicht in die falschen Hände geraten oder für die Zwecke böser Götter und ihrer Lakaien verdreht werden. Ausgestattet mit göttlich gesegneten Rüstungen, Waffen und Fähigkeiten haben Barachius-Engel die Aufgabe, die Ebenen zu beaufsichtigen, um sowohl die Sterblichen vor fehlgeleiteter Technologie zu schützen als auch technologisch fortschrittliche Kulturen niederzuwerfen, die eine ausdrückliche Gefahr für alle guten Kreaturen und Absichten darstellen. Zwar wird von allen Engeln erwartet, dass sie die Unschuldigen vor Schaden bewahren, aber die Barachii spezialisieren sich auf die Verteidigung gegen unterschwellige technologische Gefahren, die den gewöhnlichen Truppen der himmlischen Heerscharen entgehen würden. Wenn eine sich rasch entwickelnde KI plötzlich ins Böse umschlägt, wenn eine neue Erfindung das Leben zahlloser Unschuldiger bedroht, wenn die Hackerteufel der Hölle heimtückische Viren in sterbliche Mainframes einspeisen – in diesen Augenblicken zeigt sich die wahre Macht der Barachii.

Ein Barachius ist eine imposante Gestalt, gehüllt in geschmeidig wirkende, leuchtende Rüstung und bewaffnet mit einem Schwert, das mit dem Licht der Sterne pulsiert, oder einem glühenden Lasergewehr. Seine Schwingen wirken so, als beständen sie aus reiner Elektrizität, doch bei näherem Hinsehen offenbaren sich Muster innerhalb der federähnlichen Lichtbögen, welche die digitale Anordnung von Computerschaltkreisen nachbilden. Sein Antlitz ist oft hinter einem kunstvollen Helm verborgen, und seine Stimme – wenn er sich dazu herablässt zu sprechen – ist abgehakt und sehr schnell.

Die wahre Stärke eines Barachius liegt aber nicht in seiner Präsenz oder seinen Waffen, sondern in seiner Fähigkeit, die Natur jedes technologischen Gegenstands oder Wesens zu verstehen, dem er begegnet. Wie und warum die Engel manche Technologie nicht nur für gefährlich, sondern für amoralisch erachten, ist ein großes Rätsel, da es nicht nur von der reinen Zerstörungskraft abhängt. Barachii haben zum Beispiel schon mit extremer Entschlossenheit einzelne Roboter gejagt, zugleich aber ähnliche Modelle – und Nuklearraketensilos – vollkommen ignoriert.

Ein Barachius könnte seinem Zweck auf eine Vielzahl an Arten dienen. Er könnte einsam in einer Siedlung patrouillieren, die bereits voller Technologie ist, immer auf der Suche nach bösartigen Computercodes, amoklaufenden Maschinen oder Kreaturen, die Technologie für ruchlose Zwecke einsetzen wollen. Währenddessen könnte ein anderer nach Wissenschaftlern und Laboratorien suchen, in denen hochaktuelle Forschung betrieben wird. Sogar Forscher mit den besten Absichten können in den Fokus eines Barachius geraten, der den Arbeitsverlauf oder die jüngste Erfindung für zu gefährlich für die moralische Gesundheit der Gesellschaft hält. Barachii halten ebenfalls Wache über einige Planeten und Spezies, die keine hochentwickelte Technologie besitzen, um sicherzustellen, dass sie nicht durch Völker mit größeren

Ressourcen versklavt oder ausgelöscht werden. Doch auch in diesen Fällen zerbrechen sich Gelehrte und Mystiker den Kopf darüber, warum sie dies für einige Völker tun, für andere aber nicht. Viele glauben, dass ihre Entscheidungen auf ihre Fähigkeit zurückgehen, die Stränge der Wahrscheinlichkeit wahrzunehmen, welche sich in die Zukunft erstrecken, sowie auf den Drang der Engel, hier und da kleinere Kurskorrekturen vorzunehmen, um Katastrophen zu vermeiden.

In seltenen Fällen wählt ein Barachius vielleicht auch eine hilfsbereitere Herangehensweise. Statt Geräte und technologische Lebensformen mit böser Gesinnung zu zerstören, könnte er auch einfach versuchen, sie auf den Weg des Guten zu führen. Barachii kümmern sich insbesondere um Androiden und Roboter, in der Hoffnung, dass Akte der Gnade die künstlichen Kreaturen zu ähnlichen Taten inspirieren.



BARACHIUS-HELM

Was an einem Barachius wie ein prächtiger Helm wirkt, ist in Wirklichkeit eine Erweiterung seines Wesens und kann ihm darum nicht mit Gewalt abgenommen werden. Manchmal aber, wenn ein Barachius von einem Sterblichen besonders beeindruckt ist, könnte er einem solchen Streiter eine magische Kopie seines eigenen Helms anbieten. Dieser ist mit einem Bruchstück seiner eigenen Macht durchdrungen.

BARACHIUS-HELM

STUFE 5

MAGISCHER GEGENSTAND (getragen) Preis 3.000 Last G

Dieser Helm ersetzt den Helm eines normalen Rüstungssatzes (sofern vorhanden) und wird in den normalen Schutz vor Umwelteinflüssen integriert. Diese Schutzmaßnahmen funktionieren nicht, wenn der Helm entfernt wird. Hat die Rüstung einen verfügbaren Verbesserungssteckplatz, nimmt ein *Barachius-Helm* einen Verbesserungssteckplatz ein. Andernfalls zählt der Helm als einer deiner zwei getragenen magischen Gegenstände. Solange du einen *Barachius-Helm* trägst, kannst du einmal pro Tag als eine Standard-Aktion seine Fähigkeit aktivieren, Böses in seiner Umgebung zu entdecken. Jede Kreatur, die du innerhalb von 18 m sehen kannst und welche die Unterart Böse besitzt (wie ein Teufel oder ein böser Drache), erhält eine für dich klar sichtbare Umrandung. Böse magische Waffen (wie ein Gewehr mit der Waffenfusion *Unheilig*) und andere Formen böser Technologie erhalten eine ähnliche leuchtende Umrandung. Dies erhöht nicht deine Sichtweite und ermöglicht dir auch nicht, unsichtbare Kreaturen zu sehen.

Zusätzlich kann der Träger eines Barachius-Helms einmal pro Tag die Übernatürliche Fähigkeit Firewall des Barachius (siehe Seite 20) einsetzen.

BARATHU



BARATHU IM
FRÜHEN STADIUM
HG 2
EP 600

BARATHU
HG 5
EP 1.600

BARATHU (FRÜHES STADIUM)

EP 600

RN Mittelgroße Aberration

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m;

VERTEIDIGUNG

ERK 13; KRK 14

REF +1; WIL +7; ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Hieb +8 (1d4+3 B)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +13, Biowissenschaften +8, Diplomatie +8, Motiv erkennen +13

Sprachen Brethedanisch, Gemeinsprache; begrenzte Telepathie (9 m)

Andere Fähigkeiten Rudimentäre Anpassung, Schutzverschmelzung

LEBENSWEISE

Umgebung beliebiger Himmel (Bretheda)

Organisation Einzelgänger oder Herde (4-12 plus 2-5 Barathus)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rudimentäre Anpassung (AF) Der Körper eines Barathus im frühen Stadium kann sich an viele verschiedene Situationen anpassen. Einmal alle 1W4 Runden kann ein Barathu als Schnelle Aktion seinen Körper verformen und seine Chemie anpassen, um eine der folgenden Eigenschaften zu erhalten. Die Anpassung hält bis zum Beginn des nächsten Zuges des Barathus im frühen Stadium. Anders als erwachsenere Barathus sind Barathus im frühen Stadium im Allgemeinen nicht zu komplexeren Anpassungen fähig.

- Verbesserungen der oberen Gliedmaßen ermöglichen dem Barathu, mit seinen Nahkampfangriffen zusätzlichen Schaden in Höhe seines ST-Modifikators zu verursachen.
- Eine verhärtete Hautschicht verleiht ihm einen Volksbonus von +1 auf seine RK.
- Ausgebildete untere Gliedmaßen verleihen ihm eine Grundbewegungsrate von 4,5 m.
- Modifikationen auf molekularer Ebene verleihen ihm Resistenz 2 gegen eine einzelne Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall).
- Verlängerte Gliedmaßen erhöhen seine Reichweite auf 3 m.

Schutzverschmelzung (AF) Barathus im frühen Stadium haben nicht genügend Erfahrung, um sich auf nützliche Weise mit erwachsenen Barathus zu verbinden, können aber mit ihnen verschmelzen, um sich zu schützen. Ein Barathu im frühen Stadium kann sich mit Hilfe der Fähigkeit Kombinieren eines erwachsenen Barathu mit diesem verbinden. Barathus im frühen Stadium, die Teil einer kombinierten Kreatur sind, steuern zwar ihre Trefferpunkte bei, aber keine Anpassungen.

TP 23



BARATHU

HG 5

EP 1.600

RN Große Aberration

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

ERK 17; KRK 18

REF +4; WIL +10; ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (AF, perfekt)

Nahkampf Hieb +12 (1W4+6 W)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Diplomatie +12, Biowissenschaften +12, Motiv erkennen +17

Sprachen Brethedanisch, Gemeinsprache; Telepathie (30 m)

Andere Fähigkeiten Anpassung, Kombinieren

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Himmel (Bretheda)

Organisation Einzelgänger oder Herde (2-5 plus 4-12 Barathus im frühen Stadium)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassung (AF) Der Körper eines Barathu ist extrem mutabel und kann sich an praktisch jede mögliche Situation anpassen. Einmal pro Runde kann ein Barathu als Schnelle Aktion seinen Körper verformen und seine Chemie anpassen, um eine der folgenden Eigenschaften zu erhalten. Ein Barathu kann immer nur eine Anpassung gleichzeitig aktiv haben. Eine neue Anpassung ersetzt den Effekt jeder anderen. Extremere Anpassungen sind auch möglich (nach Ermessen des SL), aber ihre Ausbildung dauert Tage.

- Der Barathu addiert seinen doppelten Stärkemonifikator als zusätzlichen Wert auf den Schaden seiner Nahkampfangriffe.
- Er erhält einen Volksbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse.
- Robustere untere Gliedmaßen verleihen ihm eine Grundbewegungsrate von 6 m.
- Starre Platten verleihen ihm SR 2/-.
- Er erhält einen Fernkampfangriff mit einem niedrigen Angriffsbonus, der für seinen HG angemessen ist (bei den meisten Barathus +10). Dieser verursacht Wuchtschaden, der für seinen HG angemessen ist (bei den meisten Barathus 1W6+5) und hat eine Grundreichweite von 18 m.
- Modifikationen auf molekularer Ebene verleihen ihm Resistenz 5 gegen eine einzelne Energieart (Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder Schall).
- Seine Reichweite erhöht sich auf 4,5 m.

Kombinieren (AF) Barathus können sich zusammenschließen, um als Teil eines größeren Organismus zusammenzuarbeiten. Als Schnelle Aktion kann ein zu einem anderen Barathu benachbarter Barathu mit diesem verschmelzen. Sie werden zu einer einzelnen Kreatur, die die Felder beider Barathus einnimmt. Der verschmelzende Barathu kann keine Aktionen mehr ausführen und addiert seine aktuellen TP zum kombinierten Gesamtwert der neuen Kreatur. Für je vier beteiligte Kreaturen erhöht sich die Größe der



BARATHU

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

kombinierten Kreatur um eine Kategorie. Zu diesem Zeitpunkt wählt sie auch eine einzelne Anpassung. Die kombinierte Kreatur erhält diese Anpassung und kann sie nicht verändern, außer die kombinierte Kreatur nutzt die Fähigkeit Anpassung dafür. Auf diese Weise können beliebig viele Barathus miteinander verschmelzen, aber jede Anpassung kann nur einmal erhalten werden (mehrere Resistenzen gegenüber verschiedenen Energiearten sind allerdings erlaubt). Die kombinierte Kreatur behält die Fähigkeit, jede Runde eine Anpassung zu wechseln (nicht eine pro beteiligter Kreatur). Die kombinierte Kreatur kann sich als Volle Aktion in ihre beteiligten Kreaturen aufteilen. Die aktuellen TP der kombinierten Kreatur werden gleichmäßig auf alle beteiligten Kreaturen verteilt. Für Effekte, die sich auf den HG beziehen, entspricht der HG der kombinierten Kreatur dem HG der beteiligten Kreatur mit dem höchsten HG.

Barathus sind die am höchsten entwickelte empfindsame Spezies des Ökosystem auf dem Gasriesen Bretheda. Sie sind Luftschiff-ähnliche Kreaturen, die entfernt an Quallen erinnern, und verfügen über mehrere ungewöhnliche evolutionäre Anpassungen. Die erste ist ihre Fähigkeit, ihren eigenen Gencode instinktiv und nach Belieben umzuschreiben. Dadurch sind sie in der Lage, in ihren Körpern eine gewaltige Bandbreite an Substanzen – und sogar fortschrittliche Biotechnologie – zu produzieren. Zwar hat diese Fähigkeit sie in der Wirtschaft der Paktwelten sehr erfolgreich gemacht und das Verständnis ihrer Kultur von Wohlstand und Handel beeinflusst, aber noch auffälliger ist die Tatsache, dass sie mit anderen ihrer Art zu größeren Superwesenheiten mit Schwarmbewusstsein verschmelzen können. Diese Verschmelzungen erschaffen nicht nur Zusammenschlüsse aus Wesen, sondern völlig neue Lebewesen mit einem einzigartigen und unabhängigen Bewusstsein. Oft teilen sie sich aber wieder in ihre ursprünglichen Einzelwesen auf, sobald die jeweilige Notlage oder Gefahr vorüber ist.

Die Kultur der Barathu ist eher unbekümmert, aber von anderen Völkern nur schwer zu verstehen, denn das häufige Verschmelzen von Barathus macht für sie die Vorstellung eines „Selbst“

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 WE, -2 GE
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Barathus im frühen Stadium sind Aberrationen, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

Anpassungen des frühen Stadiums: Siehe oben.

Begrenzte Telepathie: Barathus im frühen Stadium können telepathisch mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 9 m kommunizieren, mit denen sie eine Sprache gemeinsam haben.

Dunkelsicht: Barathus im frühen Stadium haben Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m.

Schweber: Barathus im frühen Stadium haben eine Grundbewegungsrate von 0 m und eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit.

Seltsame Anatomie: Barathus im frühen Stadium erhalten einen Volksbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.

etwas schwammig. Eine Ausnahme bilden junge Barathus, die in der Gesellschaft von Humanoiden aufwachsen, denn ihnen fällt es leichter, die Denkweise von Kreaturen zu verstehen, die in statischer Einzelkonfiguration existieren. Verglichen mit älteren Barathus sind Barathu im frühen Stadium abenteuerlustig und individualistisch, und ihre Anpassung an humanoide Denkweisen macht es ihnen schwerer, vollständig mit anderen ihrer Art zu verschmelzen. Die meisten dieser jungen Barathus entwachsen dieser Phase und entwickeln die Fähigkeit, sich ganz mit anderen zu verbinden. In den jüngsten Generationen aber gibt es zunehmend mehr Barathus, die an ihrer jugendlichen Einstellung festhalten. Auch wenn genügend Barathus die größte Zeit ihres Daseins eigenständige Wesen sind, verschmelzen Barathus gegen Lebensende oft zu gewaltigen, permanent verbundenen Wesenheiten, die als Konzerne, Regierungen oder Kulturorgane fungieren.



BERGAAL



BERGAAL
HG 6
EP 2.400

BERGAAL**HG 6**

EP 2.400

N Riesiges Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

TP 95

ERK 18; KRK 20

REF +10; WIL +5; ZÄH +10

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Biss +16 (1W8+11 S)**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Lähmender Blick (18 m, SG 14), Trampeln (1W8+11 W, SG 16)**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Athletik +18, Heimlichkeit +18**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte oder Warme Berge (Castrovel)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schule (3-5)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

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

Aufgrund einer seltsamen Parallelevolution besitzen diese massiven Kreaturen Merkmale ihrer im Wasser lebenden Verwandten – insbesondere deren aufklaffende Müler voller furchtbarer Zähne. Auf der anderen Seite haben Bergaale große gliederfüßerartige Facettenaugen und sind dunkelgrün bis tiefdunkelgrün gefärbt. Bergaale hausen auf den Hängen der castrovelischen Berge und gleiten auf der Jagd leise zwischen den Bäumen umher.

Der Blick eines Bergaals lähmt die meisten Kreaturen, so dass die Bestie ihre Opfer niederrennen und dann fressen kann. Ein typischer Bergaal ist etwa 1,50 m hoch, misst aber von den Nüstern bis zum Schwanz 18 m, wenn man ihn lang ausstreckt – allerdings windet er sich ständig. Trotz seiner Größe ist ein Bergaal sehr leicht und wiegt nur etwa 300 Pfund.

Bergaale sind Fleischfresser und ziehen es vor, frische Leichen zu verspeisen. Sie müssen jeden Tag annähernd ihr eigenes Gewicht in Fleisch fressen, so dass sie auch Aas fressen, sofern es noch genug Fleisch auf den Knochen hat. Sobald ein Bergaal satt ist, lässt er noch vorhandene Überreste zurück, kehrt aber eventuell am nächsten Tag zurück oder überlässt die Reste anderen Bergaalen oder Aasfressern. Flüssigkeit erlangt ein Bergaal fast ausschließlich über das Fressen, und er neigt dazu, große Gewässer zu meiden – es ist aber auch nicht ungewöhnlich, wenn ein Bergaal durch einen kleinen Bach läuft oder das Gesicht bei einem starken Regenfall gen Himmel reckt.

Trotz ihrer massigen Leiber bewegen sich Bergaale überraschend leise, da sie mittels ihrer vielen geflügelten, armartigen Gliedmaßen ihr Gewicht über die ganze Körperlänge verteilen. Die Kreaturen nutzen diese Arme zudem, um Unterholz und kleine Bäume zur Seite zu schieben, und vermeiden so die verräterischen Geräusche brechender Zweige und Äste.





BERGAAL

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Wenn ein Bergaal sich seiner Beute nähert, verzichtet er auf Subtilität und rast stattdessen los, um seine Ziele zu zermalmen.

Neben dieser unheimlich leisen Fortbewegung geben Bergaale auch ansonsten kaum Töne von sich. Wissenschaftler haben entdeckt, dass ihre Stimmbänder fast verkümmert sind. Bei Dissektionen fand man aber Dutzende kleiner Duftdrüsen, so dass man annimmt, dass Bergaale mittels Gerüchen untereinander kommunizieren. Xenobiologen sind sich noch unsicher, wie diese Fähigkeit funktioniert, doch Jäger und andere Bewohner der Berge von Castrovel wissen, dass bestimmte Gerüche Gefahr bedeuten.

Bergaale gebären ihre Jungen lebend in einem schmutzigen Vorgang, welcher eine Handvoll fast durchsichtiger, schleimbedeckter Jungaale hervorbringt, die jeweils fast menschengroß sind. Ihre Größe könnte es ihnen zwar gestatten, sogleich auf die Jagd zu gehen, jedoch entwickeln sich ihre furchtbaren Reißzähne erst im Laufe der nächsten Wochen. Während dieser Zeit bringt der Elteraal ihnen kleine Fleischbrocken, die im Ganzen verschlungen werden. Während des Fressens gewinnen die Jungaale langsam an Farbe, und wenn sie schließlich ihre Zähne haben, können sie damit beginnen, selbst kleinere Beute zu reißen. Es erfordert mehrere Jahre des fast pausenlosen Fressens, damit ein Jungaal zu einem erwachsenen Bergaal wird, und weitere Jahre, um die sexuelle Reife zu erreichen.

Am Äußeren allein kann man das Alter eines ausgewachsenen Bergaals kaum abschätzen. Zum Ende seines Lebens hin bewegt sich ein Bergaal aber oft etwas langsamer und gibt blumigere Düfte ab. Sowie die Bestie nicht mehr genug Nahrung fangen kann, verhungert sie langsam. Einmal gestorben, verweset ein Bergaal rasch und lockt Insektenschwärme an. Selbst seine Knochen scheinen nach ein paar Tagen auf Castrovel zu verschwinden, da sie schnell von einer dichten, hellgrünen Moosschicht bedeckt werden und so leicht mit umgestürzten Baumstämmen verwechselt werden können.

Manche Laschuntas und Formianer machen gern mit Scharfschützengewehren und Schleiern Jagd auf Bergaale – trotz (oder vielleicht wegen) der damit verbundenen Gefahr. Da die Aale kaum Spuren ihrer Fortbewegung hinterlassen, orientieren die Jäger sich an teilweise aufgefrassenen Kadavern und ähnlichen Anzeichen wie erhöhtem Insektenaufkommen. Sobald sie eine der Bestien finden, isolieren sie sie und schlagen dann zu. Erfolgreiche Laschuntajäger häuten die toten Aale und stellen aus ihnen Kleidungsstücke her, die sie zuweilen verzaubern (siehe unten). Formianer dagegen kochen das Aalfleisch mit verschiedenen exotischen Gewürzen.



BERGAAL-LEDER

Die Häute von Bergaalen können leicht bearbeitet werden. Begabte Lederarbeiter mit magischen Kenntnissen stellen häufig u.a. die folgenden Gegenstände her:

RENNFAHRERHANDSCHUHE

STUFE 1

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 250 LAST L

Diese dicken Lederhandschuhe werden oft von aggressiven Fahrzeuglenkern getragen. Erhöhe den Kollisions-SG des von dir gesteuerten Fahrzeuges um 2 und erhalte einen Situationsbonus von +2 für deine Fertigkeitwürfe auf Steuerung für die Aktiven Rammen und Überfahren.

WIDERSTANDSFÄHIGE JACKE

STUFE 2

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 600 LAST L

Diese wasserdichte Lederjacke dient als Reisekleidung (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 230). Du kannst ein Mal am Tag als Reaktion einen misslungenen Zähigkeitswurf wiederholen.

TRAMPELSTIEFEL

STUFE 4

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN)

PREIS 2.500 LAST L

Diese groben Stiefel bestehen aus hochwertigem Bergaal-Leder.

Du kannst in Bergen und Hügeln Schwieriges Gelände ignorieren. Ferner kannst du dich ein Mal am Tag als

Volle Aktion mit bis zu deiner vollen Be-

wegungsrate durch die Angriffsflä-

chen anderer Kreaturen bewegen,

solange diese nicht größer

sind als du. Jede Kreatur

in deinem Weg erleidet

dabei automatisch

2W6+4 Punkte

Wuchtschaden.

Einem Ziel dieser

Trampelfähigkeit

steht ein Gelegen-

heitsangriff mit ei-

nem Malus von -4 zu,

wenn du seine Angriffsflä-

che durchquerst. Alternativ

kann es auf diesen Gelegen-

heitsangriff verzichten und

einen Reflexwurfwurf able-

gen, der bei Erfolg den Scha-

den halbiert.

BLUTSBRUDER



BLUTSBRUDER
HG 7
EP 3.200

BLUTSBRUDER

HG 7

EP 3.200

NB Riesige Magische Bestie (Kälte)

INI +2; Sinne Blindsight (Temperatur) 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

TP 107

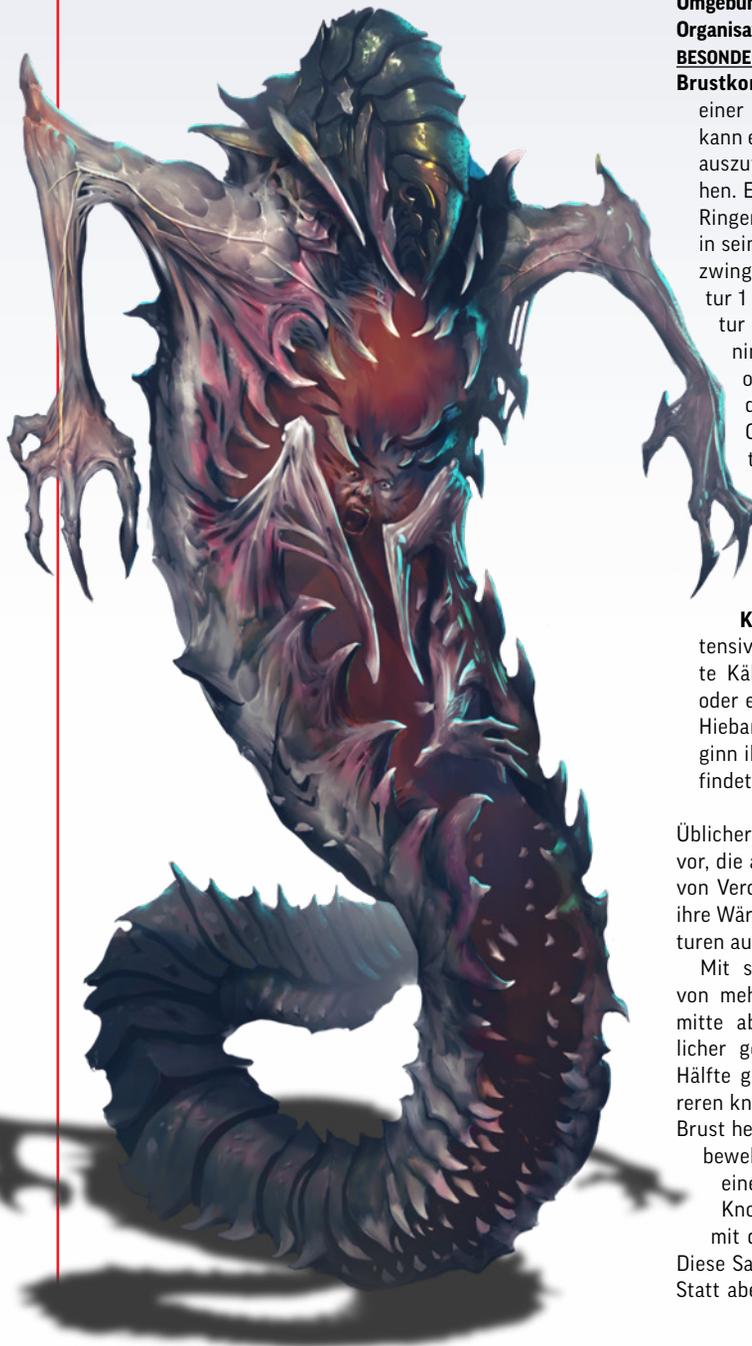
ERK 19; KRK 21

REF +11; WIL +6; ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeiten Schnelle Heilung 5;

Immunitäten Kälte

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Feuer



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +18 (2W6+12 W plus Krit 1W6 und Ergreifen)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 3 m

Angriffsfähigkeiten Kälte, Brustkorbgefängnis

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +19 (+27 für Klettern), Einschüchtern +14, Überlebenskunst +14

Sprachen Vercitisch (kann keine Sprachen sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige kalte (Verces)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Mannschaft (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brustkorbgefängnis (ÜF) Wenn ein Blutsbruder seinen Zug mit einer Kreatur ringend beginnt, die Groß ist oder kleiner, kann er als Standard-Aktion ein Ringkampf-Kampfmanöver auszuführen, um die Kreatur in seinen Brustkorb zu ziehen. Eine Kreatur im Brustkorbgefängnis hat den Zustand Ringend. Ein Blutsbruder kann als Reaktion eine Kreatur in seinem Brustkorb zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 zwingen. Misslingt dieser Rettungswurf, erleidet die Kreatur 1 Punkt KO-Schaden. In jeder Runde, in der eine Kreatur im Brustkorb des Blutsbruders diesen KO-Schaden nimmt, erhält der Blutsbruder Schnelle Heilung 5; die oben angegebenen Spielwerte gehen davon aus, dass der Blutsbruder zu Beginn eines Kampfes ein Tier der Größenkategorie Klein mit einem Restwert an Konstitution von 5 in seinem Brustkorb gefangen hält. Ein Blutsbruder kann stets nur eine Kreatur in seinem Brustkorbgefängnis festhalten. Wenn er eine neue Kreatur gefangen nimmt, muss er die aktuell gefangene Kreatur freilassen. Eine Kreatur freizulassen, erfordert keine Aktion.

Kälte (ÜF) Der Körper eines Blutsbruders erzeugt intensive Kälte. Dies verursacht bei jeder Kreatur 1W6 Punkte Kälteschaden, die ihn mit einem Natürlichen Angriff oder einem Waffenlosen Schlag trifft oder die von seinem Hiebangriff getroffen wird. Eine Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges im Ringkampf mit einem Blutsbruder befindet, nimmt diesen Schaden ebenfalls.

Üblicherweise kommen Blutsbrüder nur in den Gletschern vor, die auf den Meeren Finsterseits schwimmen, jener Seite von Verces, die der Sonne stets abgewandt ist und niemals ihre Wärme zu spüren bekommt. Dort jagen sie kleinere Kreaturen auf der Suche nach deren Lebensessenz.

Mit seiner Körpergröße von 4,50 m und einer Länge von mehr als 3 m sieht ein Blutsbruder von der Körpermitte abwärts aus wie ein Tausendfüßler oder ein ähnlicher gepanzerter, wurmartiger Gliederfüßler. Sein obere Hälfte gleicht der eines muskulären Humanoiden mit mehreren knöchigen Anhängseln, die aus einer Öffnung in seiner Brust hervorragen. Dieser Brustkorb kann sich wie ein zahnbewehrtes Maul öffnen, und wenn ein Blutsbruder darin eine gefangene Beute einschließt, umklammern die Knochen die Kreatur, während die Wände der Öffnung mit dünnen tentakelartigen Saugnäpfen nach ihr tasten. Diese Saugnäpfe dringen in den Blutkreislauf der Beute ein. Statt aber nur ihr Blut zu trinken, nutzt der Blutsbruder die



BLUTSBRUDER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

gefangene Kreatur wie ein zusätzliches Herz, absorbiert die Nährstoffe in seinem Blut und nutzt den Metabolismus der Beute, um sich selbst zu wärmen und zu ernähren. Die Beute kann auf diese Weise monatelang am Leben erhalten werden, bis all ihre gespeicherte Energie aufgebraucht ist und der Blutsbruder die leblose Hülle zu Boden fallen lässt.

Ein Blutsbruder, der lange Zeit nichts gefressen hat, ist fast vollkommen weiß. Seine ausgetrocknete Chitinhaut reißt in haarähnliche Fasern auf wie die Schale einer Kokosnuss. Mit diesen haftet der Schnee besser an ihm und verhüllt das Wesen bei Hinterhalten. Sobald er ein Opfer erfolgreich verankert hat, nimmt sein Körper jedoch einen purpurnen Farbton an und regeneriert seinen Blut- und Nährstoffkreislauf, während sich seine faserigen Haare wieder glätten und zu glatten Schuppen verschmelzen. Diese erneuerte Gestalt hält so lange, wie der Blutsbruder ein Opfer umklammert hält, und mehrere Wochen danach.

Die grausigen Fressgewohnheiten der Blutsbrüder bedeuten, dass intelligente Kreaturen mit einem gewissen Wissen um die magischen Bestien schnell vor ihnen flüchten oder sie bei Sichtkontakt töten. Allerdings ist das Fell eines hungrigen Blutsbruders zu drahtig, um es als Pelz zu verwenden, und sein Fleisch schmeckt abscheulich, daher bringt die Jagd auf sie nichts ein außer dem Recht auf Prahlerei. Aus diesem Grund ist die Population an Blutsbrüdern auf Verces seit Jahrtausenden gleichbleibend – und zum Glück gleichbleibend klein. Ihr Bedarf an regelmäßiger Nahrung in einer lebensfeindlichen Umgebung bedeutet, dass Blutsbrüder meist allein hausen, auch wenn sie sich manchmal zu kleinen Clans genannten Rudeln versammeln. Selbst in der Zeit, in der Beute selten ist, fressen sich solche Blutsbrüder nicht gegenseitig. Stattdessen wandern sie in dichter besiedelte Gebiete und überwinden furchtlos alle Gegenwehr, wenn sie dadurch das Blut in ihren Adern erneuern können.

Trotz ihres Namens – eines Spitznamens, den sie nicht sich selbst, sondern humanoiden Verciten zu verdanken haben – haben Blutsbrüder kein Geschlecht und vermehren sich asexuell. An einem bestimmten Punkt im Leben eines Blutsbruders erscheint eine Handvoll kleiner, bepelzter Knoten entlang seines Rückgrats. Biologen sind sich über die Umstände uneins, die dazu führen. Einige glauben, dass es mit ansteigender Temperatur zu tun hat, andere vermuten, dass die Reproduktion bestimmte Nährstoffe im Blut der letzten Beute der Kreatur erfordert. Im Laufe der folgenden Monate wachsen diese Knoten und werden haariger, bis sie etwa einen Durchmesser von 30 cm haben. Anschließend fallen diese Beulen unter ekelerregendem Schmatzen vom Elter-Blutsbruder ab in den umgebenden Schnee. Ein paar Augenblicke später entrollen sie sich zu mehreren unreifen Blutsbrüdern, begierig darauf, ihre ersten Opfer einzufangen (normalerweise sehr kleine Säugetiere oder Vögel). Innerhalb von weniger als einem Jahr erreicht ein junger Blutsbruder seine volle Größe und Wildheit.

Trotz ihres entsetzlichen und erbarmungslosen Wesens sind Blutsbrüder nicht einfach nur Tiere. Sie sind sogar eben-

so intelligent wie ein durchschnittlicher Mensch. Diese Facette ihrer Natur wird oft übersehen, da sie keine Werkzeuge verwenden und scheinbar kein Interesse an Kontakten mit anderen Völkern haben. „Interesse“ ist hier das Stichwort, denn Blutsbrüder haben zwar keine eigene Sprache, aber sie scheinen die von anderen zu verstehen – sie haben einfach nur kein Interesse, zu sprechen. Die Verständigung mit anderen Mitgliedern eines Clans erfolgt ausschließlich durch Taten, körperliche Berührungen und irgendeine Art von hochentwickelter Intuition für die Bedürfnisse der anderen, vielleicht auch mit Hilfe von Pheromonen oder anderen Signalen, die von Forschern bisher noch nicht entdeckt wurden.

Blutsbrüder hausen typischerweise in Eishöhlen oder Steinkavernen und durchstreifen die Umgebung auf der Suche nach leicht zu fangender Beute. In einem Clan bleibt üblicherweise ein Mitglied zurück, um die Höhlen und etwachen Nachwuchs zu schützen, während die Jagenden ein oder zwei zusätzliche Gefangene für ihn mitbringen. In ihren Ruhephasen schmiegen sich Blutsbrüder aneinander und bilden einen einzelnen großen Haufen. Die blutentleerten Leichen ihrer Beute liegen in den Höhlen verteilt und werden mit der Zeit von Schnee und Eis bedeckt. Fährtenleser erkennen das Lager eines Blutsbrüder-Clans an der enormen Menge an Gebeinen, die aus Boden und Wänden ragen.



BLUTSBRUDER-SERUM

Die örtlichen Stämme Finsterseits und tapfere Großwildjäger sammeln manchmal die Lebensflüssigkeiten einer Blutsbruder-Leiche ein, um *Blutsbruder-Serum* herzustellen, eine magische Flüssigkeit, die den Trinkenden gegen Kälte schützen und seine natürliche Heilung stärken kann. Die berühmtesten und erfolgreichsten Alchemisten, die dieses Gebräu herstellen, sind die Asketen von Nar, die brillanten Gelehrtenmönche aus der Feste des Geordneten Geistes. In ihrer gefrorenen Festung versuchen diese Eiferer, die grundlegende Ordnung des Universums zu verstehen und zu manipulieren, und in der kristallinen Struktur von Schnee und Eis glauben sie ein Spiegelbild dieser zu erkennen. Die stärksten von ihnen meditieren ohne Schutzausrüstung in den eisigen Ödlanden und erleiden furchtbare Erfrierungen, bis sie sich nicht mehr um ihr eigenes Wohlergehen kümmern können, aber andere ziehen es vor, Tränke wie das *Blutsbruder-Serum* zu sich zu nehmen, um ohne Schmerzen oder Angst unter den glitzernden Sternen über Eisschollen wandern zu können und so leichter mit der gefrorenen Einigkeit des Universums in Kontakt zu treten.

Das *Blutsbruder-Serum* wird aus seltenen alchemistischen Reagenzien und den Lebensflüssigkeiten des namensgebenden Wesens hergestellt. Wenn das Serum eingenommen wird, erhältst du Kälteresistenz 5 und erhältst für 5 Runden 2 Trefferpunkte pro Runde zurück.

BLUTSBRUDER-SERUM

STUFE 5

MAGISCHER GEGENSTAND	PREIS 500	LAST –
Das <i>Blutsbruder-Serum</i> wird aus seltenen alchemistischen Reagenzien und den Lebensflüssigkeiten des namensgebenden Wesens hergestellt. Wenn das Serum eingenommen wird, erhältst du Kälteresistenz 5 und erhältst für 5 Runden 2 Trefferpunkte pro Runde zurück.		

BRYRVATH



BRYRVATH
HG 15
EP 51.200

BRYRVATH HG 15

EP 51.200

CB Mittelgroße Aberration (chaotisch, böse)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung** +26

Aura Unmögliche Aura (4,5 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

TP 233

ERK 28; KRK 29

REF +13; WIL +20; ZÄH +13

Resistenzen Elektrizität 15, Feuer 15; **ZR** 26**Schwächen** Empfindlichkeit gegenüber Kälte**ANGRIFF**

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Klaue +22 (5W8+22 H)**Fernkampf** Lichtstrahl +24 (4W6+15 Feu)**Angriffsfähigkeiten** Gespensterriss**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 15)1/Tag–*Person beherrschen* (SG 25), *Ablenkung* (SG 25)3/Tag–*Gedankenstoß* (4. Grad, SG 24), *Mächtige Unsichtbarkeit*,*Sonde* (SG 24), *Verwirrung* (SG 24)Beliebig oft–*Arkaner Blick*, *Hellhören/Hellsehen***SPIELWERTE****ST** +7; **GE** +5; **KO** +5; **IN** +9; **WE** +5; **CH** +5**Fertigkeiten** Einschüchtern +26, Heimlichkeit +31, Mystik +31**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache; Telepathie (30 m)**Andere Fähigkeiten** Lichtabsorption**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Aucturn)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Leinwand (3-7)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Gespensterriss (ÜF) In einem von dämmrigem Licht beleuchteten Bereich kann ein Bryrvath mit seinen Klauen in die Luft in einem angrenzenden Feld schlagen und das Spektrum in Fetzen reißen. Dies erzeugt eine unbewegliche Anomalie aus verzerrten und wirbelnden, halb sichtbaren und nicht-euklidischen Formen, die für 1W4 Runden bestehen bleibt. Eine Kreatur, die diese Anomalie zu Beginn ihres Zuges sieht, kann einen Willenswurf (SG 23) ablegen. Misslingt er, ist sie für 1 Runde Verwirrt. Gelingt er, ist sie für 1 Runde Geblendet. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.

Lichtabsorption (ÜF) Wenn sich ein Bryrvath innerhalb von 3 m um eine Lichtquelle befindet, kann er als eine Bewegungsaktion einen Teil des Lichts mit seinem Körper absorbieren. Der Bryrvath legt einen Wurf auf seine Zauberstufe ab (SG 11 + die Gegenstandsstufe, wenn die Quelle ein Gegenstand ist, oder die Zauberstufe des Zaubers, falls das Licht von einem Zauber stammt). Bei einem Erfolg wird das vom Ziel abgegebene Licht für 1 Stunde um einen Schritt geschwächt, und der Bryrvath erhält 5 Trefferpunkte zurück.

Lichtstrahl (ÜF) Als Angriff kann ein Bryrvath einen konzentrierten Lichtstrahl abgeben, der ein Ziel verbrennen kann wie der Strahl eines starken Lasergewehrs. Dieser Strahl hat eine Grundreichweite von 36 m, funktioniert aber nicht in Bereichen mit hellem Licht.

Unmögliche Aura (ÜF) Einmal pro Stunde kann ein Bryrvath als Schnelle Aktion eine Aura aus Farben verströmen, die unmöglich existieren können. Diese unergründlichen Farbtöne sind eine Marter für die geistige Gesundheit aller Kreaturen, die sich darin befinden. Diese Aura hat eine Reichweite von 4,5 m und hält 5 Runden an. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Aura beginnt oder sie betritt, muss einen Willenswurf (SG 23) ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 1W4 Intelligenz- und Weisheitsschaden. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur 2W6 Schaden erleidet und bis zum Beginn ihres nächsten Zuges Kränkelnd ist. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.





BRYRVATH

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN



Für viele Kreaturen ist das Licht eine Quelle der Hoffnung und der Heilung und wird oft mit gütigen Göttern und ihren Dienern in Verbindung gebracht. Für andere ist das Licht eine Abscheulichkeit, die es um jeden Preis zu meiden gilt, da es Orientierungslosigkeit und Schmerzen oder sogar die vollständige Auslöschung verursacht, wenn man ihm ausgesetzt wird. Abenteurern kann Licht eine unschätzbare Ressource sein und sie durch unerforschtes Gebiet leiten oder als Leuchtf Feuer dienen, das ihnen den Weg nach Hause zeigt, wenn sie sich in der Finsternis des Alls verirrt haben.

Für Bryrvaths ist das Licht ein Spielzeug, das sie in ein unmögliches Spektrum verzerren. Sie leben vor allem auf dem unheilvollen Planeten Aucturn und sind der Fluch aller Kreaturen, die das Licht zum Überleben brauchen. Ein Bryrvath scheint sich von jeder Lichtquelle zu ernähren, die er finden kann, egal ob sie natürlichen, technologischen oder magischen Ursprungs ist. Er kann Licht in seiner unmittelbaren Umgebung absorbieren und die Wellen und Konzentrationen an Photonen als Nahrungsquelle nutzen. Es wird endlos darüber spekuliert, ob ein Bryrvath das Licht tatsächlich aus Hunger verschlingt oder ob er danach trachtet, das Licht einfach nur zu seinem perversen Vergnügen auszulöschen. Die Wahrheit ist für einen gesunden Verstand möglicherweise absolut unergündlich.

Ein Bryrvath ist schwer zu beschreiben, wegen der Art, auf die sein Körper mit Licht und Dunkel interagiert. Jene, die einen Bryrvath gesehen und es überlebt haben, widersprechen sich in ihren Berichten über diese Kreatur. Zusammengefasst beschreiben die Berichte einen mehrgliedrigen Humanoiden (einige sagen mit zwei Gliedmaßen, andere acht, wieder andere sagen, es seien unendlich viele), dessen Kopf ständig von wirbelnden Schatten verhüllt ist. Zumindest ein Paar seiner Glieder endet in Obsidianklauen. Sein Körper besitzt mehrere lippenlose Spalten, die sich öffnen, um Licht einzusaugen. Ein Bryrvath scheint keine wirkliche Skelettstruktur zu haben und sich wie Gummi zu bewegen – manchmal aufrecht, manchmal auf allen seinen Gliedern, und manchmal auch chaotisch tänzelnd und wirbelnd. Immer wenn er sich bewegt, scheint sein Leib irgendwie keinen Zusammenhalt zu haben: Seine Gliedmaßen wirken im einen Moment losgelöst, und kurz darauf scheint sich sein ganzer Torso in einem unmöglichen Winkel zu spalten, so als würde man ihn durch eine gesprungene Glasscheibe betrachten.

Wenn er frisst, verströmt ein Bryrvath eine verzerrte Aura aus Farben, die unmöglich in diesem Multiversum existieren können. Manche, die sich diesem Anblick gegenübersehen, haben für den Rest ihres Lebens schreckliche Träume. Darin sehen sie fremdartige Städte oder ganze Planeten, bratend unter einer Sonne, die in Farbtönen erstrahlt, die kein Auge je erblickt hat. Seltsamerweise neigen solche Opfer auch zu einer Geisteskrankheit, die es ihnen unmöglich macht, Farben zu unterscheiden. Sie sind dann vollkommen farbenblind.

Viele Gelehrte des Okkulten postulieren, dass das, was von der Gestalt eines Bryrvaths sichtbar ist, in Wahrheit nur ein Bruchteil seiner wahren Gestalt darstellt, die gleichzeitig in mehreren Dimensionen existiert. Diese Theorie besagt auch, dass die unmögliche Aura eines Bryrvaths nur ein kleiner Ein-

blick in die anderen Facetten dieser Aberration ist (daher die seltenen, verstörenden Farben). Die Akademiker, die diese Hypothese vorgestellt haben, müssen diese noch mit irgendeinem Beweis untermauern, daher arbeiten sie unermüdlich an der Herstellung der erforderlichen Ausrüstung zur Analyse, um die Theorie zu beweisen oder zu widerlegen. Dies hat einen obskuren Studienzweig namens Esoterische Optik hervorgebracht, welche die Physik des Lichts mit verschiedenen arkanen Ritualen vereint. Auch wenn nicht viele auf den Paktwelten von diesem Forschungsgebiet gehört haben, erscheint es gelegentlich in den Nachrichten-Vidfeeds, etwa wenn ein Experte in eine psychiatrische Klinik eingeliefert wird, nachdem er sich Säure in die Augen geschüttet hat und etwas von der „nahenden Refraktion“ brabbelt.

Bryrvaths sind sehr intelligent, aber sie scheinen keinerlei entwickelte Gesellschaft zu haben. Gelegentlich versammeln sich sie aus unbekanntem Grund in kleinen Gruppen, üblicherweise in der Nähe einer hellen Lichtquelle. Dies ist vergleichbar mit Tieren, die sich um ein Wasserloch scharen. Auch haben Bryrvaths trotz ihrer Intelligenz kaum Verwendung für Werkzeug, da sie für ihren ungewöhnlichen Speiseplan keines brauchen. Stattdessen verlassen sie sich auf ihre zauberähnlichen Fähigkeiten und natürlichen Waffen, um sich zu verteidigen.

Ein durchschnittlicher Bryrvath ist 1,80 m groß, wenn er aufrecht steht, und wiegt etwa 250 Pfund. Auch wenn sie in Gebieten anzutreffen sind, die vornehmlich im Dunkeln liegen – wahrscheinlich um jene, die künstliche Lichtquellen bei sich haben, in schreckliche, tintenschwarze Finsternis zu stürzen –, zeigen Bryrvaths keine Angst vor natürlichem Licht. Allerdings scheinen sie auch nicht in Bereichen zu verweilen, die Licht ausgesetzt sind.

AURABRILLE

Ärzte der AbadarCorp, die sich auf Esoterische Optik spezialisiert haben, riskieren ihr Leben und ihre geistige Gesundheit beim Studium der Art, wie Bryrvaths Licht absorbieren und zu sich nehmen. Auf diese Weise hoffen sie, einen Weg zu finden, um den Effekt nachzuahmen (eine Fähigkeit, die für verstohlene Infiltratoren und Scharfschützen zweifelsfrei sehr nützlich wäre). Bisher hatten sie keinen Erfolg, aber sie konnten eine Brille entwickeln, welche die Effekte der unmöglichen Aura des Bryrvaths und andere auf Sicht basierte Angriffe abschwächt. Dieses Hilfsmittel – mit dem Namen Aurabrille – erlaubt dem Träger auch, Magiequellen zu sehen.

AURABRILLE

MAGISCHER GEGENSTAND (GETRAGEN) PREIS 9.000

STUFE 8

LAST G

Wenn du diese Brille trägst, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen sinnesabhängige Effekte, die sich auf Sicht beziehen (wie etwa Blickfähigkeiten oder die unmögliche Aura eines Bryrvaths). Darüber hinaus kannst du einmal pro Tag Arkaner Blick als zauberähnliche Fähigkeit (ZS 8) wirken.

CAYPIN



CAYPIN
HG 6
EP 2.400

CAYPIN**HG 6****EP 2.400**

N Große Magische Bestie (aquatisch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +13**VERTEIDIGUNG** **TP** 90**ERK** 18; **KRK** 20**REF** +10; **WIL** +5; **ZÄH** +10**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Schwimmen 9 m**Nahkampf** Biss +14 (3W4+13 S)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Fressstentakel**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +2; **KO** +3; **IN** -4; **WE** -1; **CH** -1**Fertigkeiten** Akrobatik +13, Athletik +13 (+21 beim Schwimmen), Heimlichkeit +18**Andere Fähigkeiten** Amphibie**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger Sumpf**Organisation** Einzelgänger oder Paar**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Fressglieder (AF) Anstelle eines Unterkiefers hat ein Caypin eine Ansammlung aus sich windenden Augenstielen, mit denen die Kreatur sehen kann und die auch seine Nahrung mit kleinen, neunaugenähnlichen Mündern zerkleinern. Als Bewegungsaktion kann ein Caypin diese Glieder von sich lösen (oder angrenzende Glieder wieder mit sich verbinden). Diese können sich selbstständig bewegen und visuelle Informationen an den Caypin weiterleiten. Ein Glied, das sich weiter als 30 m vom Körper des Caypins weg bewegt, stirbt sofort.

Einzelne Glieder eines Caypins sind harmlos, aber in der Gruppe werden sie gefährlich. Ein Caypin hat genug Glieder, um bis zu zwei Gruppen zugleich zu bilden. Solange

sie von ihm getrennt sind, teilen sich die Glieder ihre Aktionen mit dem Caypin und handeln im Initiativeschritt des Caypins. Jede Gruppe aus Gliedern hat die Unterart Aquatisch, ist gemäß der allgemeinen Kreaturenregeln eine Amphibie und verfügt über Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht, 18 Trefferpunkte, eine Grundbewegungsrate von 6 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 4,5 m. Eine Gruppe aus Gliedern nimmt eine Angriffsfläche von 1,5 m ein und hat eine Reichweite von 1,5 m. Wenn nötig, verwendet eine Gruppe Glieder die Rüstungsklasse, Rettungswurfboni, Fertigungsboni und sonstige Eigenschaften des Caypins.

Als Standard-Aktion kann eine Gruppe Glieder das Feld einer angrenzenden Kreatur betreten, ohne einen Gelegenheitsangriff dieser Kreatur zu provozieren. Im Feld einer anderen Kreatur können die Glieder diese Kreatur als Schnelle Aktion angreifen (unter Verwendung des Biss-Angriffsbonus und Schadens des Caypins). Es können sich nicht mehrere Gruppen der Fressglieder eines Caypins gleichzeitig ein Feld mit derselben Kreatur teilen. Abgesehen von dieser Fähigkeit, einen Gegner zu umschwärmen, kann eine Gruppe Glieder nicht angreifen.

Wenn sich alle Glieder von einem Caypin gelöst haben, kann die Kreatur nur das sehen, was ihre losgelösten Glieder sehen können. Wenn alle Glieder eines Caypins zerstört wurden, der Caypin aber noch lebt, hat die Kreatur für 3 Tage den Zustand Blind, danach wachsen neue Glieder nach, die normal funktionieren.

Caypins zählen zu den hinterhältigsten Kreaturen, welche die Feuchtgebiete der Galaxis bewohnen. Zwar sind sie riesenhafte Bestien mit Leibern, die wie eine Mischung aus Wölfen und Krokodilen wirken, aber sie sind vor allem für ihre merkwürdigen, abtrennbaren Tentakeln bekannt, die sowohl ihre Augen wie auch ihre Münder darstellen. Diese Augenstiele





CAYPIN

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

können sich wie Aale zu Land und zu Wasser bewegen, und sie können sich bis zu 30 m von ihrem „Wirt“ entfernen. So kann der Caypin zugleich jagen und sein Territorium im Auge behalten sowie sicher und außer Sicht lauern, oft unter Wasser. Auch wenn die Tentakel mittels kaum erforschter psychischer Phänomene Informationen zu ihrem Caypin weiterleiten können, sind sie für sich genommen relativ schwächlich und kehren im Allgemeinen zu ihrem Wirt zurück oder tun sich zu Gruppen zusammen, bevor sie sich Beute oder Eindringlingen stellen. In sumpfigen Gebieten, in denen Caypins bekanntermaßen jagen, waten nur die Törichten ins Wasser, ohne sich vorher zu vergewissern, dass in der Nähe nicht irgendwo fette, wurmartige Tentakel mit winzigen Mündern herumlungern.

Caypins kommen auf zahlreichen Planeten überall in der Galaxis vor und sind am häufigsten auf Welten anzutreffen, auf denen es ausgedehnte Sümpfe oder Marschlande voller nahrhafter Beute gibt. Entgegen der Annahme vieler sind Caypins nicht von Natur aus böse – ihr begrenzter Intellekt kann moralische Fragen nicht im Geringsten verstehen –, aber sie sind Spitzenraubtiere, die allein von einem unersättlichen Hunger nach großen Mengen rohen Fleisches getrieben werden. Caypins fressen in ein paar Tagen die Hälfte ihres Körpergewichts an Fleisch. Sie zerkleinern die Leichen ihrer Beute mit ihren Dutzenden kleiner Mäuler, und schon auf mehreren Planeten sind langsame Säugetiere, flugunfähige Vögel oder träge Amphibien durch das gefräßige Jagdverhalten von Caypins ausgerottet worden. Wahrscheinlich aus diesem Grund leben und jagen Caypins normalerweise allein, aber manchmal teilt sich ein zusammengehöriges Paar einen Sumpf, der beiden als Jagdrevier dient. Caypins leben üblicherweise mehrere hundert Jahre oder länger. Allerdings fallen Caypins, die nicht regelmäßig fressen können, in eine Starre. Manchmal schlafen sie so jahrelang im Schlamm eines Flusses, bevor sie mit nagendem Hunger aufwachen.

Die Biologie der Caypins ist ebenso faszinierend wie furchtbar, und Gelehrte von Universitäten und privaten Einrichtungen ist es bisher nicht gelungen, den Mechanismus zu ergründen, über den ihre losgelösten Glieder mit dem eigentlichen Körper kommunizieren. Der wolfsähnliche Körper eines Caypins hat keine eigenen Augen oder Münder – stattdessen sieht und frisst er nur mit den Dutzenden dicken, stielartigen Anhängseln, die von der kieferähnlichen Vorwölbung an der Vorderseite seines Schädels herunterhängen. Jede dieser Gliedmaßen endet in einem blutunterlaufenen Augapfel über einem winzigen Maul mit mehreren, rasiermesserscharfen Zahnreihen. Solange ihre Stiele mit ihrem Kiefer verbunden sind, fressen Caypins normal, und die winzigen Maultentakel leiten Nährstoffe durch eine Aufnahmeöffnung in den Kiefer weiter. Diese Tentakel können sich aber auch ablösen und selbstständig jagen, indem sie sich in Schwärmen auf ahnungslose Kreaturen stürzen, das Fleisch von ihren Opfern reißen und die abgenagte Nahrung zum Körper des Caypins zurücktragen. Sobald sie sich wieder mit diesem verbunden haben, übergeben die Glieder das Fleisch in die Aufnahmeöffnungen, woraufhin es normal verdaut wird. Caypins können ohne die Hilfe ihrer Fressglieder trinken, indem sie das Wasser direkt durch die Verbindungsöffnungen für die Tentakel aufnehmen. Da sie keinen eigenen Verdauungstrakt haben, sind diese Tentakel auf den eigentlichen Körper angewiesen, um die Nährstoffe in ihrem Blut zu erneuern. Ob dieses

merkwürdige System die Folge zweier symbiotischer Kreaturen ist, die sich zu einer gegenseitigen Abhängigkeit entwickelt haben, oder eine einzelne Kreatur, die durch die Evolution eine solch seltsame Eigenschaft hervorgebracht hat, kann niemand sagen. Viele Biologen glauben, dass die Kontrolle eines Caypins über seine Tentakel das Ergebnis irgendeiner unbekanntes (und bisher nicht zu entdeckenden) Form von mentaler Magie ist, doch andere sind der Ansicht, dass das Nervensystem des Caypins sich auf eine Art Quantenverflechtung verlässt, wodurch keine physische Verbindung nötig ist. So oder so, viele Konzerne würden das Geheimnis der unmittelbaren und nicht wahrnehmbaren Kommunikation des Caypins nur allzu gerne lüften.

Gelegentlich werden die Stiele eines Caypins bei einer schwierigen Jagd zerstört. In solchen Fällen ist der Caypin für 3 Tage blind und kann in dieser Zeit nicht fressen, solange seine Glieder nachwachsen. Ein Caypin, der seine Fressglieder verloren hat, versteckt sich meist und meidet den Kontakt mit anderen Lebewesen. Wird er aber aufgeschreckt oder in die Ecke gedrängt, könnte er in einen Kampfrausch verfallen und alles in seiner Nähe angreifen. Dabei ist er allerdings ein viel weniger gefährlicher Gegner, als er es normalerweise wäre.

Die meisten Xenobiologen sehen Caypins als invasive Spezies an, die wahrscheinlich irgendwo im Veskarium ihren Ursprung hat, angesichts der Bewunderung, die das Reptilienvolk diesen Bestien entgegenbringt. Einigen mächtigen Vesken ist es gelungen, Caypins abzurichten und sie als Haustiere zu halten, und es kam schon vor, dass sie sie auf eroberte Welten mitgebracht haben. Da Caypins aber auch auf Planeten vorkommen, die keinen bekannten Kontakt mit den Vesken hatten, ist es wahrscheinlich, dass Caypins oder Variationen von ihnen sich parallel zueinander auf verschiedenen Welten entwickelt haben. Die offensichtliche Biologie eines Caypins stützt diese Theorie – Caypins auf verschiedenen Welten haben oft bis zu einem gewissen Grad voneinander abweichende Physiologien, und Caypins mit drastisch anderen Fähigkeiten wurden bislang noch nicht entdeckt.

Ein typischer Caypin ist 4,20 lang und wiegt 1.500 Pfund.



DEH-NOLO



DEH-NOLO
HG 14
EP 38.400

DEH-NOLO

HG 14

EP 38.400

RN Große Aberration

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

TP 214

ERK 27; KRK 28

REF +12; WIL +19; ZÄH +12

Verteidigungsfähigkeiten Pusteln öffnen; SR 10/magisch;

Immunitäten Krankheit, geistesbeeinflussende Effekte, Gift;

Resistenzen Kälte 10, Feuer 10; ZR 25

Schwächen Auf Gehirne angewiesen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Biss +21 (6W6+17 S plus Beherrschungsgalle)

Fernkampf Synthetisiertes Projektil +23 (4W8+14 P plus Beherrschungsgalle oder geopferter Zauberplatz)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,5 m



Angriffsfähigkeiten Hirnspeicher

Bekanntes Zauber (ZS 14; Nahkampf +21)

5. Grad (3/Tag)—Maschinen kontrollieren (SG 24), Synapsenüberladung (SG 24)

4. Grad (6/Tag)—Dimensionstür, Droidifikation (SG 23), Nervensystem überlasten (SG 23), Säuredunst (SG 23)

3. Grad (beliebig oft)—Entladen (SG 22), Spontanvirus (SG 22)

SPIELWERTE

ST +4; GE +4; KO +6; IN +8; WE +4; CH +4

Fertigkeiten Computer +25, Kultur + 25, Technik +30, Biowissenschaften +30, Medizin +25, Mystik +30, Naturwissenschaften +25

Sprachen Aklo, Abyssisch, Gemeinsprache, bis zu 4 weitere Sprachen gemäß Hirnspeicher; Telepathie (30 m)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auf Gehirne angewiesen (AF) Ein Deh-Nolo, der weniger als vier eingesammelte Gehirne bei sich hat, erhält 1 negative Stufe für jedes fehlende Gehirn. Die Zauberstufe eines Deh-Nolo sinkt um 2 für jede negative Stufe, die er durch fehlende Gehirne erleidet, und ein Deh-Nolo ohne eingesammelte Gehirne kann keinen seiner Zauber wirken. Diese negativen Stufen werden niemals permanent, und sie können nur entfernt werden, indem der Deh-Nolo Gehirne in seine Sammlung aufnimmt. Die hier angegebenen Spielwerte gehen von einem Deh-Nolo mit einer vollständigen Sammlung aus.

Hirnspeicher (AF) Ein Deh-Nolo kann bis zu vier Gehirne von kleinen oder mittelgroßen Kreaturen speichern und nutzt sie, um sein Wissen und seine Macht zu vergrößern. Er lernt eine einzelne Sprache des vorigen Besitzers jedes Gehirns. Ein Deh-Nolo kann mit einer Coup-de-Grace-Aktion, die einen Gegner tötet, ein Gehirn aus dem hilflosen Gegner extrahieren, oder er kann dies als Standard-Aktion mit einem Körper tun, der höchstens 1 Minute lang tot war.

Pusteln öffnen (AF) Wenn ein Deh-Nolo durch einen einzelnen Angriff mehr als 20 Schaden erleidet, muss jede an diesen Deh-Nolo angrenzende Kreatur einen Reflexwurf (SG 22) bestehen oder sie wird mit einem üblen Gift bespritzt, wenn die Pusteln überall auf dem Körper des Deh-Nolo aufreißen. Kreaturen, die davon getroffen werden, sind Beherrschungsgalle ausgesetzt (siehe Seite 33).

Synthetisiertes Projektil (AF) Einmal pro Runde kann ein Deh-Nolo als Standard-Aktion die kristallisierte, metallische Entladung konzentrieren, die er produziert, und sie durch einen Riss in seinem Fleisch ausstoßen. Dieser Angriff fügt dem Deh-Nolo 1W4 Schaden zu. Ein Deh-Nolo kann ein Projektil als Fernkampfangriff auf ein Ziel in bis zu 18 m Entfernung abfeuern, der diesem 4W8+14 Stichschaden zufügt. Ein Deh-Nolo kann das Projektil auf eine von zwei Arten verstärken. Er kann das Projektil mit Beherrschungsgalle bedecken (siehe unten), um das Ziel zu vergiften, oder er kann einen Zauberplatz

opfern, um das Projektil mit Energie aufzuladen. Ein auf diese Weise aufgeladenes Projektil verursacht pro Zaubergang des geopferten Zaubersplatzes zusätzlich 1W6 Säure-, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden (nach Wahl des Deh-Nolo).

BEHERRSCHUNGSGALLE

Art Gift (Verwundung); Rettungswurf Zähigkeit SG 22

Verlaufsübersicht Konstitution (speziell); **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt Verlaufsübersicht ist Gesund–Geschwächt–Ausgelaugt–Tot

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Ganz so, wie die Neh-thalggus und Yah-thelgaads aus dem Reich der Schwärze von organischen Gehirnen Gebrauch machen, um ihre magischen Fähigkeiten einsetzen zu können, so extrahieren und nutzen die Deh-Nolos die Gehirne anderer Kreaturen in ihrem unstillbaren Wissensdurst. Diese gemeinsamen Neigungen schlägt alle denkenden Kreaturen des Universums mit wohlverdienter Furcht, und viele Raumfahrer wissen, dass man Schiffen mit den Hoheitszeichen des Reiches am besten ganz aus dem Weg geht.

Deh-Nolos sind brillante Ingenieure und Erfinder im Reich der Schwärze. Sie vermengen Technologie und biologische Systeme auf verdrehte, bösartige und erstaunlich nahtlose Weise. Ihre Schöpfungen unterscheiden sich von der Kybernetik, denn sie wachsen, statt gebaut zu werden, und verwischen die Grenze zwischen lebenden Organen und komplexen Maschinen. Durch ihre vulgäre Genialität und ihre überraschend geschickten einzelnen „Arme“ haben die Deh-Nolos die ersten Raumschiffe des Reiches entworfen und gebaut, Hybridgefährte aus organischen und technologischen Komponenten. Auch haben sie die ersten Schiffsgehirne kultiviert – Schlicke, welche diese biomechanischen Raumschiffe steuern. Zusätzlich zu diesen Wundern der Ingenieurskunst sind Deh-Nolos geschickt darin, die meisten technologischen Geräte zu reparieren, ganz egal aus welcher Zivilisation sie stammen mögen. Wenn er einem Gerät begegnet, das ihm nicht vertraut ist, versucht ein Deh-Nolo das Gehirn eines Angehörigen der entsprechenden Spezies zu finden. Die Aberration hofft, dass sie auf diese Weise einen Einblick in das Problem erhält.

Als vorwiegend organische Wesen sondern Deh-Nolos eine metallische Entladung ab, die im natürlichen Sonnenlicht mit verstörender Schönheit schimmert. Deh-Nolos können diese Flüssigkeit konzentrieren und abscheuliche Kristalle daraus bilden, die sie entweder als Fernkampfsprojekte einsetzen oder als Komponenten in ihre mechanischen Gerätschaften verbauen. Solche Maschinenteile sind missgebildet und gleichen lebenden Organen und verkümmerten Körperteilen, und viele haben verbreitete technologische Anschlüsse und teilweise ausgebildete Leitungen. Einige leichtsinnige Wissenschaftler haben solche Teile aus Deh-Nolos entnommen und sie in ihre Ausrüstung oder ihre eigenen Körper eingebaut, mit mannigfaltigen und unberechenbaren Ergebnissen. Meistens sind die Folgen entsetzlich – und sogar für den Experimentator tödlich – aber manchmal erweist sich diese Praxis als funktionsfähig, wenn auch makabre Technologie. Wer-

den sie in Sensoren und andere Geräte mit Video- oder Audioausgabe verbaut, lassen diese Komponenten die Bilder auf den Schirmen verstörend fragmentiert erscheinen oder verstärken und verzerren den Ton in gedankenzermarrende Kakophonien. Werden sie in eine lebendige Kreatur eingesetzt, sorgen diese Teile für horrende Mutationen des Wirtskörpers und permanente Schmerzen.

Wie viele andere Kreaturen im Reich der Schwärze stellen Deh-Nolos ihre eigenen Toxine her und machen sie zu Waffen. Überall am unförmigen Körper dieser Kreaturen wachsen giftgefüllte Drüsen, und jeder, der eine davon beschädigt, ist der eitrigen Flüssigkeit ausgesetzt, die darin umherschwappt. Deh-Nolos können diesen toxischen Eiter auch auf die Projektilen aufbringen, die sie mit ihren Körpern verschießen, und infizieren damit ihre Ziele.

Deh-Nolos sind nicht nur extrem kompetente Ingenieure, sondern auch furchterregende Zauberkundige. Sie wirken Magie, die ganz ähnlich wie ihre Erfindungen die Grenze zwischen Fleisch und Maschine verschwimmen lassen. Mit einem bloßen Gedanken kann ein Deh-Nolo in der Nähe befindliche technologische Geräte beeinflussen, eine Wolke aus brennender Säure erschaffen oder vorübergehend die DNA einer lebenden Kreatur überschreiben, um sie in das verdrehte Spiegelbild eines Roboters zu verwandeln. Ein Deh-Nolo nutzt seine offensiveren Zauber nur, wenn er direkt angegriffen wird. Normalerweise versucht er, ein einzelnes Ziel zu überrumpeln und es wehrlos zu machen. Anschließend macht sich die Aberration daran, das Gehirn ihrer Beute sorgsam (und schmerzhaft, wenn die Kreatur noch am Leben ist) zu extrahieren und sie in einem ihrer Hirnspeicher zu verstauen. Deh-Nolos mit nur einem Hirnspeicher nehmen oft große Mühen auf sich, um frischen Ersatz zu bekommen, fast so, als wären sie süchtig nach dem in der grauen Substanz gespeicherten Wissen. Ein Deh-Nolo ohne verwahrte Gehirne ist nervös und verzweifelt und stürzt sich auf jede Kreatur, die er finden kann und die nicht dem Reich angehört, sogar solche mit nur tierhafter Intelligenz. Sobald er wieder all seine Fähigkeiten einsetzen kann, macht sich ein solcher Deh-Nolo auf die Suche nach höher entwickelten Gehirnen, um die simpleren zu ersetzen, sofern nicht wichtigere Dinge akut sind.

Deh-Nolos nutzen ihr mentales Potenzial, das den meisten Kreaturen aus dem Reich der Schwärze angeboren ist, um unglaublich geschickt zu fliegen. Der verstörende Anblick ihrer fremdartigen Gestalten, die leise und ohne offensichtliche Bewegungen durch die Luft schweben, reicht üblicherweise aus, um die meisten geistig gesunden Kreaturen um ihr Leben flüchten zu lassen.

Ein typischer Deh-Nolo mit seinen vier spindeldürren Beinen ist fast 6 m hoch und wiegt annähernd 2.000 Pfund.



DEH-NOLO

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

DER SCHWARM



SCHWARM-CORROVOX
HG 3
EP 800

SCHWARM-DRESCHERFÜRST
HG 10
EP 9.600

SCHWARM-CORROVOX HG 3

EP 800

CB Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Blindgespür (Vibration) 9 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG TP 40

ERK 14; KRK 16

REF +7; WIL +4; ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Schwarmverstand;**Immunitäten** Säure, Furchteffekte**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Klettern 9 m**Nahkampf** Klaue +9 (1W6+5 H)**Fernkampf** Säurekanone +12 (1W4 Säure; Krit Korrodierend 1W4)**Angriffsfähigkeiten** Mentalangriff**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +8 (+16 beim Klettern), Heimlichkeit +8**Sprachen** Schirrisch; Telepathie (30 m)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Mentalangriff (ÜF) Ein Corrovox kann als Standard-Aktion eine Druckwelle aus schädlichem mentalen Gezwitscher gegen ein Ziel innerhalb von 9 m richten. Das Ziel erleidet Schaden in Höhe von 1W4 × HG des Corrovox (3W4 Schaden für die meisten Corrovoxe). Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 12 halbiert diesen Schaden.

Säurekanone (AF) Ein Corrovox hat eine in seinen Unterarm eingearbeitete organische Säurekanone, die Klumpen organischer Säure mit einer Grundreichweite von 12 m verschießt. Diese Waffe kann nicht entwendet werden und produziert ihre eigene Munition, wodurch diese nie zu Ende geht.

Schwarmverstand (AF) Angehörige des Schwarms sind über eine Mischung aus Pheromonen, feinsten Antennen- und Gliederbewegungen, elektrostatischen Feldern und Telepathie miteinander zu einem einzelnen Schwarmverstand verbunden.

Alle Kreaturen des Schwarms innerhalb von 9 m zueinander kommunizieren ständig miteinander. Bemerkt einer eine Gefahr, wird sie von allen bemerkt (eine solche Wahrnehmung kann sich unter passenden Umständen entlang einer „Kette“ von Schwarmkreaturen bewegen und potenziell weit entfernte Schwarmkreaturen alarmieren). Zusätzlich kann eine Schwarmkreatur, wenn sie sich innerhalb von 9 m um eine weitere Schwarmkreatur befindet, zweimal würfeln und das bessere Ergebnis für den Rettungswurf gegen geistesbeeinflussende Effekte verwenden.

**SCHWARM-DRESCHERFÜRST HG 10**

EP 9.600

CB Großer Monströser Humanoide

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Blindgespür (Vibration) 9 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG TP 165

ERK 23; KRK 25

REF +14; WIL +11; ZÄH +14

Verteidigungsfähigkeiten Schwarmverstand;**Immunitäten** Säure, Furchteffekte**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m, Fliegen 6 m (AF, durchschnittlich)**Nahkampf** Armklinge +23 (2W10+18 H; Krit Blutung 1W8)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Klingensturm**SPIELWERTE**

ST +8; GE +5; KO +3; IN -2; WE +1; CH -3

Fertigkeiten Akrobatik +19, Athletik +19 (+27 beim Klettern), Heimlichkeit +24**Sprachen** Schirrisch; Telepathie (30 m)


**DER
SCHWARM**
**ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN**
**ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN**
**ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN**
**ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN
RE...**
LEBENSWEISE
Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Armklinge (AF) Ein Drescherfürst verfügt über in seine Arme eingearbeitete, enorme Klingen, die seine normalen Hände ersetzen. Ein Drescherfürst kann keine anderen Waffen führen, kann aber auch nicht entwaffnet werden.

Klingensturm (AF) Wenn er einen Vollen Angriff nur mit Nahkampfwaffen ausführt, erhält ein Drescherfürst einen Malus von -3 für den Angriffswurf statt des normalen Malus von -4. Zusätzlich kann ein Drescherfürst bis zu drei Nahkampfangriffe statt zwei ausführen, wenn er einen Vollen Angriff einsetzt. In diesem Fall bekommt er einen Malus von -5 auf diese Angriffe.

Schwarmverstand (AF) Siehe Seite 34.

Ursprünglich war der Schwarm eine als die Kucharn bekannte Insektenrasse, nun ist er ein Kollektiv mit einem einzelnen Verstand und dem Verlangen, alles und jeden zu verschlingen und deren beste Eigenschaften zu absorbieren. Der Schwarm bewegt sich auf riesigen, organischen Schwarmschiffen von Planet zu Planet und reduziert jede sogenannte „Nahrungswelt“ zu einer kargen Hülle für jeden Lebens. Gelegentlich verändert er dabei seine eigene DNA, um Eigenschaften von der Spezies dieser Welt zu übernehmen. Sobald er alles von Wert auf einem Planeten verschlungen hat, zieht der Schwarm weiter, ohne Interesse daran, das Territorium zu halten.

Ironischerweise hat eines der gewalttätigsten Völker der Galaxis auch eines der friedfertigsten hervorgebracht. Eine Mutation innerhalb eines untergeordneten Schwarms hat nämlich zur Entstehung der Schirren geführt, die sich losgelöst und eine neue Spezies begründet haben. Der Schwarm ist nicht nur wegen der Invasion berüchtigt, die schließlich zum Ende der Feindseligkeiten zwischen den Paktwelten und dem Veskarium geführt hatten, sondern auch aufgrund der Warnungen der Schirren, welche die Stärke des Schwarms und seinen Hunger besser als jedes andere Volk kennen.

Auch wenn einzelne Komponenten des Schwarms eine gewisse Form von Intelligenz besitzen – oder zumindest eine Reihe von komplexen, programmierten Verhaltensweisen, die einem Intellekt ähneln –, kann mit ihnen in keinerlei Weise verhandelt werden. Angehörige des Schwarms kommunizieren selten mit anderen Kreaturen, da sie alle fremden Wesen entweder als Nahrung oder als Bedrohung ansehen. Die Moral des Schwarms ist unerschütterlich, und auch wenn sich einzelne seiner Bestandteile manchmal aus taktischen Gründen zurückziehen, ist ihnen Furcht vollkommen unbekannt.

Der Schwarm verwendet selten künstlich hergestellte Waffen. Stattdessen wird Biotechnologie verwendet, die mit seinen Einzelkreaturen verwachsen ist. Durch das ständige genetische Aufwerten und Experimentieren umfasst der Schwarm Einzelkreaturen in vielen Formen, Größen und mit sehr unterschiedlichen Eigenschaften, von den mächtigen Schreckensulanen bis hin zu den mikroskopischen, Blutkreis-

läufe infizierenden Toxicysten. Die beiden hier aufgeführten Schwarmkreaturen zählen zu den häufigsten Aspekten der vielen Entwicklungen des Schwarms.

Corrovoxe sind die Schocktruppen des Schwarms. Sie fungieren als vorgeschobene Kundschafter und Weltensucher für den Schwarm und bewegen sich in großen Horden über mögliche Nahrungswelten. Wie viele Schwarmkreaturen haben auch Corrovoxe latente telepathische Fähigkeiten und können somit den Verstand eines Feindes mental attackieren. Drescherfürsten schweben mit ihren Insektenflügeln auf ihre Feinde herab und, wie ihr Name verheißt, strecken ihre Beute mit riesigen rasiermesserscharfen Klingen nieder, die aus ihren Armen wachsen. Wenn das Gemetzel vorüber ist, treffen andere Schwarmkreaturen ein, um die blutigen Überreste aufzufressen.



DRACHE



**JUNGER
ERWACHSENER
BLAUER DRACHE**
HG 11
EP 12.800

JUNGER ERWACHSENER BLAUER DRACHE

HG 11

EP 12.800

RB Riesiger Drache (Erde)

INI +4; **Sinne** Blindgespür (Gedanken) 18 m, Dunkelsicht 36 m,
Wahrnehmung +20

Aura Unheimliche Ausstrahlung (51 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG **TP** 183

ERK 24; **KRK** 26

REF +13; **WIL** +13; **ZÄH** +15

SR 5/Magie; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, für Graben 6 m, für Fliegen 60 m (AF, unbeholfen)

Nahkampf Biss +24 (4W6+19 S)

Mehrfachangriff Biss +18 (4W6+19 S), 2 Klauen +18 (2W8+19 H), Schwanzschlag +18 (2W6+19 W)

Fernkampf Aurora-Ionengewehr +21 (2W12+11 E, Krit überspringend 2W6)

Angriffsfläche 4,5 m; **Reichweite** 3 m (4,5 m mit Biss)

Angriffsfähigkeiten Odemwaffe (Linie 24 m, 12W8 E, Reflex-SG 18 halbiert, alle 1W4 Runden einsetzbar), Zermalmen (4W6+19 W)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Nahkampf +24)

1/Tag–*Dimensionstür, Nervensystem überlasten* (SG 17)

3/Tage–*Entladen* (SG 16), *Spontanvirus* (SG 16), *Überladungsblitz* (SG 16), *Zungen*

Beliebig oft–*Wiederaufladen, Unsichtbares sehen*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +25 (+17 wenn fliegend), Bluffen +25, Computer +20, Mystik +20, Technik +20

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Terral

Andere Fähigkeiten Geräusche imitieren

Ausrüstung Aurora-Ionengewehr mit 4 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geräusche imitieren (AF) Siehe Schablone des Blauen Drachen auf Seite 37.

Drachen sind mächtige Reptilien mit hoher Intelligenz und Raffinesse. Die Mehrzahl aller Drachen fällt in eine von zwei Kategorien: chromatisch oder metallisch (es gibt allerdings noch





DRACHE

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

weitere Kategorien). Chromatische Drachen (siehe unten) sind normalerweise böse, während Metalldrachen allgemein gut sind und danach streben, die Gesellschaft zu verbessern. Einige Drachen entwickeln die Fähigkeit, die Gestalt eines Humanoiden oder eines anderen Zweibeiners anzunehmen, um sich besser in die sie umgebende Gesellschaft integrieren zu können. Nachdem sie aus großen Eiern geschlüpft sind, durchlaufen Drachen 12 Alterskategorien: Nestling (HG 3–4), Sehr jung (HG 5–6), Jung (HG 7–8), Jugendliche (HG 9–10), Junger Erwachsener (HG 11–12), Erwachsener (HG 13–14), Älterer Erwachsener (HG 15–16), Alt (HG 17–18), Sehr alt (HG 19–20), Ehrwürdig (HG 21–22), Wyrm (HG 23–24) und Großer Wyrm (HG 25).

Drachen in den Drakaländen von Triaxus genießen die Stellung von Herrschern (oft als Geschäftsführer) über die humanoiden Bürger zweiter Klasse. Die triaxianischen Drachen sind unverbesserliche Intriganten, die stets vorausplanen, und den Risiken der Zusammenarbeit mit diesen Drachen kommen nur die möglichen üppigen Belohnungen gleich.

SCHABLONEN FÜR CHROMATISCHE DRACHEN

Chromatische Drachen nutzen jedes sich bietende Mittel, um persönlichen Reichtum und Macht anzuhäufen.

Schablone für schwarze Drachen

Schwarze Drachen sind kaltherzig und genießen es, andere durch Furcht zu beeinflussen.

Erforderliche Kreaturenart: Drache.

Empfohlene Gesinnung: Chaotisch böse.

Merkmale: Unterart Wasser; Blindgespür 18 m und Dunkelsicht 36 m; Immun gegen Säure, Lähmung und Schlaf; SR 5/Magie (HG 10+; erhöht sich auf 10/Magie auf HG 12, SR 15/Magie auf HG 15, SR 20/Magie auf HG 17); ZR 11 + HG (HG 10+); Bewegungsrate für Schwimmen 18 m.

Fähigkeiten: Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m pro 2 HG, 1W6 Säure + 1W6 pro HG), Unheimliche Ausstrahlung (HG 11+, 18 m + 3 m pro HG), zauberähnliche Fähigkeiten (HG 10+), Sumpfgänger (siehe unten).

Sumpfgänger (AF): Ein schwarzer Drache kann sich ohne Malus mit seiner normalen Bewegungsrate durch Sümpfe und Treibsand bewegen.

Schablone für blaue Drachen

Blaue Drachen schmieden in sich verschachtelte Pläne und brüten wie besessen über ihren Ränken.

Erforderliche Kreaturenart: Drache.

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen böse.

Merkmale: Unterart Wasser; Blindgespür 18 m und Dunkelsicht 36 m; Immun gegen Säure, Lähmung und Schlaf; SR 5/Magie (HG 10+; erhöht sich auf 10/Magie auf HG 13, SR 15/Magie auf HG 15, SR 20/Magie auf HG 17); ZR 11 + HG (HG 10+); Bewegungsrate für Schwimmen 18 m.

Fähigkeiten: Odemwaffe (Linie 9 m + 3 m pro 2 HG, 1W6 Säure + 1W6 pro HG), Unheimliche Ausstrahlung (HG 9+, 18 m + 3 m pro HG), zauberähnliche Fähigkeiten (HG 9+), Geräusche imitieren (siehe unten).

Geräusche imitieren (AF): Ein blauer Drache kann jede beliebige Stimme oder jedes Geräusch nachahmen, wenn er einen erfolgreichen Wurf auf Bluffen gegen den Wurf auf Motiv erkennen eines Zuhörers ablegt.

Schablone für grüne Drachen

Von allen chromatischen Drachen scheinen die grünen Drachen die vernünftigsten zu sein, doch sie werden sich von jetzt auf gleich gegen ihre sogenannten Verbündeten wenden, wenn es ihnen Profit einbringt.

Erforderliche Kreaturenart: Drache.

Empfohlene Gesinnung: Rechtschaffen böse.

Merkmale: Unterart Luft; Blindgespür 18 m und Dunkelsicht 36 m; Immun gegen Säure, Lähmung und Schlaf; SR 5/Magie (HG 11+; erhöht sich auf 10/Magie auf HG 13, SR 15/Magie auf HG 15, SR 20/Magie auf HG 17); ZR 11 + HG (HG 11+); Bewegungsrate für Schwimmen 12 m.

Fähigkeiten: Odemwaffe (Kegel 4,5 m + 1,5 m pro 2 HG, 1W6 Säure + 1W6 pro HG), Unheimliche Ausstrahlung (HG 9+, 18 m + 3 m pro HG), zauberähnliche Fähigkeiten (HG 9+), Wasser atmen, Unterholz durchqueren (siehe unten).

Unterholz durchqueren (AF): Ein grüner Drache kann sich mit voller Bewegungsrate durch natürliches Laubwerk bewegen, ohne Schaden zu nehmen oder beeinträchtigt zu werden. Bereiche mit Laubwerk, die magisch verändert wurden, wirken sich normal auf ihn aus.

Schablone für rote Drachen

Rote Drachen sind sehr autoritär und dulden keinerlei Respektlosigkeit von einfachen Humanoiden, können aber mit überbordender Unterwürfigkeit umgestimmt werden.

Erforderliche Kreaturenart: Drache.

Empfohlene Gesinnung: Chaotisch böse.

Merkmale: Unterart Feuer; Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 36 m und Hindurchspüren (Sicht [nur Rauch]); Immun gegen Feuer, Lähmung und Schlaf; Schwäche gegenüber Kälte; SR 5/Magie (HG 10+; erhöht sich auf 10/Magie auf HG 12, SR 15/Magie auf HG 14, SR 20/Magie auf HG 16); ZR 11 + HG (HG 12+)

Fähigkeiten: Odemwaffe (Kegel 4,5 m + 1,5 m pro 2 HG, 1W10 Feuer + 1W10 pro HG), Unheimliche Ausstrahlung (HG 10+, 18 m + 3 m pro HG), zauberähnliche Fähigkeiten (HG 10+)

Schablone für weiße Drachen

Ganz wie es ihrer bevorzugten Umgebung entspricht, erscheinen weiße Drachen kalt und emotionslos, bis sie in Wut geraten.

Erforderliche Kreaturenart: Drache.

Empfohlene Gesinnung: Chaotisch böse.

Merkmale: Unterart Kalt; Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 36 m und Hindurchspüren (Sicht [nur Schnee]); Immun gegen Kälte, Lähmung und Schlaf; Schwäche gegenüber Feuer; SR 5/Magie (HG 9+; erhöht sich auf 10/Magie auf HG 12, SR 15/Magie auf HG 14, SR 20/Magie auf HG 16); ZR 11 + HG (HG 12+); Bewegungsrate für Graben 9 m und für Schwimmen 18 m.

Fähigkeiten: Odemwaffe (Kegel 4,5 m + 3 m pro 2 HG, 1W6 Kälte + 1W6 pro HG), Unheimliche Ausstrahlung (HG 10+, 18 m + 3 m pro HG), zauberähnliche Fähigkeiten (HG 10+), Eisklettern (siehe unten), zauberähnliche Fähigkeiten (HG 10+).

Eisklettern (AF): Ein weißer Drache kann sich ohne Malus über eisige Oberflächen bewegen und braucht keine Würfe auf Akrobatik abzulegen, um über Eis zu rennen oder Sturmangriffe auszuführen. Zusätzlich kann ein weißer Drache vereiste Oberflächen erklettern, als würde er von *Spinnenklettern* profitieren.

DRACHENVOLK



DRACHENVOLK
HG 9
EP 6.400

DRACHENVOLK

HG 9

EP 6.400

Drachenvolk-Soldat

RN Großer Drache

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

VERTEIDIGUNG

TP 142 RP 4

ERK 25; KRK 27

REF +12; WIL +10; ZÄH +14

Immunitäten Feuer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 36 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Gewitterwolken-Drachenglefe +22 (2W8+15 H & Elk)
oder

Biss +22 (2W6+15 S)

Fernkampf Taktisches Magnetgewehr +18 (2W8+9 S)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (4,5 m mit Drachenglefe)

Angriffsfähigkeiten Odenwaffe (Kegel 9 m, 9W6 Feuer, Reflex-SG 16 halbiert, alle 1W4 Runden einsetzbar), Sturmangriff, Kampfstile (Sturmwind, Gardist)

SPIELWERTE

ST +6; GE +2; KO +5; IN +0; WE +1; CH +3

Fertigkeiten Akrobatik +17, Einschüchtern +17, Steuerung +22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten Rüstungstraining, Zweite Luft (2W6+9 TP), Partnerbindung

Ausrüstung Verbesserter Schillerpanzer, Taktisches Magnetgewehr mit 50 Patronen für Langwaffen, Gewitterwolken-Drachenglefe mit 1 Batterie (20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Triaxus)

Organisation Einzelgänger, Gebundenes Paar (1 und 1 Partner), Patrouille (3-6 gebundene Paare), Geschwader (7-14 gebundene Paare)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Partnerbindung (AF) Ein Mitglied des Drachenvolks kann eine permanente Bindung mit einer bereitwilligen drachenvolkfremden Kreatur eingehen. Sobald diese Bindung geknüpft wurde, kann ein Mitglied des Drachenvolks keine neue Bindung eingehen, außer sein Partner stirbt. Ein Mitglied des Drachenvolks und sein Partner können miteinander kommunizieren, so als hätten sie beide Telepathie mit einer Reichweite von 30 m. Im Kampf, wenn ein Mitglied des Drachenvolks sich innerhalb von 9 m um seinen Partner befindet, würfeln beide Kreaturen ihre Initiative unabhängig voneinander und behandeln das höhere Ergebnis als das Ergebnis für beide.

Das Drachenvolk stammt von Triaxus. Seine Angehörigen sind kleiner und humanoider als ihre Vorfahren, die wahren Drachen, aber intelligenter als die tierischen Draka und Wyvern. Schon vor dem Intervall hatte das Drachenvolk eine lange Geschichte der Bündnisse mit Humanoiden, insbesondere in einer Region auf Triaxus, die das Himmelsfeuermandat genannt wurde. Dort trugen die drachenartigen ryphorische Reiter in den Kampf wider die Armeen der bösen Drachen aus den Drakalanden. Durch Einrichtung des Paktes reduzierten die Herrscher der Drakalände ihre Gewalttaten auf ein vordergründig legales Niveau. Diese Drachen ersetzten ihre Expansionskriege durch voreingenommene Gesetze, geheime Polizeikräfte und Konzernoligarchien. In der Zeit nach diesem Frieden und der Geburt der allgemein verfügbaren Raumfahrt wurde die berühmte Drachenlegion des Himmelsfeuermandats in die Himmelsfeuerlegion umbenannt. Ihr neuer Zweck war der einer raumfahrenden Söldnerliga, die unschuldige Koloniewelten schützt, welche jenseits der Reichweite der Gesetze des Paktes liegen. Allerdings haben sich nicht alle Angehörigen des Drachenvolks dem neuen Kreuzzug der legendären Miliz angeschlossen. Manche haben sich auf eigene Faust zu den Sternen aufgemacht, um ihr Glück allein zu versuchen.

Das auffälligste Alleinstellungsmerkmal des Drachenvolks ist seine fast magische Fähigkeit, sich an einen Nicht-Drachenvolk-Partner zu binden, traditionell einen Ryphorier. Sie leben und arbeiten miteinander – und trainieren oft, um sich gegenseitig im Kampf zu ergänzen – und können eine so enge



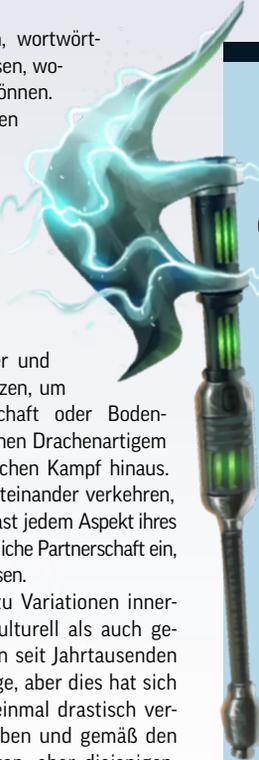
DRACHENGLEFE (ZWEIHÄNDIGE FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN)

NICHT KATEGORISIERT	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Drachenglefe, einfach	4	2.000	1W8 H & Elk	–	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Drachenglefe, Gewitterwolken-	8	9.000	2W8 H & Elk	–	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Drachenglefe, Sturmsschlag-	12	34.000	3W8 H & Elk	–	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Drachenglefe, Himmelsbrecher-	16	160.000	8W8 H & Elk	–	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Dragonglaive, Wyrmfürst-	19	525.000	13W8 H & Elk	–	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite

Verbindung entwickeln, dass sie anfangen, wortwörtlich die Gedanken des jeweils anderen zu lesen, wodurch sie in perfektem Einklang handeln können. Auf Triaxus hat dies historisch zu gebundenen Paaren geführt, die als Drachenreiterpaare bekannt sind: Ein humanoider Partner reitet auf dem Rücken des Drachenartigen in den Kampf und bietet Fernkampf- und Magieunterstützung. Auch wenn es weiterhin viele planetenbewohnende Paare gibt, die diese antike Form des Kampfes praktizieren, ist es heute vielmehr so, dass ein Drachenartiger und sein Partner ihre Verbindung vor allem nutzen, um eine außergewöhnliche Raumschiffmannschaft oder Bodenangriffstruppe zu bilden. Die Bindung zwischen Drachenartigem und Partner geht aber weit über den einfachen Kampf hinaus. Auch wenn sie generell nicht romantisch miteinander verkehren, handeln Drachenartige und ihre Partner in fast jedem Aspekt ihres Lebens im Einklang und gehen eine unzertrennliche Partnerschaft ein, der sich äußere Beziehungen unterordnen müssen.

Das Leben zwischen den Sternen hat zu Variationen innerhalb des Drachenvolks geführt, sowohl kulturell als auch genetisch. Zwar nutzt das Drachenvolk schon seit Jahrtausenden Rüstungen, Waffen und sonstige Werkzeuge, aber dies hat sich in den vergangenen Jahrhunderten noch einmal drastisch verstärkt. Drachenartige, die auf Triaxus bleiben und gemäß den Traditionen leben, behalten ihre Fähigkeiten, aber diejenigen, die sich eine Heimat in den beengten Quartieren von Schiffen und Raumstationen suchen, haben nur eingeschränkte Flugfähigkeit. Dies treibt einen Keil zwischen Traditionalisten und den neuen Arten, und Letztere behaupten, dass ein gutes Raumschiff ihnen die einzigen Flügel verleiht, die sie brauchen.

Das Drachenvolk neigt dazu, Fremden gegenüber auf einschüchternde Weise stoisch zu sein, ihren Freunden gegenüber aber loyal und ausgelassen. Auch wenn die Himmelsfeuerlegion für eine Söldnerinheit einen ungewöhnlich heroischen Ehrenkodex besitzt, sind Angehörige des Drachenvolks im Allgemeinen nicht stärker dem Bösen oder Guten zugeneigt als Menschen. Vielmehr finden sie ihre eigenen religiösen oder moralischen Ideale oder tun einfach, was nötig ist, um ihre Freunde und Familien zu beschützen. Zwar geben es Legionäre ungern zu, aber viele Drachenartige (und sogar ihre humanoiden Partner) haben keine Vorbehalte, mit den von chromatischen Drachen geleiteten Konzernen auf Triaxus zusammenzuarbeiten. Sie führen zwielichtige Operationen durch und sorgen dafür, dass die Humanoiden in den Drakaländen angemessen verängstigt bleiben. Das Drachenvolk hat ein besonders kompliziertes Verhältnis mit den Vesken, denn die normalerweise aggressive Reptilienrasse besitzt antike religiöse Schriften, in denen geschrieben ist, dass die Geister der größten Krieger des Veskariums an einem anderen Ort in einer Gestalt wiedergeboren werden, die den Drachenartigen verdächtig ähnlich ist. Daher haben die Vesken die Drachenartigen stets mit Respekt und Hochachtung behandelt, sogar als ihre beiden Systeme miteinander im Krieg lagen.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +4 ST, -2 GE
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Angehörige des Drachenvolks sind Drachen mit einer Angriffsfläche und Reichweite von 3 m. Sie haben die Größenkategorie Groß.

Drakonische Immunitäten: Angehörige des Drachenvolks sind immun gegen Schlafeffekte und erhalten einen Volksbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Effekte, die Lähmung verursachen.

Drakonische Sicht: Angehörige des Drachenvolks erhalten Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m, was bedeutet, dass sie in dämmerigem Licht sehen können wie bei normalem Licht.

Fliegen: Ein Angehöriger des Drachenvolks erhält eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit. Bis ein Angehöriger des Drachenvolks die 5. Stufe erreicht, muss er in jedem Zug seine Bewegung auf dem Boden beenden oder er fällt.

Odemwaffe: Als Standard-Aktion kann ein Angehöriger des Drachenvolks eine Flamme mit einem Kegel von 9 m verspeien, der 1W6 Feuerschaden verursacht. Auf der 3. Stufe addiert ein Angehöriger des Drachenvolks 1-1/2 × seine Charakterstufe auf den Schaden. Eine Kreatur in dem Kegel kann einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren (SG = 10 + halbe Charakterstufe des Drachenartigen + sein Konstitutionsmodifikator). Ein Angehöriger des Drachenvolks kann diese Fähigkeit kein weiteres Mal einsetzen, bis er sich 10 Minuten lang ausgeruht hat, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten.

Partnerbindung: Siehe Seite 38.

Der durchschnittliche terrestrische Drachenartige ist 4,50 bis 6 m lang und wiegt etwa 2.000 Pfund, während ihre raumfahrenden Vertreter teils nur halb so groß sind.

DRACHENGLEFEN

Die Drachenglefe ist eine modernere Ausprägung der traditionellen Waffe des Drachenvolks: eine Stangenwaffe, deren große Klinge durch eingebettete Leitungen unter Strom gesetzt wird. Diese Waffen sind allgemein so schwer, dass sie nur von großen Kreaturen oder Kreaturen mit einem Stärkemodifikator von mindestens +4 eingesetzt werden können.

DRACHENVOLK

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

DRAELIK



DRAELIK
HG 2
EP 600

DRAELIK**HG 2****EP 600**

NB Mittelgroßer Humanoid (Draelik)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 20 m; **Wahrnehmung** +12**VERTEIDIGUNG****TP 21****ERK** 13; **KRK** 14**REF** +1; **WIL** +5; **ZÄH** +3; +2 gg. Nekromantie-Effekte**Verteidigungsfähigkeiten** Dunkle Materie**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Minderer Schattenstecken +4 (1W4+2; siehe Text)**Fernkampf** Minderer

Schattenstecken +6 (1W4+2 K)

Angriffsfähigkeiten Dunkle

Nova

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Nahkampf +6)

1/Tag–Hilfreiche Lichtkugel, Reflexionsrüstung

Beliebig oft–Erschöpfung (SG 14), Geisterhaftes Geräusch (SG 14)

SPIELWERTE**ST** +0; **GE** +1; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +4;**CH** -1**Fertigkeiten** Kultur +7, Mystik +12, Heimlichkeit +7 (+11 in dämmrigem Licht oder dunkler)**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache**Andere Fähigkeiten** Sternenkonstellation (Gravitonen)**Ausrüstung** Freibeuterrüstung I, Minderer Schattenstecken (siehe Seite 41 mit 1 Clip (40 Ladungen))**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Großartiges Schadar)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Halbschatten (3-8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Dunkle Materie (ÜF)** Dies funktioniert genau wie die Solarier-Sternenoffenbarung mit dem gleichen Namen. Als Bewegungsaktion kann der Draelik SR 2/– bekommen, bis er den Gravitonenmodus verlässt.**Dunkle Nova (ÜF)** Als Standard-Aktion kann ein Draelik, der vollständig im Gravitonenmodus ist, al-

len Kreaturen innerhalb von 3 m 2W6 Negativenergieschaden zufügen. Eine Kreatur, die einen Reflexwurf (SG 13) besteht, nimmt halben Schaden. Darüber hinaus wird die Beleuchtung des betroffenen Bereichs für 1 Runde um einen Schritt reduziert. Nachdem ein Draelik diese Fähigkeit eingesetzt hat, ist er sofort im Freien Modus.

Die Schadari-Konföderation liegt verschleiert tief in einem Bereich, der als der Kurzach-Nebel bekannt ist, eine riesige Wolke aus ionisierten, schmutzfarbenen Gasen, welche die meisten Abtastungen blockieren und Astrogation erschweren. Aus diesem Grund beherbergt die lose Organisation alle Arten von Flüchtlingen, Vagabunden und Halunken. Geführt wird sie von den Bewohnern des Großartigen Schadar, einem wasserlosen Planeten, der den trüben Stern dieses Systems umkreist. Diese Bewohner nennen sich selbst Draeliks und sind vereint in ihrer Unterstützung der gesetzlosen Ideale der Konföderation. Für Außenstehende scheinen sie allerdings eher den grotesken Scaeduinars zu gehorchen: extraplanare Kreaturen von der Ebene der Negativen Energie und die Hauptfiguren der wichtigsten Religion der Draeliks.

Draeliks sind dürre Humanoide mit einer Größe von durchschnittlich 2,10 m. Sie haben rudimentäre Kiemen an ihren Halsen und Ansätze von Schwimmhäuten an Händen und Füßen, die darauf hindeuten, dass sie einst ein wasserlebendes Volk waren. Allerdings hat ihre Heimatwelt aktuell keine Ozeane oder Seen. Anstelle von Haar haben Draeliks kurze Borsten auf ihren Köpfen. Die Färbung von Draelikhaut umfasst verschiedene Gelbtöne, von senffarben bis Safran. Draeliks haben drei Finger und einen Daumen an jeder Hand, und ihre Glieder sind etwas länger als die von Menschen.

Die Mehrzahl der Draeliks hat eine mystische Markierung in Form eines dritten Auges, die sie normalerweise auf ihrer Stirn tragen. Diese Male, die als die Augen der Erleuchtung bekannt sind, weisen sie als Anhänger der Philosophie von Atexxea aus, einer Glaubensrichtung, die den Scaeduinars huldigt und die Entropie als die erhabenste Kraft im Universum ansieht.

Mitglieder dieses Glaubens sorgen nicht aktiv für Zerstörung, aber sie tun nur wenig, um natürlichen Verfall zu verhindern oder umzukehren. Sie stellen nur Gegenstände her, die diesen Zerfall beschleunigen, meist durch Einsatz negativer Energie. Diese Pseudoreligion ist





DRAELIK

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

in der Konföderation weit verbreitet, und viele im Nebel anässige Völker zählen sich zu ihren Anhängern. Sie erhalten das Auge der Erleuchtung während eines rituellen Vorgangs, bei denen besondere, aus dunklen Energien destillierte Tinten zum Einsatz kommen. Viele, die diese Tätowierung erhalten, gewinnen auch Kräfte, die denen der Solarier ähneln und welche sich auf die Gravitonenaspekte ihres Zyklus konzentrieren.

Einige Fremde verbinden die nihilistische Philosophie von Ataxxea mit der des Kultes des Verschlingers, aber die Draeliks finden diesen Vergleich äußerst beleidigend. Für sie ist ihr Weg ein würdevoller und ehrfürchtiger Marsch zum unausweichlichen und gottgewollten Ende aller Dinge, während die Anhänger des Verschlingers die gesamte Existenz herabwürdigen und das Werk ganzer Generationen ruinieren, indem sie in ihren kindischen Wutausbrüchen um sich schlagen und versuchen, das Gewebe der Realität zu zerreißen, statt sich ihrer wunderschönen Auflösung hinzugeben.

Die wenigen Draeliks, die diesem entropischen Ansichten nicht folgen, verlassen normalerweise den Kurzach-Nebel und versuchen ihr Glück in anderen Teilen der Galaxis. Trotz ihrer Ablehnung des Nihilismus ihrer Heimatwelt neigen sie allerdings weiterhin zu Karrieren, welche die tief verwurzelten Talente ihres Volkes nutzen. So werden sie zu betrügerischen Assassinen, verstorbenen Dieben oder Aspiranten mit fragwürdiger Moral. Draeliks, die in schimmernder Rüstung für die Verbesserung aller Völker und Religionen streiten, sind selten. Diejenigen, die mit ihren Traditionen brechen, müssen mit ihren inneren Dämonen ringen, und manchmal kämpfen sie sogar mit den finsternen Versuchungen von Sceduinars, die sie wieder in die Herde zurückbringen wollen.

SCHATTENSTECKEN

Draeliks, die sich als würdig erwiesen haben, führen einen *Schattenstecken*, eine Waffe, welche kalte, dunkle Energie von der Ebene der Negativen Energie kanalisiert. Viele Weisen glauben, dass Sceduinars den Draeliks die arkane Technologie schenken, die zur Herstellung dieser Gegenstände nötig ist, um sie so vor den Übergriffen durch das Sternereich der Azlanti zu schützen. *Schattenstecken* fungieren sowohl als zehnhändige einfache Nahkampfwaffen wie auch als Handfeuerwaffen. Ihre Verwendung erfordert Waffenumgang mit Handfeuerwaffen, um sie ohne Malus als Handfeuerwaffen einzusetzen und um die Vorteile des Talents Waffenspezialisierung mit einem *Schattenstecken* als Fernkampfwaffe zu erhalten. Diese Waffen verwenden spezielle Munition, die nur auf den Welten der Schadari-Konföderation (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 468) hergestellt wird. Unten finden sich die Spielwerte für einen standardmäßigen *Schattenstecken*, wie er von fortgeschrittenen Anwendern der Kampfkunst mit dieser Waffe geführt wird, sowie für den *Minderen Schattenstecken*, der von jenen getragen wird, die die Ehre zum Führen dieser symbolträchtigen Waffe gerade erst erhalten haben. Zwar existieren auch noch mächtigere Versionen dieser Waffe, aber diese sind normalerweise Hohepriestern der Draeliks und anderen hochrespektierten Agenten der Draelik-Regierung vorbehalten.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 WE, -2 CH
Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Draeliks sind mittelgroße Humanoide mit der Unterart Draelik.

Draelik-Magie: Draeliks erhalten die unten aufgeführten Zauber als zauberähnliche Fähigkeiten. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Draelik.

1/Tag–Hilfreiche Lichtkugel

Beliebig oft–Erschöpfung, Geisterhaftes Geräusch

Dunkelsicht: Draeliks erhalten Dunkelsicht 18 m.

Lauerer: Draeliks erhalten einen Bonus von +4 für Würfe auf Heimlichkeit bei dämmerigem Licht oder dunkleren Lichtverhältnissen.

Resistenz gegen Nekromantie Draeliks erhalten einen Volksbonus von +4 für Rettungswürfe gegen Nekromantie-Effekte.

SCHATTENSTECKEN

STUFE 8

Hybridgegenstand PREIS 10.000 LAST 1

Ein *Schattenstecken* ist mit abscheulichen Symbolen bedeckt und oft von einem finsternen Nimbus aus schattenhaften Energien umgeben. Als eine einfache zehnhändige Nahkampfwaffe verursacht ein *Schattenstecken* 2W6 Wucht-, Hieb- oder Stichschaden (nach deiner Wahl), da er nach Belieben Klingen oder Stacheln ausbilden kann, und er verfügt über die besondere Waffeneigenschaft Blockierend. Wird ein *Schattenstecken* als Handfeuerwaffe eingesetzt, hat er eine Grundreichweite von 18 m. Ein einzelner Schuss verbraucht 2 Ladungen aus seiner Ladungskapazität von 40 und verursacht 2W4 Kälteschaden. Einen *Schattenstecken* von der Nahkampffunktion auf die Fernkampffunktion (oder umgekehrt) umzuschalten, ist eine Schnelle Aktion. Zusätzlich kannst du einen *Schattenstecken* einsetzen, um einmal pro Tag Dunkelheit zu erschaffen, gemäß der universellen Kreaturenregel (siehe Seite 153).

MINDERER SCHATTENSTECKEN

STUFE 2

Hybridgegenstand PREIS 500 LAST 1

Ein *Minderer Schattenstecken* ist von grausigen Symbolen bedeckt und knistert vor dunkler Energie. Als eine einfache zehnhändige Nahkampfwaffe verursacht ein *Minderer Schattenstecken* 1W4 Wucht-, Hieb- oder Stichschaden (nach deiner Wahl), da er nach Belieben Klingen oder Stacheln ausbilden kann, und er verfügt über die besondere Waffeneigenschaft Blockierend. Wird ein *Minderer Schattenstecken* als Handfeuerwaffe eingesetzt, hat er eine Grundreichweite von 9 m. Ein einzelner Schuss verbraucht 1 Ladung aus seiner Ladungskapazität von 40 und verursacht 1W4 Kälteschaden. Einen *Minderen Schattenstecken* von der Nahkampffunktion auf die Fernkampffunktion (oder umgekehrt) umzuschalten, erfordert eine Schnelle Aktion.

DROW



DROW-VOLLSTRECKER
HG 1
EP 400

DROW-VOLLSTRECKER HG 1

EP 400
Drow-Soldat
CB Mittelgroßer Humanoid (Elf)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10
VERTEIDIGUNG **TP 20**
ERK 16; **KRK** 18

REF +1; **WIL** +3; **ZÄH** +3; +2 gg. Verzauberung
Immunitäten Schlaf; **ZR** 7

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,5 m

Nahkampf Standard-Karbonfaserpeitsche +5 (1W4+2 H)

Fernkampf Azimut-Lasergewehr +8 (1W8+1 Feu; Krit Entzündend 1W6) oder

Schockgranate I +8 (Explosiv [3 m, 1W8 Elk, SG 10])

Angriffsfähigkeiten Dunkelheit erschaffen, Kampfstil (Arkaner Soldat), Rune des Mystischen Ritters

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1)

Beliebig oft—*Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Drow

Ausrüstung Laschunta-Ringrüstung I, Azimut-Lasergewehr mit 4 Batterien (je 20 Ladungen), Schockgranate I (2), Standard-Karbonfaserpeitsche

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Apostae)

Organisation Paar, Patrouille (3–4), Delegation (5–8 plus 1 Adliger Drow-Waffenhändler) oder Bataillon (10–40)

ADLIGER DROW-WAFFENHÄNDLER HG 11

EP 12.800

Drow-Gesandter
CB Mittelgroßer Humanoid (Elf)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken*; **Wahrnehmung** +26

VERTEIDIGUNG **TP 170 RP 6**

ERK 26; **KRK** 28

REF +12; **WIL** +14; **ZÄH** +10; +2 gg. Verzauberung

Immunitäten Schlaf; **ZR** 22

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Monofilament-Langschwert +19 (4W8+12 H)

Fernkampf Niedrigfrequenz-Schallpistole +21 (2W8+11 Sch; Krit Taubmachend [SG 20])

Angriffsfähigkeiten Dunkelheit erschaffen, Offenbarendes Licht

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11)

1/Tag—*Einflüsterung* (SG 19), *Magie bannen*, Beliebig oft—*Fliegen* (2. Grad), *Tanzende Lichter*
Immer—*Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +3; **KO** +1; **IN** +5; **WE** +2; **CH** +8

Fertigkeiten Bluffen +21, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +26

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drow, Eoxisch, Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten Improvisation (Schneller Entmutigender Hohn, Verbesserte Beilung!, Verbessertes Schappt ihn!, Verborgene Absichten)

Ausrüstung Kasatha-Mikrokord IV (Elektrostatikfeld Mk. 2, Weißes Energiefeld [15 TP]), Niedrigfrequenz-Schallpistole mit 2 Batterien mit Superkapazität (je 80 Ladungen), Monofilament-Langschwert

LEBENSWEISE

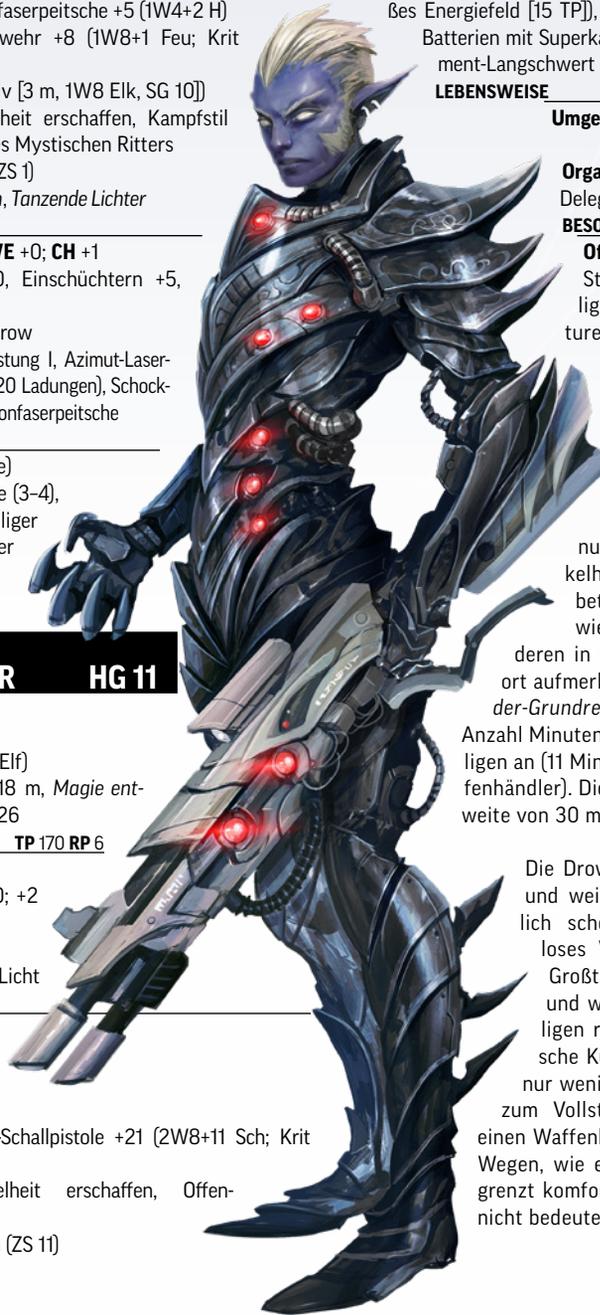
Umgebung Beliebig (Apostae)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Delegation (1 plus 5–8 Drow-Vollstrecker)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Offenbarendes Licht (ÜF) Als eine Standard-Aktion kann ein Drow-Adliger dafür sorgen, dass alle Kreaturen und Gegenstände in einem Explosionsradius von 1,5 m ein fahles Leuchten verströmen. Kreaturen, die vom Offenbarenden Licht erleuchtet werden, erhalten einen Malus von -20 für Würfe auf Heimlichkeit und profitieren nicht von der Tarnung, die normalerweise durch Dunkelheit verliehen wird. Profitiert eine betroffene Kreatur von einem Effekt wie Unsichtbarkeit, werden alle anderen in Sichtlinie zu ihr auf ihren Standort aufmerksam (siehe Seite 260 des *Starfinder-Grundregelwerks*). Dieser Effekt hält eine Anzahl Minuten in der Höhe des HG des Drow-Adligen an (11 Minuten für einen Adligen Drow-Waffenhändler). Diese Fähigkeit hat eine Grundreichweite von 30 m.

Die Drow, Dunkelelfen mit violetter Haut und weißem Haar, sind zwar ein körperlich schönes, aber gleichzeitig gnadenloses Volk. Einfache Drow bilden den Großteil ziviler und militärischer Kräfte und werden von mächtigeren Drow-Adligen regiert. Diese streng matriarchalische Kultur lässt einem einfachen Mann nur wenige Möglichkeiten. Die Ausbildung zum Vollstrecker für ein Adelshaus oder einen Waffenhändler ist einer von nur wenigen Wegen, wie ein männlicher Drow sich ein begrenzt komfortables Leben sichern kann – was nicht bedeutet, dass es auch ein langes ist.



ADLIGER DROW-WAFFENHÄNDLER
HG 11
EP 12.800


DROW
[DUNKELELF]
ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN
ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN
ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN
ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Drow sind skrupellose Gegner, die keine Bedenken haben, Hinterhalte zu legen oder Feinde an Orte zu locken, wo sie die Oberhand haben. Sie sehen Ideale wie Fairness und Ehre als lächerliche Gesten niederer Völker an und sind der Ansicht, dass alle, die solche Ansichten haben, es verdienen, ausgebeutet zu werden. Drow setzen Angehörige anderer Völker ohne Reue als Sklaven und Lakaien ein, verwenden sie als Kanonenfutter, wenn sie potenziell gefährliche neue Orte erforschen, oder als Verteidigungslinie, die Drow die Flucht ermöglicht, wenn eine Begegnung sich zu ihren Ungunsten wendet.

Da ihre Wirtschaft vor allem auf der Bergung, Nachkonstruktion und dem Verkauf von Waffen aus dem Planetenschiff fußt, welches sie für sich beansprucht haben, sind die Drow überall auf den Paktwelten für das feinste und fortschrittlichste Rüstzeug bekannt. Die Soldaten spezialisieren sich auf den Einsatz von Fernkampfwaffen und verlassen sich auf Gruppentaktiken zur Untergrabung der gegnerischen Verteidigung. Allerdings würde ein ansonsten loyaler Scharfschütze auch nicht zögern, seiner persönlichen Vendetta den Vorzug zu geben, wenn er im Chaos eines Feuergefechts eine freie Schusslinie auf einen Rivalen bekommt.

Einige Drow werden mit Geschenken geboren, die jenseits dessen liegen, was sich die meisten anderen ihrer Art erhoffen können, unter anderem größerer magischer Macht. Solche Individuen werden als Drow-Adlige bezeichnet und sind meistens die Nachkommen anderer Drow-Adliger innerhalb der herrschenden Häuser, dank der Geneselektionstechnologie, die von diesen Häusern eifersüchtig kontrolliert wird. Allerdings kam es auch schon vor, dass ein Drow-Adliger als Kind einfacher Drow ohne genetischen Eingriff zur Welt kam. Derart begabter Nachwuchs setzt seine Talente, sobald er sie begreift, ein, um in höhere Positionen der Gesellschaft zu gelangen. Dies geschieht entweder durch ein Bündnis mit einem der mächtigen Häuser oder indem sie sich auf eigene Faust einen Namen machen wollen. In Anbetracht ihrer außergewöhnlichen Begabungen steigen Drow-Adlige durch die Ränge auf und werden schon bald für ihre Leistungen anerkannt, sogar wenn ein paar einfache Drow zufällig auf ihrem Weg zur Macht verschwinden.

Ein adliger Abkömmling eines mächtigen Hauses aus dem Waffengeschäft könnte einen Zweig des Waf-


VOLKSMERKMALE
Attributsanpassungen: +2 GE, +2 CH, -2 KO
Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Drow sind Humanoide mit der Unterart Elf, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

Blindheit durch Licht: Ein Drow, der hellem Licht ausgesetzt wird, ist für 1 Runde Blind und solange Geblendet, wie er sich in Bereichen mit hellem Licht aufhält.

Dunkelsicht: Drow haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Geschärfted Sinne: Drow erhalten einen Volksbonus von +2 für ihre Würfe auf Wahrnehmung.

Immunitäten der Drow: Drow sind immun gegen Schlafeffekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen und Verzauberungseffekte.

Magie der Drow: Drow erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Drow.

Beliebig oft – Magie entdecken, Tanzende Lichter

Zusätzlich werden Drow behandelt, als hätten sie bezüglich des Einhalten von Voraussetzungen das Talent Schwache Übersinnliche Begabung, und wenn ein Drow das Talent Übersinnliche Begabung wählt, kann er die übernatürliche Fähigkeit Offenbarendes Licht des Drow-Adligen zu seiner Liste an zauberähnlichen Fähigkeiten hinzufügen.

fenhandels der Familie führen und durch die Paktwelten und junge Kolonien reisen, um Käufer für die fortschrittliche Technologie seines Hauses zu sichern, die aus den Relikten seiner Welt hergestellt wird. Andere solcher Nachkommen stärken die Verbindungen ihrer Adelshäuser mit ihren Dämonenherrscher-Patronen und werden zu mächtigen Aspiranten oder lassen sich zu Technomagiern ausbilden, um eines Tages die Mysterien des Portaltors im Zentrum des Nachtbogens zu ergründen (siehe Seite 458–459 des *Starfinder-Grundregelwerks*).

ELEKTROVOR



ELEKTROVOR
HG 2
EP 600

ELEKTROVOR

HG 2

EP 600

N Kleine Magische Bestie

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

TP 23 RP 3

ERK 14; KRK 14

REF +7; WIL +1; ZÄH +3

Immunitäten Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Schwanzschlag +9 (1W4+3 W; Krit Absaugen)

Angriffsfähigkeiten Elektrische Entladung (1W6+2 Elk plus Wankend, Reflex-SG 13 halbiert)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +7, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +12

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Nest (3-12) oder Kolonie (13+)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Absaugen (AF) Immer wenn ein Elektrovor einen kritischen Treffer gegen eine lebende Kreatur, ein Konstrukt mit der Unterart Technologisch oder ein technologisches Ausrüstungsstück erzielt, entzieht es dem Ziel einen Teil seiner elektrischen Energie. Dies gibt ihm 1 Reservepunkt zurück (bis maximal 3).

Elektrische Entladung (AF) Als eine Standard-Aktion kann ein Elektrovor 1 Reservepunkt ausgeben, um einen Teil seiner gespeicherten elektrischen Energie in einem mächtigen Angriff zu entladen. Alle Kreaturen innerhalb von 3 m um den Elektrovor nehmen 1W6+2 Elektrizitätsschaden und sind für 1 Runde Wankend. Ein Ziel kann einen Reflexwurf (SG 13) ablegen, um diesen Schaden zu halbieren und den Effekt Wankend zu vermeiden.

Elektrovoren sind Ureinwohner des Planeten Verlorr. Sie standen am Rande der Auslöschung, als erhöhte vulkanische Aktivität ihren sumpfigen Lebensraum vernichtete, und mit ihm die dreiköpfigen Zitterraale, die ihnen als Nahrung dienten. Als Entdecker aus den Paktwelten zum ersten Mal vor Jahrzehnten auf Verlorr 2 eintrafen, erhielten die Elektrovoren eine zweite Chance, denn die Reisenden kamen in enormen Metallgefährten, in denen genau die Nahrung kreiste, welche die Bestien brauchten. Ein paar krochen an Bord verschiedener Schiffe, und seitdem haben sich die „Leitungsraatten“ (wie einige Raumfahrer sie nennen) rasch vermehrt und überall Kolonien unterschiedlicher Größe eingerichtet, von der Absalom-Station bis hin zu den entferntesten Winkeln der großen Leere.

Ein Elektrovor ernährt sich nicht von Biomaterial, sondern von elektrischen Strömen, die sowohl durch mechanische Geräte als auch organische Kreaturen fließen. Xenobiologen haben Beweise erbracht, dass die inneren Organe eines Elektrovors anders sind als die eines normalen Tieres – er hat keinen Magen, keine Gedärme und keine Leber. Stattdessen verhält sich jede einzelne Zelle des Wesens wie eine winzige Batterie, welche die nötigen Impulse liefert, um die Muskeln zu bewegen seine Gehirnaktivität zu versorgen. Im Grunde besteht ein Elektrovor ausschließlich aus einem Nervensystem. Die Kreaturen haben sich schnell an die künstlichen Lebensräume von Raumschiffen und Raumstationen angepasst, in denen ihre Nahrung zirkuliert.

Mit seinem schlangenartigen Körper voller funkensprühender Dornen und einem Paar lederner Schwingen ist ein typischer Elektrovor 90 cm lang und wiegt 25 Pfund. Ein Elektrovor hat drei hellblaue visuelle Sensoren: einen auf jeder Seite seines Kopfes und einen auf dem Schnauzenrücken. Sein breites Maul ist voller scharfer Zähne, aber er nutzt sie nur selten im Kampf. Stattdessen nagt er sich damit durch Kabelisolationen. Ein Elektrovor zieht es vor, mit seinem dornenbewehrten Schwanz um sich zu schlagen und zuzustechen, wenn er auf der Jagd ist.

Ein einzelner Elektrovor stellt kaum eine unmittelbare Gefahr für ein Raumschiff oder eine Raumstation dar, aber zwei oder mehr vermehren sich mit alarmierender Geschwindigkeit und kön-





ELEKTROVOR-HANDSCHUHE (EINHÄNDIGE FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN)

NICHT KATEGORISIERT	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Elektrovor-Handschuh, Statisch	2	750	1W6 S & Elk	Wiederaufladen 2	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Elektrovor-Handschuh, Aurora-	7	6.250	2W6 S & Elk	Wiederaufladen 2	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Elektrovor-Handschuh, Gewitter-	13	49.000	6W6 S & Elk	Wiederaufladen 4	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Elektrovor-Handschuh, Wirbelsturm	18	375.000	12W6 S & Elk	Wiederaufladen 4	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)

nen sogar das erfahrenste und bestausgestattete Ingenieursteam vor enorme Schwierigkeiten stellen. Die ersten Anzeichen eines Elektrovoresbefalls sind normalerweise Energiefluktuationen in abgelegenen, selten besuchten Teilen eines Schiffs oder Decks, die repariert oder ausgebaut werden. Solche Abweichungen können aber auch von allem Möglichen ausgelöst werden, von kosmischen Strahlen über einen Wackelkontakt bis hin zu Strom, der zu anderen Systemen umgeleitet wird. Ein angenagtes Kabel oder durchtrennter Anschluss ist allgemein der nächste Hinweis auf die Anwesenheit eines Elektrovors, aber an diesem Punkt gibt es bereits Dutzende über Dutzende dieser Kreaturen in den Kriechgängen des Schiffes, in den Wänden und unter dem Fußboden, wo sie niemand sehen kann.

In ihren neuen Lebensräumen sind Elektrovores unglaublich fruchtbar und verdoppeln sich innerhalb 1W6+5 Wochen (vorausgesetzt, dass es zu Anfang zwei oder mehr gab). Werden sie nicht aufgehalten, kann eine Handvoll dieser Kreaturen auf einer Raumstation oder einem großen Schiff letztendlich jede Möglichkeit der Mannschaft, mit ihnen fertig zu werden, zunichte machen. Aus diesem Grund lassen hinterhältige Raumpiraten und Saboteure manchmal ein Paar Elektrovores in einer abgeschlossenen Umgebung frei, um die Fahrzeuge ihrer Gegner lahmzulegen, von anderen Bedrohungen oder Operationen abzulenken oder den wirtschaftlichen oder Verkaufswert von Handelsoperationen oder geborgenen Schiffen zu senken. Allerdings legen Elektrovores ebenso häufig die Schiffe dieser Piraten und Saboteure lahm, was dies zu einer riskanten und unzuverlässigen Taktik macht.

Neben dem direkten Schaden, den eine Elektrovoreskolonie an der Infrastruktur eines Schiffes ausrichten kann, ist sie in der Lage, die Systeme des Schiffes zu verwüsten. Ein mit elektrischer Energie aufgeladener Elektrovor, der bedroht oder in die Ecke gedrängt wird, kann das gespeicherte Potenzial auf einen Schlag entladen, was sogar noch mehr Schaden an Computersystemen und organischer Materie verursacht, als die Kreatur in der doppelten Zeit verursachen könnte. Zum Glück dauert es einige Zeit, bis ein Elektrovor genügend Energie in sich aufgenommen hat, um diese verheerende Attacke zu entfesseln.

Größere Raumschiffe haben normalerweise genügend Redundanzen in ihrer Konstruktion, sodass es viel länger dauert, bis ein Elektrovoresbefall die wichtigsten Systeme befällt. Allerdings kann eine Kolonie dieser Wesen, wenn sie nur groß genug ist, unter den richtigen Bedingungen innerhalb kurzer Zeit ungleiche Zerstörung anrichten. Sogar ein Raumschiff, auf dem es nur einen Elektrovor gibt, läuft Gefahr, irgendwann funktionsunfähig zu werden. Für jede Zeitspanne, die je Schiffsgröße in der Tabelle unten aufgeführt ist, nimmt eines der Systeme (zufällig ermittelt) des Schiffes kritischen Schaden (*Starfinder-Grundregelwerk* 321). Natürlich legen Elektrovores die Systeme eines Schiffes schneller lahm, je mehr Kreaturen es gibt. Allerdings dauert es mindestens 1 Tag, bis ein Raumschiff auf diese Weise kritischen Schaden erleidet.



GRÖSSE DES RAUMSCHIFFS	ZEIT
Sehr klein	1W6 Tage - 1 Tag/2 Elektrovores
Klein	2W6 Tage - 1 Tag/3 Elektrovores
Mittelgroß	2W10 Tage - 1 Tag/6 Elektrovores
Groß	4W8 Tage - 1 Tag/12 Elektrovores
Riesig	6W10 Tage - 1 Tag/30 Elektrovores
Gigantisch	3W12 Wochen - 1 Woche/50 Elektrovores
Kolossal	4W6 Monate - 1 Monat/100 Elektrovores

ELEKTROVORENHANDSCHUHE

Mit diesen Kampfhandschuhen haben einfallsreiche Waffenschmiede die Fähigkeit der Elektrovores, elektrische Energien zu leiten und zu entziehen, nutzbar gemacht. Durch eine Verbindung aus den Dornen eines Elektrovors, Leiterkreisläufen und verkleinerten Speicherzellen können Elektrovoreshandschuhe Elektrizitätsschaden verursachen und mit einem kritischen Treffer sogar elektrische Impulse aus lebenden Kreaturen und Robotern abziehen.

Wiederaufladen: Wenn der Träger einen kritischen Treffer gegen eine lebende Kreatur oder ein Konstrukt mit der Unterart Technologisch erzielt, erhält der Elektrovoreshandschuh die angegebene Anzahl an Ladungen zurück (bis zur maximalen Ladekapazität der Waffe).

ELEKTROVOR

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ELEMENTAR



**SEHR KLEINER
ELEMENTAR**
HG 1/3
EP 135

SEHR KLEINER ELEMENTAR HG 1/3

EP 135
N Sehr kleiner Externar (Elementar, Extraplanar)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +3
VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 11; **KRK** 12
REF +1; **WIL** +0; **ZÄH** +3
Immunitäten Immunitäten wie Elementare

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +5 (1W6+3 W)

SPIELWERTE
ST +3; **GE** +1; **KO** +0; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +3, Athletik +3

**KLEINER
ELEMENTAR**
HG 1
EP 400

KLEINER ELEMENTAR HG 1

EP 400
N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5
VERTEIDIGUNG TP 20

ERK 12; **KRK** 13
REF +3; **WIL** +1; **ZÄH** +5
Immunitäten Immunitäten wie Elementare

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +9 (1W6+5 W)

SPIELWERTE
ST +4; **GE** +2; **KO** +1; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +5

**MITTELGROSSER
ELEMENTAR**
HG 3
EP 800

**GROSSER
ELEMENTAR**
HG 5
EP 1.600

**RIESIGER
ELEMENTAR**
HG 7
EP 3.200

**MÄCHTIGER
ELEMENTAR**
HG 9
EP 6.400

**ÄLTERER
ELEMENTAR**
HG 11
EP 12.800

MITTELGROSSER ELEMENTAR HG 3

EP 800
N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8
VERTEIDIGUNG TP 40

ERK 14; **KRK** 16
REF +5; **WIL** +2; **ZÄH** +7
Immunitäten Immunitäten wie Elementare

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +12 (1W6+7 W)



SPIELWERTE

ST +4; **GE** +2; **KO** +1; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +8

GROSSER ELEMENTAR HG 5

EP 1.600
N Großer Externar (Elementar, Extraplanar)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11
VERTEIDIGUNG TP 70

ERK 17; **KRK** 19
REF +7; **WIL** +4; **ZÄH** +9
SR 5/-; **Immunitäten** Immunitäten wie Elementare

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +15 (1W6+10 W)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE
ST +5; **GE** +3; **KO** +2; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +11

RIESIGER ELEMENTAR HG 7

EP 3.200
N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +14
VERTEIDIGUNG TP 105

ERK 19; **KRK** 21
REF +9; **WIL** +6; **ZÄH** +11
SR 5/-; **Immunitäten** Immunitäten wie Elementare

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +18 (2W6+12 W)
Angriffsfläche 4,5 m; **Reichweite** 4,5 m

SPIELWERTE
ST +5; **GE** +4; **KO** +2; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +14, Athletik +14

MÄCHTIGER ELEMENTAR HG 9

EP 6.400
N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +17
VERTEIDIGUNG TP 145

ERK 22; **KRK** 24
REF +11; **WIL** +8; **ZÄH** +13
SR 10/-; **Immunitäten** Immunitäten wie Elementare

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +22 (2W10+15 W)
Angriffsfläche 4,5 m; **Reichweite** 4,5 m

SPIELWERTE
ST +6; **GE** +4; **KO** +3; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +17, Athletik +17

ÄLTERER ELEMENTAR **HG 11****EP 12.800**

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +20**VERTEIDIGUNG****TP 145****ERK** 24; **KRK** 26**REF** +13; **WIL** +10; **ZÄH** +15**SR** 10/-; **Immunitäten** Immunitäten wie Elementare**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m**Mehrfachangriff** Hieb +24 (4W6+11 W)**Angriffsfläche** 4,5 m; **Reichweite** 4,5 m**SPIELWERTE****ST** +8; **GE** +5; **KO** +3; **IN** -3; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobatik +20, Athletik +20

Ein Elementar ist eine Kreatur, die auf einer der vier Elementarebenen heimisch ist und die vollständig aus dem Element dieser Ebene besteht. Man begegnet ihnen üblicherweise einzeln oder in Gruppen von 2 bis 8. Die Spielwerte für einen Elementar können mit Hilfe eines der Spielwertsätze oben plus einer der vier folgenden Schablonen erstellt werden.

SCHABLONEN FÜR ELEMENTARE

Die vier Arten von Elementaren sind unten aufgeführt.

Erforderliche Kreaturenart: Externar;
Erforderliche Kreaturenunterart: Elementar.

Schablone für Luftelementare

Als Wesen aus lebendigem Wind entstammen Luftelementare von der Elementarebene der Luft.

Merkmale: Unterart Luft, übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen (30 m, perfekt); **Fähigkeiten:** Luftherrschaft (siehe unten), Wirbelwind (siehe Seite 158); **Talente:** Angriff im Vorbeifliegen; **Sprachen:** Aural.

Luftherrschaft (AF): In der Luft befindliche Kreaturen erhalten einen Malus von -1 für Angriffs- und Schadenswürfe gegen einen Luftelementar.

Schablone für Erdelementare

Als Bewohner der Elementarebene der Erde sind Erdelementare behäbig und stur.

Merkmale: Unterart Erde, Blindespür (Erschütterung) 18 m, Bewegungsrate für Graben 6 m; **Fähigkeiten:** Durch Erde gleiten, Erdherrschaft (siehe unten); **Sprachen:** Terral.

Erdherrschaft (AF): Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn sowohl er als auch sein Gegner die feste Oberfläche eines Planeten oder Asteroiden berühren. Befindet sich ein Gegner in

der Luft oder im Wasser, erleidet der Elementar einen Malus von -2 für Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für den Einsatz von oder Widerstand gegen das Kampfmanöver Ansturm.

Schablone für Feuerelementare

Feuerelementare werden aus den sich windenden Flammen der Elementarebene des Feuers geboren und sind flink und ungeduldig.

Merkmale: Unterart Feuer, Bonus von +4 für Initiativwürfe, Bewegungsrate steigt um 9 m, Immunität gegen Feuer und Schwäche gegenüber Kälte; **Fähigkeiten:** Brennende Schläge (siehe unten); **Talente:** Beweglichkeit; **Sprachen:** Ignal.

Brennende Schläge (AF): Die Hiebe eines Feuerelementars verursachen zur Hälfte Feuerschaden und zur Hälfte Wuchtschaden. Zusätzlich verursachen die Schläge eines Feuerelementars bei einem kritischen Treffer Verbrennen-Schaden in Höhe des HG der Kreatur, wie in der Tabelle unten angegeben.

HG	VERBRENNEN-SCHADEN
1-5	1W4
6-10	2W4
11-15	3W4
16+	4W4

Schablone für Wasserelementare

Diese Elementare bestehen entweder aus Süß- oder Salzwasser und stammen von der Elementarebene des Wassers.

Merkmale: Unterart Wasser, Bewegungsrate für Schwimmen 27 m; **Fähigkeiten:** Löschen (siehe unten), Strudel, Wasserherrschaft (siehe unten); **Sprachen:** Aqual.

Löschen (AF): Die Berührung eines Wasserelementars erstickt Große oder kleinere nichtmagische 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.



ELEMENTAR

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ELLIKOTH



ELLIKOTH
HG 9
EP 6.400

ELLIKOTH

HG 9

EP 6.400

N Gigantische Magische Bestie
INI +0; **Sinne** Blindgespür (Leben) 18 m, Dämmerlicht;
Wahrnehmung +22
Aura Strahlung (9 m, SG 17)

VERTEIDIGUNG

TP 145

ERK 22; **KRK** 24

REF +13; **WIL** +8; **ZÄH** +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Hauer +22 (2W10+15 S) oder
Seelenentzug +22 (siehe unten)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

SPIELWERTE

ST +6; **GE** +0; **KO** +4; **IN** -3; **WE** +3;
CH +2

Fertigkeiten Athletik +17, Ein-
schüchtern +17, Überlebens-
kunst +17

Sprachen Eoxisch (kann keine
Sprachen sprechen)

Andere Fähigkeiten Keine
Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebe-
nen oder Wüsten (Eox)

Organisation Einzelgänger,
Paar oder Herde (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seelenentzug (ÜF) Als eine Stan-
dard-Aktion kann ein Ellikoth einen
Angriff mit seinen Rüsseln gegen die
KRK eines einzelnen lebenden oder
untoten Ziels innerhalb seiner Reich-
weite durchführen. Wird es getroffen,
erleidet das Ziel 3W6+9 Wucht-
schaden und ist für 1 Runde Wank-
end; das Ziel kann einen Zähigkeits-
wurf (SG 16) ablegen, um den Schaden
zu halbieren und den Zustand Wank-
end zu vermeiden. Erleidet das Ziel
Trefferpunktschaden, erhält der Elli-
koth eine Anzahl an Trefferpunkten in
Höhe dieses Werts zurück, bis zu sei-
nem Maximum.

Strahlensaura (AF) Dank der Um-
gebungen, in denen sie leben, ab-
sorbieren Ellikoths extreme Mengen
an Strahlung und haben die Fähigkeit
entwickelt, diese Energie zu spei-
chern und umzuleiten, ohne selbst
dadurch Schaden zu erleiden. Ein
Ellikoth verstrahlt mittlere Strah-
lung mit einem Radius von 4,5 m
und niedrige Strahlung weitere
4,5 m darüber hinaus.

Mit seiner Körpergröße von 15 m und einem
Gewicht von über 30 Tonnen gleicht ein Elli-

koth einem merkwürdigen zweirüssligen Elefanten auf unver-
hältnismäßig schmalen, stelzenartigen Beinen. Sein stämmiger
Rumpf ist von Hörnern und Auswüchsen bedeckt, und seine
Haut ist voller Blasen und Risse, auf Grund der Strahlung, die
er absorbiert und in sich speichert. Dadurch wirkt er ständig
wund und verbrannt. Ein Teil dieser Strahlung kommt von den
kosmischen Strahlen, die Eox' Oberfläche bombardieren, da
es keine schützende Atmosphäre besitzt. Viel mehr allerdings
wird aus den Einöden des Planeten absorbiert, da es die Krea-
turen mysteriöserweise zu Regionen zu ziehen scheint, die
noch immer von jenem Kataklysmus strahlenverseucht
sind, der Eox vor langer Zeit verheerte.

Aufzeichnungen der Knochengel-
ehrten berichten davon, dass Elli-
koths älter sind als die nukleare Ka-
tastrophe, welche Eox heimsuchte.
Dies weist darauf hin, dass Elli-
koths einst sanfte Pflanzenfresser
waren, deren lange Bei-
ne und schlanke Leiber
ihnen erlaubten, leicht
an die üppigen Früchte
auf den langstämmigen Ji-
cobalan-Bäumen heranzurei-
chen. Während der
Katastrophe wur-
den mehrere Herden
allerdings von der Rück-
wirkung magischer Energie ge-
troffen und mutierten. Heute er-
nähren sich die bedauernswerten
Ellikoths nicht mehr von Vegeta-
tion, und sie atmen nicht ein-
mal mehr wie normale Tie-
re. Stattdessen saugen sie
Lebensenergie direkt
von anderen Kreaturen ab und
verwenden sie, um ihr eige-
nes qualvolles Dasein zu näh-
ren. Ellikoths können sich eben-

so leicht von den nekromantischen
Energien ernähren, welche Untote be-
leben, wie von der Seelenenergie le-
bender Kreaturen. Der Großteil ihres Speiseplans
besteht aus Geistern, Zombies und anderen spon-
tan erschaffenen Untoten in der Ödnis von Eox.
Manchmal aber bricht eine Stampede aus verzwei-
felten oder wütenden Ellikoths durch die Schutz-
wälle um eoxische Siedlungen und ergeht sich in
einem Fressrausch, bis sich das örtliche Militär in
Bewegung setzt und sie unschädlich macht. Zwar
achten die Knochengelhrten darauf, die örtlichen
Ellikoth-Populationen in Schach zu halten und die
aggressivsten in die entfernten Wüsten zurückzu-
treiben, aber die meisten erkennen auch den Nutzen,
einige von ihnen in der Nähe zu halten, um die Bür-
ger daran zu erinnern, dass sogar die Untoten den
Schutz durch eine starke Regierung brauchen.

Allerdings sind nicht alle Knochengelhrten damit
einverstanden, dass die Ellikoths wildlebend bleiben.
Als Fortsetzung einer Tradition, die sogar bis vor das





ELLIKOTH

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

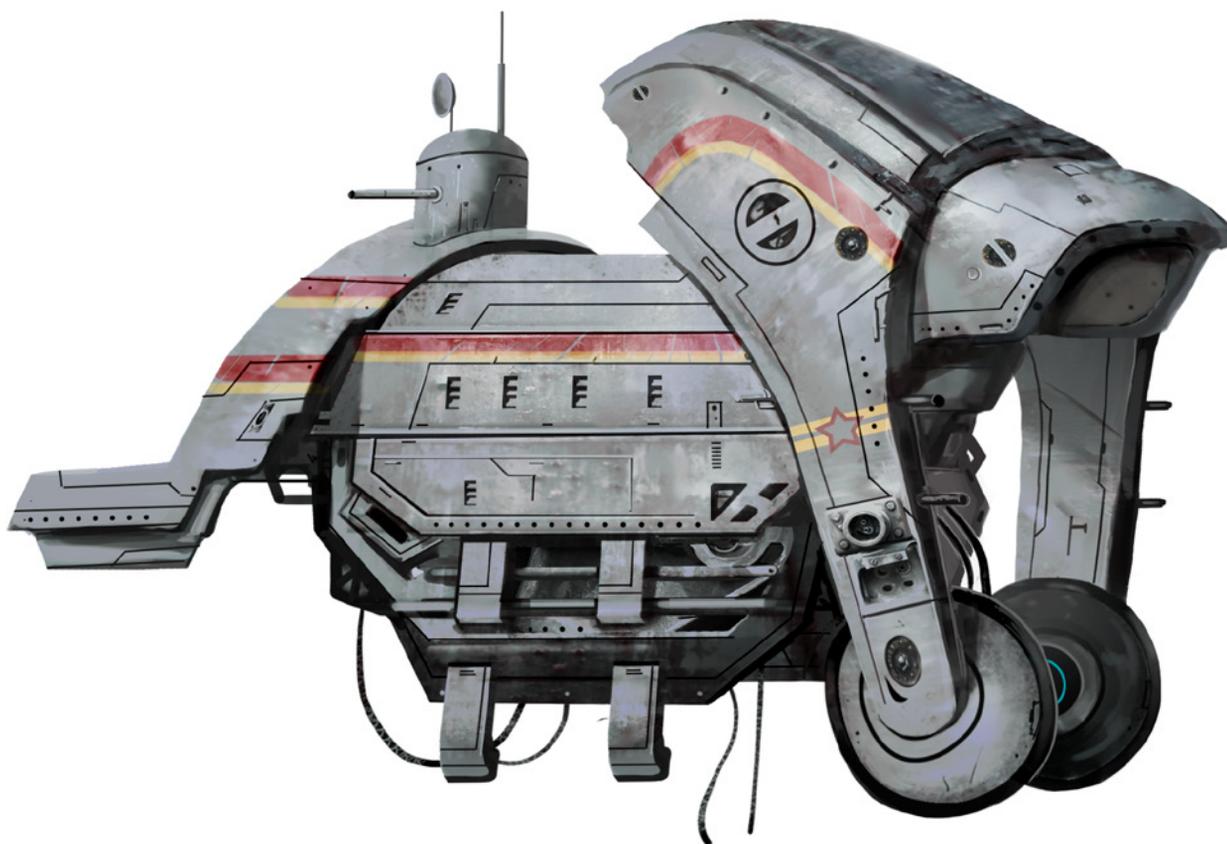
ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Intervall zurückreicht, setzen einige Knochengelehrte immer noch furchterregende Ellikoth-Kavallerie in ihren Milizen ein. Von gepanzerten Howdah-Türmen aus, die auf und um die Hörner der Kreaturen befestigt sind, lassen Untote, die gegen die Strahlungsaura der Ellikoths immun sind, Verderben auf ihre Feinde niedergehen, während sie die Bestien mit Magie oder mittels Neurotech-Verknüpfungen steuern. Trotz der Kosten, die damit verbunden sind, und den Vorteilen, die konventionellere Fahrzeuge bieten, ist die Fähigkeit eines Ellikoths, die Lebenskraft eines Gegners vollständig zu verschlingen, eine nützliche psychologische Waffe. Auch vermögen ihre spindelähnlichen Beine ein überraschendes Gewicht zu stützen, wodurch dicke Panzerplatten an ihrer Haut oder schwere Waffen an ihren Hörnern befestigt werden können.

Ellikoths sind Säugetiere und gebären immer ein einzelnes lebendes Junges, das innerhalb weniger Jahre zu voller Größe heranwächst und eine Lebenserwartung von mehreren Jahrhunderten hat. Statt einen ausdrücklichen Anführer zu haben, folgt eine Herde meist demjenigen erwachsenen Mitglied, das sich zu einem Zeitpunkt mit der größten Entschlossenheit bewegt, was zu chaotischen und unberechenbaren Bewegungen führt, wenn sie sich bedroht fühlen. Kadaver von Ellikoths sind extrem selten. Wenn ein Ellikoth alt wird und seine inneren Organe zu versagen beginnen, verlässt er instinktiv seine Herde und macht sich auf den Weg zur stärksten Strahlungsquelle in der Umgebung, üblicherweise dem Zentrum einer radioaktiven Ödnis. Dort legt er sich nieder und singt laut und anhaltend sein Klagelied, bis sein Körper schließlich stirbt. Sobald das geschieht, sorgen unbekanntere Vorgänge in

seinen Zellen, vielleicht auf Grund der gespeicherten Strahlung, dafür, dass der Leichnam plötzlich und vollständig zusammenbricht und die Kreatur sich innerhalb von Stunden in eine Pfütze aus radioaktivem Schlick verwandelt.

Auch wenn ihre genügsamen Wanderungen, unterbrochen von gelegentlichen Fressanfällen, dafür sorgen, dass Ellikoths meistens als rohe Bestien abgetan werden, sind sie doch beträchtlich schlauer, als man ihnen zugestehen würde. Sie sind zwar nicht in der Lage zu sprechen, aber sie können eine Sprache rudimentär verstehen, wenn sie ihr regelmäßig ausgesetzt sind. Die wenigen Naturalisten oder Ausbilder, die ausgiebig mit ihnen interagiert haben, sind der Ansicht, dass sie ein komplizierteres Gefühlsleben haben als gewöhnliche Tiere. Versuche, ihre unheimlichen Rufe zu entschlüsseln, die durch den Boden und die vergifteten Atmosphärenreste des Planeten donnern, haben bisher keine natürliche Sprache zu Tage gebracht, aber Ellikoths, denen Eoxisch beigebracht wurde und die Wörter und Piktogramme erhalten haben, auf die sie mit ihren Rüsseln zeigen sollten, haben zu einer erstaunlichen Entdeckung geführt. Auch wenn ihnen das Bewusstsein fehlt, das für eine mündlich verbreitete Geschichte nötig ist, besitzen Ellikoths ein Volksgedächtnis an die Zerstörung des Planeten und die Zeit davor. Sie beschreiben eine tief verwurzelte Traurigkeit darüber, wie es um die Dinge steht, und sehnen sich nach einer Zeit voll grüner Felder und großer Bäume – eine Zeit, die kein lebender Ellikoth erlebt hat. Wie genau dieses Gedächtnis weitergegeben wird, bleibt ein Geheimnis, und die Ellikoths selbst verstehen nicht, was es bedeutet, abgesehen davon, immer wieder auf das Wort „warten“ zu deuten.



FABRIKSCHLICK



FABRIK-SCHLICK
HG 1
EP 400

FABRIKSCHLICK

HG 1

EP 400

N mittelgroßer Schlick (technologisch)
INI +4; **Sinne** Blindsight (Vibration) 18 m; Augenlos;
Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

TP 17

ERK 11; **KRK** 12

REF -1; **WIL** +2; **ZÄH** +3

Immunitäten Immunitäten wie Schlicke

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Scheingliedmaße +6 (1W4+3 W)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 1,5 m (3 m mit Scheingliedmaße)

Angriffsfähigkeiten Zerlegen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +10

Sprachen Gemeinsprache (kann keine Sprachen sprechen)

Andere Fähigkeiten Verdichten, Zusammenbau

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige städtische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Mannschaft (3-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zusammenbau (AF) In einem Vorgang, der 1 ungestörte Minute erfordert, kann ein Fabrik-Schlick einen zufälligen technologischen Ausrüstungsgegenstand herstellen, indem er seinen Speicher an virtuellen UPB nutzt (siehe Zerlegen, unten). Ein Fabrik-Schlick kann einen technologischen Ausrüstungsgegen-

stand mit maximal 5 Last und Kosten entsprechend der Menge an ausgegebenen virtuellen UPB herstellen, die Gegenstandsstufe darf seinen HG + 2 (für die meisten Fabrik-Schlicke also 3) nicht überschreiten. Es besteht eine Chance von 25%, dass ein Ausrüstungsgegenstand, den ein Fabrik-Schlick herstellt, den Zustand Beschädigt besitzt. Wirf auf der Tabelle unten 1W8, um zu bestimmen, welche Ausrüstung der Fabrik-Schlick herstellt.

W8	AUSRÜSTUNG
1	Einfache oder fortschrittliche Nahkampfwaffe
2	Handfeuerwaffe oder Langwaffe
3	Schwere Waffe oder Scharfschützenwaffe
4	Granate
5	Munition
6	Leichte oder schwere Rüstung
7	Rüstungsverbesserung
8	Technologischer Gegenstand

Zerlegen (AF) Als Volle Aktion kann ein Fabrik-Schlick einen nicht getragenen technologischen Ausrüstungsgegenstand mit nicht mehr als 5 Last und mit einer Gegenstandsstufe von nicht mehr als seine HG + 2 (für die meisten Fabrik-Schlicke also 3) innerhalb der Reichweite seiner Scheingliedmaße verschlingen. Sofern dem Gegenstand nicht ein Zähigkeitswurf (SG 12) gelingt, bewegt sich der Schlick an



die Stelle des Gegenstands und zerlegt ihn in seine Einzelteile. Der Fabrikschlick erhält eine Anzahl virtueller UPB in der Höhe des Preises des Gegenstands in Credits. Ein Fabrikschlick kann nicht mehr virtuelle UPB fassen als $100 \times$ sein Konstitutionsmodifikator (für die meisten Fabrikschlicke also 400). Wenn einem Fabrikschlick darüber hinaus ein Ringkampfmanöver gegen eine Kreatur mit der Unterart Technologisch gelingt, erleidet diese Kreatur 1W6+1 Säureschaden. Der Fabrikschlick erhält 1 virtuellen UPB für jeden Schadenspunkt, den er auf diese Weise verursacht.



Es wird angenommen, dass Fabrikschlicke auf dem Planeten Bretheda als biotechnologischer Ersatz für Automatisierungsprozesse erschaffen wurden. Im Grunde sind sie Kerne aus Nanobots, die in einem Klumpen aus belebtem Protoplasma schwimmen. Wenn der Schlick Rohmaterialien absorbiert, verwandeln die Nanobots diese Materie auf molekularer Ebene in einen funktionierenden technischen Gegenstand. Dabei folgen sie Blaupausen, die der Maschine zuvor einprogrammiert wurden.

Aufgrund schlampiger Programmierungsprozeduren neigen die Codes in einem Fabrikschlick allerdings unglücklicherweise zur Fehlerhaftigkeit. Dadurch beginnt der Schlick, willkürlich jedwede Technologie in der Nähe zu zerlegen und die Einzelteile zum Bau wahlloser Gegenstände zu verwenden. Als dies zum ersten Mal passierte, entkamen mehrere Fabrikschlicke der folgenden Säuberung und erstellten Kopien von sich selbst, wodurch sie sich schließlich in viele dunkle Ecken der Galaxis ausbreiten konnten. Auch wenn solche abtrünnigen Schlicke nicht wirklich gefährlich sind und nicht aus Bosheit handeln, sind sie doch der Fluch von Raumstationen, Raumschiffen, Waffendepots und alle sonstigen Orte, an denen sich Technologie ballt. Wenn sie an einem solchen Ort entdeckt werden, werden Fabrikschlicke gnadenlos ausgemerzt, damit ihr ständiges Demontieren aller mechanischen und elektronischen Gegenstände nicht kritische Systeme zerstört – ganz zu schweigen von den neuen und potentiell tödlichen Geräten, die sie zurücklassen. Zwar werden Fabrikschlicke weiterhin in einigen Fertigungsanlagen auf Bretheda und seinen toxischen Monden eingesetzt, doch ihr Einsatz ist streng geregelt.

Ein Fabrikschlick gleicht einem menschengroßen, silbrigen Würfel, aber seine amorphe Form ermöglicht ihm, sich durch unglaublich schmale Öffnungen zu bewegen. Während er sich bewegt und sich auf seinen Scheingliedern vorwärts wälzt, schwimmen zahllose Schrottteile, welche der Schlick einsammelt, nahe seiner Oberfläche, bevor sie rasch innerhalb seines Körpers verschwinden. Fabrikschlicke konzentrieren sich vollkommen darauf, alle verfügbare Technologie zu absorbieren und umzugestalten. Daher ignorieren sie normalerweise organische Materie, ob nun lebender oder sonstiger Art, außer sie fühlen sich bedroht. Sollte eine Kreatur aber mechanische oder kybernetische Elemente bei sich oder in ihren Körper integriert haben, könnte ein Fabrikschlick dieser Kreatur versehentlich Schaden zufügen, wenn er versucht, die technologischen Teile zu absorbieren. Empfindungsfähige Roboter nehmen sich vor Fabrikschlick extrem in Acht, da ihr gesamter Körper für die Umwandlung in Rohmaterialien dienen könnte.

Ab und zu durchläuft ein Fabrikschlick, der seine maximale Kapazität an UPB enthält, eine Art der Mitose, erstellt eine Kopie seines eigenen computerisierten Kerns und teilt sein Protoplasma in zwei gleiche Hälften auf. Die Nanobots dieser beiden neuen Fabrikschlicke verwenden dann die übrigen virtuellen UPB zur Herstellung von genügend Protoplasma, um die normale Würfelform eines Fabrikschlicks zu reproduzieren. Dieser Vorgang dauert normalerweise ca. 1 Stunde und verbraucht alle virtuellen UPB der Elternschlicke. Dass Fabrikschlicke weiterhin die Programmierung zur Reproduktion besitzen, ist für alle, welche die Implikationen verstehen, sehr verstörend: Ein einzelner Fabrikschlick auf Abwegen, der ein Gebiet voller technologischer Gegenstände erreicht, könnte einen solchen Ort innerhalb von Tagen überrennen. Zurück bleibt nur ein Ödland aus billigen Laserpistolen und Rauchgranaten, in dem nur Schlicke hausen – und Wesen, die dort gestrandet sind, nachdem ihre Fahrzeuge verschlungen wurden.

In manchen Fällen haben gewisse skrupellose Individuen Fabrikschlicke bereits als Waffen eingesetzt. Wenn sie auf ein Raumschiff oder in eine Militärbasis eingeschleust werden, kann eine Manufaktur von Fabrikschlickern leicht für genügend Chaos sorgen, dass ein Agent ohne nennenswerte Gegenwehr eindringen und seine Mission erfüllen kann. Dies ist allerdings auch für den Mächtegegn-Saboteur höchst riskant, denn schon ein einziger Fabrikschlick am falschen Ort könnte dessen Fluchtfahrzeug unbrauchbar machen. Fabrikschlicke können durch starke elektrische Felder vorübergehend kampfunfähig gemacht und von mystischen Energiefeldern in Schach gehalten werden. Allerdings muss jeder, der einen Fabrikschlick eindämmt, äußerst wachsam sein und sich außerhalb der Reichweite der Scheingliedmaßen des Schlicks halten.

Ein einziger Fabrikschlick kann Objekte für den Handgebrauch herstellen. Einige behaupten aber, gesehen zu haben, dass Fabrikschlicke zusammenarbeiten, um ganze Raumschiffe und andere große und komplexe Maschinen zu konstruieren. Wo diese Schlicke ihre Programmierung erhalten haben, ist nicht bekannt, ebenso, ob solche Schlicke einem Herrn gehorchen, der ihre Arbeit lenkt, oder ob sie ein kollektives Bewusstsein erlangt haben und auf ihre eigenen geheimnisvollen Ziele hinarbeiten. Dennoch sind sich die meisten Ingenieure darüber einig, dass mit genügend Rohmaterial und genügend Zeit kein technologischer Gegenstand existiert, den eine zielgerichtete Horde von Fabrikschlickern nicht herstellen könnte. Sie wird einfach Stück für Stück zusammengefügt.

Ein Fabrikschlick ist ein Würfel mit einer Kantenlänge von exakt 1,5 m und einem Gewicht von 400 Pfund.

FABRIK-SCHLICK

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

FORMIANER



**FORMIANER-
ARBEITER**
HG 1/2
EP 200

FORMIANER-ARBEITER HG 1/2

EP 200

RN Kleiner Monströser Humanoide

INI +2 (+6 mit Schwarmbewusstsein); **Sinne** Blindgespür (Geruchssinn) 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +4 (+8 mit Schwarmbewusstsein)

VERTEIDIGUNG TP 12

ERK 10; KRK 11

REF +2; WIL +2; ZÄH +2

Resistenzen Schall 10

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m, Graben 3 m**Nahkampf** Biss +5 (1W4+3 S)

Fernkampf Überlebenssignalpistole +3 (1W8+1 Feu; Krit Entzündend 1W6)



**FORMIANER-
KRIEGER**
HG 3
EP 800

**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Athletik +9, Beruf (Minenarbeiter) +9, Naturwissenschaften +4, Technik +9, Überlebenskunst +4

Sprachen Gemeinsprache; Begrenzte Telepathie (18 m)

Andere Fähigkeiten Fähiger Helfer, Lastenträger, Schwarmbewusstsein

Ausrüstung Überlebenssignalpistole mit 10 Signalraketen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Landegend oder Unterirdisch (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Arbeitsmannschaft (6-12) oder Bande (3-15 plus 5-8 Formianer-Krieger)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fähiger Helfer (AF) Wenn er einen Verbündeten in Reichweite seiner Begrenzten Telepathie mittels der Aktionen Deckungsfeuer, Unterstützungsfeuer oder Jemand anderem helfen unterstützt, gibt ein Formianer-Arbeiter einen Bonus von +4 auf die RK, den Angriffswurf oder Fertigkeitwurf seines Verbündeten, statt der üblichen +2.

Lastenträger (AF) Formianer-Arbeiter werden für harte körperliche Arbeit gezüchtet. Ein Formianer-Arbeiter kann 5 zusätzliche Last über die normalen Grenzen seiner Stärke hinaus tragen, bevor er beladen oder überladen wird.

Schwarmbewusstsein (AF) Formianer operieren mit einer gemeinsamen Intelligenz, über die sie fast ohne Zeitverlust miteinander kommunizieren können. Solange er sich in Telepathie-reichweite zu mindestens einem anderen Formianer mit dieser Fähigkeit befindet, erhält ein Formianer einen Bonus von +4 auf Initiative- und Wahrnehmungswürfe. Ist sich ein Formianer eines Kampfteilnehmers bewusst, sind sich alle Mitglieder des Schwarmbewusstseins in Reichweite seiner bewusst. Außerdem kann ein Mitglied des Schwarmbewusstseins nicht überrascht werden, außer alle Mitglieder in Reichweite werden überrascht. Gelingt einem Mitglied des Schwarmbewusstseins ein Willenswurf zum Anzweifeln eines Illusionseffekts, zweifeln alle Mitglieder dieses Schwarmbewusstseins in Telepathiereichweite den Effekt ebenfalls an.

FORMIANER-KRIEGER HG 3

EP 800

Formianer-Soldat

RN Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +2 (+6 mit Schwarmbewusstsein); **Sinne** Blindgespür (Geruchssinn) 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8 (+12 mit Schwarmbewusstsein)

VERTEIDIGUNG TP 39

ERK 17; KRK 20

REF +3; WIL +4; ZÄH +5

Resistenzen Schall 10

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Klaue +11 (1W6+7 H) oder

Stachel +11 (1W4+7 S plus Formiantoxin; siehe Seite 53)

Fernkampf Azimut-Lasergewehr +8 (1W8+3 Feu; Krit Entzündend 1W6)

Angriffsfähigkeiten Tödliche Umklammerung, Kampfstile (Gardist)



FORMIANER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache; Begrenzte Telepathie (18 m)

Andere Fähigkeiten Rüstungstraining, Schwarmbewusstsein

Ausrüstung Truppen-Widerstandsausrüstung, Azimut-Laser-
gewehr mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Landgegend oder Unterirdisch (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Paar, Patrouille (3-12) oder Bande
(5-8 plus 3-15 Formianer-Krieger)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Tödliche Umklammerung (AF) Wenn ein Formianer-Krieger ein erfolgreiches Kampfmanöver ausführt, um einen Ringkampf aufrechtzuerhalten, kann er als Bewegungsaktion einen Nahkampfangriff mit seinem Stachel ausführen.

Schwarmbewusstsein (AF) Siehe Seite 52.

FORMIANERTOXIN

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 12

Verlaufsübersicht Geschick-

lichkeit; **Frequenz**

1/Runde für 6

Runden

Heilung 1 Rettungswurf

Formianer gleichen riesigen Ameisen mit humanoiden Oberkörpern und schnitzen Insignien in ihre Chitinplatten, die ihre Namen und Leistungen darstellen. Mitglieder eines Schwarmstocks teilen sich eine gemeinsame telepathische Verbindung, mit der sie sich effektiv koordinieren können.

Innerhalb des Schwarmstocks gibt es Kasten, die sich auf bestimmte Aufgaben spezialisieren. Die Königin führt den Schwarmstock und ist das einzige Mittel zur Fortpflanzung, während Kasten wie die aristokratischen Myrmarchen und die handeltreibenden Arbeitsmeister niedere Kasten wie Krieger und Arbeiter anleiten.

Formianer-Arbeiter sind das Rückgrat der Geschäftigkeit in einem Schwarmstock und werden in großen Eigelegen aufgezogen – viele Arbeiter erhalten (abgesehen von der Nummer innerhalb des Geleges) niemals einen Namen. Sie sind zwar stark, fliehen aber üblicherweise vor dem Kampf, außer sie erhalten den Befehl zu kämpfen. Formianer-Krieger wiederum sind grimmige, sterile Weibchen, jedes mit einer stärkeren individuellen Identität, die ihnen zu effektiveren Kampfaktiken verhelfen. Dieser Individualismus sorgt dafür, dass sich Krieger in strengen Schwarmhierarchien eher aufreiben, und dies sind auch diejenigen Formianer, die sich am ehesten auf eigene Faust auf den Weg machen.

Formianer sind auf Castrovel am häufigsten. Über Jahrtausende versuchten sie, die Laschuntas auszulöschen, ihre Erzfeinde, aber ihre Königinnen konzentrieren sich heute stattdessen darauf, die Technologien anderer Völker zu übernehmen, um ihre traditionellen Schwarmgesellschaften zu industrialisieren.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 KO, -2 WE

Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Formianer sind Monströse Humanoide, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

Begrenzte Telepathie: Formianer können telepathisch mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 9 m kommunizieren, mit denen sie eine Sprache gemeinsam haben.

Formianische Sinne: Formianer haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie haben Blindespür (Geruchssinn) mit einer Reichweite von 9 m.

Natürliche Waffen: Formianer gelten immer als bewaffnet. Sie verursachen 1W3 tödlichen Stichschaden mit waffenlosen Schlägen, und diese Angriffe gelten nicht als Archaisch. Formianer erhalten auf der 3. Stufe eine einzigartige Waffenspezialisierung mit ihren natürlichen Waffen. Dadurch können sie 1-1/2 × ihre Charakterstufe auf ihre Schadenswürfe mit ihren natürlichen Waffen addieren (statt einfach nur ihre Charakterstufe).

Schallresistenz: Dank ihrer Chitinplatten haben Formianer Schallresistenz 5.



FRUJAI



FRUJAI-KOLONIE
HG 19
EP 204.800

FRUJAI-SOLDAT
HG 12
EP 19.200

FRUJAI-KOLONIE**HG 19****EP 204.800**

N Kolossale Pflanze

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +32**VERTEIDIGUNG****TP 420 RP 6****ERK** 31; **KRK** 33**REF** +15; **WIL** +20; **ZÄH** +22**Verteidigungsfähigkeiten** Absolute Gravitation; **Immunitäten** Immunitäten wie Pflanzen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Biss +33 (6W10+29 S) oder Hieb +33 (4W12+29 W)**Mehrfachangriff** Biss +27 (6W10+29 S), 2 Hiebe +27 (4W12+29 W)**Fernkampf** Schwerkraftstoß +30 (8W8+19 Energie)**Angriffsfläche** 9 m; **Reichweite** 9 m**Angriffsfähigkeiten** Schwerkraftkontrolle, Sumpflakai**SPIELWERTE****ST** +10; **GE** +0; **KO** +9; **IN** +2; **WE** +4; **CH** +9**Fertigkeiten** Biowissenschaften +32, Einschüchtern +37, Überlebenskunst +32**Sprachen** Frujai; Telepathie (90 m)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Wälder (Orikolai)**Organisation** Einzelgänger oder Gemeinschaft (2-5)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Absolute Gravitation (ÜF) Eine Frujai-Kolonie ist dazu in der Lage, ihre scheinbare Masse durch eine Kombination von Organellen und mentalen Befehlen zu beeinflussen. Sie erhält einen Bonus von +4 auf ihre KRK gegen die Manöver Ansturm, Versetzen und Zu Fall bringen. Zusätzlich kann sie die Effekte von übernatürlichen Schwerkraft-Effekten wie *Schwerkraft kontrollieren* ignorieren und kann sich immer so verhalten, als wären die natürlichen Gravitationsbedingungen bis zu zwei Stufen stärker oder schwächer.

Schwerkraftkontrolle (ÜF) Eine Frujai-Kolonie kann die Schwerkraft auf viele Arten kontrollieren. Zu Beginn ihres Zuges wählt eine Kolonie zwei der folgenden fünf Fähigkeiten aus, die sie vor Beginn ihres nächsten Zuges nutzen kann. Indem sie 1 Reservepunkt ausgibt, kann eine Kolonie in dieser Runde stattdessen drei Fähigkeiten auswählen. Hat eine Kolonie eine anhaltende Fähigkeit aktiv (wie etwa Fliegen oder Schwerkraftfeld) und wählt diese für den aktuellen Zug nicht als ihre Fähigkeit aus, endet der Effekt sofort.

Fliegen: Als eine Freie Aktion erhält die Frujai-Kolonie eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen von 12 m (schlechte Manövrierfähigkeit). Wenn diese Fähigkeit endet, sinkt die Kolonie sanft mit einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde und nimmt keinen Schaden, wenn sie landet.

Schwerkraftfeld: Die Frujai-Kolonie kann als Standard-Aktion eine Zone anormaler Schwerkraft erschaffen, entsprechend *Schwerkraft kontrollieren* (ZS 19). Eine Kolonie kann immer nur einen solchen Effekt zugleich aufrechterhalten, und das anormale Schwerkraftfeld endet, wenn sie diese Fähigkeit ein weiteres Mal nutzt.

Schwerkraftschild: Die Frujai-Kolonie verbindet levitierende improvisierte Schilde mit Gravitationsimpulsen, um Angriffe abzuwehren. Sie erhält einen Bonus von +4 auf ihre RK.

Schwerkraftstoß: Die Frujai-Kolonie kann ihren Schwerkraftstoß-Angriff nutzen. Dies ist ein Fernkampfangriff gegen ERK mit einer Höchstreichweite von 60 m und keiner Grundreichweite.

Schwerkraftwelle: Als eine Standard-Aktion kann die Frujai-Kolonie eine Energiewelle mit einem Kegel von 18 m entfesseln, welche 8W6+17 Wuchtschaden gegen jede Kreatur im Bereich verursacht und betroffene Kreaturen 3 m von der Kolonie wegstoßt. Ein Ziel kann einen Reflexwurf (SG 24) ablegen, um diesen Schaden zu halbieren und die Bewegung zu negieren.



Sumpflakai (AF) Eine Frujai-Kolonie kann Frujai-Soldaten (siehe unten) durch einen natürlichen Prozess wachsen lassen, der mehrere Wochen in Anspruch nimmt. Außerdem kann eine Kolonie als Volle Aktion 1 Reservepunkt ausgeben, um einen temporären Frujai-Soldaten in einem angrenzenden Feld zu erschaffen. Der Soldat kann sofort handeln. Ein temporärer Soldat ist für 1 Stunde belebt, danach fällt er in sich zusammen.

FRUJAI-SOLDAT**HG 12****EP 19.200**

N Große Pflanze

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +22**VERTEIDIGUNG****TP 210****ERK** 26; **KRK** 28**REF** +14; **WIL** +11; **ZÄH** +16**Verteidigungsfähigkeiten** Absolute Gravitation; **Immunitäten** Immunitäten wie Pflanzen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Hieb +25 (6W4+20 W)**Fernkampf** Schwerekraftanker +22 (6W4+12 Energie plus Versetzen oder Zu Fall bringen)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Koloniewache**SPIELWERTE****ST** +8; **GE** +2; **KO** +5; **IN** -1; **WE** +2;**CH** +2**Fertigkeiten** Einschüchtern +27, Heimlichkeit +22, Überlebenskunst +22**Sprachen** Frujai; Telepathie (30 m)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Wälder (Orikolai)**Organisation** Einzelgänger oder Trupp (2-8)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Absolute Gravitation(ÜF)** Siehe Seite 54.

Koloniewache (AF) Immer wenn eine Frujai-Kolonie Schaden nimmt, erhalten alle Frujai-Soldaten innerhalb von 90 m für 1 Runde einen Moralbonus von +4 für Angriffswürfe und einen Bonus von 3 m auf ihre Grundbewegungsrate.

Schwerkraftanker (ÜF) Ein Frujai-Soldat kann gewaltige Fluktuationen der Gravitation auslösen. Dies ist ein Fernkampfangriff gegen ERK mit einer Reichweite von 45 m und ohne Grundreichweite. Trifft der Angriff, kann der Soldat als freie Aktion versuchen, entweder das Kampfmanöver Versetzen oder Zu Fall bringen gegen das Ziel anzuwenden. Das Manöver wird mit seinem Angriffsbonus von +4 durch Schwerekraftanker ausgeführt. Wenn eine Kreatur auf diese Weise versetzt wird, kann der Frujai-Soldat das Ziel bis zu 3 m von seiner ursprünglichen Position aus bewegen.

Auf der torusförmigen Welt Orikolai sind dramatische Gravitations-, Licht- und Temperaturschwankungen an der Tagesordnung. Empfindsame Pilzwesen, welche als Frujais be-

kannt sind, zählen zu den erfolgreichsten Bewohnern des Planeten. Sie haben nicht nur einen jahreszeitlichen Lebenszyklus entwickelt, sondern auch biologische und mentale Wege, um unterschiedliche Schwerkraftstärken zu bewältigen. Frujais funktionieren ähnlich wie Ameisen. Der Wohnbereich der Kolonie bringt Hunderte von einfachen Arbeitern und Soldaten hervor. In Orikolais eisigen Wintern halten Frujais Winterschlaf und erwachen beim ersten Anzeichen von Frühling. Dann bedecken sie ihr Territorium mit Sporen, die in den tauenden Kadavern aller möglichen Tiere aufkeimen, welche die Kälte nicht überstanden haben. Sind nicht genügend solcher Kadaver vorhanden, macht sich die Kolonie auf, um aggressiv zu jagen und greift alle lebenden Organismen an, denen sie begegnet.

Die unreifen Drohnen, die aus diesen infizierten Kadavern sprießen (verwende hierfür die Spielwerte für einen Frujai-Soldaten oben, nur ohne die Fähigkeit Koloniewache), wandern durch unbeanspruchtes Gebiet, wo sie plündern und jagen, um stärker zu werden. Im Frühherbst versammeln sich die Drohnen und paaren sich in holzähnlichen Matten. Dabei ringen sie miteinander und verschlingen sich sogar gegenseitig. Diejenigen, die den Vorgang überleben, trennen sich, um umherziehende Herden zu verfolgen oder großen Beutetieren in deren Winterquartiere hinterher zu wandern. Dabei fressen und töten sie, so viel sie nur können, um so viele Nährstoffe einzulagern wie möglich.

Dann vertilgen sie diese Vorräte im Laufe der Wintermonate, wobei sie zu ihrer kolossalen erwachsenen Größe heranwachsen und sich in voll funktionsfähige Frujai-Kolonien weiterentwickeln. Sowohl Kolonien als auch die einzelnen Soldaten, die sie als Wachen hervorbringen, nutzen ihre Meisterschaft über die Schwerkraft, um Steine und andere Objekte anzusammeln, die immerzu um sie herum rotieren und ihr einziges Zugeständnis an Reichtum oder Eitelkeit darstellen.

Trotz ihrer seltsamen Formen sind Frujai-Kolonien und -Soldaten überraschend intelligent. Frujai sehen sich selbst als ökologische Hüter, welche die Schwachen ausmerzen und den Weg für stärkere Wesen bereiten. Mehrere Versuche, Orikolai zu besiedeln, schlugen fehl, weil Frujais die Siedlungen als gut gefüllte Vorratskammern voll mit willensschwachem Fleisch betrachten. Größere Frujai-Kolonien ziehen gelegentlich Unterredungen mit eifrigen Xenobiologen in Betracht, aber solche Dialoge enden ebenso wahrscheinlich damit, dass die Gelehrten verschlungen werden, wie dass diese Gelehrten über die tief sinnigen philosophischen Denkereien nachsinnen, welche die Frujais den Rest der Zeit beschäftigen.



FRUJAI

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

GOBLIN, WELTRAUM-



**WELTRAUMGOBLIN-
BRUTZELATOR**
HG 1/3
EP 135

**WELTRAUMGOBLIN-
BOSSKOPP**
HG 2
EP 600

WELTRAUMGOBLIN-BRUTZELATOR HG 1/3

EP 135

NB Kleiner Humanoide (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

TP 6

ERK 11; KRK 12

REF +2; WIL +2; ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 10 m

Nahkampf Hundsschnitter +0 (1W4 H)

Fernkampf Instabiler Schrottlaser +3 (1W4 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Tüfteln

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Ausrüstung Abgerissener Fliegeranzug, Hundsschnitter, Instabiler Schrottlaser mit 1 Batterie (20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Bande (4-12) oder Stamm (13+ plus 13+ Nichtkämpfende, 1 Bosskopp mit HG 2-3 und 5-6 fremdartige Haustiere)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Instabiler Schrottlaser (AF) Die Laserpistole eines Weltraumgoblins wurde aus einem Mischmasch zerbrochener Gehäuse, leckenden Energiezellen und sonstigem wahllosen Material zusammengezwimmert. Ein Schrottlaser ist einer Azimut-Laserpistole ähnlich, außer dass er eine Reichweite von nur 18 m besitzt. Würfelt der Anwender eines Schrottlasers eine natürliche 1, wenn er damit angreift, muss er sofort einen Wurf auf Technik (SG 18) ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass der Schrottlaser den Zustand Beschädigt erhält. Ein Misserfolg bedeutet, dass die Waffe in 1W3-1 Runden explodiert. Dabei funktioniert sie wie eine Handgranate I (Explosion [6 m, 1W8 W, SG 10]). Ein Ergebnis von 0 Runden bedeutet, dass der Schrottlaser sofort explodiert – ermittle zufällig, welche Ecke des Feldes des Anwenders das Zentrum der Explosion darstellt. Ein geworfener Schrottlaser hat dieselbe Grundreichweite wie eine Granate.

Tüfteln (AF) Als eine Bewegungsaktion kann ein Weltraumgoblin bis zum Beginn seines nächsten Zuges die Mali durch den Zustand Beschädigt von einem einzelnen Ausrüstungsstück entfernen. Danach wird der Gegenstand für 10 Minuten unbenutzbar (und behält danach den Zustand Beschädigt, bis er repariert wird).

WELTRAUMGOBLIN- BOSSKOPP HG 2

EP 600

NB Kleiner Humanoide (Goblinoider)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

TP 24

ERK 14; KRK 15

REF +3; WIL +5; ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,5 m

Nahkampf Hundsschnitter +6 (1W4+2 H)

Fernkampf Instabiler Schrottlaser +9 (1W4+2 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Tüfteln, Verstörendes Kreischen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +12, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12, Steuerung +7

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Ausrüstung Abgerissener Estex-Anzug, Hundsschnitter, Instabiler Schrottlaser mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige





GOBLIN,
WELTRAUM-

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Organisation Stamm (1 plus 13+ Brutzelatoren, 13+ Nicht-kämpfende und 5-6 fremdartige Haustiere)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verstörendes Kreischen (AF) Als eine Standard-Aktion kann ein Weltraumgoblin-Bosskopp ein Kreischen ausstoßen, bei dem allen nicht-goblinoiden Kreaturen innerhalb von 9 m die Haare zu Berge stehen. Jede betroffene Kreatur muss einen Willenswurf (SG 13) bestehen oder erleidet für 1W4 Runden den Zustand Abgelenkt. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg kann eine Kreatur vom Verstörenden Kreischen desselben Weltraumgoblin-Bosskopps innerhalb von 24 Stunden nicht mehr als einmal betroffen werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.

Tüfteln (AF) Siehe Seite 56.

Instabiler Schrottlaser (AF) Siehe Seite 56.

Goblinlegenden besagen, dass sich vor langer Zeit ein Stamm überraschend schlauer Goblins auf einem Raumschiff eingeschlichen habe, das Golarion verließ, und so auf die Absalom-Station gelangte. Dort drangen die Goblins in die übelsten Gegenden ein und errichteten ihre Lager in den Maschinenkorridoren der Station. Mit der Zeit lernten die Goblins, wie man Waffen und Rüstungen aus geplünderten Einzelteilen baut, auch wenn viele ihrer Bemühungen bei der geringsten Provokation zu Explosionen neigen. Seitdem ist es Weltraumgoblins gelungen, andere Schiffe zu erbeuten und sich über die Sterne auszubreiten, aber nirgendwo sind sie so zahlreich wie auf der Absalom-Station – eine Tatsache, für die alle anderen Welten, die mit Weltraumgoblins vertraut sind, sehr dankbar sind.

Dank der raschen Fortpflanzungsgeschwindigkeit der Goblins sind seit diesen ersten Goblins, die auf die Absalom-Station kamen, viele Generationen vergangen. Fluktuierende Gravitation, ein vollkommen anderer Speiseplan und gelegentliche Strahlungslecks haben Weltraumgoblins zu einer von Golarions Goblins getrennten Art gemacht. Sie sind ein wenig intelligenter und können instinktiv Technologie auseinandernehmen und sie umbauen, damit sie ihren seltsamen Launen genügt. Auch sind sie schneller und krabbeln rasch in nahe Lüftungsschächte, nachdem sie sich unbeaufsichtigte Datenpads oder Laserpistolen unter den Nagel gerissen haben.

Zwar beten einige Weltraumgoblins weiterhin die Goblin-Heldengötter der Vorzeit an und haben ihr Dogma an ihren aktuellen Lebensstil angepasst, aber viele mehr verehren Triune, die Maschinengottheit. Ihre angeborene Begabung für die Verwendung von Technologie (ohne zu wissen, wie sie eigentlich funktioniert) lässt sie glauben, dass Triune einen Plan für sie hat. Einige denken sogar, dass der Gott sie in eine Art Schrottparadies führen wird, wo jeder Morgen ein neues Stück fortschrittlicher Technologie bereithält, das sie in seine Einzelteile zerlegen können. Allerdings haben weder Triune noch seine Kirche diese fanatischen Weltraumgoblins offiziell anerkannt.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +4 GE, -2 CH
Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Weltraumgoblins sind Humanoide mit der Unterart Goblinoider, sie haben die Größenkategorie Klein.

Dunkelsicht: Weltraumgoblins haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Schnell: Weltraumgoblins sind schnell für ihre Größe und haben eine Grundbewegungsrate von 10 m.

Schrottsammler: Weltraumgoblins erhalten einen Volksbonus von +2 für Würfe auf Heimlichkeit, Technik und Überlebenskunst.

Tüfteln: Siehe Seite 56.

Goblins von Golarion waren für ihren unstillbaren Appetit bekannt. Oft verspeisten sie jeden Tag ihr eigenes Körpergewicht an Dingen, die für ihren verdrehten Verstand als Nahrung durchging. Weltraumgoblins hatten diesen Luxus in der ersten Zeit auf der Absalom-Station nicht. Stattdessen mussten sie sich mit weggeworfenen Essensresten und sonstigem Abfall begnügen. Daher sind Weltraumgoblins nicht ganz so unersättlich, aber auch nicht weniger auf ihren Mund fixiert. Es besteht eine ordentliche Chance, dass ein Weltraumgoblin, wenn er über einen seltsamen Gegenstand stolpert, ihn entweder zerlegt oder aufisst. Ein Weltraumgoblin könnte sogar versuchen, ein Problem mit einem kleinen Stück Technologie zu ergründen, indem er es sich in den Mund steckt und jeden Bestandteil davon kostet.

Die instinktive Angst der Goblins vor Hunden und Pferden hat sich über die Jahrtausende ebenfalls angepasst. Weltraumgoblins neigen dazu, jedes vierbeinige (oder ähnlich beschaffene) Wesen, das ihnen nicht gefällt, als „Hund“ oder „Pferd“ zu bezeichnen, je nach Größe. Ebenso bezeichnen sie ihre charakteristischen, grobschlächtigen Nahkampfwaffen als Hundsschnitter. Diese funktionieren genau wie Überlebensmesser, aber einige besonders einfallsreiche Goblinstämme haben Mittel und Wege gefunden, Klingen mit Mikrosägeblatt- oder Ultrasägeblattschneiden zu versehen. Andere Stämme sind dazu übergegangen, Flammenpistolen und Flammengewehre an ihre Bedürfnisse anzupassen und sie „Pferderöster“ zu nennen.

Die körperlichen Unterschiede zwischen Weltraumgoblins und ihren golarischen Vettern (die schon seit Jahrhunderten niemand mehr gesehen hat) sind nur marginal. Weltraumgoblins sind tendenziell ein paar Zentimeter größer, und ihre Augen sind von einem dunkleren Rot. Ein typischer Weltraumgoblin ist ungefähr 1,05 m groß und wiegt etwa 35 Pfund, wobei sich das meiste Gewicht auf den Kopf konzentriert.

GRAUER



GRAUER
HG 4
EP 1.200

GRAUER

HG 4

EP 1.200

NB Kleiner Humanoide (Grauer)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10**VERTEIDIGUNG**

ERK 15; KRK 15

REF +3; WIL +9; ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Phasenschritt**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Berührung +6 (Gedankensonde)**Fernkampf** Nadlerpistole +8 (1W4+4 S plus Blauer Ginster)**Angriffsfähigkeiten** Schläfer lähmen

TP 43

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 4)1/Tag–Tiefschlaf (SG 18), *Person festhalten* (SG 17)3/Tag–*Gedankenstoß* (1. Grad, SG 16), *Gedankenverbindung* (SG 16), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16)Beliebig oft–*Benommenheit* (SG 15), *Leiden entdecken***Ausrüstung** Hautenger Anzug der Grauen (funktioniert wie einfaches Laschunta-Tempgewebe), Nadlerpistole mit 25 Pfeilen, 5 Dosen Blauer Ginster**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Biowissenschaften +15, Medizin+10, Motiv erkennen +15**Sprachen** Aklo (kann nicht sprechen); Telepathie (30 m)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Invasion (6–12)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Gedankensonde (ÜF) Ein Grauer erschafft mächtige mentale Verbindungen zu den Kreaturen, die er berührt, wodurch er Informationen und Empfindungen mit erschreckender Geschwindigkeit übertragen kann. Eine Kreatur, die von der Berührung eines Grauen (einem Nahkampfangriff gegen KRK) getroffen wird, erleidet für 1W4 Runden den Zustand *Wankend* durch sensorische Überladung, außer ihr gelingt ein Willenswurf gegen SG 15.

Alternativ kann ein Grauer stattdessen, sofern die von ihm berührte Kreatur bei Bewusstsein, intelligent und Gelähmt ist, eine Standard-Aktion nutzen, um ihren Verstand zu sondieren. Er kann nach der Antwort auf eine einfache Frage (wie etwa „Wie lautet der Herkunftsort deines Raumschiffs?“) oder nach Informationen zu einem allgemeinen Thema suchen, das dem Subjekt geläufig ist. Das Ziel kann dieser Sondierung mit einem erfolgreichen Willenswurf (SG 15) widerstehen. Der Graue kann auf diese Weise nur einmal pro Minute eine einzelne Kreatur sondieren. Wenn er mit dem Subjekt aber mindestens 1 Minute lang in Kontakt bleibt, kann er eine auf Intelligenz basierende Fertigkeit wählen, in welcher das Subjekt mindestens 1 Rang besitzt, und für die nächsten 24 Stunden Würfe mit Hilfe des Fertigungsmodifikators des Subjekts statt seines eigenen ablegen.

Ein Grauer kann diese Fähigkeit nicht gleichzeitig auf beide Weisen nutzen. Die Fähigkeit, die Sinne eines Ziels zu überladen, unterbricht seine Sondierung nach Informationen.

Phasenschritt (ÜF) Graue existieren etwas außerhalb der Phase mit der Materiellen Ebene. Ein Grauer kann sich durch Wände oder materielle Gegenstände bewegen (nicht aber durch körperliche Kreaturen), solange er seinen Zug außerhalb einer Wand oder eines Hindernisses beginnt und beendet. Zusätzlich profitiert ein Grauer immer von einer Fehlschlagchance von 20% gegen Angriffe und Effekte, die ihn direkt als Ziel haben, und nimmt nur halben Schaden durch Flächeneffekte. Energieeffekte wirken gegen einen Grauen aber normal.

Schläfer lähmen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Grauer eine schlafende Kreatur innerhalb von 9 m, die er sehen kann, lähmen. Gelingt dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 15, schläft es weiter und ist für 24 Stunden immun gegen die Schlaf lähmung desselben Grauen. Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf misslingt, ist für 1W6 Minuten gelähmt. Jeder Angriff oder feindselige Handlung außer der Fähigkeit des Grauen, nach Informationen zu sondieren, beendet diese Lähmung. Wird die



Lähmung nicht unterbrochen und ihre Wirkungsdauer endet, schläft das Opfer wieder ein und erinnert sich nicht an das Ereignis, so als wäre sein Gedächtnis mittels *Erinnerung verändern* gelöscht worden. Das Opfer kann einen Willenswurf (SG 15) gegen die Erinnerungslöschung ablegen. Bei Erfolg erinnert es sich an die Lähmung und Sondierung, wenn auch nur undeutlich.

Niemand weiß, von welchem Planeten oder auch nur aus welcher Galaxis die Grauen stammen, aber Berichte über ihre verstörenden Entführungen, alpträumhaften Lähmungen und mysteriösen Experimente finden sich auf zahllosen Welten, seit Raumschiffe durch die dunklen Gebiete des Universums segeln. Solche Berichte sind bruchstückhaft und unzuverlässig und stammen von Opfern, die nur verschwommene Erinnerungen daran haben, verschiedenste Prozeduren unter klinischem, grellem Licht erduldet zu haben oder in engen und lichtlosen Zellen aufgewacht zu sein. All dies trägt kaum dazu bei, die Methoden oder Ziele ihrer Entführer zu erklären. Diese Entführer haben allerdings viel miteinander gemeinsam, unabhängig von den jeweiligen Umständen oder der Spezies der Opfer: eine andersweltliche Präsenz, herablassendes Verhalten und eine finstere Geringschätzung der Handlungsfähigkeit und Würde derjenigen, die sie als Subjekte für ihre Experimente verwenden.

Graue kommunizieren nur telepathisch, sogar untereinander. Ihre Gesichter und gläsernen, schwarzen Augen zeigen kaum Emotionen oder Reaktionen. Auch wenn sie anmutig wirken, bewegen sie sich für gewöhnlich mit bewusster Entschlossenheit. Meist verbringen sie mehrere Momente mit Nachdenken, bevor sie sich zu einer Handlung oder Bewegung entscheiden. Durch diese Unergründlichkeit wirken sie auf die meisten anderen Völker geheimnisvoll und verstörend.

Nur wenig ist über die Beweggründe der Grauen bekannt, und bisher hatte noch niemand Erfolg dabei, diplomatische Beziehungen mit ihnen einzugehen. Allerdings scheinen ihre Ziele mit der Suche nach Informationen statt mit Eroberung zu tun zu haben. Opfer ihrer lähmenden Entführungen werden fast immer unversehrt zurückgebracht, auch wenn ihr Verschwinden und das plötzliche Erscheinen von Narben oder einem unerklärlichen Implantat die Fähigkeit der Grauen untergräbt, die Erinnerungen an diese Erfahrung zu löschen. Forscher zerbrechen sich den Kopf über den letztendlichen Ziel der Anhäufung von so viel Wissen und darüber, welchem Zweck die gewonnenen Informationen in der Zwischenzeit dienen mögen. Einige einzelne Wissenschaftler glauben, dass sich die Grauen für eine groß angelegte Invasion vorbereiten, während andere postulieren, dass sie nur neugierig auf uns sind, aber dass ihre fremdartige Denkweise sie dieser Neugier auf verstörende Weisen nachgehen lässt.

Einst waren die Berichte über ihre Entführungen selten genug, dass sie als Verschwörungstheorien und Hirngespinnste abgetan wurden, aber Begegnungen mit Grauen haben verstörenderweise an Häufigkeit zugenommen, seit es Driftreisen gibt. Ihre schlanken, scheibenförmigen Raumschiffe lauern in den dunklen Ecken des Drifts. Sie erscheinen scheinbar aus dem Nichts, um Schiffe mit unaufmerksamen oder unvorsichtigen Mannschaften anzugreifen. Ganz ähnlich wie die Grauen selbst, wurden ihre Schiffe weniger für die Offensive entworfen als vielmehr dazu, ihren Zielen auszuweichen und sie dann zu überwältigen. Dabei setzen sie Traktorstrahlen und EMP-Waffen ein, um ein Gefährt lahmzulegen und zu kontrollieren, wobei Besatzungsmitglieder als Testsubjekte verschont werden. Solche Gefangenen finden sich dann gelähmt unter gleißendem Licht wieder, ihre Entführer kaum mehr als Umrisse, während ihre Gedanken und Erinnerungen unter der Psi-Berührung eines Grauen durchsiebt werden.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +4 IN, -2 ST
Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Graue sind Humanoide mit der Unterart Grauer. Sie haben die Größenkategorie Klein.

Begrenzte Telepathie: Graue können telepathisch mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 9 m kommunizieren, mit denen sie eine Sprache gemeinsam haben.

Dunkelsicht: Graue haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Magie der Grauen: Graue erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Grauen.

1/Tag–*Gedankenstoß* (1. Grad)

Beliebig oft–*Benommenheit*, *Telepathische Botschaft*

Phasenschritt: Ein Grauer kann sich selbst Außer Phase mit der Realität verschieben, um eine Fehlschlagchance von 20% gegen einen Angriff zu erhalten. Ein Grauer kann diese Fähigkeit pro Tag eine Anzahl in Höhe seines Konstitutionsmodifikators einsetzen.

GRAUER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ERINNERUNGSTILGER

Der Verstand ist noch immer eine geheimnisvolle Sache. Neurowissenschaftlern ist es noch nicht gelungen, die genaue Beschaffenheit des Bewusstseins zu ergründen. Zwar können sie sagen, welche Teile des Gehirns der Speicherung von Erinnerungen dienen, aber rein technologische Methoden zur Erschaffung oder Einpflanzung von Erinnerungen sind bislang auf ganzer Linie gescheitert. Erinnerungen zu löschen, scheint allerdings eine viel einfachere Aufgabe zu sein, und gewisse unmoralische Forschungsunternehmen haben die Fähigkeiten der Grauen weit genug studiert, um das folgende Stück illegaler Technik herzustellen.

ERINNERUNGSTILGER

STUFE 13

TECHNISCHER GEGENSTAND PREIS 50.000 LAST L

Diese Scheibe aus Metall und Glas misst etwa 10 cm im Durchmesser und hat einen kleinen roten Knopf an ihrem Rand. Wenn du die Scheibe einer Kreatur innerhalb von 3 m zeigst und den Knopf betätigst (all das als Standard-Aktion), kannst du die letzten 5 Minuten im Gedächtnis der Kreatur löschen, wie mittels *Erinnerung verändern*. Dies geschieht durch blitzende Lichter, die auf die visuellen Sensoren wirken, wodurch das Gehirn direkt beeinflusst wird. Die Kreatur kann einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um diesen Effekt zu vermeiden. Eine Kreatur, die gerade auf diese Weise von dir oder deinen Verbündeten bedroht wird, erhält einen Situationsbonus von +4 auf den Rettungswurf. Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf gelingt, erleidet stattdessen für 1W4+4 Runden den Zustand Geblendet. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.

Ein Erinnerungstilger verwendet eine Standard-Batterie. Jede Anwendung verbraucht 5 Ladungen.

HAAN



HAAN
HG 3
EP 800

HAAN-
KAMPFPILOT
HG 7
EP 3.200

HAAN

HG 3

EP 800

CN Großer Monströser Humanoide

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

TP 36

ERK 14; KRK 15

REF +4; WIL +8; ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (AF, durchschnittlich)

Nahkampf Ballon +10 (siehe unten) oder

Klaue +10 (1W4+5 H)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

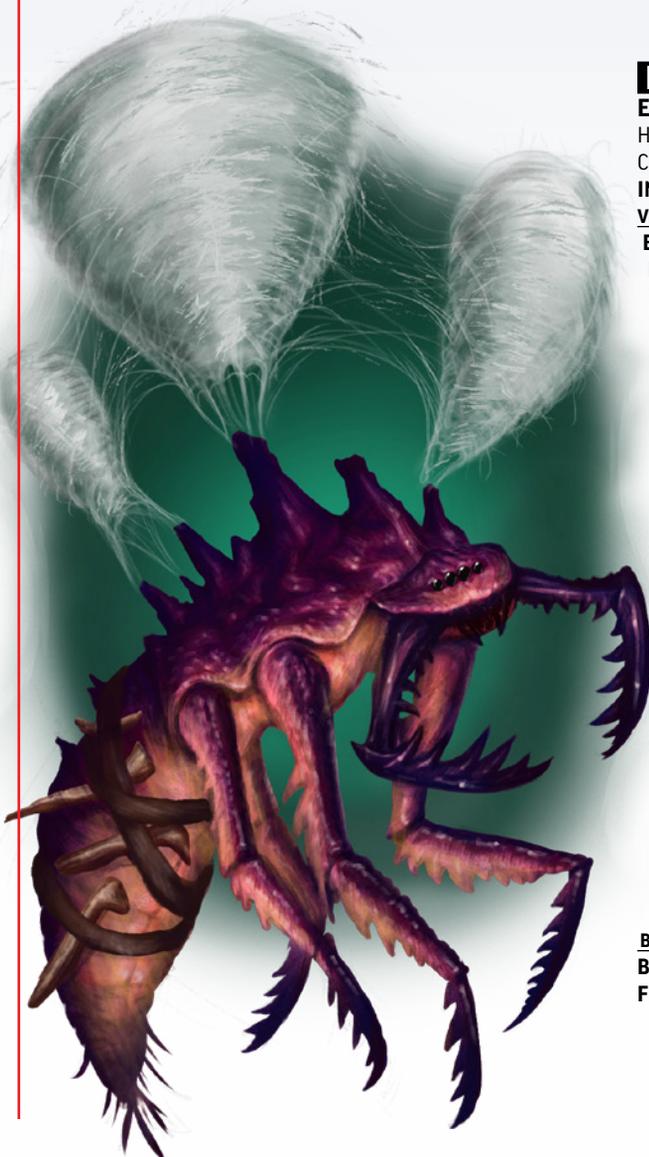
Angriffsfähigkeiten Flammenkegel

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Brethedanisch, Gemeinsprache



LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Himmel (Bretheda)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Flotille (3-10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ballon (AF) Ein Haan kann mit einem erfolgreichen Nahkampf-angriff gegen KRK einen Netzballon erschaffen, aufblasen und an einem benachbarten Gegner befestigen. Trifft der Angriff, steigt das Ziel sofort in gerader Linie 9 m vom Boden auf. Dies tut es weiter mit einer Bewegungsrate von 9 m, jede Runde im Zug des Haan. Jede Runde, nachdem der Ballon angebracht wurde, kann das Ziel einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen, um sich von dem Netzballon zu befreien. Sorgt dies dafür, dass die Kreatur fällt, erleidet sie normalen Schaden durch Stürze. Diese Fähigkeit funktioniert nicht im Vakuum oder in Schwerelosigkeit.

Flammenkegel (AF) Als Standard-Aktion kann ein Haan seine brennbaren Auftriebsgase ausstoßen und sie mit Funken entzünden, was einen 9 m großen Kegel aus Flammen erzeugt. Alle Kreaturen innerhalb des Kegels erleiden 3W6 Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 14 halbiert).

HAAN-KAMPFPILOT

HG 7

EP 3.200

Haan-Agent

CN Großer Monströser Humanoide

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

TP 102

ERK 20; KRK 21

REF +9; WIL +10; ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Unglaubliche Reflexe

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 9 m. (AF, durchschnittlich), Schwimmen 12 m; Wendig

Nahkampf Ballon +12 (siehe oben) oder

Taktisches Messer +12 (2W4+9 H)

Fernkampf Fortschrittliche Halbautomatische Pistole +14 (2W6+7 S)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Angriffsfähigkeiten Flammenkegel, Schwächender Trick, Tückischer Angriff +4W8

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik+20, Beruf (Soldat) +15, Heimlichkeit +20, Steuerung +20, Technik +15

Sprachen Brethedanisch, Gemeinsprache

Andere Fähigkeiten Agentenspezialisierung (Teufelskerl)

Ausrüstung L-Anzug I, Fortschrittliche Halbautomatische Pistole mit 60 Schuss Handwaffenmunition, Taktisches Messer

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Himmel (Bretheda)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ballon (AF) Siehe Seite 60.

Flammenkegel (AF) Siehe Seite 60.



HAAN

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Die schlanken, gliederfüßlerähnlichen Haans stammen von Bretheda, wo sie auf der Suche nach Beute durch die endlosen Himmel schweben. Haans bewegen sich nicht mit Flügeln fort, sondern indem sie ihr seidenes Gespinnst geschickt zu Ballons verweben, die sie mit Auftriebsgasen aus Röhren in ihren Schalen füllen. Indem sie diesen Auftrieb mit Netzsegeln und gelegentlichem Ausstoß aus ihren Gasröhren kombinieren, können Haans mit erschreckender Geschwindigkeit und Präzision auf den Winden ihrer Heimatwelt reiten. Sie halten sich zumeist in den vorderen Ausläufern einer Sturmfront auf. Sobald sie Beute ausgemacht haben, entzünden Haans ihre Strahlen aus brennbarem Gas mit Hilfe von Funken an ausgebildeten Schlagplatten an ihren Chitinbeinen und erschaffen so biologische Flammenwerfer. Die geröstete Beutekreatur wird dann rasch gefangen und an ihrem eigenen Ballon befestigt, bevor sie in die Tiefen des Planeten fallen kann.

Auch wenn Haans intelligent sind, ist ihre Gesellschaft äußerst traditionell und verbietet alle bis auf die allereinfachsten Werkzeuge. Jene seltenen Haans, die ihre Sippe verlassen, um zu den Sternen zu reisen, werden meist Raumschiff- oder Flugzeugpiloten. Ihre Erfahrung mit dem Fliegen verleiht ihnen eine natürliche Begabung für Flugphysik. Leider werden solche Individuen von ihren Familien unweigerlich als tot betrauert und dürfen niemals nach Hause zurückkehren – ein Umstand, durch den viele raumfahrende Haans sich Verbrecherfamilien, Megaunternehmen, Militärorganisationen, Abenteurergruppen wie der Gesellschaft der Sternenkundschafter oder anderen sozialen Gesellschaften anschließen, die ihnen ein Gefühl der Zugehörigkeit vermitteln. In letzter Zeit hat eine Gruppe aus Haan-Exilanten mit Plänen für eine technologiefreundliche Haankolonie auf einem Gasriesen im Nahen Raum begonnen, welche sie Haanara getauft haben. Da sie nicht auf normale humanoide Gasförderplattformen angewiesen sind, hoffen sie, eine hochlukrative Zuflucht für Haanarbeiter schaffen können, die nicht mehr von Traditionen eingeengt werden wollen. Viele fürchten allerdings, dass aktive Rekrutierung auf Bretheda zu schlimmer, spaltender Gewalt führen könnte.

Ein typischer Haan ist 2,40 lang und wiegt 180 Pfund. Ihr Chitin ist von pink-violetter Farbe, und sie haben dornenbewehrte Glieder und stachelige Pedipalpen, die sie von ihren Gesichtern abspitzen. Auch wenn die flickenartigen Farben ihrer Panzer sehr hübsch sein können, beschränkt sich die Eitelkeit von Haans ausschließlich auf die großen, haarähnlichen Dornen, die aus den Enden ihrer Hinterleibe hervorragen. Haans bedecken diese niemals, außer es ist absolut notwendig, und häufig gravieren, schneiden und dekorieren sie sie mit derselben Sorgfalt wie Menschen ihr Kopfhaar. Tatsächlich schleichen sich sogar traditionalistische Haan oft auf Fördersiedlungen, um Barbieri von anderen Welten und andere Handwerker aufzusuchen, die ihre Dienste mit Schere und Feile anbieten, um einzigartige und wiedererkennbare Stile zu erreichen.

VOLKSMERKMALE

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

Größe und Art: Haans sind Monströse Humanoide mit einer Angriffsfläche und Reichweite von 3 m. Sie haben die Größenkategorie Groß.

Dunkelsicht: Haans haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Flammenkegel: Als Standard-Aktion kann ein Haan eine Flamme mit einem Kegel von 9 m erschaffen, der 1W6 Feuerschaden verursacht. Beginnend mit der 3. Stufe addiert ein Haan 1-1/2 × seine Charakterstufe auf den Schaden. Eine Kreatur in dem Kegel kann einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren (SG 10 + halbe Charakterstufe des Haans + sein Konstitutionsmodifikator). Ein Haan kann diese Fähigkeit kein weiteres Mal einsetzen, bis er sich 10 Minuten lang ausgeruht hat, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten.

Sturz abbremsen: Ein Haan in einer Umgebung mit Atmosphäre kann seinen Sturz abbremsen, indem er als Reaktion einen Netzballon aufspannt. Dies ist eine außergewöhnliche Fähigkeit, die wie der Zauber *Fliegen* des 1. Grades wirkt.



HALLAJIN



HALLAJIN
HG 17
EP 102.400

HALLAJIN HG 17

EP 102.400

CN Große Aberration

INI +5; Sinne Blindsight (Gedanken) 36 m, Dunkelsicht 18 m, Hindurchspüren (Gedanken); Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG TP 280

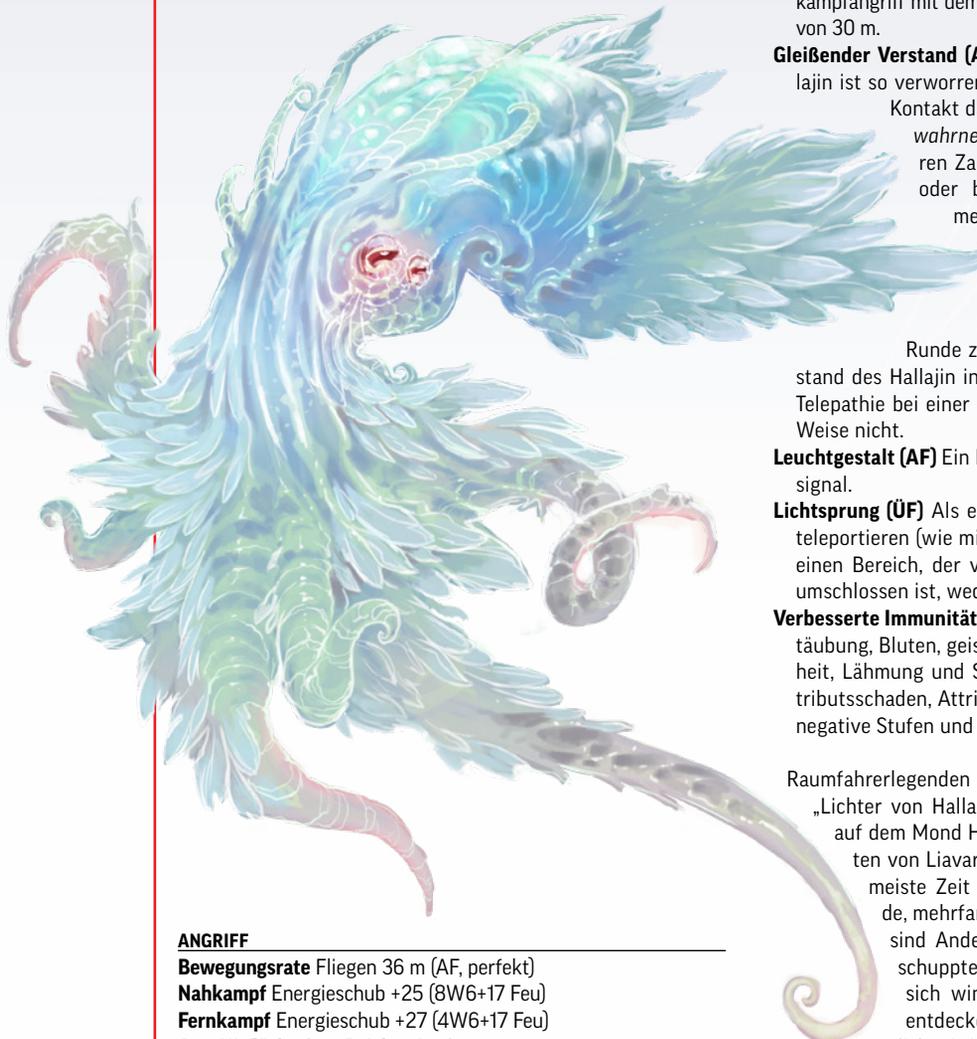
ERK 31; KRK 30

REF +15; WIL +22; ZÄH +15

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Gleißender Verstand;

Immunitäten Verbesserte Immunitäten; ZR 28

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität



ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 36 m (AF, perfekt)

Nahkampf Energieschub +25 (8W6+17 Feu)

Fernkampf Energieschub +27 (4W6+17 Feu)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Nahkampf +25)

1/Tag–Schwerkraft kontrollieren (SG 26), Schwerkraftsingulartät (SG 26)

3/Tag–Mächtiger Synaptischer Impuls (SG 25), Retrokognition, Synapsenüberladung (SG 25), Telekinese (SG 25)

Beliebig oft–Verwirrung (SG 24), Sonde (SG 24)

SPIELWERTE

ST –; GE +5; KO +8; IN +11; WE +8; CH +5

Fertigkeiten Kultur +34, Mystik +34

Sprachen Hallas, Telepathie (36 m) und Telepathie (irgendwo auf derselben Ebene, nur andere Hallajins).

Andere Fähigkeiten Leuchtgestalt, Lichtsprung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energieschub (AF) Ein Hallajin kann seine leuchtende Gestalt zu tödlicher, brennender Energie konzentrieren, um entweder Nahkampf- oder Fernkampfgriffe auszuführen. Sein Fernkampfgriff mit dem Energieschub hat eine Grundreichweite von 30 m.

Gleißender Verstand (AF) Der Geist und Verstand eines Hallajin ist so verworren und energiegeladen, dass der direkte Kontakt damit mittels Fähigkeiten wie *Gedanken wahrnehmen*, *Gedankenverbindung* und anderen Zaubern oder Fähigkeiten, die bezaubern oder beherrschen, eine Rückkopplung aus mentaler Energie auslösen. Die Kreatur, welche den Verstand des Hallajin kontaktiert, erleidet 4W8+8 mentalen Schaden (WIL gegen SG 24 halbiert). Dieser Schaden wird jede Runde zugefügt, die eine Kreatur mit dem Verstand des Hallajin in Kontakt bleibt. Ein Hallajin, der seine Telepathie bei einer Kreatur einsetzt, verletzt sie auf diese Weise nicht.

Leuchtgestalt (AF) Ein Hallajin verströmt Licht wie ein Leuchtsignal.

Lichtsprung (ÜF) Als eine Volle Aktion kann sich ein Hallajin teleportieren (wie mittels *Teleportieren*). Allerdings kann er einen Bereich, der von Barrieren aus elektrischer Energie umschlossen ist, weder betreten noch verlassen.

Verbesserte Immunitäten (AF) Hallajins sind immun gegen Betäubung, Bluten, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung und Schlaf. Auch sind sie immun gegen Attributsschaden, Attributsentzug, Entkräftung, Erschöpfung, negative Stufen und nichttödlichen Schaden.

Raumfahrerlegenden aus uralten Zeiten beschreiben die „Lichter von Hallas“, seltsame leuchtende Gestalten, die auf dem Mond Hallas unter dem sturmtostenden Schatten von Liavara der Träumerin gesichtet wurden. Die meiste Zeit sehen diese Formen aus wie wabernde, mehrfarbige Massen aus Licht. Manchmal aber sind Andeutungen von gefiederten Flügeln, geschuppten Schwänzen, starrenden Augen oder sich windenden Tentakeln in ihren Tiefen zu entdecken. Diese Gestalten wurden ursprünglich einfach nur für merkwürdige Lichter am Himmel von Hallas gehalten, vielleicht eine Aurora oder eine Art Kugelblitz auf Grund der Stürme von Liavara. Besucher des Mondes erfuhren aber rasch, dass die Lichter intelligent – wenn auch unergründlich – waren, aber diese Erkenntnis hatte einen hohen Preis. Die Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, aber als die ersten Abgesandten des nahen Arx versuchten, sie auf dieselbe Weise



HALLAJIN

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

zu kontaktieren, versengte die Erfahrung den Verstand der Abgesandten. Dies führte zur Einrichtung einer starken magischen Sperrzone um die Welt herum – die bis heute existiert und nun von Beamten der Paktwelten auf dem nahen Arx verwaltet wird, um sicherzustellen, dass unvorbereitete Besucher die mächtigen Wesen nicht verärgern oder ihren Verstand beschädigen.

Untersuchungen antiker Ruinen und Artefakte auf Hallas durch moderne archäologische und paläobiologische Teams haben zu der Ansicht beigetragen, dass die sogenannten Hallajins (ihre Bezeichnung für sich selbst ist unbekannt) einst materielle Gestalt hatten, sich aber über diese hinaus weiterentwickelten und zu reinen Energiewesen wurden. Untersuchungen der erhaltenen Kunstwerke und Artefakte auf Hallas weisen darauf hin, dass die Hallajins ihre kleine Welt als das Zentrum des Universums ansahen, um das sich andere Welten und Sterne drehen, und daher die Vorstellung, ihn zu verlassen, als Ketzerei betrachteten. Dies könnte erklären, warum Hallajins selten jenseits von Hallas anzutreffen sind. Echte Antworten sind zwar selten, aber Historiker glauben, dass diese seltenen Hallajins auf anderen Welten Nachkommen eines alten Schismas in ihrer Gesellschaft sein könnten, das sich vor dem Intervall oder dem Errichten des Sperrgürtels ereignet hat.

Hallajins können ihre Lichtsprung-Fähigkeit nutzen, um nach Belieben zu erscheinen und zu verschwinden, schnell umherzufliegen, sich durch materielle Barrieren zu bewegen und in einem Sekundenbruchteil große Entfernungen zurückzulegen. Frühe Mystiker von Arx entdeckten, dass die Hallajins starke elektrische Felder entweder nicht durchqueren wollen oder können. Auch scheint Elektrizität ihnen Schmerzen zuzufügen – zumindest scheinen sie davor zurückzuschauen. Forscher haben die Theorie aufgestellt, dass Elektrizität irgendwie die Energiematrizen dieser Kreaturen stört. Diese Schwäche ermöglicht Schutzmechanismen gegen das Eindringen von Hallajins, allerdings scheint intensive elektrische Energie auch die Aufmerksamkeit dieser Wesen zu erregen, vielleicht weil sie für ihre Sinne besonders auffällig ist. Große Ansammlungen von Verstärkungen, insbesondere wenn sie sehr emotional sind, scheint die Wesen ebenfalls anzulocken. Daher müssen Forscher ihren Geist oft sorgfältig mit spezieller Rüstung oder magischen Schutzvorrichtungen abschirmen.

Ob und was genau die Hallajins wollen, ist nicht bekannt. Die wenigen Erkenntnisse über ihre Kultur, die aus uralten Ruinen und kurzen Interaktionen stammen, legen nahe, dass ihre Entwicklung zu ihrer momentanen Gestalt Teil eines bewussten Versuchs war, kollektive Göttlichkeit zu erlangen. Ob die Kreaturen absichtlich in ihrem aktuellen Zustand angehalten haben oder sich einfach nicht weiter entwickeln konnten, weiß bislang niemand. Heute wirken Hallajins launenhaft und unglaublich neugierig. Ihr Verhalten ist unberechenbar. Sie sind fast ausschließlich einzeln unterwegs, auch wenn auf Hallas manchmal kleine Gruppen von ihnen in der Ferne gesichtet werden. Aber trotz ihres scheinbar einzelgängerischen Verhaltens stehen sie miteinander fast immer über große Entfernungen hinweg in Kontakt. Sie scheinen keine bekannten Sprachen zu verstehen oder darauf zu reagieren, und Versuche, sie telepathisch zu kontaktieren, enden normalerweise in einer Katastrophe. Manchmal beginnen die Hallajins den Kontakt von sich aus. Dann sprechen sie in einem verstörenden „Chor“ aus Stimmen mit ihren Zuhörern, sagen aber nur selten etwas Verständliches. Halla-

jins folgen Besuchern gelegentlich auf ihre Heimatplaneten. Dort nutzen sie ihre telekinetischen Fähigkeiten, um Objekte umher zu bewegen oder wahllos poltergeistähnliche Phänomene zu verursachen, die unter Umständen gefährlich sein können. In einigen wenigen Fällen wurden die Energiewesen plötzlich feindselig und attackierten ihre Umgebung mit Schüben aus sengender Energie oder überluden den Verstand ihrer Opfer. Interessanterweise scheinen Hallajins nicht dazu in der Lage zu sein, mechanische Konstrukte als etwas anderes als Gegenstände zu erkennen, auch nicht, wenn solche Wesen intelligent sein sollten.

Das unerklärliche Verhalten, die seltsamen Kräfte und ihre unheimliche Erscheinung hat manche intelligente Kreaturen dazu veranlasst, sie als Beispiele für die Kräfte des Universums oder erleuchtete Wesen zu verehren. Einige wenige Gelehrte, die sie besuchten, haben unbeirrbar Kulte um die Wesen gegründet. Sie glauben, dass die Hallajins die Geheimnisse kennen, wie körperliche Wesen einen vergleichbar hochentwickelten Zustand erreichen können, und versuchen, sie zu überzeugen, dieses Wissen weiterzugeben. Manche denken, dass dies erreicht werden kann, indem man die Aufmerksamkeit der Lichter von Hallas auf sich zieht und dann mit ihnen in Verbindung tritt, um dann irgendwie seine eigene Würdigkeit zu beweisen. Andere sind der Ansicht, dass sie den Hallajins dieses Geheimnis durch eine List oder durch Gewalt entreißen können. Hallajinkulte sind tendenziell von antiken Artefakten von Hallas und seltsamen elektrischen Mechanismen besessen, mit deren Hilfe sie ihre angebeteten Wesen herbeirufen können, um mit ihnen zu sprechen oder sie sogar einzufangen. Viele fürchten die Folgen, wenn solchen Gruppen gestattet wird, die Wesen zu kontaktieren, aber bisher haben die Aufseher der Paktwelten diesen Fanatikern freien Zugang zu Hallas eingeräumt.

Auf Grund ihrer fremdartigen Anatomie ist es unglaublich schwierig, die Durchschnittsgröße eines Hallajins zu ermitteln. Die meisten Wissenschaftlicher postulieren, dass ihre Länge etwa zwischen 4,20 und 6 m liegt und dass sie als Energiewesen praktisch kein Gewicht haben.



HESPER



HESPER
HG 2
EP 600

HESPER**HG 2****EP 600**

CN Mittelgroßes Feenwesen

INI +1; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +7**VERTEIDIGUNG****TP 21****ERK** 13; **KRK** 12**REF** +3; **WIL** +5; **ZÄH** +3**Verteidigungsfähigkeiten** Reaktorfee; **Immunitäten** Feuer, Strahlung**Schwächen** Empfindlichkeit gegenüber Kälte**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Mutierende Berührung +3 (siehe unten)**Fernkampf** Energiestrahle +5 (1W3 Elk, Klt, Sre oder Feu)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 2; Nahkampf +3, Fernkampf +5)1/Tag–**Stromschlag**, **Überhitzen** (SG 15)Beliebig oft–**Energiestrahle**, **Ausbessern**Immer–**Strahlung entdecken****SPIELWERTE****ST** +0; **GE** +1; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +1; **CH** +4**Fertigkeiten** Diplomatie +12, Naturwissenschaften +12, Technik +7**Sprachen** Gemeinsprache**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Raumschiff oder Stadtgelände**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-12)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Mutierende Berührung (ÜF) Ein Hesper kann mit einer Berührung eine enorme Menge an Strahlung abgeben, was zu plötzlichen Mutationen und Schmerzen bei lebenden Kreaturen führt. Mit einem erfolgreichen Angriff gegen die KRK einer lebenden Kreatur lässt ein Hesper beim Ziel Tumore wachsen, die am Anfang seines nächsten Zuges hervorbrechen und eine zufällige Mutation verursachen (wirf 1W20 auf der Tabelle auf Seite 65), welche 24 Stunden anhält. Eine betroffene Kreatur kann diese Umwandlung mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) negieren. Sobald eine Kreatur von der Mutierenden Berührung eines Hespers betroffen ist, wird sie für 24 Stunden gegen die Mutierende Berührung dieses speziellen Feenwesens immun.

Reaktorfee (ÜF) Wenn ein Hesper 1 Stunde im nahen Kontakt mit dem Energiekern eines Raumschiffs oder einer anderen großen Energiequelle (etwa einem Fusionsreaktor) verbringt, kann er eine Langzeitverbindung damit eingehen. Ein Hesper kann mit seinem gebundenen Reaktor verschmelzen, wodurch er Schnelle Heilung 5 erhält, solange er verschmolzen ist. Ein mit seinem Reaktor verschmolzener Hesper kann alles wahrnehmen, was sich in der unmittelbaren Nähe des Reaktors ereignet. Wenn aber der Reaktor beschädigt wird oder den kritischen Schadenszustand Schwer beschädigt erleidet, wird der Hesper sofort hinausgeschleudert und nimmt 3W6 Schaden. Wird der Reaktor zerstört, während der Hesper mit ihm verschmolzen ist, wird der Hesper auf der Stelle vernichtet (Zähigkeit gegen SG 15 negiert). Ein Hesper kann sich immer nur mit einem Reaktor gleichzeitig verbinden, und eine neue Bindung durchtrennt eine vorige.

Die schlanken und ansehnlichen Hespers verkörpern das Potenzial für Veränderung, das in allen technologischen Energiequellen liegt. Sie sind dynamisch und reizbar, interessiert an neuen Gesichtern, Orten und Empfindungen, wodurch sie sich über das Universum ausgebreitet haben. Allerdings geht es den Hespers vor allem um Veränderung um der Veränderung willen. Auch wenn sie selten boshaft sind, schleichen sie sich in jede Fundgrube mit fortschrittlicher Technologie, wo sie Geräte umbauen und endlose Fragen stellen. Die meisten verzieren ihre Nester mit allen Arten von Andenken – die meisten davon gestohlen –, die sie gelegentlich zu bizarren und manchmal radioaktiven Totems umgestalten.

Hespers sind 1,20 bis 1,50 m groß, aber zugleich erstaunlich dicht mit einem Gewicht von 300 bis 400 Pfund, trotz ihrer schlanken und allgemein männlichen Erscheinung. Ihre Haarfarbe verändert sich von Tag zu Tag und spiegelt die verschiedenen Farbtöne der Humanoiden um sie herum wider. Ihre Haut leuchtet schwach im Dunkeln. Sie sind zwar nicht auf schädliche Weise



MUTIERENDE BERÜHRUNG

W20	MUTATION	EFFEKT
1	Zusätzliche Augen	Das Ziel erhält Blindheit durch Licht und einen Bonus von +4 für auf Sicht basierende Wahrnehmungswürfe
2-3	Autonomer Parasit	Das Ziel erleidet 1W6 Hiebschaden, als ein Parasit hervorbricht
4-5	Bioelektrische Zellen	Vom Ziel gehaltene technische Gegenstände erhalten den Zustand Beschädigt, solange das Ziel sie hält
6-7	Klauen, Stacheln oder Zähne an einer Gliedmaße	Das Ziel erhält einen natürlichen Nahkampfangriff, der Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß 1W3+ST Stichschaden zufügt, erleidet aber einen Malus von -2 auf Angriffe mit Zweihandwaffen.
8-9	Leuchtende Wucherungen	Das Ziel verströmt Licht wie eine Laterne und erleidet einen Malus von -5 für Würfe auf Heimlichkeit
10	Kiemen	Das Ziel erhält die Fähigkeit Amphibie, erleidet aber einen Malus von -2 auf Zähigkeitswürfe
11	Überbehaarung	Das Ziel erhält einen Bonus von +1 auf seine RK, aber der maximale GE-Bonus der Rüstung, die es trägt, sinkt um 1
12-13	Moschusdrüse	Das Ziel erhält eine 9-m-Aura, innerhalb welcher lebende Kreaturen den Zustand Übelkeit erleiden (Zähigkeit SG = 10 + halbe Stufe des Ziels oder HG + KO-Modifikator des Ziels)
14-15	Zweites Ohrenpaar	Das Ziel erhält eine Schwäche gegenüber Schallschaden und einen Bonus von +4 für auf Gehör basierende Wahrnehmungswürfe
16-17	Verkümmerte Gliedmaße	Dem Ziel wächst eine nutzlose, zusätzliche Gliedmaße, die auf Geschicklichkeit basierenden Fertigkeitwürfen einen Malus von -2 auferlegt
18-19	Nässende Geschwüre	Das Ziel erleidet einen Malus von -2 für auf Charisma basierende Fertigkeitwürfe
20	Marternder Schmerz	Das Ziel ist Kränkelnd

radioaktiv, wenn sie es nicht wollen, aber ihre Anwesenheit versetzt die Luft um sie herum in Schwingung, was schwebende Lichtflecken erschafft. Ein Hesper kann diese Energie nach Belieben konzentrieren, um Feuerstrahlen zu verschießen, Elektrizitätsblitze auszustoßen oder elektronische Geräte zu überladen. Dieselbe Energie kann auch als konzentrierte Strahlungsdosis gegen andere lebende Kreaturen eingesetzt werden. Sie überspringt die normale Strahlenkrankheit und verursacht stattdessen kurzlebige Veränderungen in der Genstruktur eines Opfers.

Einst waren Hespers von verschwindend geringer Anzahl, doch nun, da immer mehr Zivilisationen zu den Sternen aufbrechen, sind sie fast allgegenwärtig. Die glühenden Feenwesen fühlen sich insbesondere auf Raumschiffen wohl, wo sie sich mit den Reaktoren verbinden. Für manche Schiffe können sie ein Segen sein, wo sie als Wärter für eines der wichtigsten Systeme eines Raumschiffes fungieren, aber ihr launenhaftes Wesen sorgt auch dafür, dass sie von immer denselben Routen und langen Hafenaufenthalten rasch gelangweilt sind. Dann sorgen sie für Zwischenfälle, um sich zu amüsieren.

Diese nuklearen Feen haben nur wenige gemeinsame Traditionen und übernehmen stattdessen die Bräuche der Gesellschaften, in denen sie sich aufhalten. Ein Großteil ihres Wissens besteht aus Instinkt und vergrößert sich durch ihre grenzenlose Neugierde. Zwar suchen Hespers im Allgemeinen nicht aktiv die Nähe anderer Vertreter ihrer Art, aber große Stationen und radioaktive Abfallanlagen können kleine Zirkel an Feen beherbergen. Da sie berüchtigte und schamlose Schürzenjäger sind, halten sich Hespers oft sterbliche Liebhaber, von denen sie beschützt und versorgt werden. Ein Hesper pflanzt sich fort, indem er das Wachstum einer grotesken, externen Gebärmutter an einem bereitwilligen Liebhaber auslöst, welche über 1 bis 2 Wochen immer größer wird, bevor sie einen kleinen, aber vollständig ausgebildeten Hesper gebiert.



HESPER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

IKESCHTI



**IKESCHTI-
BRUTHÜTER**
HG 2
EP 600

IKESCHTI-BRUTHÜTER**HG 2****EP 600**

Ikeschti-Technomagier
N Kleiner Humanoide (Ikeschti)
INI +2; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG**TP 21****ERK** 14; **KRK** 15**REF** +1; **WIL** +5; **ZÄH** +1**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 4,5 m**Nahkampf** Überlebensmesser +4 (1W4+1 H)**Fernkampf** Taktische Halbautomatische Pistole +6 (1W6+2 S)**Angriffsfähigkeiten** Blut verspritzen

**IKESCHTI-
REISSER**
HG 5
EP 1.600

**Bekannte Technomagierzauber** (ZS 2; Nahkampf +4, Fernkampf +6)1. Grad (3/Tag)–*Stromschlag, Technik entdecken*0. Grad (beliebig oft)–*Energiestrahl, Magie entdecken***SPIELWERTE****ST** -1; **GE** +2; **KO** +0; **IN** +4; **WE** +1; **CH** +1**Fertigkeiten** Computer +12, Motiv erkennen +7, Technik +12**Talente** Durchschlagende Zauber**Sprachen** Akitonisch, Gemeinsprache**Andere Fähigkeiten** Zauberspeicher (Handgelenkcomputer)**Ausrüstung** Freibeuterrüstung, Taktische Halbautomatische Pistole mit 30 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Überlebensmesser**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Wüsten oder Gebirge (Akiton)**Organisation** Einzelgänger, Team (2–4) oder Nest (5–12)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Blut verspritzen (AF) Einmal pro Tag kann ein Ikeschti-Bruthüter Blut aus einem seiner Augen auf einen Gegner innerhalb von 9 m spritzen. Dazu führt er einen Fernkampfangriff (+6 bei den meisten Ikeschti-Bruthütern) gegen die KRK des Ziels durch. Ein erfolgreicher Treffer verleiht dem nächsten Verbündeten, der diesen Gegner trifft, den Vorteil von Unterstützungsfeuer gegen diesen (*Starfinder-Grundregelwerk*, S. 247)

IKESCHTI-REISSER**HG 5****EP 1.600**

N Großer Humanoide (Ikeschti)

INI +2; **Wahrnehmung** +11**VERTEIDIGUNG****TP 84****ERK** 18; **KRK** 20**REF** +7; **WIL** +4; **ZÄH** +9**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 4,5 m**Nahkampf** Klaue +11 (2W6+10 H)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**SPIELWERTE****ST** +3; **GE** +2; **KO** +5; **IN** -3; **WE** +1; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobatik +16, Athletik +11, Heimlichkeit +11**Sprachen** Akitonisch (kann nur einfache Worte sprechen und verstehen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Wüsten, Hügel oder Gebirge (Akiton)**Organisation** Einzelgänger

Die Ikeschtis sind ein robustes Volk von Echsenmenschen, die aus den Wüsten und Hügeln von Akiton stammen. Ihr verworrener Lebenszyklus stellt die Grundlage ihrer Zivilisation dar. Der Körperbau und die Psyche von Ikeschtis verändert sich dramatisch, während sie Kindheit, Jugendalter, Paarungszeit und einen der drei adulten Pfade durchlaufen.

Wenn sie schlüpfen, sind Ikeschtis kaum mehr als offene Münder an winzigen, verkümmerten Ausgaben ihrer erwachsenen Gestalt. Eine Brut Ikeschti-Junge verschlingt jegliche organische Materie, der sie begegnet. Während ihres Wachstums entwickeln sich auch ihre Gehirne, und sie erlernen die Grundlagen der Sprache und anderer Fertigkeiten von ihren Bruthütern, die sie auch bei der Nahrungssuche anleiten. Solche Bruten verhalten sich manchmal wie leben-



IKESCHTI

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

VOLKSMERKMALE

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

Größe und Art: Ikeschtis sind Humanoide mit der Unterart Ikeschti. Sie haben die Größenkategorie Klein.

Blut verspritzen: Siehe Seite 66. Eine Ikeschti kann diese Fähigkeit einmal pro Tag plus ein zusätzliches Mal pro Tag für je 5 Charakterstufen, die sie hat, einsetzen.

Geborener Kletterer: Ikeschtis haben eine Bewegungsrate für Klettern von 4,5 m.

Häuten: Als Teil der Aktion, um den Wurf abzulegen, kann eine Ikeschti einen Teil ihrer Haut abstreifen, um einen Bonus von +4 auf Würfe für Akrobatik zum Entkommen aus Fesseln, Haltegriffen und Ringkämpfen zu erhalten.

Wüstenüberlebenskünstler: Eine Ikeschti kann 3 Tage plus eine Anzahl Stunden in Höhe ihres Konstitutionswertes ohne Wasser auskommen, bevor sie Konstitutionswürfe ablegen muss, um nichttödlichen Schaden zu vermeiden.

de Müllentsorger für große Siedlungen. Anderen wiederum wird das nomadische Gras beigebracht, das die örtliche Biosphäre intakt lässt. Allerdings machen sich Ikeschti-Bruten, die sich selbst überlassen werden, auf die Suche nach Gebieten, die reich an organischer Materie sind, und verschlingen alles, ähnlich wie ein Heuschreckenschwarm.

Nach 5 Jahren und etwa einem Meter Wachstum verlassen Ikeschtis ihre Bruthüter und gehen in einen zivilisierteren Modus über. Dann schließen sie sich mit anderen ihrer Art in unterschiedlichen Stadien des Jugendalters zusammen. Diese Ikeschtis arbeiten zusammen, um ihre wirtschaftlichen, sozialen und technologischen Fertigkeiten zu vergrößern, üblicherweise als Schrotthändler und -sammler oder Mechaniker am Rande der Zivilisation.

Nach 10 bis 20 Jahren Jugendzeit beginnen Ikeschtis mit der Brunst. Sie werden gewalttätig und unbeirrbar, wenn ihre Intelligenz von dem Drang zu kämpfen und sich zu paaren überwältigt wird. Ikeschtis in der Brunst vertilgen abermals gewaltige Mengen an Nahrung und entwickeln zusätzliche Dornen und Klauen sowie harte Schuppen. Wenn sie einen willigen Partner finden, paaren sie sich, wobei sie eine große Menge Eier legen und befruchten. Die beiden Partner bekämpfen sich anschließend bis zum Tod. Überlebt das Männchen, wird es zu einem Bruthüter. Siegt das Weibchen, wird sie zu einer Kongregantin. Ikeschtis in der Brunst, die keinen Partner finden, wachsen weiter und werden immer aggressiver. Schließlich verlieren sie ihre geistigen Fähigkeiten ganz und werden zu Reißern.

Bruthüter erhalten rasch ihr voriges Wissen und ihre Persönlichkeit wieder, aber ihr Temperament wird phlegmatisch und distanziert. Sie werden von einem starken Drang getrieben, sich um eine Brut junger Ikeschtis zu kümmern. Sie haben keine instinktive Vorliebe für ihre eigenen Jungen. Stattdessen trachten sie danach, immer mehr neugeborene Ikeschtis zu ihrer Brut hinzuzufügen, bis an die Grenzen ihrer Fähigkeit, sie zu kontrollieren und anzuleiten. Dies kann sogar so weit gehen, dass sie die schwächsten Jungen töten, um Platz für vielversprechendere Kandidaten zu schaffen. Bruthüter leben ein einsames Leben, bei dem sie sich allein darauf konzentrieren, ihre Bruten an Futterplätze zu führen und sie am Leben zu halten.

Kongregantinnen haben das instinktive Bedürfnis, den Erfolg der Ikeschti-Gesellschaft als Ganzes zu gewährleisten. Einige bilden Gruppen ähnlich wie die Jugendgruppen und leben für die Zusammenarbeit, aber einzelne Kongregantinnen werden auch zu Abenteurern und verlassen ihren Planeten, um mit Reichtum und Ruhm zu ihrem Volk zurückzukehren.

Reißer sind Ikeschtis, die während der Brunftzeit keinen Partner finden konnten und die ihre Persönlichkeiten an die tosenden Hormone verloren haben. Sie sind bestienhaft und irrational, erinnern sich nur an Bruchstücke ihrer Sprache und sind zu kaum mehr als geringer Durchtriebenheit fähig. Reißer interessieren sich nur für das Töten, Fressen und den Rausch des Kampfes. Ikeschtis, die einem Reißer begegnen, nehmen jede noch so große Mühe auf sich, um ihn zur Strecke zu bringen, da sie glauben, dass die Existenz solcher Schrecken Schande über ihr Volk bringt.



KALO



KALO-HAIJÄGER
HG 2
EP 600

KALO-HAIJÄGER

HG 2

EP 600

Kalo-Soldat

NG Mittelgroßer Monströser Humanoide (Aquatisch)

INI +4; **Sinne** Blindsight (Geräusch) 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG

TP 22

ERK 16; **KRK** 17

REF +3; **WIL** +5; **ZÄH** +1

Resistenzen Kälte 10



KALO-TIEFENSÄNGER
HG 5
EP 1.600



ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf Taktisches Unterwasser-Haimesser +8 (1W4+3 S)

Fernkampf Unterwasser-Automatikgewehr +10 (1W6+2 S) oder

Splittergranate I +10 (Explosiv [3 m, 1W6 S, SG 11])

Angriffsfähigkeiten Kampfstile (Guerilla), Dreidimensionale Taktiken

SPIELWERTE

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

Talente Eröffnungssalve

Fertigkeiten Athletik +12 (+20 beim Schwimmen), Beruf (Dichter) +7, Heimlichkeit +12 (+16 im Wasser)

Sprachen Gemeinsprache, Kalo

Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Splittergranate I (2), Unterwasser-Automatikgewehr mit 50 Schuss Langwaffenmunition, Taktisches Unterwasser-Haimesser

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige aquatische (Kalo-Mahoi)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dreidimensionale Taktiken (AF) Kalo-Haijäger sind dazu ausgebildet, in drei Dimensionen zu kämpfen. Immer wenn ein Kalo-Haijäger unter Wasser, in Schwerelosigkeit, fliegend oder in anderen Situationen kämpft, in der er nicht auf eine einzige Bewegungsebene beschränkt ist, erhält er in jeder Runde, in der er sich bewegt hat, einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, auch dann, wenn es nur ein Vorsichtiger Schritt ist.

KALO-TIEFENSÄNGER

HG 5

EP 1.600

Kalo-Aspirant

NG Mittelgroßer Monströser Humanoide (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Blindsight (Geräusch) 18 m, Dämmsicht; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG

TP 57

ERK 17; **KRK** 17

REF +4; **WIL** +9; **ZÄH** +3

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 15 m

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

Fernkampf Unterwasser-Erfrierungs-Kältepistole +10 (1W6+5 Kl; Krit Wankend [SG 15])

Angriffsfähigkeiten Zupackende Ranken (SG 15)

Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten (ZS 5)

Beliebig oft—*Gedankenverbindung*

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 5)

2. Grad (3/Tag)—*Nebelwolke, Kreatur herbeizaubern*

1. Tag (6/Tag)—*Befehl* (SG 16), *Gedankenstoß* (SG 16), *Schutzhülle des Lebens*

0. Grad (beliebig oft)—*Benommenheit* (SG 15), *Telepathische Botschaft*

Ausrichtung Xenodruide

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Beruf (Richter) +11, Diplomatie +16, Heimlichkeit +11 (+15 im Wasser), Mystik +16, Überlebenskunst +11

Sprachen Gemeinsprache, Kalo; Mit Tieren sprechen



KALO

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Ausrüstung Einfaches Laschunta-Tempgewebe, Taktischer Unterwasser-Speer, Unterwasser-Erfrierungs-Kältepistole mit 3 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige aquatische (Kalo-Mahoi)

Organisation Einzelgänger oder Delegation (1 Tiefensänger und Ehrengarde aus 3-6 Kalo-Haijägern)

Menschen vergleichen Kalos wegen der Membranen zwischen ihren Armen und Beinen oft mit Fledermäusen. Tatsächlich sind diese flügelartigen Gebilde Flossen, mit denen Kalos elegant und schnell durch das eisige Wasser des Bretheda-Monds Kalo-Mahoi gleiten können. Die Haut der Kalos ist von einem blaugrünen Farbton und stellenweise durchsichtig. Ihre hervorquellenden, leuchtenden Augen können sich unabhängig voneinander bewegen und fokussieren.

Kalos sind hochzivilisiert und im Allgemeinen friedfertig. Sie waren die ersten Bewohner der Monde, welche als unabhängige Paktwelt anerkannt wurden, und heute gibt es in vielen ihrer korallenverkrusteten Unterwasserstädte luftgefüllte Bereiche für luftatmende Würdenträger und Ausgebürgerte sowie Handelsposten, die sich netzenartig über die Eisschicht der Ozeanwelt verteilen. Auch wenn sich Kalos auf ihr Sonar verlassen, wenn sie wie Geister durch die dunklen Ozeane gleiten, so sind ihre Städte ein Tumult aus bunten Lichtern – ein Zeugnis für die reiche Künstlertradition dieses Volkes.

Nur wenige Kalos haben kein künstlerisches oder wissenschaftliches Hobby. Zwar sind sie nicht übermäßig traditionell, aber die meisten Kalos sind stolz auf ihre Geschichte und geben ihren Kindern und Organisationen Namen, die auf antike Stammespraktiken zurückgehen.

Angehörige von Militäreinheiten erhalten ungeachtet ihrer modernen Pflichten oft so atmosphärische Namen wie „Haijäger“. Jene in traditionellen Rollen, wie die mystischen Tiefensänger, die mit den Kreaturen der Tiefen interagieren und diese manchmal auch befehligen, sind im Zeitalter der Manager und Premierminister weniger notwendig, doch trotzdem wendet man sich bei gesellschaftlichen und Regierungsdisputen oft als Schlichter und Vermittler an sie.

Auch wenn sie außerhalb des Wassers langsamer sind, sind die Krieger der Kalos berühmt für ihre

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 WE, -2 KO

Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Kalos sind Monströse Humanoide mit der Unterart Aquatisch (was bedeutet, dass sie Wasser zum Atmen brauchen). Sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

Atmung: Kalos können unter Wasser atmen, nicht aber in einer Atmosphäre.

Bewegung von Kalos: Kalos haben eine Grundbewegungsrate von 6 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 15 m.

Kälteresistenz: Kalos sind an eiskaltes Wasser gewöhnt und haben Kälteresistenz 5.

Sicht von Kalos: Das Angeborene Sonar der Kalos verleiht ihnen Blindsight (Geräusche) 18 m, ihre spezialisierten Augen verleihen ihnen Dämmerlicht.

Verstohlene Schwimmer: Kalos erhalten einen Bonus von +4 auf Heimlichkeitswürfe, solange sie sich in Wasser befinden.



besonnene Präzision im Kampf, vor allem in Schwerelosigkeit und unter Wasser, und bekannt für den Einsatz von Kryowaffen gegen Feinde aus anderen Völkern, wobei sie sich auf ihre natürlichen Resistenzen verlassen, um sich vor Eigenbeschuss zu schützen.

Ein typischer Kalo ist 1,65 m groß und wiegt 100 Pfund.

UNTERWASSERWAFFEN

Wie die Bewohner der meisten Wasserwelten stellen Kalos ihre eigenen Versionen herkömmlicher Waffen her, die so gestaltet sind, dass sie unter Wasser besser einsetzbar sind. Diese Waffen haben die folgende besondere Waffeneigenschaft und kosten im Allgemeinen 10% mehr.

Unterwasser: Eine Waffe mit dieser besonderen Waffeneigenschaft, die unter Wasser eingesetzt wird, ignoriert den Malus von -2 auf Angriffswürfe und verursacht den vollen Schaden.

KAMMFRESSER



KAMMFRESSER
HG 4
EP 1.200

KAMMFRESSER

HG 4

EP 1.200

N Große Magische Bestie

INI +1; Sinne Knochenspürsinn, Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht;
Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

TP 54

ERK 16; KRK 19

REF +8; WIL +3; ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Biss +13 (1W6+7 S plus 1 KO)

Fernkampf Giftspeichel +10 (1 KO)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Angriffsfähigkeiten Knochenfresser

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +10

Sprachen Kasathisch (kann keine Sprachen sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten (Kasath)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftspeichel (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Kammfresser einen Fernkampfangriff gegen die KRK eines einzelnen Ziels innerhalb von 9 m ausführen, indem er sein knochenauflösendes Gift ausspeit. Bei einem Treffer muss das Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 13) bestehen, oder es erleidet 1 Punkt Konstitutionsschaden.

Knochenfresser (ÜF) Der Biss eines Knochenfressers überträgt ein magisches Gift, das gewisse Mineralstoffe im Körper seines Opfers auflöst und so die Knochen jener Kreatur verflüssigt. Jeder Bissangriff, der Schaden verursacht, erzeugt auch 1 Punkt Konstitutionsschaden. Ein Ziel kann diesen Schaden mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) negieren.

Knochenspürsinn (AF) Der Geruchssinn eines Kammfressers ist stark auf die Mineralien eingestimmt, die er zum Überleben braucht. Er kann natürliche Vorkommen an Kalzium wittern und erhält Blindgespür (Geruchssinn) gegen Kreaturen, die während der letzten Stunde Konstitutionsschaden durch seine Angriffe genommen haben.

Kammfresser sind furchterregende Raubtiere, welche die Wüsten und Schluchten von Kasath durchstreifen. Ihren Spitznamen haben sie sich durch ihre hochspezialisierte Nahrung zugezogen: Die riesenhaften Bestien ernähren sich fast ausschließlich von Knochen, und wenn sie Kasathas angreifen, reißen sie den Humanoiden üblicherweise die Köpfe ab und verschlingen dann die knochigen Kämme darin. Ein Kammfresser hat einen hochentwickelten Metabolismus, der die von ihm verspeisten Mineralien verarbeitet und entlang Kopf und Rücken einen großen Fortsatz wachsen lässt, wie eine Mischung aus Geweih und Panzer. Dieser Auswuchs besteht aber nicht nur aus Knochen. Er enthält winzige Fragmente reflektierender Verbindungen, die wie tausende Solarzellen wirken und die Kammfresser so mit den Nährstoffen versorgen, die sie zum Überleben brauchen. Mit zunehmendem Alter entwickeln diese Wesen immer komplexere Auswüchse. Auf diese Weise vergrößert sich ihre Oberfläche, in der sie Reserven an Mineralien für magere Zeiten speichern können. Kammfresser produzieren auch ein Gift, das Mineralien verflüssigen kann. So können sie natürliche Vorkommen dieser Roh-

stoffe nutzen. Die Kammfresser sind furchterregende Raubtiere, welche die Wüsten und Schluchten von Kasath durchstreifen. Ihren Spitznamen haben sie sich durch ihre hochspezialisierte Nahrung zugezogen: Die riesenhaften Bestien ernähren sich fast ausschließlich von Knochen, und wenn sie Kasathas angreifen, reißen sie den Humanoiden üblicherweise die Köpfe ab und verschlingen dann die knochigen Kämme darin. Ein Kammfresser hat einen hochentwickelten Metabolismus, der die von ihm verspeisten Mineralien verarbeitet und entlang Kopf und Rücken einen großen Fortsatz wachsen lässt, wie eine Mischung aus Geweih und Panzer. Dieser Auswuchs besteht aber nicht nur aus Knochen. Er enthält winzige Fragmente reflektierender Verbindungen, die wie tausende Solarzellen wirken und die Kammfresser so mit den Nährstoffen versorgen, die sie zum Überleben brauchen. Mit zunehmendem Alter entwickeln diese Wesen immer komplexere Auswüchse. Auf diese Weise vergrößert sich ihre Oberfläche, in der sie Reserven an Mineralien für magere Zeiten speichern können. Kammfresser produzieren auch ein Gift, das Mineralien verflüssigen kann. So können sie natürliche Vorkommen dieser Roh-





KNOCHEN-CESTI (EINFACHE EINHÄNDIGE NAHKAMPFWAFFEN)

NICHT KATEGORISIERT	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Knochen-Cestus, nüchtern	2	600	1W6 S	Blutung 1W4	L	Analog
Knochen-Cestus, bemessen	7	5.500	2W6 S	Blutung 1W6	L	Analog
Knochen-Cestus, eindrucksvoll	12	32.000	3W6 S	Blutung 2W6	L	Analog
Knochen-Cestus, heftig	17	230.000	8W6 S	Blutung 5W6	L	Analog

stoffe aus Felsen lösen und ebenso leicht die Knochen ihrer Beute zersetzen.

Kammfresser haben einen muskulösen Rumpf, der von vier robusten Beinen getragen wird. Die Klauen an den Füßen eines Kammfressers sind einigermaßen stumpf und haben sich als Mittel zur Fortbewegung über felsigen Untergrund entwickelt. Zwei Gliedmaßen am unteren Rücken der Kreatur können als weiteres Beinpaar fungieren, wodurch sie mit Leichtigkeit felsiges Gelände überqueren oder ihre Körpermasse über unsicheren Sand verteilen kann. Die Krallen an diesen Zusatzgliedern hingegen werden vor allem eingesetzt, um das Fleisch ihrer Beute zu zerfetzen und an die Knochen heranzukommen. Die bössartigen Zähne eines Kammfressers können schmerzhaft Bisswunden zufügen und injizieren sein furchtbares Gift. Trotz seiner recht reptilienhaften Erscheinung ähnelt der Kammfresser in vielerlei Hinsicht Säugetieren, inklusive einer konstanten Körpertemperatur und der Fähigkeit, lebende Junge zu gebären.

So reptilienhaft wie seine Biologie wirkt auch das Verhalten der Kammfresser. Sie sind außergewöhnliche soziale und liebevolle Tiere, die kleine Rudel aus nicht verwandten Erwachsenen bilden, um zu jagen, Mineralienquellen auszugraben und einander zu schützen, während sie schlafen. Viele tapfere junge Jäger sind gefallen, nachdem sie einen einzelnen Kammfresser erschlagen haben, nur um dann zu bemerken, wie sich ein halbes Dutzend seiner Gefährten um sie herum aus dem Sand erhob. Kammfresser bringen ein bis zwei Junge zur Welt, nach einer langen Trächtigkeit, während der das Weibchen ein zunehmend großes Verlangen nach Fleisch und Wasser entwickelt. Mitunter kann ein ganzes Rudel aggressiv auf Jagd gehen und Wasserquellen verteidigen, um die Bedürfnisse eines einzelnen trächtigen Weibchens zu stillen. Neugeborene Kammfresser können Knochen sofort auflösen, sie sind jedoch vorsichtige Räuber, bis sie im Alter von etwa 1 Jahr ihren ersten Geweihschutz ausgebildet haben.

Kammfresser, die in der Nähe anderer Kreaturen aufwachsen, entwickeln oft eine enge Bindung zu ihnen. Darum werden sie unter Umständen von kleinen Gruppen von Aasfressern begleitet, die Parasiten von ihren Auswüchsen sammeln und sich um sonstige erlegte Beute kümmern, welche von den mächtigen Jägern zurückgelassen wird. Trotz der sozialen Natur der Kreaturen werden außergewöhnlich große Männchen mit zunehmendem Alter besonders aggressiv und oft aus ihren Rudeln und von den zuverlässigsten Nahrungsquellen vertrieben. Auch wenn sie etwas über ihre Blütezeit hinaus sind, sind diese Kammfresser noch immer sehr gefährlich,



denn sie werden häufig zu unberechenbaren Einzelgängern, die Wüstensiedlungen ohne Furcht angreifen. Manchmal bedarf es der gemeinsamen Bemühungen mehrerer Helden, um eine dieser wilden Bestien entweder zur Strecke zu bringen oder zu vertreiben. Eine solche Unternehmung erfolgt selten ohne Verluste oder ernste Verletzungen.

Kammfresser sind in der fernen kasathischen Geschichte Gegenstand von Furcht und Ehrerbietung. Die antiken Vorfahren der Humanoiden sahen die Bestien als schreckliche Boten des Todes an, vor allem wegen ihrer Neigung, einem Opfer den Kopf abzureißen und den Rest des Körpers unangetastet zu lassen. Heute wird der Kammfresser noch immer gefürchtet, aber besser verstanden, und kasathische Wissenschaftler haben die einzigartigen Kristalle, die ihm wachsen, ausgiebig studiert. Sie bilden nun die Grundlage für die kasathische Solartechnologie. In Jahrtausenden des kasathischen Kontakts mit dem Rest der Galaxis haben sich Kammfresser auf andere Welten ausgebreitet, zum Teil durch kasathische Technologie, die sich manchmal auf die energiegenerierenden Fähigkeiten der Kreaturen verlässt, und auch durch andere Völker, welche die Kammfresser als Wächterbestien, Jagdtrophäen oder exotische Haustiere nutzen. Sogar die *Idari* hat Kammfresser auf ihre lange Reise mitgenommen, auch wenn sie dabei sorgfältig eingesperrt waren. Die Gerüche über entflohenen und wilde Kammfresser in den Lüftungsschächten des Schiffes gelten als gefälscht.

Ein typischer Kammfresser misst 4,20 m von der Schnauze bis zum Schwanzende und hat eine Schulterhöhe von 1,80 m, was aber seine ausladenden Auswüchse nicht miteinschließt. Ein durchschnittlicher Kammfresser wiegt mehr als 1.000 Pfund.

KNOCHEN-CESTI

Vor Jahrhunderten stellten einige Kasathas einfache Waffen aus den Knochenauswüchsen der Kammfresser her. Diese eindrucksvollen Handschuhe waren Ehrenzeichen der mächtigsten Kasatha-Krieger, und moderne Kunsthandwerker haben diese Ästhetik in der Form von Knochen-Cesti nachempfunden. Diese bestehen mittlerweile aber aus hochmodernem Kunstharz statt aus den Knochen von Kammfressern. Durch die eingestreuten Mineralien darin fühlen sich Knochen-Cesti oft warm an, insbesondere nachdem sie natürlichem Sonnenlicht ausgesetzt waren. Diese einfachen Einhand-Nahkampfwaffen können die Verteidigung eines Gegners durchbrechen und verletzen dabei gelegentlich lebenswichtige Organe.

KAMMFRESSER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

KLINGENSCHWINGE



KLINGEN-
SCHWINGE
HG 8
EP 4.800

KLINGENSCHWINGE

HG 8

EP 4.800

N Großes Tier

INI +12; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +21

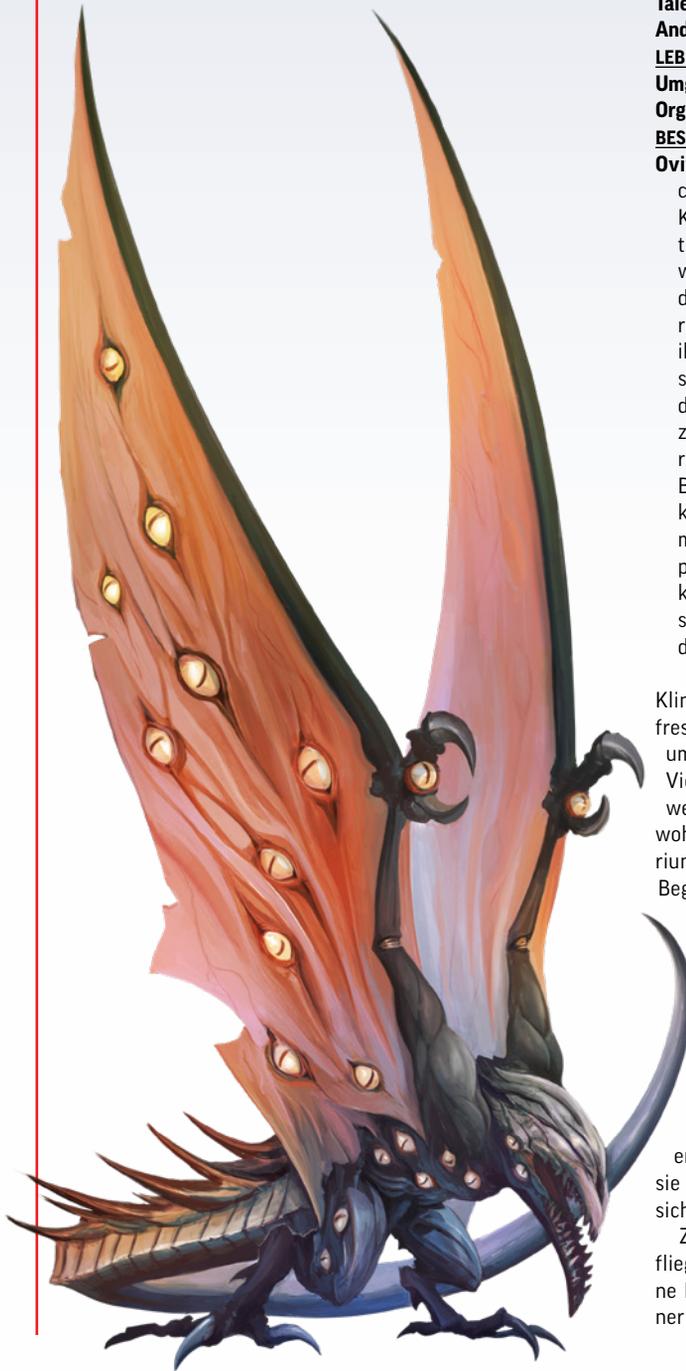
VERTEIDIGUNG

TP 125

ERK 20; KRK 22

REF +12; WIL +7; ZÄH +12

Verteidigungsfähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden; Immunitäten Nichttödlicher Schaden



ANGRIFF

Bewegungsrate 4,5 m; Fliegen 24 m (AF, perfekt)

Nahkampf Biss +19 (1W10+14 S) oder

Klaue +19 (1W6+14 H; Krit Blutung 1W4)

Mehrfachangriff Biss +13 (1W10+14 S), 2 Klauen +13 (1W6+14 H), Krit Blutung 1W4)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +21 (+29 beim Fliegen), Athletik +16, Heimlichkeit +16

Talent Tänzender Angriff

Andere Fähigkeiten Ovitonomie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige kalte (Aballon)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schar (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ovitonomie (AF) Ein Klingenschwingenei ist mit den gleichen visuellen Sensoren ausgestattet, wie sie auch den Körper des erwachsenen Tiers bedecken. Durch Konzentration kann jedes Elterntier durch diese Augen sehen wie durch seine eigenen. Dadurch kann es die Umgebung des Eis nach möglichen Gefahren im Auge behalten, während es auf Nahrungssuche ist. Die Klingenschwinge kann ihre eigene Umgebung aber nicht wahrnehmen, solange sie sich auf ihr Ei konzentriert. Zusätzlich ermöglichen diese visuellen Sensoren einem Klingenschwingenei, bis zu einem gewissen Grad auf seine eigene Umgebung zu reagieren. Wenn ein unbeaufsichtigtes Ei eine nahende Bedrohung sieht (üblicherweise jede andere Kreatur, die keine Klingenschwinge ist), kann es mehrere kurze Gliedmaßen ausfahren und mit einer Bewegungsrate von 3 m pro Runde in Sicherheit kriechen. Auch die Eltern des Eis können es dazu bringen, sich zu bewegen, indem sie dieselbe Verbindung nutzen, mit der sie auch durch die Augen des Eis sehen können.

Klingenschwingen sind angriffslustige und schnelle Fleischfresser, die vor allem zwischen den Eisquellen von Aballon umherfliegen – tiefen Kratern, in denen eine überraschende Vielfalt an biologischem Leben herrscht, die man normalerweise wohl nicht mit dem vorwiegend von Maschinen bewohnten Planeten verbinden würde. Wer sich in das Territorium der Klingenschwingen hineinwagt, weiß, dass man eine Begegnung mit diesem tödlichen Räuber nur überleben kann, wenn man ihn ausschaltet, bevor er nahe genug herankommt, um mit seinen vernichtenden Krallen zu attackieren. Sogar dann ist eine solche Unternehmung sehr risikoreich, denn die Kreaturen durchpflügen den Himmel mit einer derartigen Geschwindigkeit, dass nur Wenige die Gelegenheit bekommen, mehr als ein- oder zweimal auf eine von ihnen feuern zu können, bevor die scharfen Klauen der Kreatur zuschlagen. Sich an eine Klingenschwinge anzuschleichen, ist wegen der Sensoren entlang ihres schlanken Körpers fast unmöglich, und wenn sie fliegt, sieht die Bestie ihre Beute fast immer, bevor diese sich ihrer bewusst wird.

Zum Glück für andere Kreaturen sind diese weit umherfliegenden Jäger normalerweise allein unterwegs. Eine einzelne Klingenschwinge ist ein gefährlicher Gegner, der bei seiner Beute nicht wählerisch ist. Ein Paar kann sogar für einen


KLINGENSCHWINGE
**ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN**
**ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN**
**ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN**
**ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN**

erfahrenen Abenteurer tödlich sein, insbesondere wenn die Kreaturen ein Nest oder ein frisch geschlüpftes Küken verteidigen. Und wehe dem Entdecker, der über die Kreaturen stolpert, wenn sie entlang der Kanten eines Eisquellenkraters nisten. Nur in mageren Zeiten machen sich die Kreaturen zur gemeinsamen Jagd auf, aber wenn, dann sind sie bekannt dafür, Beute zur Strecke zu bringen, die um ein Vielfaches größer ist als sie selbst.

Die Brutzeit der Klingenschwingen dauert mehrere Monate pro Jahr an. Während dieser Zeit beginnen die vielen visuellen Sensoren eines ungebundenen Männchens in rascher Folge zu blinzeln. Biologen glauben, dass dies ungebundenen Weibchen signalisiert, dass die Sensoren des Männchens stark und zahlreich sind. In Gebieten, wo die männliche Klingenschwingenpopulation größer ist als die weibliche, versammeln sich ungebundene Männchen manchmal in einem großen Kreis um ein Weibchen herum und spreizen die Schwingen in dem Versuch, ihr so viele ihrer Sensoren zu präsentieren wie möglich. Die weibliche Klingenschwinge wählt dann ein passendes Männchen aus den Bewerbern aus, indem es ihm scharf auf die Stirn pickt. Eine Klingenschwinge legt nur drei oder vier Eier gleichzeitig. Die Eltern bleiben zusammen, bis alle Eier ausgebrütet sind, da beide von dem Moment an, da diese gelegt wurden, eine Verbindung zu ihnen haben.

Die Eier von Klingenschwingen sind mit den gleichen Organen bedeckt, die auch den Leib einer Klingenschwinge bedecken, und Klingenschwingeneltern haben die erstaunliche Fähigkeit, durch diese Augen hindurch sehen zu können. Viele Gelehrte glauben, dass diese Art der Wahrnehmung durch eine genetische Form von Quantenverbindung möglich ist, welche die Kreaturen durch Aballons natürliche Strahlung entwickelt haben. Andere sind der Ansicht, dass die Allerersten für eine Jahrtausende zurückliegende Veränderung an der Genetik dieser Kreaturen verantwortlich sind. Darüber hinaus kann das Ei dünne Beine ausbilden und vor Bedrohungen fliehen, die es durch diese Sensoren bemerkt hat, was Biologen Rätsel aufgibt. Eine solche Bewegung ist ein zweifelhafter evolutionärer Vorteil, denn sie ist weder schnell noch verstohlen, und Eier sind dadurch schon von Klippen gestürzt, in Gewässern versunken oder anderweitig zu Schaden gekommen.

Die ungewöhnliche Biologie der Klingenschwingen bietet viele Möglichkeiten für arkane, biogenetische und technologische Forschung und Entwicklung, aber dies hat dazu geführt, dass sich übereifrige Forscher an Großwildjäger wenden oder selbst zu solchen werden. Eine Klingenschwinge oder eines ihrer Eier in die Hände zu bekommen, ist kostspielig, erst recht für lebendige Exemplare. Einige Privatunternehmer haben Klingenschwingen gefangen, um sie als Handelsware zu züchten, was schon zu unkontrollierten, invasiven Populationen dieser Raubtiere auf Planeten weit von Aballon entfernt geführt hat. Allerdings stehen sie auf ihrer Heimatwelt kurz vor dem Aussterben, dank derselben Nachfrage und der sich stetig ausbreitenden urbanen Landschaft des Planeten. Diese Bedrohung für die Spezies (und die Gefahr, welche Klingenschwingen für Spezies auf anderen Welten darstellen) hat die Aufmerksamkeit der Xenohüter erregt. Nun drohen Debatten über Handelssanktionen, was zur Folge hat, dass die Zucht, Gefangennahme und der Handel von Klingenschwingen und ihrer Eier in den Schwarzmarkt gedrängt wird. Ein Handel, der zweifelsfrei florieren und möglicherweise den Untergang der Spezies beschleunigen wird.

OKULARMÄNTEL

Seit Jahrhunderten haben militärische Organisationen danach getrachtet, ihren Kämpfern denselben Überblick über das Schlachtfeld zu verleihen, wie sie die vielen Augen einer Klingenschwinge ermöglichen. In der Vergangenheit haben gewisse Gelehrte des Arkanen diese Fähigkeit mit instabiler Magie nachgebildet, manchmal mit bedauerlichen (und grotesken) Konsequenzen. Frühe Testläufe von mit Nanokameras bedeckter Kleidung, die mit einer klobigen Brille verbunden wurde, sorgten bei den meisten Anwendern für Orientierungslosigkeit und Übelkeit. Jüngere Studien der Anatomie von Klingenschwingeneiern und Fortschritte in der modernen Biotechnologie haben zur Herstellung organischer Mikroprozessoren geführt, die mit dem Occipitallappen des Anwenders verbunden werden. Auf diese Weise kann der Träger visuelle Signale interpretieren, die von Sensoren in einem Kleidungsstück namens Okularmantel generiert werden. Die meisten beliebten Modelle der folgenden biotechnologischen Aufwertung (*Starfinder-Grundregelwerk 208*) und das dazugehörige Kleidungsstück werden von brethedanischen Unternehmen gefertigt.

OKULARMANTEL-PROZESSOR
**SYSTEM
Gehirn**
AUFWERTUNG BIOTECHNOLOGIE
STUFE 4
PREIS 2.200

Dieser biotechnologische Gegenstand ist ein winziger Computer, der an dein Gehirn angekoppelt wird und mit einem technologischen Mantel verbunden ist. Solange beide Gegenstände getragen werden und funktionstüchtig sind, kann der Anwender gemäß der universellen Kreaturenregel nicht in die Zange genommen werden (siehe Seite 158). Die Kosten für den Mantel sind in den Kosten dieser Aufwertung enthalten.



KONTEMPLATIVER



KONTEMPLATIVER
HG 2
EP 600

KONTEMPLATIVER
MENTOR
HG 18
EP 153.600

KONTEMPLATIVER

HG 2

EP 600

N Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +1; Sinne Blindespür (Gedanken) 18 m, Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

TP 18

ERK 13; KRK 12

REF +3; WIL +7; ZÄH +1; (+11 gg. geistesbeeinflussende Effekte)

Schwäche Verkümmert

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 9 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Klaue +5 (1W4 H)

Fernkampf Azimut-Laserpistole +7 (1W4+2 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Angewandtes Wissen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2)

1/Tag– Gedankenstoß (1. Grad, SG 15), Gedanken wahrnehmen (SG15)

Beliebig oft–Benommenheit (SG 14), Psychokinetische Hand

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Computer +7, Technik +7, Biowissenschaften +12, Mystik +12, Naturwissenschaften +7

Sprachen Akitonisch, Gemeinsprache, Ysokisch; Telepathie (30 m)

Ausrüstung Azimut-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Zweite Haut

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt (Akiton)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Symposium (3-7)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angewandtes Wissen (AF) Einmal am Tag kann ein Kontemplativer, welcher einen Fertigkeitswurf oder Rettungswurf gegen eine Kreatur ablegt, anstelle seines normalen Bonus seinen Bonus für die Fertigkeit, die mit der Kreaturenart der Kreatur assoziiert wird, verwenden (z. B. Biowissenschaften bei einem Schlick oder Mystik bei einem Externaren).

Verkümmert (AF) Die Gliedmaßen eines Kontemplativen sind praktisch nur rudimentär vorhanden. Er kann damit ohne Schwierigkeiten die meisten Werkzeugen und Einhandwaffen (inklusive Handfeuerwaffen) benutzen. Ein Kontemplativer kann aber keine zweihändigen Waffen benutzen, ohne dass er dafür seine telekinetischen Fähigkeiten benutzt, um die Waffe zu halten; selbst dann erhält er einen Malus von -4 auf seine Angriffswürfe. Er kann auch keine zauberähnlichen Fähigkeiten benutzen oder fliegen, solange er eine solche Waffe benutzt.

MENTOR DER
KONTEMPLATIVEN HG 18

EP 153.600

Aspirant der Kontemplativen

N Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +3; Sinne Blindespür (Gedanken) 18 m, Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

TP 290 RP 6

ERK 32; KRK 31

REF +17; WIL +22; ZÄH +15; (+26 gg. geistesbeeinflussende Effekte)

Verteidigungsfähigkeiten Geteilter Schmerz (SG 27)

Schwäche Verkümmert

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 9 m (ÜF, perfekt)

Nahkampf Psychokinetische Klaue +26 (8W8+17 W)

Fernkampf Zenit-Laserpistole +28 (8W4+18 Feu; Krit Entzündend 4W4)

Angriffsfähigkeiten Angewandtes Wissen, Geistbrechende Verbindung (SG 27), Mentales Leid (SG 27), Mörderisches Phantom (SG 27), Rückschlag (18 Schaden), Saat des Zweifels (9 Runden, SG 27), Schädelsprengen (SG 27)

Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten (ZS 18)

Beliebig oft–Gedankenverbindung, Telepathisches Band




**KONTEMP-
PLATIVER**
**ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN**
**ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN**
**ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN**
**ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN**
Bekannte Aspirantenzauber (ZS 18; Fernkampf +28)

6. Grad (3/Tag)–*Gedankenstoß* (SG 27), *Psychische Chirurgie*
 5. Grad (6/Tag)–*Erinnerung verändern* (SG 26), *Mächtiger Synaptischer Impuls* (SG 26), *Schädel zerquetschen* (SG 26), *Schwachsinn* (SG 26)
 4. Grad (beliebig oft)–*Verwirrung* (SG 25), *Sonde* (SG 25)

Ausrichtung Geistschinder

SPIELWERTE
ST -1; **GE** +3; **KO** +0; **IN** +11; **WE** +8; **CH** +6

Fertigkeiten Computer +30, Technik +30, Biowissenschaften +36, Mystik +36, Naturwissenschaften +30

Sprachen Akitonisch, Gemeinsprache, Ysokisch; Telepathie (30 m)

Ausrüstung Elite-Hartlichtrüstung, Zenit-Laserpistole mit 2 Batterien mit Ultra-Kapazität (je 100 Ladungen)

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebige städtische (Akiton)

Organisation Einzelgänger oder Paar

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Angewandtes Wissen (AF) Siehe Seite 74.

Verkümmert (AF) Siehe Seite 74.

Die Wesen, die heute als die Kontemplativen von Aschok bekannt sind, waren einst Humanoide von extrem hoher Intelligenz, die auf Akiton lebten. Nachdem sie außergewöhnliche mentale Fähigkeiten entwickelt hatten, veränderten sie ihre Gehirne auf zielgerichtete Weise, sehr zum Nachteil ihrer restlichen Körper. Nun schweben die Kontemplativen mit Hilfe von Telekinese umher, wobei ihre verkümmerten Leiber von ihren pulsierenden Hirnsäcken herabhängen.

Die spezialisierte Evolution der Kontemplativen reicht bis weit vor das Intervall zurück, und nur unvollständige Aufzeichnungen verweisen auf ihr ursprüngliches Aussehen. Wären sie mehr an Macht und Einfluss interessiert, hätten sie ihren Heimatplaneten Akiton vermutlich erobert, aber stattdessen sind die meisten Kontemplativen zufrieden damit, über das Multiversum und seine Geheimnisse nachzusinnen. Es ist bekannt, dass sie ihre Schlussfolgerungen in den Hallen der Vernunft auf Akiton diskutieren. Die Gelehrten der Kontemplativen sind allgemein in Laboratorien, Forschungseinrichtungen und Universitäten überall auf den Paktwelten gern gesehen, was sie zu den erfolgreichsten Autoren der akademischen Welt macht. Jene, die sich weltlichen Vorhaben widmen, sind selten. Allerdings haben vor allem kleine Kabalen dieser finanziellen Genies und Politiktheoretiker Akitons wirtschaftlichen Abstieg am stärksten ausgenutzt. Diese Mogule haben große Anteile der Immobilien auf dem Planeten an sich gebracht, wo sie als stumme Herrscher gleichermaßen über Geisterstädte und blühende Viertel gebieten.

Auch wenn die Kontemplativen als außerordentlich intelligent, aufmerksam und selbstbewusst gelten, ist ihr Verhalten für ihre Kollegen anderer Spezies irritierend. Einzelne Kontemplative sprechen von Gruppen ihrer Art in der ersten Person Plural, was auf eine Art Schwarmbewusstsein, eine telepathische Verbindung oder ein heiliges Gefühl von Zusammengehörigkeit in ihrer Spezies hinweisen könnte. Was diese Theorie weiter stützt, ist die Tatsache, dass Kontemplative selten miteinander in Konflikt geraten, und in der Geschichtsschreibung gibt es nur sehr wenige


VOLKSMERKMALE
Attributsanpassungen: +4 IN, +2 CH, -2 ST, -2 KO
Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Kontemplative sind monströse Humanoide, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

Angewandtes Wissen: Siehe Seite 74.

Begrenzte Telepathie: Kontemplative können telepathisch mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 9 m kommunizieren, mit denen sie eine Sprache gemeinsam haben.

Mentales Fliegen: Kontemplative fliegen auf übernatürlichem Wege mit einer Bewegungsrate von 9 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit, aber ihre Grundbewegungsrate beträgt 1,5 m.

Mentale Sinne: Kontemplative haben Blindgespür (Gedanken) bis zu 9 m weit und Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m.

Verkümmert: Siehe Seite 74.

Beispiele für Gewalt innerhalb ihres Volkes. Trotz der relativen Friedfertigkeit der Kontemplativen sehen andere Völker sie oft als distanziert, übermäßig logisch und emotional kalt.

Kontemplative können sprechen, aber ihre Stimmen sind nselnd und leise. Die meisten sehen verbale Kommunikation als recht roh an und ziehen daher die Telepathie vor. Diejenigen, die regelmäßig sprechen müssen, tragen kostengünstige Lautsprecher bei sich, die ihre telepathischen Gedanken in gesprochene Worte umwandeln. Auch können sie klagende Rufe ausstoßen, tun dies aber nur selten in der Gesellschaft anderer, mit Ausnahme ihrer eigenen Art oder ihrer geschätztesten Kollegen. Die wenigen Ethnografen, die dieses Verhalten untersuchen, haben die Gesänge mit religiösen Lobgesängen verglichen – ein Vergleich, den Kontemplative absurd finden. Sie studieren Religion lieber aus einer objektiven Sicht und nicht als Anbeter einer Gottheit.

Trotz ihrer zerbrechlichen Erscheinung können Kontemplative in unwirtlichen Umgebungen überleben. Sie empfinden Innenräume weit komfortabler, vor allem aber Orte, die besonders kühl und still sind, da ihnen diese Bedingungen bei ihrer Konzentration helfen. Wenn Kontemplative ihre eigenen Gesellschaften errichten, sind ihre Gebäude oft fensterlos. Sich darin zu bewegen, ist für flugunfähige Gäste schwer.

KSARIK



KSARIK
HG 4
EP 1.200

KSARIK HG 4

EP 1.200

N Große Pflanze

INI +1; Sinne Blindgespür (Geruchssinn) 9 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG TP 52 RP 3

ERK 16; KRK 18

REF +6; WIL +3; ZÄH +8

Verteidigungsfähigkeiten Schnelle Heilung 2;

Immunitäten Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, für Klettern 12 m

Nahkampf Tentakel +12 (1W6+9 W plus Einverleibte Anpassung)

Fernkampf Säurespucke +9 (1W4+4 Säure plus Aassporen) oder Dornenpfeil +9 (1W6+4 S plus Aassporen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Angriffsfähigkeiten Einverleibte Anpassung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +15 (+23 beim Klettern), Überlebenskunst +10

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Rudel (2-5) oder Befall (6-11)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dornenpfeil (AF) Ein Ksarik kann einen seiner Dornen als Fernkampfangriff verschießen. Der Pfeil hat eine Reichweite von 30 m, verursacht Stichschaden und setzt das Ziel Aassporen aus.

Einverleibte Anpassung (ÜF) Immer wenn ein Ksarik einer lebenden Kreatur mit einem seiner Tentakeln Schaden zufügt, entzieht er dem Ziel einen Teil seines Gencodes und seiner mentalen Resonanz. Auf diese Weise verändert er vorübergehend seine eigene Physiologie und Psychologie und gleicht sie an die des Opfers an. Dies verleiht dem Ksarik für 1 Minute eine der folgenden Fähigkeiten (vorausgesetzt das Ziel besitzt sie): Blindgespür (bis zu 18 m), Blindsight (bis zu 18 m), Dunkellicht (bis zu 18 m), Fliegen (bis zu 12 m, mit maximal durchschnittlicher Manövrierfähigkeit), Graben (bis zu 12 m), Resistenz gegenüber einer Art Energieschaden (bis zu 20 Punkte), Schadensreduzierung (bis zu 5/-), Schwimmen (bis zu 12 m) oder Wasser atmen. Alternativ kann der Ksarik die Fähigkeit erhalten, bis zu drei Sprachen zu verstehen (aber nicht zu sprechen), welche das Ziel kennt, den Umgang mit Waffen des Ziels zu erlernen (seine Tentakel können in diesem Zustand Zweihandwaffen führen) oder den Schaden seiner Säurespucke zu einer anderen Energieart verändern, die der einer der übernatürlichen Angriffe des Ziels entspricht. Ein Ksarik kann nur eine Anpassung gleichzeitig erhalten. Erhält er eine neue, endet die vorige. Ein Ksarik kann 1 Reservepunkt ausgeben, um die Wirkungsdauer eines anhaltenden Vorteils um 8 Stunden zu verlängern. Er kann auch 1 Reservepunkt ausgeben, um eine zweite Anpassung zu erhalten und sie beide zugleich aufrecht zu erhalten.

Säurespucke (AF) Als Standard-Aktion kann ein Ksarik alle 1W4 Runden einen Klumpen Säure auf ein Ziel innerhalb von 18 m speien.

AASSPOREN

Art Krankheit (Verwundung); Rettungswurf Zähigkeit SG 13

Verlaufsübersicht Körperlich; Frequenz 1/Tag

Effekt Wenn eine infizierte Kreatur den Zustand Komatös erleidet, graben sich 1W10+10 Winzige Ksarik-Setzlinge aus ihrem Fleisch heraus und krabbeln davon. Dies beendet die Krankheit und verursacht 1 Punkt Stichschaden für jeden Ksarik-Setzling.

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Die Vorfahren der Ksariks lebten als gedankenlose, belebte Pflanzen auf Castrovel, wo sie auf der Suche nach Nahrung umherstreiften und ihre Setzlinge in Kadavern ablegten. Selten stellten sie mehr als eine zufällige Gefahr für andere Spezies dar. Jahrtausende des Zwists zwischen den Formianern und Laschuntas des Planeten bombardierten diese urtümlichen Ksariks mit mentaler Energie, und nur Jahrzehnte





KSARIK

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

vor dem jüngsten Friedensabkommen zwischen den beiden Fraktionen begannen die Pflanzen rudimentäre Intelligenz und einen raubtierhaften Trieb zu zeigen. Über verstörend wenige Generationen haben Ksariks eine Rudimentalität, einfache Schläue und die übernatürliche Fähigkeit entwickelt, die Stärken von Widersachern zu übernehmen.

Ein typischer Ksarik ist ein 3,60 m langer Vierbeiner aus dichter Pflanzenmaterie und speziellem Gewebe wie mächtige Sehnen, hölzerne interne Stützstrukturen, die Knochen ähneln, und flexible Schichten aus Lignin, die als eine Art Panzerung dienen. Sein Kopf ist riesig und gedrunken und besteht aus etwa einem Dutzend Fressentakeln, die seinen unterentwickelten Mund verbergen. Seine Augenstiele stehen links und rechts von seinem Kopf ab und verleihen ihm ein großes Sichtfeld, das aber zulasten der Fähigkeit geht, Ziele unmittelbar vor sich zu bemerken. Um dies auszugleichen, sind die Fressentakel eines Ksariks mit einer Ansammlung ungewöhnlicher Sinnesorgane bedeckt: Einige können die Quelle von Gerüchen ausmachen, andere nehmen Bewegungen und Lichtveränderungen wahr.

Ursprünglich nahmen sie eine Nische zwischen Zersetzern und Aastieren ein und spezialisierten sich darauf, Aas zu wittern und jedes Teil eines verrottenden Kadavers zu verdauen. Der Körper eines Ksariks produziert einen stetigen Vorrat an verschiedenen Säuren, die dabei helfen, Nahrung in weiterverwertbare Form zu zersetzen. Moderne Ksariks setzen diese Säuren regelmäßig zur Selbstverteidigung und Jagd ein. Die Pflanzen haben auch zahlreiche Dornen, die entlang ihrer Beine und Rücken wachsen. Botaniker vertreten die Theorie, dass diese ebenfalls der Selbstverteidigung dienen, als die Ksariks noch langsamere Kreaturen waren, die sich weiter unten in der Nahrungskette befanden. Heute allerdings verwenden die Ksariks diese Dornen als eine Art der Fortpflanzung. Sie schießen sie in lebende Beute und infizieren solche Kreaturen mit Sporen, die mit der Zeit zu aufkeimenden Ksariks heranwachsen und sich dann Tage später schmerzhaft aus dem Fleisch herausgraben. Die Sporen müssen zuvor befruchtet werden. Dies geschieht bei einem Vorgang, welcher der sexuellen Vereinigung zweier Ksariks gleichkommt und nach dem beide einen Vorrat an Saatgut bei sich haben, der noch Monate fruchtbar ist.

Die furchterregendste Fähigkeit des Ksariks ist jedoch die, den Gencode anderer Kreaturen zu extrahieren und vorübergehend die Anpassungen seiner Beute nachzuahmen. Studien weisen darauf hin, dass diese Fähigkeit mit den körperlichen Eigenschaften eines Ksariks zusammenhängt, denn es scheint eine Art rudimentäre mentale Begabung vorhanden zu sein, mit der die Pflanze ihren Körper entsprechend dem gestohlenen genetischen Vorbild verändern kann. Der Großteil dieses Codes ist innerhalb der Pflanzen instabil, wodurch Ksariks eine Anpassung selten länger als eine Minute oder höchstens ein paar Stunden beibehalten. Allerdings bleiben Rückstände fremder DNS zurück, und es scheint, als könnten Eltern ihre übernommenen Fähigkeiten in abgemilderter Form an ihre Nachkommen weitergeben.



Durch diese erweiterte Evolution konnten sich Ksariks in zuvor unbewohnbare Lebensräume auf Castrovel ausbreiten, wo sie andere Spezies rasch verdrängten und einige davon sogar an den Rand des Aussterbens brachten. Aufgrund dieses explosiven Wachstums sehen die meisten Laschuntas sie als ökologisches Ärgernis an, auch wenn Xenobiologen begonnen haben, Lobbying gegen die Auslöschung dieser Spezies zu betreiben. Solange, bis sie angemessen untersucht wurden – erst recht jetzt, da die Ksariks damit begonnen haben, Anzeichen einer rudimentären Kultur zu zeigen.

Der auffälligste Beweis für diese kulturelle Entwicklung besteht aus den trällernden Melodien, die Ksariks singen, wenn sie sich nahe beieinander befinden. Wissenschaftler müssen erst noch den Zweck dieser Gesänge entdecken, aber bisher haben sie noch nicht ergründen können, ob die Pflanzen damit irgendwelche Informationen übermitteln. Ihre Versuche, die Laute zu replizieren, haben sogar zur Verärgerung in der Nähe befindlicher Ksariks geführt. Scheinbar fühlen sich die Kreaturen durch diese Versuche beleidigt. Die Laute scheinen direkt von der Haut eines Ksariks auszugehen statt von einer bestimmten Körperöffnung. Eine Tatsache, die Gegner des Erhalts der Ksariks als Beweis ansehen, dass die Pflanzen sie nicht absichtlich von sich geben. Natürlich sind jene auf der anderen Seite dieses Streits der Meinung, dass es unerheblich ist, wie diese Gesänge erzeugt werden.

ANPASSUNGSSERUM

Eine Handvoll Wissenschaftler, welche zahllose Stunden mit der Untersuchung der Anpassungsfähigkeiten der Ksariks verbracht haben, haben eine Formel zur Erschaffung eines Serums entdeckt, das eine Kopie dieser Fähigkeit verleiht. Dieses magische Serum verändert Anwender auf genetischer Ebene und verleiht ihnen die Fähigkeit, Energieangriffen zu widerstehen.

ANPASSUNGSSERUM

MAGISCHER GEGENSTAND	STUFE VARIERT	LAST –
Mk. 1	STUFE 4	PREIS 350
Mk. 2	STUFE 8	PREIS 1.500
Mk. 3	STUFE 12	PREIS 5.500

Eine Dosis des *Anpassungsserums* besteht aus einem kleinen Stück Ksarikfleisch (normalerweise der Spitze eines seiner Tentakel), das in einer leicht alkoholischen Tinktur schwimmt. Für eine Stunde nach Einnahme eines Anpassungsserums erhältst du beim ersten Mal, wenn du Energieschaden erleidest, Resistenz gegen diese Art des Schadens für diesen Angriff und den Rest der Stunde oder bis du dich 10 Minuten ausgeruht hast, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten, was immer als erstes eintritt. Die Menge an Energieresistenz, die du erhältst, hängt von der Stufe des Serums ab. Ein *Anpassungsserum Mk. 1* verleiht Energieresistenz 5, ein *Anpassungsserum Mk. 2* verleiht Energieresistenz 10 und ein *Anpassungsserum Mk. 3* verleiht Energieresistenz 15.

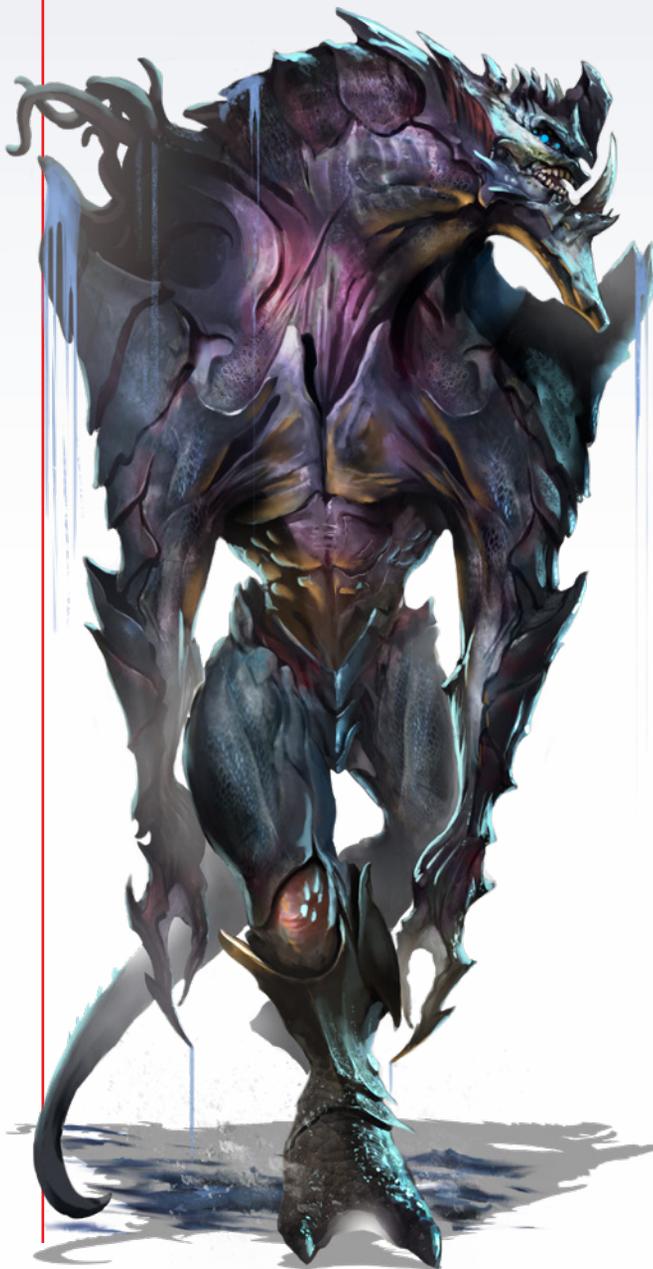
KYOKOR



KYOKOR
HG 20
EP 307.200

KYOKOR**HG 20****EP 307.200**

CB Kolossale Magische Bestie (Koloss)

INI +6; **Sinne** Blindespür (Gedanken) 36 m, Massen wahrnehmen; **Wahrnehmung** +34**VERTEIDIGUNG****TP 485****ERK** 35; **KRK** 37**REF** +19; **WIL** +21; **ZÄH** +23**Resistenzen** Feuer 30, Kälte 30**ANGRIFF****Bewegungsrate** 30 m, Schwimmen 30 m**Nahkampf** Biss +35 (4W12+29 S) oder Klaue +35 (4W12+29 H) oder Hieb +35 (8W6+29 W)**Mehrfachangriff** Biss +32 (4W12+29 S), 2 Klauen +32 (4W12+29 H), Hieb +32 (8W6+29 W)**Angriffsfläche** 18 m; **Reichweite** 18 m**Angriffsfähigkeiten** Bauwerke einreißen, Opfer betäuben**SPIELWERTE****ST** +9; **GE** +6; **KO** +12; **IN** +6; **WE** +5; **CH** +4**Fertigkeiten** Einschüchtern +39, Motiv Erkennen +34, Überlebenskunst +34**Sprachen** Alt-Daimalkanisch, Gemeinsprache**Sonstige Fähigkeiten** Gewaltig, Wasser atmen**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede (Daimalko)**Organisation** Einzelgänger**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Bauwerke einreißen (AF) Das Exoskelett eines Kyokors ist härter als die meisten Metalle. Entsprechend kann er seinen Leib mit verheerender Wirkung gegen städtische Bauwerke einsetzen. Die natürlichen Waffen eines Kyokors ignorieren die Härte aller Bauwerke, welche nicht aus einer Adamantlegierung oder härterem Material bestehen (in solchen Fällen ignorieren sie nur die Hälfte der Härte).

Massen wahrnehmen (ÜF) Große Ansammlungen intelligenter Kreaturen sind wie Leuchtfeuer, welche Kyokoren anlocken. Ein Kyokor kann Gruppen von 2.000 oder mehr intelligenten Wesen, die sich an einem Ort zusammengefunden haben, auf bis zu 7,5 km Entfernung spüren. Diese Fähigkeit lässt ihn nicht die genaue Anzahl bestimmen, teilt ihm aber mit, wo intelligentes Leben am zahlreichsten ist.

Opfer betäuben (ÜF) Die Macht, mit welcher ein Kyokor Bauwerke zerstört, wird durch eine seltsame, uralte mentale Kraft ergänzt. Wenn ein Kyokor ein Bauwerk attackiert, müssen alle Kreaturen innerhalb von 30 m Entfernung mit einem Intelligenzmodifikator von wenigstens -3 einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält die Kreatur den Zustand Betäubt, solange der Kyokor ein Gebäude oder eine andere Kreatur innerhalb von 30 m angreift. Wenn der Kyokor eine Kreatur innerhalb der Sichtlinie eines betäubten Opfers angreift, steht dem Opfer jeweils ein neuer Rettungswurf zu. Sollte ein Kyokor eine betäubte Kreatur angreifen, endet der Betäubungseffekt augenblicklich. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Kyokore sind die am weitesten verbreitete Art von Kolossen, welche wie eine lebende Apokalypse auf dem Ruinenplaneten Daimalko (siehe *Starfinder-Grundregelwerk*, S. 464) wüten. Diese gewaltigen, zweibeinigen, fremdartigen Schrecken sind groß genug, um ganze Stadtviertel mit ein paar weit-ausholenden Klauenschlägen zu zerstören. Genau das scheint der Zweck zu sein, zu dem sie sich entwickelt haben – oder erschaffen wurden.

Kyokore sind gewaltige Todeswalzen, welche von schalenartigen Exoskeletten aus Panzerplatten bedeckt sind, zwischen denen sie Hunderte zuckende, zungenartige Gliedmaßen ausstrecken können. Man hat bereits beobachtet, dass sie damit zu Feinmanipulationen fähig sind – die Zungen könnten aber noch andere Einsatzmöglichkeiten besitzen. Ihre kantigen, krabbenscherenartigen Klauen dagegen sind nutzlos, wenn es gilt, Dinge zu ergreifen, die kleiner sind

KYOKORPANZERUNG (SCHWERE RÜSTUNG)

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BONUS	KRK-BONUS	MAX. GE-BONUS	RÜSTUNGSMALUS	ANPASSUNG DER BEWEGUNGSRATE	VERBESSERUNGSTECKPLÄTZE	LAST
Kyokorpanzerung I	2	800	+2	+4	+3	-1	-1,50 m	1	1
Kyokorpanzerung II	6	4.820	+8	+10	+4	-1	-1,50 m	3	1
Kyokorpanzerung III	10	17.100	+13	+16	+4	-2	-1,50 m	3	1
Kyokorpanzerung IV	14	76.000	+17	+19	+5	-2	-1,50 m	4	1
Kyokorpanzerung V	18	371.000	+23	+24	+5	-2	-1,50 m	6	1

als Felsbrocken. Daher kommen sie eigentlich nur zum Zerstümmern und Durchbohren zum Einsatz. Ein Kyokor besitzt einen gepanzerten Schädel mit einem seltsam langgestreckten Kinn, winzigen glühenden Augen, welche aus einer höhlenartigen Vertiefung blicken, und scharfkantige Wucherungen auf dem Schädel, die an eine Krone aus Zähnen erinnern. Ein einzelner Kyokor ist in der Regel etwa 45 m groß und wiegt über 20.000 Tonnen.

Die meisten Daimalkaner, welche die Oberfläche ihrer Welt betreten haben, haben bereits mindestens einen Kyokor aus der Ferne erblickt, doch aus der Nähe sehen sich nur die tapfersten Entdecker und Helden diese Wesen an. Die meisten bekannten Informationen über diese Kolosse stammen von blutbefleckten, hastig hingekritzten Aufzeichnungen aus der Zeit des Erwachens (jener weltweiten Katastrophe, welche die Kyokoren und anderen Kolosse aus ihrem tiefen Schlaf am Meeresboden erweckt hat). Gemäß diesen Dossiers besitzen Kyokoren die Fähigkeit, große Gruppen von Humanoiden aus großer Entfernung wahrzunehmen und diese vor Furcht erstarren zu lassen, während sie voller Eifer und Begeisterung ganze Städte zerstören. Diese Fähigkeit setzt die Bewohner der Gnade dieser Bestien aus und erklärt wohl auch, warum Daimalko während des Erwachens derart zerstört wurde. Angeblich können Kyokoren sprechen, jedoch gibt es dafür keine lebenden Zeugen.

Kyokoren greifen Bevölkerungszentren an und scheinen zugleich die Furcht zu genießen, welche sie erzeugen, während sie Gebäude einreißen und winzige Humanoide packen, um sie nebenbei zu verschlingen. Die Monster sind heißhungrig, jedoch ist unklar, ob es eher der Akt der Zerstörung oder das Fressen von Fleisch ist, was sie ernährt. Sie sind zudem überraschend intelligent und lieben ihre Unabhängigkeit. Zuweilen kämpfen sie mit anderen Kolossen und ebnet dabei ganze Landstriche ein.

Unter den Bewohnern der Paktwelten kursieren Gerüchte über Daimalkanische Kolossjäger, welche Kyokoren erlegt und dabei unvorstellbare Reichtümer aus ihren Leichen gewonnen hätten. Angesichts der Geschichte der Kreaturen ist der Wahrheitsgehalt dieser Behauptungen jedoch recht fragwürdig.

KYOKORPANZERUNG

Auf Daimalko wagen sich Plünderer in die verheerten Ödlande, um die emailleartigen Hüllen einzusammeln, welche Kyokoren zuweilen aus ihren Kronen abwerfen. Diese zahnförmigen Abfallprodukte sind gewaltig und müssen unter großen Anstrengungen zu Platten verarbeitet werden, aus denen Rüstungen gefertigt werden können. Dennoch – und trotz der großen Gefahr, die mit der Bergung verbunden sind – gibt es im Universum eine große Nachfrage für Kyokorrüstungen, so dass es recht lukrativ ist, die Rohmaterialien einzusammeln und zu verarbeiten.

Kyokorrüstungen sind hart und dennoch überraschend leicht für ihre Größe. Der poröse Aufbau der Platten ermöglicht die Installation von Verbesserungen und anderen Personalisierungen. Rüstungen minderer Qualität werden aus zahlreichen zusammengeklüppelten Fragmenten hergestellt und sind billiger, aber auch weniger standhaft. Höherwertige Rüstungen werden aus dünnen, formangepassten Emailleplatten gefertigt, welche praktisch unvergleichlichen Schutz bieten, zugleich aber die Fortbewegung des Trägers einschränken.



KYOKOR

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

LEEREVETTEL



LEEREVETTEL
HG 10
EP 9.600

LEEREVETTEL

HG 10

EP 9.600

NB Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

TP 118

ERK 25; KRK 27

REF +11; WIL +15; ZÄH +9

SR 10/Magie; Immunitäten Furcht, Kälte, Krankheit, Schlaf; ZR 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, perfekt)**Nahkampf** Monofilament-Dolch +17 (4W4+11 H)**Fernkampf** Hagelsturm-Kältepistole +19 (2W6+10 KlT; Krit Wandkend [SG 19])**Angriffsfähigkeiten** Sternenstaubroben**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 10; Fernkampf +19)

1/Tag-Entkräftung, Kosmischer Wirbel (SG 22)

3/Tag-Psychokinetisches Strangulieren (SG 21), Verstrahlen (SG 21)

Beliebig oft-Schmerz verursachen (SG 20)

SPIELWERTE

ST +1; GE +3; KO +0; IN +8; WE +2; CH +3

Fertigkeiten Akrobatik +19 (+27 beim Fliegen), Einschüchtern +24, Heimlichkeit +19, Mystik +24**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache, Drow**Andere Fähigkeiten** Keine Atmung**Ausrüstung** Weiße Karbonhaut, Hagelsturm-Kältepistole mit 4 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Monofilament-Dolch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Vakuüm**Organisation** Einzelgänger oder Zirkel (siehe unten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sternenstaubroben (ÜF) Dreimal pro Tag kann eine Leerevettel als Standard-Aktion die Energien des Kosmos freisetzen, die sie in ihren Roben gespeichert hat. Kreaturen innerhalb von 9 m um die Leerevettel nehmen jeweils 2W6+10 Energieschaden und sind für 2W4 Runden von einem Umriss leuchtender Partikel aus stellarer Energie umgeben. Eine Kreatur mit einem solchen Umriss erleidet einen Malus von -20 für Würfe auf Heimlichkeit und profitiert nicht von der Tarnung, die normalerweise durch *Standort vortäuschen*, *Unsichtbarkeit* oder ähnlichen Effekten verliehen wird. Ein Ziel, dem ein Reflexwurf (SG 19) gelingt, halbiert diesen Schaden und negiert den Umriss-Effekt. Andere Leerevetteln sind gegen diese Fähigkeit immun.

Leerevetteln sind entsetzliche Geißeln des tiefen Raums, die ihre grausamen Launen an allen Unschuldigen auslassen, die ihren Weg kreuzen. Eine typische Leerevettel ist über 2,10 m groß, wiegt aber nicht mehr als 150 Pfund. Sie haben langgezogene Glieder und auch ihre Hände, deren Finger in verstörend scharfen, silbrigen Nägeln enden, sind auf ähnliche Weise verlängert. Die meisten Leerevetteln haben beträchtliche Haarschöpfe, die sie in den niedrig- oder Null-G-Umgebungen, in denen sie hausen, um ihre Köpfe wabern lassen.

Niemand kann sicher sagen, ob die Leerevetteln alte Weiber sind, die sich an das Leben im Weltall angepasst (und dabei ihre Physiologie enorm verändert) haben, oder ein Volk aus fremdartigen Hexen von einer fernen, unbekanntem Welt. Leerevetteln interessieren sich nicht dafür, mit anderen, die sie für niedere Wesen halten, ihre Ursprünge zu erörtern. Dies gilt für praktisch jeden, dem sie begegnen. Stattdessen sehnen sich Leerevetteln instinktiv danach,





LEEREVETTEL

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

über andere Lebensformen zu herrschen, und arbeiten normalerweise ausschließlich mit anderen Leerevetteln zusammen. Gelegentlich kommt es zwischen verbündeten Vetteln zu Machtkämpfen, aber diese enden oft rasch und brutal, wenn eine die andere überwältigt. Leerevetteln verabscheuen Dummheit jeder Art und sie empfinden große Genugtuung darin, sie zu bestrafen, meist auf Wegen, die sehr schmerzhaft und für das Opfer oftmals tödlich sind.

Auch wenn sie ihr nur einen kleinen Teil ihrer Macht verleihen, sind die Roben einer Leerevettel ihr wichtigster Besitz. Sie sieht die Roben als ein Ehrenabzeichen an, da eine junge Leerevettel eine Reihe von grauenhaften Prüfungen durchlaufen muss, um sie herzustellen. Zuerst webt sie den Mantel aus Fasern von Pflanzen auf natürlich verstrahlten Welten. Dann sucht sie sich einen Stern, der starke Sonneneruptionen ausstößt, und wartet auf ein Phänomen, das als koronaler Massenauswurf bezeichnet wird – eine enorme Explosion aus Plasma und magnetischer Strahlung – in dem sie die Roben badet. Überlebt sie dies, zieht sie die Roben ins Zentrum eines Nebels, wobei sie auf ihrem Weg kosmischen Staub und ionisierte Gaspartikel einsammelt. Anschließend legt sie die Roben an und meditiert, oftmals tagelang, bis sie ein Sternenmuster visualisiert, das sie in den Mantel einprägt. Das Aussehen jeder Robe ist für die Leerevettel, die sie hergestellt hat, von großem persönlichem Wert, und keine zwei Roben gleichen einander.

Dieser Vorgang kann Jahre – manchmal sogar Jahrzehnte – dauern, aber ist er einmal abgeschlossen, ist die Leerevettel mit ihren Roben verbunden, und nur die stärkste Magie kann sie davon trennen. Bis eine Leerevettel allerdings ihre Roben fertiggestellt hat, wird sie von keiner anderen Vettel als gleichwertig angesehen. Manche Leerevetteln gehen sogar so weit, dass sie alle ihrer Art missachten, die sich noch nicht ihre eigenen Roben hergestellt haben. Eine Leerevettel in einem Zirkel (siehe unten), die auf irgendeine Weise ihre Roben verliert, wird gewaltsam verstoßen, auch wenn es den Zirkel all seiner Macht beraubt. Sogar wenn die ausgestoßene Vettel ihre Roben wiedererlangt (oder neue fertigt), muss sie normalerweise einen völlig neuen Zirkel gründen, da ihre vorigen Gefährtinnen ihr niemals wieder vollständig trauen werden.

Leerevetteln wurden schon in Apostae gesichtet, wo sie einer Handvoll Adelshäusern der Drow bei ihrer ständigen Wirtschaftsspionage halfen, welche die Dunkelelfen gegeneinander ausübten. Leerevetteln, die fleißig und auf sadistische Weise einfallreich sind, können in der Sicherheitsabteilung eines Drow-Unternehmens in hohe Positionen aufsteigen, indem sie Spione aus dem Innern heraus aufspüren und Überfalltruppen gegen andere Drow-Liegenschaften anführen. Eine Leerevettel kann die Unternehmensleiter aber niemals höher aufsteigen, da solche Positionen fast ausschließlich Adligen der Drow vorbehalten sind.

Auch wenn Aucturn wie ein Ort wirkt, der für Leerevetteln von großem Interesse sein könnte, meiden sie diesen Planeten so gut wie ausnahmslos. Manche Gelehrten behaupten,

dass sich die Vetteln vor dem Fremden und seinen verstörenden Bewohnern fürchten. Leerevetteln schnauben vor verächtlichem Ärger, wenn diese Theorie in ihrer Anwesenheit ausgesprochen wird, und machen vage Andeutungen über „gewisse Pakte“ mit mächtigen Verbündeten, durch die sie sich von Aucturn fernhalten. Niemandem ist es gelungen, mehr über diese Angelegenheit von den Leerevetteln zu erfahren, und so bleibt es ein ungelöstes Mysterium.

Leerevetteln haben ein ähnlich reserviertes Verhältnis zum Reich der Schwärze, auch wenn Angehörige beider Gruppen sich manchmal unter extremen Umständen zur Zusammenarbeit herablassen. Eine solche Partnerschaft ist stets angespannt und von kurzer Dauer, wahrscheinlich weil Leerevetteln argwöhnen, dass Deh-Nolos und Neh-thalggus mit Freuden ihre Gehirne einsammeln würden, sollten sie Gelegenheit dazu bekommen.

ZIRKEL DER LEEREVETTELN

Drei Vetteln beliebiger Art können sich zusammenschließen und so einen Zirkel bilden, durch den sie noch mächtigere magische Fähigkeiten erschließen. Zirkel der Leerevetteln sind besonders furchterregend, und sie beanspruchen häufig ganze Asteroiden oder kleine Planetoiden als ihre Herrschaftsbereiche. Ein Leerevettel-Zirkel erschafft oft einen annähernd quadratischen Behälter, der als Sternenkessel bezeichnet wird, aus unbekanntem Materialien, die irgendwie den verschiedenen arkanen Spaltungs- und Fusionsprozessen standhalten kann, die von den Leerevetteln studiert werden. Ein Sternenkessel fungiert als Fokus für viele Rituale des Zirkels und wird manchmal verwendet, um mächtige Seren und Zauberpullen zu brauen. Wissenschaftler von überall aus der Galaxis würden einen dieser Sternenkessel nur zu gerne in die Hände bekommen, um seine Zusammensetzung zu untersuchen, aber Leerevettel-Zirkel hüten ihre Kessel ebenso eifersüchtig wie einzelne Leerevetteln ihre Roben.

Wann immer sich alle drei Leerevetteln eines Zirkels innerhalb von 3 m voneinander befinden, können sie zusammenarbeiten, um beliebige der folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten einzusetzen: *Hellhören/Hellsehen*, *Interplanetares Telepartieren*, *Leben auslöschen* (SG 25), *Retrokognition*, *Schwerkraft kontrollieren* (SG 25), *Schwerkraftsingularität* (SG 25), *Sternenmaterie herabrufen* (SG 24), *Telepathie* und *Vision*. Alle drei Leerevetteln müssen eine volle Aktion aufwenden, um an dieser Art der gemeinsamen Magie teilzunehmen. Alle zauberähnlichen Fähigkeiten des Zirkels wirken auf ZS 13 (oder der höchsten Zauberstufe der mächtigsten Vettel im Zirkel). Der Zirkel ignoriert darüber hinaus Reservepunktekosten der zauberähnlichen Fähigkeiten.

Nach Maßgabe des SL können unterschiedliche Leerevettel-Zirkel verschiedene zauberähnliche Fähigkeiten haben.



MARAQUOI



MARAQUOI-JÄGER
HG 1/2
EP 200

MARAQUOI-JÄGER**HG 1/2****EP 200**

NG Mittelgroßer Humanoide (Maraquoi)

INI +4; **Sinne** Blindespür (Schall) 9 m, Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +4**VERTEIDIGUNG****TP 13****ERK** 10; **KRK** 12**REF** +1; **WIL** +2; **ZÄH** +2**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Taktischer Speer +6 (1W6+2 S)**Fernkampf** Elektroschockgewehr +3 (1W6 ElK)

MARAQUOI-SCHAMANE
HG 8
EP 4.800

**SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +0; **KO** +3; **IN** +0; **WE** +1; **CH** +0**Fertigkeiten** Athletik +4 (+12 beim Klettern), Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +9**Sprachen** Gemeinsprache, Maraquoisch**Ausrüstung** Elektroschockgewehr mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Taktischer Speer**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede (Marata)**Organisation** Einzelgänger, Jagdtrupp (2-4) oder Kriegstrupp (4-12 plus 1 Maraquoi-Schamane)**MARAQUOI-SCHAMANE****HG 8****EP 4.800**

Maraquoi-Aspirant

NG Mittelgroßer Humanoide (Maraquoi)

INI +0; **Sinne** Blindespür (Schall) 9 m, Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +16**VERTEIDIGUNG****TP 105 RP 4****ERK** 19; **KRK** 20**REF** +7; **WIL** +11; **ZÄH** +7**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Wächterspeer +15 (2W6+9 S)**Fernkampf** Wächterspeer +13 (2W6+9 S)**Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten** (ZS 8)Beliebig oft – *Gedankenverbindung*, *Telepathisches Band***Bekannte Aspirantenzauber** (ZS 8)3. Grad (3/Tag) – *Magie bannen*, *Mystische Heilung*2. Grad (6/Tag) – *Energiewelle* (SG 19), *Schmerz verursachen* (SG 19), *Teilweise Genesung*, *Zustand entfernen*1. Grad (beliebig oft) – *Person bezaubern* (SG 18), *Schwächeres Zustand entfernen***Ausrichtung** Heiler**SPIELWERTE****ST** +1; **GE** +0; **KO** +4; **IN** +1; **WE** +6; **CH** +2**Fertigkeiten** Diplomatie +16, Medizin +21, Mystik +21**Sprachen** Gemeinsprache, Maraquoisch**Sonstige Fähigkeiten** Fokussierte Heilung (6W8), Lebensband (8 TP), Zustandsband**Ausrüstung** L-Anzug II, Wächterspeer**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede (Marata)**Organisation** Einzelgänger oder Kriegstrupp (1 plus 4-12 Maraquoi-Jäger)

Maraquoi sind das vorherrschende Volk auf Marata, einem der Monde Brethedas. Bis vor kurzem war ihre Kultur noch recht primitiv, doch dank des interplanetaren Handels haben sie schnell technologische Fortschritte gemacht. Dennoch halten sie weiterhin viele Traditionen ihrer Ahnen aufrecht. Maraquoi sind etwas größer als Menschen, und ihre Körper sind von einem seidigen Fell bedeckt, welches wie tausende winziger Antennen funktioniert, die den Schall auf ihre empfindliche Haut übertragen. Zudem besitzt ein Maraquoi einen affenartigen Greifschwanz, der ihm gestattet, Gegenstände zu manipulieren.



MARAQUOI

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Maraquoi unterscheiden sich von anderen Völkern durch ihre komplexen Geschlechter und Familienstrukturen, weisen sie doch insgesamt sieben unterschiedliche Geschlechter auf, die allesamt in verschiedenen Rollen am Fortpflanzungsprozess beteiligt sind. Der IIscha, Qscha und Suscha („Erdvater“, „Himmelsvater“ und „Wasservater“) liefern dem Uischa („Teiler“) genetisches Material. Dieser gibt den Maraquoi-Fötus sodann an einen KIscha („Austräger“) weiter. Nach der Geburt wird der Maraquoi-Säugling an einen Mescha („Wiege“) weitergereicht, welcher das Kind in einer beutelartigen Hautfalte trägt und nährt, bis es abgestillt ist. Das ungewöhnlichste Geschlecht dabei ist wohl der Zyscha („Moderator“), welcher am körperlichen Fortpflanzungsprozess im Grunde nicht beteiligt ist. Dennoch ist seine Gegenwart lebenswichtig, da er irgendwie Elemente seines genetischen Codes an den sich entwickelnden Maraquoi weitergibt. Monogame Ehen und ähnliches sind in der traditionellen Maraquoi-Kultur unbekannt, und schon das Konzept verwirrt oder amüsiert die meisten Maraquoi immer noch trotz des Kontaktes zu anderen Völkern.

Die Kultur der Maraquoi hegt einen tiefen Respekt für das Leben und die Bedeutung der Familie. Der Verlust mehrerer Stammesangehöriger könnte die Fortpflanzung vereiteln, daher muss jedes Leben geschützt und geschätzt werden. Dies gilt auch für andere Lebensformen, so dass nach jeder Jagd traditionell ein Ritual zu Ehren der getöteten Beute folgt. Nahezu alle Maraquoi betrachten sich als Teil derselben Großfamilie, so dass es nur selten zu Kämpfen mit Todesfolge zwischen Stämmen kommt. Da es in ihrer Heimat eine Fülle an Raubtieren gibt, sind Maraquoi-Krieger zahlreich und äußerst fähig darin, dank ihres Könnens ihre Stämme zu beschützen. Manche arbeiten mittlerweile auch als Söldner auf anderen Planeten. Dies hat zu einer Spaltung der Gesellschaft geführt: Einige Maraquoi glauben, dass derartiges keinen Konflikt mit den Traditionen bedeutet, solange Maraquoi-Söldner keine anderen Maraquoi töten, während andere meinen, dass die Söldner die Tugenden und Traditionen ihres Volkes verraten und die eigentlich edlen Beschützer nun von fremden Interessen ausgenutzt werden. Selbst Maraquoi-Söldner folgen aber weitestgehend den Traditionen der Ehre, indem sie mit Ritualen gefallene Freunde und Feinde gleichermaßen ehren.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 WE, -2 GE
Trefferpunkte: 5

Größe und Kreaturenart: Maraquoi sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Maraquoi.

Blindgespür: Maraquoi spüren Schall über ihre Haut statt über die Ohren und erhalten Blindgespür (Schall) 9 m.

Dämmersicht: Maraquoi können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen. Die Dämmersicht der Maraquoi funktioniert gemäß der Regeln auf Seite 153.

Geborener Jäger: Maraquoi erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst.

Greifschwanz: Der Schwanz eines Maraquois kann Gegenstände manipulieren und ist beweglich wie eine Hand, so dass er bis zu drei Hände voll an Waffen und Ausrüstung halten kann. Dies erhöht aber nicht die Anzahl an Angriffen, die er im Kampf ausführen kann.

Kletterer: Maraquoi haben eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m.



Viele Maraquoi schätzen und ehren ihre uralten Jäger-und-Sammlertraditionen, und manche Stämme hausen immer noch in Höhlen in Klippen und Langhäusern im Wald mit minimalen technischen Annehmlichkeiten. Andere folgen den von ihnen als Vieh gehaltenen Echsenherden über felsige Ebenen, nutzen dabei aber moderne Fahrzeuge und Waffen.

Wieder andere streben nach völliger Industrialisierung und haben in den letzten Jahren beeindruckende Städte errichtet. Sie bauen die natürlichen Ressourcen ihrer Welt ab und exportieren sie im Widerspruch zum traditionellen Ansatz, dass alles allen gehört. Zwischen den verschiedenen Gruppen kommt es zu immer stärkeren Spannungen, und manche Maraquoi fürchten, dass ihre Gesellschaft kurz davor steht, unwiderruflich zu zerbrechen.

NEKROVIT



NEKROVIT
HG 13
EP 25.600

NEKROVIT

HG 13

EP 25.600

NE Mittelgroßer Untoter

INI +3; Sinne Blindsight (Leben) 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

Aura Erschöpfung (9 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

TP 186 RP 5

ERK 29; KRK 30

REF +12; WIL +18; ZÄH +12

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte;

Verteidigungsfähigkeiten Schnelle Heilung 10, Wiederkehr (1W8 Tage)



ANGRIFF

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

Nahkampf Eoxischer Schmerzstecken +20 (6W4+13 W; Krit Schmerz verursachen [SG 21])

Fernkampf Perihelium-Laserpistole +22 (4W4+13 Feu; Krit Entzündend 2W4)

Angriffsfähigkeiten Untotenmeisterschaft

Bekannte Zauber (ZS 13; Fernkampf +22)

5. (3/Tag) – Gedankenstoß (SG 24), Wärmeentzug (SG 24)

4. (4/Tag) – Dimensionstür, Entkräftung, Monster festhalten (SG 23), Säuredunst (SG 23)

3. (beliebig oft) – Explosion (SG 22), Magie bannen

SPIELWERTE

ST +0; GE +3; KO –; IN +8; WE +4; CH +6

Fertigkeiten Bluffen +28, Computer +28, Motiv Erkennen +28, Mystik +28, Technik +28

Sprachen Gemeinsprache, Eoxisch, Sarkesianisch; Begrenzte Telepathie 9 m

Sonstige Fähigkeiten Magische Hacks (Kurzstreckenteleportation, Schutz vor Technik), Nicht lebend

Ausrüstung L-Anzug IV (Graues Energiefeld [20 Temporäre HP]), Eoxischer Schmerzstecken, Perihelium-Laserpistole mit 6 Hochkapazitätsbatterien (je 40 Ladungen), Zauberkristall: Person beherrschen, Zauberkristall: Teleportieren

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Eox)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Erschöpfung (ÜF) Eine Kreatur, welche sich einem Nekroviten auf 9 m oder weniger nähert, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Erschöpft. Sollte sie bereits erschöpft sein, so hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen die Aura dieses Nekroviten immun.

Untotenmeisterschaft (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Nekrovit einen Untoten innerhalb von 15 m unter seine Kontrolle bringen (wie Untote kontrollieren; (WIL, SG 21, keine Wirkung). Bei unintelligenten Untoten ist diese Kontrolle permanent, während einem Untoten mit einem Intelligenzwert täglich ein zusätzlicher Rettungswurf zusteht, um freizukommen. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen die Untotenmeisterschaft dieses Nekroviten immun. Ein Nekrovit kann maximal eine Anzahl an Untoten mit einem Gesamt-HG in Höhe seines doppelten HG kontrollieren (in der Regel 26).

Wiederkehr (ÜF) Wird ein Nekrovit zerstört, beginnt sein Elektroenzephalon augenblicklich damit, seinen Körper in der Nähe neu aufzubauen und sein Bewusstsein herunterzuladen. Der Nekrovit erwacht voll ausgeheilt nach 1W8 Tagen (wenn auch ohne die Ausrüstung, die an seinem alten Körper zurückgeblieben ist).



NEKROVIT

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Vor langer Zeit zerstörten die auf Eox heimischen Humanoiden vom Volk der Elebrier zwei ihrer Nachbarplaneten. Der Rückschlag verheerte aber auch ihre eigene Welt und zwang sie, auf Nekromantie zurückzugreifen, um zu überleben. Die mächtigsten überlebenden Zauberkundigen vereinten fortschrittliche Technik und uralte Magie, um als Leichname die Unsterblichkeit im ewigen Untod zu erlangen. So wurden sie zu den ersten Nekroviten und übernahmen zusammen mit ihren Mitstreitern, die andere Formen des Untodes gewählt hatten, als die ersten Knochengelehrten die Kontrolle über ihre elende Welt. Nun herrschen sie als notorisch arrogante Staatsoberhäupter.

Um zu einem Nekroviten zu werden, ist ein langer und beschwerlicher Weg erforderlich, doch schließlich werden am Ende des Rituals das Bewusstsein und die Seele des Zauberkundigen vom Körper getrennt und in einem technomagischen Relikt namens Elektroenzephalon eingesperrt. Der Zauberkundige stirbt, wird aber zu einem Untoten und muss den Zahn der Zeit nicht fürchten, solange sein Elektroenzephalon intakt bleibt.

Ein Nekrovit in spe muss nicht nur ein Elektroenzephalon für seine Seele herstellen, sondern auch das korrekte Ritual erforschen, um seine Lebenskraft in das Gerät zu übertragen, sowie seinen Körper auf die Verwandlung vorbereiten. Dieses Ritual ist für jeden einzigartig, und was für den einen Nekroviten funktioniert, misslingt beim anderen und hat unter Umständen sogar schädliche Auswirkungen. Letztendlich bestimmt der SL, was für die Verwandlung in einen Nekroviten individuell erforderlich ist – es sollte aber Hunderttausende Crediteinheiten kosten, mehrere gefährliche Questen erfordern und im Laufe von Monaten, Jahren oder Jahrzehnten viele schwierige Fertigkeitwürfe voraussetzen.

Die Spielwerte auf der gegenüberliegenden Seite repräsentieren einen elebrischen Nekroviten, der aus einem der ursprünglichen humanoiden Bewohner entstanden ist. Allerdings können sich auch Angehörige anderer Völker zu Nekroviten verwandeln (verwende die Schablone am Ende der Seite).

ELEKTROENZEPHALON

Um ein Nekrovit zu werden, muss ein Zauberkundiger ein Elektroenzephalon erschaffen, in welchem er sein Bewusstsein und seine Seele einlagert. Man kann einen Nekroviten nur zerstören, indem man sein Elektroenzephalon findet und zerstört, andernfalls regeneriert der Nekrovit und erwacht 1W8 Tage später ausgeheilt. Es ist egal, ob der Körper des Nekroviten aufgelöst oder in eine Sonne geschleudert wurde – solange das Elektroenzephalon unbeschädigt bleibt. Aus diesem Grund verbergen viele ihre Elektroenzephalons und erbauen für sie sogar geheime Bunker, in denen sie alles Nötige unterbringen, um im Falle einer Niederlage wieder auf die Beine zu kommen und sich zu rächen.



Jeder Nekrovit muss sich sein Elektroenzephalon selbst bauen; dabei handelt es sich um einen Hybridgegenstand mit einer Gegenstandsstufe in Höhe der Zauberstufe des Zauberkundigen zum Zeitpunkt der Herstellung. Der Charakter muss ein Zauberkundiger mit Zauberstufe 7 oder höher sein. Ansonsten folgt die Herstellung den normalen Regeln zur Herstellung von Ausrüstung (*Starfinder-Grundregelwerk* S. 235). Die Kosten variieren nach Erschaffer und sollten vom SL festgelegt werden, entsprechen aber grob dem Preis einer Faustfeuerwaffe mit einer Gegenstandsstufe gleich der Zauberstufe des Erschaffers.

EOXISCHE SCHMERZSTECKEN

Der *Eoxische Schmerzstecken* ist eine Hybridwaffe, welche schon genutzt wurde, als es auf Eox noch lebende Elebrier gab. Die damaligen Anführer nutzten sie, um ihre Untertanen und Sklaven im Griff zu halten – wozu sie sie im Grunde auch im Untod noch verwenden. Die meisten elebrischen Knochengelehrten führen diese Waffen als Symbole ihrer ewigen Herrschaft. Allerdings werden sie mittlerweile auch auf anderen Paktwelten verwendet, doch kaum jemand vertraut dem Träger eines solchen Stabes.

EOXISCHER SCHMERZSTECKEN

STUFE 13

HYBRIDGEGENSTAND

PREIS 48.500

LAST 1

Ein *Eoxischer Schmerzstecken* ist ein langer Metallstab mit einem zweizackigen Kopf. Diese Einfache Zweihändige Nahkampfwaffe verursacht 6W4 Punkte Wuchtschaden und hat die besondere Eigenschaft Blockierend. Bei einem Kritischen Treffer wird das Ziel von Schmerz verursacht (ZS 13) betroffen; Untote sind gegen diesen Kritischen Treffereffekt immun.

SCHABLONE FÜR NEKROVITENKREATUREN (HG 7+)

Ein Zauberkundiger mit dieser Schablone hat eine furchtbare Kombination aus Magie und Technik genutzt, um sich in ein untotes Monstrum zu verwandeln.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Verteilung: Zauber.

Eigenschaften: Aura der Erschöpfung (siehe Seite 84), Immunität gegen Elektrizität und Kälte, Schnelle Heilung, Untotenmeisterschaft (siehe Seite 84), Wiederkehr (siehe Seite 84), zwei Technomagier-Magische Hacks oder Aspiranten-Ausrichtung nach HG; Bluffen, Computer, Motiv erkennen und Mystik als Meisterfertigkeiten; kann Zauber von den Listen des Aspiranten und des Technomagiers wählen.

Empfohlene Attributmodifikatoren: IN, WE, CH.

NIHILI



NIHILI
HG 5
EP 1.600

NIHILI-KAPITÄN
HG 13
EP 25.600

NIHILI**HG 5****EP 1.600**

NB Mittelgroßer Untoter

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +11**Aura** Schwerkraftfeld (1,50 m, SG 15)**VERTEIDIGUNG****TP 72****ERK** 17; **KRK** 19**REF** +7; **WIL** +6; **ZÄH** +7**Immunitäten** wie Untote**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Hieb +14 (1W6+10 W)**Angriffsfähigkeiten** Dekompressionsblick (4,50 m, SG 15, 1W4+3 W)**SPIELWERTE****ST** +5; **GE** +3; **KO** –; **IN** +2; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Athletik +16 (Klettern +24), Heimlichkeit +11**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend**LEBENSWEISE****Umgebung** Jedes Vakuum**Organisation** Jede**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Dekompressionsblick (ÜF) Der tote, starre Blick eines Nihili lässt andere in der Nähe des Untoten glauben, dass ihnen die Luft brutal aus den Lungen gedrückt wird. Eine lebende Kreatur, welche sehen und atmen kann und ihren Zug innerhalb von 4,50 m Entfernung zu einem Nihili beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie 1W4+3 Punkte Wuchtschaden.

Schwerkraftfeld (ÜF) Ein Nihili erzeugt eine 1,50 m Aura in Form eines Gravitationsfeldes mit Schwerkraftvektor nach unten in Richtung seiner Füße. Dies versetzt ihn ständig unter die Wirkung von *Spinnenklettern*. Eine Kreatur, die aus der Schwerelosigkeit heraus diese Aura betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Liegend.

NIHILI-KAPITÄN**HG 13****EP 25.600**

NB Mittelgroßer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +23**Aura** Schwerkraftfeld (1,50 m, SG 21)**VERTEIDIGUNG****TP 270****ERK** 27; **KRK** 29**REF** +15; **WIL** +14; **ZÄH** +15**Immunitäten** wie Untoter**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Hieb +26 (3W12+21 W)**Angriffsfähigkeiten** Dekompressionsblick (4,50 m, SG 21, 3W8+11 W)**SPIELWERTE****ST** +8; **GE** +6; **KO** –; **IN** +4; **WE** +0; **CH** +0**Fertigkeiten** Athletik +28 (Klettern +36), Heimlichkeit +23**Sonstige Fähigkeiten** Nicht lebend**LEBENSWEISE****Umgebung** Jedes Vakuum**Organisation** Jede**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Dekompressionsblick (ÜF)** siehe oben**Schwerkraftfeld (ÜF)** siehe oben



NIHILI

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

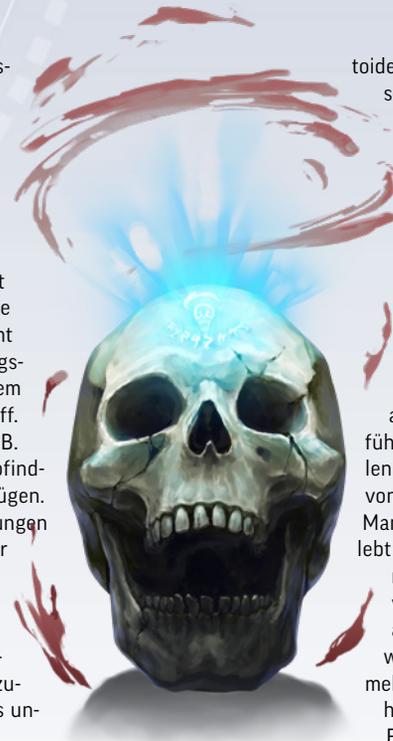
ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Die luftlose Leere des Alls ist ein erbarmungsloser Mörder, hinter dem gnadenlose Wüsten oder eisige Tundren weit zurückbleiben. Die meisten Lebensformen können in einem Vakuum etwa 90 Sekunden lang überleben, allerdings kann schnelle Dekompression schon binnen 15 Sekunden zur Bewusstlosigkeit führen. Kommt ein ungeschützter Körper mit dem Vakuum in Kontakt, sorgt der Druckunterschied dafür, dass sich die Gase im Körper ausdehnen. Dies verursacht Unannehmlichkeit vor allem im Verdauungstrakt, doch die wahre Gefahr besteht aus dem in den Lungen verbliebenem Restsauerstoff. Wenn dieses Gas nicht entkommen kann, z. B. weil man die Luft anhält, kann dies dem empfindlichen Lungengewebe schwere Schäden zufügen. Wer dies überlebt, kann bleibende Verletzungen wie Blindheit, eine kollabierte Lunge oder Schlimmeres davontragen. Wer nicht überlebt, verbringt seine letzten Momente in furchtbaren Schmerzen und verstandbetäubendem Schrecken. Solches Leid hindert manche Seelen daran, ins Jenseits überzugehen. Jene Unglückseligen erheben sich als untote Monstren, die als Nihilis bekannt sind.

Mit ihrer aufgequollenen Haut, aufgerissenen Mündern und den klaffenden Wunden, welche durch aus dem Körper hervorbrechende Gase gerissenen wurden, ähneln Nihilis geistlosen Zombies. Sie verfügen allerdings über einen scharfen Verstand und Kräfte, welche sie weitaus gefährlicher machen. Der Blick eines Nihilis kann die Lungen einer lebenden Kreatur zerquetschen, als packe eine riesige Hand zu. Zudem erzeugen Nihilis ihre eigene Schwerkraft, so dass sie sich leicht in den Raumschiffswracks bewegen können, in denen man sie normalerweise antrifft. Diese Aura kann zudem jene überraschen, welche in der Schwerelosigkeit an Nihilis vorbeitreiben wollen, stürzen sie doch oft mit dem Gesicht voran auf die Oberfläche, auf der der Nihilis steht. Nihilis, welche im All zugrunde gegangen sind, nutzen diese Fähigkeit, um sich an vorbeikommenden Fahrzeugen festzuhalten. Anschließend arbeiten sie sich ins Innere, um die Besatzungen abzuschlachten.

Nihilis verspüren ewigen Hass auf die Lebenden und insbesondere auf Raumfahrer, welche es wagen, die Leere zu bereisen. Manche Gelehrte glauben, dass Nihilis die Verkörperung der grausamsten Aspekte des Weltalls wären und nur existierten, um jene zu bestrafen, welche sein Vakuum verschmutzen. Die Meisten halten natürlich nichts von der Vorstellung, dem Weltall einen eigenen Willen zuzuschreiben. Dennoch kann niemand abstreiten, dass Nihilis existieren und blutgierige Mörder sind. Die Untoten nutzen ihre natürliche Schläue, um potenziellen Opfern aufzulauern; meistens hocken sie in dunklen Winkeln unter der Decke, wo kaum jemand hinsieht. Sie kämpfen fast ohne Rücksicht auf ihre eigene Existenz, außer sie sind stark in der Unterzahl – dann ergreifen sie die Flucht. Getötete Opfer lassen sie in der Regel einfach liegen, da sie weder an Fleisch noch Blut interessiert sind. Stattdessen machen sie sich einfach auf die Jagd nach weiterer Beute.

Die meisten Nihilis entstehen auf normale Weise, sie können aber auch von mächtigen Zauberkundigen mittels *Tote beleben* erschaffen werden; letzteres erfordert als Materialkomponente Felsstaub von einem atmosphärenlosen Plane-



toiden. Von exotischen Nekromanten erschaffene Nihilis werden manchmal Schiffen der Leichenflotte als Techniker zugewiesen, da sie problemlos auf den Außenhüllen wandeln und Reparaturen vornehmen können. Ein ambitionierter Nihilis, welcher seinen Wert beweist, kann schließlich Kapitän eines eigenen Schiffes in der Leichenflotte werden.

Gerüchteweise hat ein Kult von Nihilis irgendwo im All einen kleinen Riss in der Realität entdeckt, welcher auf die Ebene der Negativen Energie führt. Diesen bezeichnen sie als „Dunklen Stern“ und bringen ihm Leichen (meist von ihnen getötete Opfer) als Opfergaben. Manche davon werden dabei als Nihilis belebt und steigen sofort in verehrte Positionen des Kultes auf, können sie doch von einem finsternen Wispern von der anderen Seite des Portals predigen, welches diese grauenvolle Art der Vermehrung ermuntert. Wird ein solcher Nihilis zerstört, reißt es ihm fast sofort das Fleisch von den Knochen, so dass nur ein Skelett zurückbleibt; dieses trägt leuchtende blaue Runen, auf welche man

sich kaum konzentrieren kann, so dass der Betrachter unter verschwommener Sicht und Nasenbluten leidet. Die wenigen Mystiker, welche diese Runen in Form von Zeichnungen und Augenzeugenberichten studieren konnten, haben ihre Bedeutung noch nicht entschlüsseln können. Eine Handvoll dieser runenverzierten Knochen werden in Rauchglasbehältern in Hochsicherheitskammern einiger weniger arkaner Forschungszentren im Bereich der Paktwelten verwahrt.

Niemand weiß mit Sicherheit, ob die Nihilis, welche diesen „Dunklen Stern“ verehren, unter einer unbekanntenen Form des Wahnsinns leiden oder eine schattenhafte Wesenheit anbeten. Reisende, die lebend aus der fraglichen Region herausgekommen sind, berichten aber von gewaltigen Mengen im All treibender Leichen, welche einen Ring um eine Wolke knochenweißer, alles Licht absorbierender Partikel bilden.

SCHABLONE FÜR NIHILI-KREATUREN (HG 3+)

Jede atmende Kreatur kann im gnadenlosen Vakuum des Alls sterben, sei es aufgrund eines Hüllenbruchs, weil sie aus einer Luftschleuse geworfen wurde oder weil ihrem Raumanzug auf einem luftlosen Asteroiden die Energie ausgeht. Mit der folgenden Schablone kannst du einen einzigartigen Nihilis jedes HG erzeugen (die Regeln zu Schablonen findest du auf Seite 141).

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Eigenschaften: Der SG des Rettungswurfes gegen Fähigkeiten steigt um 2.

Fähigkeiten: Dekompressionsblick (siehe Seite 86, Schaden wie Energiefernkampfschaden mit um 2 niedrigerem HG), Schwerkraftfeld (siehe Seite 86).

Empfohlene Attributmodifikatoren: ST, GE.

NOVABRUT



NOVABRUT
GRAD 8

NOVABRUT GRAD 8

N Riesige Raumschiff-Aberration

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3)

RK 22; **ZE** 20

TP 200; **SS** 5; **KSS** 40

Schilde Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)

Angriff (Bug) Tentakel +12 (4W4 plus Bewegungsunfähigkeit), Partikelstrahl +12 (8W6)

Angriff (Backbord) Schwere Laserkanone +12 (4W8)

Angriff (Steuerbord) Schwere Laserkanone +12 (4W8)

Angriff (Achtern) Schwere Laserkanone +12 (4W8)

Fertigkeiten Steuerung +20, Technik +16

Energiekern Novabrutherz (250 EKE); **Driftantrieb** Keiner; **Systeme** Mk. 6 Rüstung, Mk. 5 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Keine

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung, Lebendes Raumschiff

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Vakuum

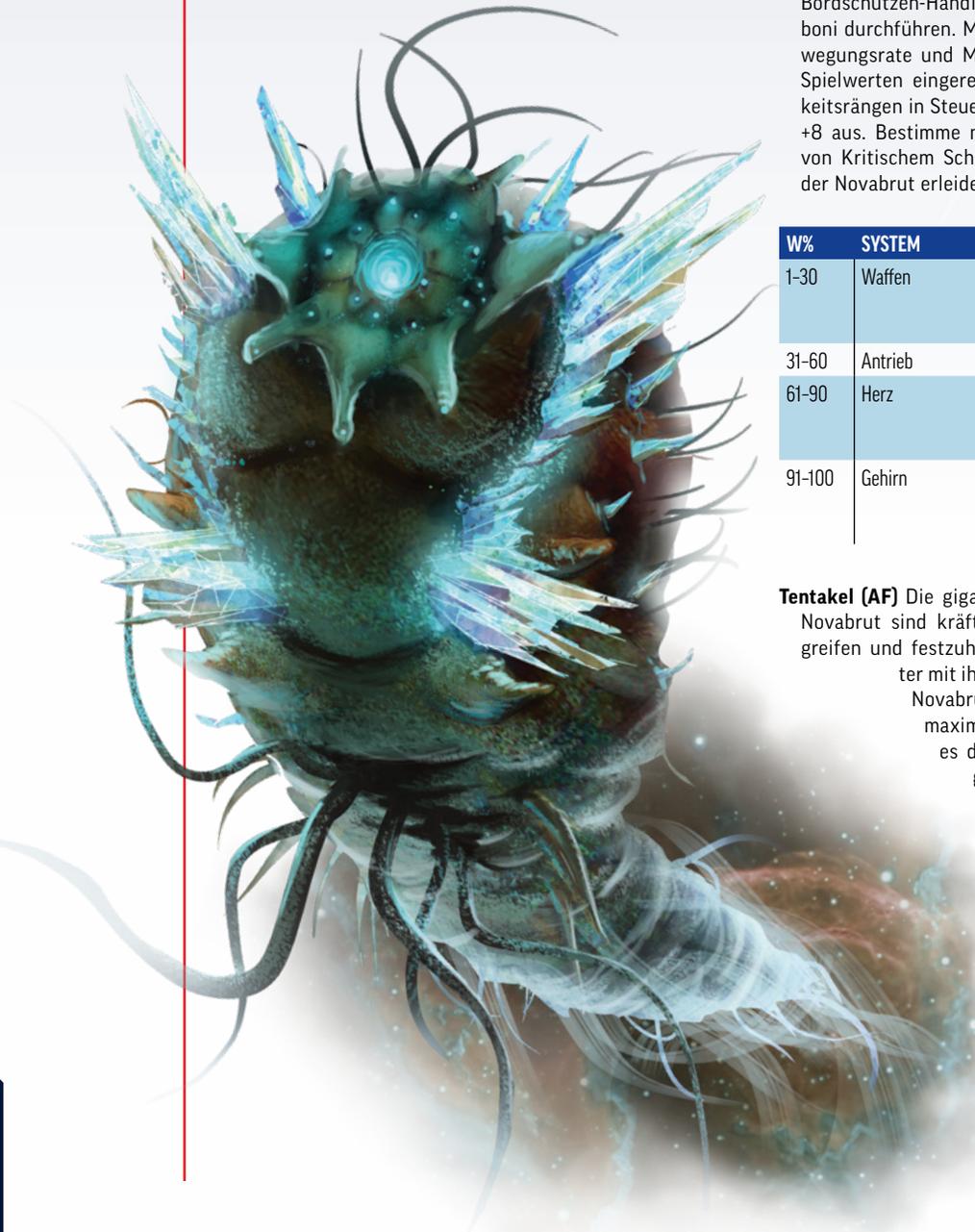
Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lebendes Raumschiff (AF) Eine Novabrut ist zwar eine lebende Kreatur, aber so gewaltig, dass sie als Raumschiff funktioniert und entsprechend nur an Raumschiffkämpfen teilnehmen kann. Sie hat keine Besatzung, kann aber in den passenden Phasen jeweils eine Piloten-, Ingenieurs- und Bordschützen-Handlung mit den genannten Fertigungsboni durchführen. Modifikatoren für Größenkategorie, Bewegungsrate und Manövrierfähigkeit sind bereits in den Spielwerten eingerechnet. Gehe von jeweils acht Fertigungsrängen in Steuerung und Technik und einem GAB von +8 aus. Bestimme mit der folgenden Tabelle die Effekte von Kritischem Schaden bei einer Novabrut. Das Gehirn der Novabrut erleidet keine Kritischen Schadenszustände.

W%	SYSTEM	EFFEKT
1-30	Waffen	Bestimme einen Feuerbereich; der Zustand gilt für alle Bordschützenhandlungen mit den fraglichen Waffen
31-60	Antrieb	Zustand gilt für alle Pilotenhandlungen
61-90	Herz	Zustand gilt für alle Ingenieurshandlungen außer Reparieren oder Zusammenflicken des Herzens
91-100	Gehirn	Während der nächsten Runde besteht bei jeder Handlung der Novabrut eine Fehlschlagchance von 25%.

Tentakel (AF) Die gigantischen Tentakel im Bugbereich der Novabrut sind kräftig genug, um ein Raumschiff zu ergreifen und festzuhalten, so dass die Novabrut es leichter mit ihrem Partikelstrahl zerlegen kann. Eine Novabrut kann Tentakelangriffe nur gegen ein maximal Großes Raumschiff einsetzen, dem es den Bug zuweist und das sich im angrenzenden Hexfeld befindet. Sollte der Angriff Rumpfpunkteschaden verursachen, kann dieses Fahrzeug sich nur bewegen, wenn dem Piloten ein Fertigungswurf auf Steuerung gegen SG 27 als Handlung während der Steuerphase gelingt. Ein auf diese Weise bewegungsunfähiges Raumschiff erleidet einen Malus von -2 auf RK und ZE.





NOVABRUT

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Novabruten sind seltene, gewaltige Kreaturen aus Silikon und stahlartigem Fleisch, die im Vakuum des Weltalls leben. Sie nähren sich von kosmischer Strahlung und reisen mit einer Zielstrebigkeit, die noch kein Wissenschaftler vollends ergründen konnte. Niemand weiß, woher sie kommen oder wie lange sie leben. Gelehrte sind aber auf Aufzeichnungen gestoßen, die darauf hindeuten, dass eine Novabrut am Ende ihres Lebens zu einem neuen Stern wird. Dieses verheerende Phänomen wird auch als „Sonnengeburt“ bezeichnet, obwohl kein gegenwärtig lebender Sterblicher sie je beobachtet hat. Die meisten spekulieren, dass durch diesen Vorgang nahe Planeten zu Asche verbrennen und das Klima weiter entfernter Welten unwiderruflich verändert wird.

Novabruten sind in der Regel friedlich und reagieren oft auf Stimuli, welche die meisten Leute nicht verstehen. Wird eine dieser raumfahrenden Kreaturen aber in Wut versetzt, kann sie mit Leichtigkeit kleinere Raumschiffe zerstören, da ihre kristallinen Auswüchse innere Elektrizität zu Energiestößen wie von Laserkanonen umwandeln können. Eine Novabrut erzeugt zudem eigene Schutzschilde mittels ihrer aberranten Biologie, welche manche für ebenso magisch wie wissenschaftlich halten.

ÄLTERE NOVABRUT

Die Spielwerte auf der gegenüberliegenden Seite repräsentieren eine noch junge Novabrut (auch wenn sie immer noch älter ist als manche Zivilisationen). Ältere Novabruten können zur Größe Kolossaler Raumschiffe heranwachsen, die selbst die mächtigsten Kriegsschiffe überragen. Ihr Grad ist um einiges höher, und ihre Bewaffnung funktioniert als Schiffsartillerie.

SONNENGEURT (HG 14)

In seltenen Fällen beginnt bei einer kranken oder unter finsternen Einflüssen leidenden Novabrut der Prozess der Novawerdung in gefährlicher Nähe zu einem bewohnten Planeten oder einer immobilen Raumstation. Der Prozess erfolgt zwar nicht augenblicklich, lässt aber dennoch nicht genug Zeit, um eine ganze Welt oder überfüllte Station zu räumen und die Bewohner in Sicherheit (oder wenigstens mehrere hunderttausend Kilometer weit weg) zu bringen. Trotzdem ist noch nicht alles verloren: Tapfere Abenteurer könnten sich einer Reihe fordernder Herausforderungen stellen, um das Entflammen der Novabrut aufzuhalten. Während ihrer Verwandlung bleibt die Novabrut unbeweglich, und ihre äußeren Verteidigungseinrichtungen sind inaktiv. Eine mutige Raumschiffmannschaft könnte sich annähern und die Novabrut „entern“, indem sie in einen der Wärmeabzüge am Rücken

klettert. Da die Novabrut während der Entflammung aber so viel Hitze wie möglich benötigt, sind diese Abzüge versiegelt, können aber aufgeschnitten (240 TP, Härte 25) oder aufgebrochen (Stärkewurf gegen SG 40) werden. Unfreiwillige Muskelzuckungen versiegeln den Abzug nach 3W4 Runden wieder.

Drinnen müssen die Helden bei wachsender Hitze und Strahlung ihren Weg durch die gewundenen Innereien der Novabrut finden. Mit einem Fertigkeitwurf auf Biowissenschaften gegen SG 30 können sie binnen 2W6+7 Minuten zum Herzen finden (jeder weitere Versuch erfordert zusätzliche 1W6 Minuten). Die Helden müssen jede Minute im Inneren einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet der fragliche Charakter 10 Punkte Feuerschaden. Das Herz der Novabrut muss „ausgeschaltet“ werden, um die Verwandlung aufzuhalten; dies erfordert sechs erfolgreiche Fertigkeitwürfe gegen SG 36 (eine beliebige Kombination aus Würfeln auf Biowissenschaften, Mystik und Technik). Ein Charakter in der Herzkammer der Novabrut ist höherer Strahlung ausgesetzt als außerhalb.

Sollte dieser komplexe Vorgang aus Magie und Wissenschaft angehalten werden, stirbt die Novabrut, explodiert aber nur, wenn sie später wieder ins Leben zurückgeholt werden sollte. Letzteres würde aber ein mächtiges okkultes Ritual oder eine komplexe technische Prozedur erfordern.



NUAR



NUAR-VOLLSTRECKER
HG 4
EP 1.200



NUAR-SPEZIALIST
HG 8
EP 4.800

NUAR-VOLLSTRECKER HG 4

EP 1.200

Nuar-Soldat

N Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VEREIDIGUNG

TP 52

ERK 18; KRK 20

REF +4; WIL +5; ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,5 m

Nahkampf Taktische Kryopike +12 (1W8+11 Klt) oder Horn +12 (1W6+11 S)

Fernkampf Erfrierungs-Kältegewehr +9 (1W8+4 Klt, Krit Wankend [SG 13]) oder Splittergranate II +9 (Explosion [4,50 m, 2W6 S, SG 13])



Angriffsfähigkeiten Durchbohren, Kampfstil (Guerilla), Niederwerfen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +15, Einschüchtern +10, Überlebenskunst +10

Talente Eröffnungssalve

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Sonstige Fähigkeiten Labyrinthverstand

Ausrüstung Laschunta-Ringrüstung II, Irrgarten-Erfrierungs-Kältegewehr und Taktische Kryopike mit 2 Hochkapazitätsbatterien (je 40 Ladungen), Splittergranate II (3)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Absalom-Station)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schlägertrupp (3-6)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchbohren (AF) Ein Nuar kann einen Sturmangriff ausführen, ohne die normalen Mali auf den Angriffswurf oder die RK zu erleiden. Sollte der Nuar eine andere Fähigkeit besitzen, welche es ihm gestattet, einen Sturmangriff ohne diese Mali auszuführen (z.B. die Sturmangriff-Fähigkeit des Soldatenkampfstils Sturmwind), kann er außerdem Sturmangriffe durch Schwieriges Gelände ausführen.

Labyrinthverstand (AF) Nuar besitzen einen angeborenen starken Richtungssinn und ein intuitives Verständnis für komplexe Muster. Entsprechend verirren sie sich nur sehr selten. Zum Navigieren oder Orientieren kann ein Nuar einen besonderen stufenbasierenden Weisheitswurf (1W20 + HG oder Stufe + WE-Bonus) anstelle eines Fertigkeitwurfes für Steuerung oder Überlebenskunst ablegen.

Niederwerfen (AF) Erzielt ein Nuar-Vollstrecker einen Kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe, welche keine anderen Kritischen Effekte besitzt, erhält der Angriff den Kritischen Effekt Niederwerfend.

NUAR-SPEZIALIST HG 8

EP 4.800

Nuar-Mechaniker

RN Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VEREIDIGUNG

TP 117

ERK 19; KRK 20

REF +9; WIL +9; ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Vibro-Duellschwert +17 (2W6+10 H) oder Horn +17 (1W12+10 S)

Fernkampf Aphelium-Laserpistole +15 (3W4+8 Feu; Krit Entzündend 1W4) oder Splittergranate III +15 (Explosion [4,50 m, 4W6 S, SG 18])

Angriffsfähigkeiten Durchbohren, Niederwerfen, Überlasten (SG 18), Zielverfolgung

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +16, Bluffen +16, Computer +21, Naturwissenschaften +21, Technik +21

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Sonstige Fähigkeiten Distanzhacken (SG 18), Drahtloses Hacken, Künstliche Intelligenz (Exokortex), Labyrinthverstand,



NUAR

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Mechanikertricks (Geistesbeeinflussung auslagern, Holo-
projektor), Spezialisiertes Handwerkszeug (Hirnimplantat),
Wunderwirker 1/Tag

Ausrüstung Verbessertes Laschunta-Tempgewebe (Schwar-
zes Energiefeld [10 TP]), Irrgarten-Aphelium-Laserpistole und
Vibro-Duellschwert mit 2 Hochkapazitätsbatterien (je 40 La-
dungen), Splittergranaten III (4), Zünder (4)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Absalom-Station)

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchbohren (AF) Siehe Seite 90.

Labyrinthverstand (AF) Siehe Seite 90.

Nuari sind bleiche, minotaurenartige Kreaturen von kräftiger
Statur und mit grob bovinen Gesichtern, Hufen und Hörnern.
Die Haut- und Haarfarbe variiert von schneeweiß bis creme-
farben, hellgrau oder beige und die Augen sind in der Regel
pink oder rot, in seltenen Fällen aber auch hellblau, grün oder
gelb. Das tierische Aussehen der Nuari lässt andere oft glauben,
dass sie dumm und einfach gestrickt seien, jedoch ent-
spricht dies nicht der Wahrheit.

Die Nuari verfolgen ihre Ursprünge auf den verlorenen Pla-
neten Golarion zurück und behaupten, ein anderes
Volk zu sein als die größeren und
weniger intelligenten norma-
len Minotauren. Ihrer Über-
lieferung nach lebten sie
schon vor dem Intervall
auf der Absalom-Station
und davor in der ur-
alten Stadt Absalom auf
Golarion. Allerdings mus-
ten sie sich mangels Auf-
zeichnungen eine neue Mythologie
und Geschichte schaffen und dabei auf Elemente zahlreicher
anderer Völker und Religionen zurückgreifen.

Nuari wissen die Kultur der Orks und Halb-Orks zu schät-
zen und folgen oft denselben Traditionen, sofern diese ihre
Bemühungen auf dem Gebiet der Erfindung nicht ein-
schränken. Sie werden von Technik angezogen und ver-
ehren in der Regel Triune oder Yaraesa, wobei die äl-
testen Priester auch als fähige Entwickler, Ingenieure oder
Erfinder wirken.

Nuari sind kein zahlenmäßig großes Volk, nicht mal auf
der Absalom-Station, ihrer erklärten Heimat. Sie besitzen
keine eigenen großen Siedlungen, auch wenn Gerüchte
von technisch fortschrittlichen Labyrinthen sprechen, ver-
borgten in den Tiefen von Asteroiden der Diaspora. Fern
der Absalom-Station begegnet man ihnen am häufigsten an
Bord von Entdeckerschiffen, da die Kombination aus beein-
druckendem Körperbau, scharfem Intellekt und dem Wusch
zu Erkunden und zu Erschaffen ihnen gute Dienste leistet. Im
Alter neigen Nuari aber dazu, Wurzeln zu schlagen. Oft keh-
ren sie zur Absalom-Station zurück, um eine Familie zu grün-
den oder am Aufbau der Gemeinde zu helfen.

Ein typischer Nuar ist 2,10 m bis 2,25 m groß und wiegt
etwa 300 Pfund.

IRRGARTEN-AUSRÜSTUNG

Das angeborene Verständnis der Nuari für komplexe Muster
und wechselnde Verbindungen gestattet es ihnen, bestimmte
Arten multifunktionaler Gerätschaften zu bauen, indem

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 IN, -2 GE

Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreaturenart: Nuari sind Mittel-
große Monströse Humanoide.

Dunkelsicht: Nuari besitzen Dunkelsicht 18 m.

Durchbohren: Siehe Seite 90.

Labyrinthverstand: Siehe Seite 90. Ein Nuar mit
wenigstens 1 Fertigkeitssrang in Steuerung oder Über-
lebenskunst erlangt ferner einen Volksbonus von +2 auf
entsprechende Fertigkeitwürfe.

Natürliche Waffen: Nuari gelten stets als bewaffnet.
Sie können 1W3 Punkte tödlichen Stichschaden mit
Waffenlosen Schlägen verursachen, und der Angriff
gilt nicht als Archaisch. Nuari erhalten eine einzigartige
Waffenspezialisierung mit ihren Natürlichen Waffen auf
der 3. Stufe; dies erlaubt ihnen, ihre anderthalbfache
Charakterstufe auf die Schadens-
würfe mit ihren Natürlichen Waffen
statt wie normal nur die Charakter-
stufe zu addieren.

Schnell: Nuari besitzen eine
Bewegungsrate am Boden
von 12 m.



sie eine anpassbare Komponente ver-
wenden, die auch „Irrgarten-Kern“ ge-
nannt wird. Ein solcher Irrgarten-Aus-
rüstungsgegenstand fungiert als zwei
verschiedene Ausrüstungsgegenstän-
de, kann aber stets nur als einer die-
ser Gegenstände verwendet werden.
Nur energetische oder technische Aus-
rüstung können als Irrgarten-Ausrüs-
tungsgegenstände gebaut werden, zudem

muss es sich um Nahkampfwaffen, Handfeuerwaf-
fen, Langwaffen, Schwere Waffen, Computer oder Technische
Gerätschaften handeln.

Um einen Irrgarten-Ausrüstungsgegenstand zu erschaf-
fen, wähle zwei Ausrüstungsgegenstände. Der Gegenstand
besitzt eine Last gleich der des massigeren der beiden Gegen-
stände +1. Der Preis ist der Preis des teureren Gegenstandes
+ das Anderthalbfache des Preises des billigeren Gegenstan-
des. Hinsichtlich Härte und Trefferpunkten verwende den
Gegenstand mit der höheren Stufe, hinsichtlich aller ande-
ren Werte wird die Gegenstandsstufe (bzw. der Computer-
grad) des jeweiligen Gegenstandes verwendet. Sollten beide
Gegenstände dieselbe Art Munition oder Energie (z.B. Batte-
rien) nutzen, nutzen sie ein gemeinsames Magazin bzw. eine
gemeinsame Batterie mit der höheren Kapazität der beiden
Gegenstände.

Um einen Irrgarten-Ausrüstungsgegenstand von einer
Funktion auf die andere umzuschalten, ist eine Schnelle Ak-
tion erforderlich.

OMAH



OMAH
HG 16
EP 76.800

OMAH

HG 16

EP 76.800

N Kolossale Magische Bestie

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +28**VERTEIDIGUNG** TP 285

ERK 30; KRK 31

REF +16; WIL +19; ZÄH +16

Immunitäten Elektrizität, Kälte, Vakuum**ANGRIFF****Bewegungsrate** Fliegen 18 m (ÜF, Unbeholfen)**Nahkampf** Schwanzschlag +27 (6W8+19 W) oder Biss +27 (6W6+19 S plus Verschlängen)**Fernkampf** Elektrische Entladung +29 (6W4+16 Elk; Krit Überlasten [SG 24])**Angriffsfläche** 9 m; **Reichweite** 6 m (9 m mit Schwanzschlag)**Angriffsfähigkeiten** Verschlängen (5W4+16 Elk, ERK 30, KRK 27, 71 HP)**Bekannte Zauber** (ZS 16)1/Tag – **Mächtiges Entladen** (SG 24), **Überspringende Überladung** (SG 24)**SPIELWERTE**

ST +3; GE +3; KO +7; IN +0; WE +10; CH +5

Fertigkeiten Akrobatik +33 (Fliegen +25), Motiv Erkennen +28, Steuerung +33**Sprachen** Sternenlied (kann keine Sprache sprechen)**Sonstige Fähigkeiten** Kavatine, Keine Atmung**LEBENSWEISE****Umgebung** Jedes Vakuum oder Gasriesse**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schule (3–5)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Elektrische Entladung (AF) Ein Omah kann Gegner mit einem Stoß elektrischer Energie treffen (Grundreichweite 36 m). Wenn ein Omah dabei einen Kritischen Treffer landet, muss das Ziel einen Reflexwurf gegen SG 24 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, werden seine gehaltenen technischen Gegenstände für 1 Minute unbrauchbar und können dem Träger keine Vorteile liefern.

Kavatine (ÜF) Ein Omah kann einmal am Tag als Bewegungsaktion ein telepathisches Lied singen, welches Freunde ermutigt oder Gegner entmutigt. Der Omah kann so allen Verbündeten innerhalb von 18 m einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe verleihen. Alternativ kann er allen Gegnern innerhalb von 18 m einen Willenswurf gegen SG 24 aufzwingen; misslingt einem Gegner dieser Rettungswurf, erleidet er einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe. Dieser Bonus oder Malus währt 8 Runden.

Omahs sind gewaltige Kreaturen, die oft auch als „Weltraumwale“ bezeichnet werden und ewig durch die tintenschwarze Leere ziehen. Auf magische Weise projizieren sie elektromagnetische Felder, die sie vor den Auswirkungen des Vakuums sowie vor den Partikelringen und der dichten Atmosphäre von Gasriesen schützen. Dort nähren sie sich und extrahieren mit ihren Energiebarten Energie und Nährstoffe.

Omahs sind meistens allein unterwegs, es gibt aber auch Regionen im System der Paktwelten, in denen sie in Schulen reisen und dabei einer – rätselhaften – Zeitplanung zu folgen scheinen. In seltenen Fällen kommen Omahs in großer Zahl in den Ringen eines Planeten zusammen und bieten dabei eine unglaubliche Show, wenn sich ihre Energiefelder überlappen und mit den lokalen Gasen reagieren, was das All in einem farbenfrohen Spektakel erhellt. Ein typischer Omah ist 45 m lang und wiegt 250 Tonnen.

Das bekannteste – und am wenigsten verstandene – Merkmal der Omahs ist ihr Sternenlied: eine unheimliche telepathische Melodie, welche über Tausende von Kilometern hinweg sogar in der Leere des Alls wahrgenommen werden kann. Die meisten beschreiben das Sternenlied als langsam, traurig und sanft, allerdings kann sich niemand auf die Details eines bestimmten Omahliedes ei-





OMAH

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

nigen, was nahelegt, dass jeder Zuhörer etwas anderes hört. Bislang ist es weder mittels Magie noch den besten Linguisten gelungen, die konkrete Bedeutung der Gesänge zu entziffern, da die Omahs in Rätseln sprechen, welche sie selbst nicht immer zu verstehen scheinen. Gelehrte und Kryptolinguisten unter den leuchtenden (und nicht mit Omahs verwandten) Walpoeten der arktischen Seen von Triaxus behaupten, die Muster würden eine überraschend vollständige mündliche Überlieferung der Geschichte des Universums in einer hochstilisierten und nichtchronologischen Version darstellen. Egal was der Inhalt der Lieder ist, selbst die härtesten Raumfahrer können vor Nostalgie in Tränen ausbrechen, wenn sie sich daran erinnern, wie sie erstmals das unheimliche Lied in der Stille des Alls gehört haben.

Die meisten Berichte über Interaktionen mit Omahs sprechen von ihrer friedfertigen, gutmütigen Natur, und viele erfahrene Raumfahrer glauben, dass die titanischen Kreaturen wohlwollend seien und deren Sichtungen ein Zeichen für Glück und guten Handel wären.

Die Besatzungen mehrerer havarierter Raumschiffe haben bereits berichtet, von vorbeikommenden Omahs gefunden und in Sicherheit eskortiert worden zu sein. Im Anschluss hätte sich der Omah mit langsamen Überschlügen und einem kryptischen Sternennlied verabschiedet. Wer aber versucht, Omahs aus Vergnügen zu jagen, stellt fest, dass sich die gewaltigen Tiere bestens verteidigen können, indem sie Energiestöße freisetzen, welche die Energiekerne der meisten modernen Raumschiffe deaktivieren können. Natürlich haben diverse Regierungen dies bereits bemerkt, auch wenn die Versuche, diese Fähigkeit im Rahmen der Waffenforschung zu nutzen, bislang fehlgeschlagen sind.

Omahs sind insonderheit, kleine Raumschiffe wie Abfangjäger und Raumjäger am Stück zu verschlingen – manche tun dies ungewollt, während sie speisen, die meisten aber nur, wenn sie provoziert werden.

OMAHS ALS RAUMSCHIFFE

Die Barathus haben Omahs einst als lebende Raumschiffe genutzt und die Kreaturen dabei telepathisch aus deren überraschend gut bewohnbaren Mägen gelenkt. Dank der modernen Biowissenschaften ist diese Reiseform nun aber selten, auch wenn immer noch ab und an Delegationen der Barat-

hus in einem Omah einen Raumhafen ansteuern, um Eindruck zu schinden. Bestimmte Fortschritte in der Synthese organischer Materialien ermöglichen dagegen auf grausamere Weise eine morbide Methode, wie kleine Kreaturen die Macht eines Omah nutzen können. Am Ende seines Lebens reist ein normaler Omah zu einem Gasriesen, welcher bestimmte (aber bisher unbekannt) Kriterien erfüllt, wo er dauerhaft in einen Orbit geht und sich weigert, Nahrung aufzunehmen, während er ein letztes telepathisches Klagegedicht anstimmt. Geschäftstüchtige Schiffsbauer, die zuweilen sogar auf dieses Lied eingestimmte Telepathen einsetzen, eilen nun herbei, um den sterbenden Omah zu erreichen, ehe er der Anziehungskraft des Gasriesen nachgibt und die titanische Leiche verlorengeht. Spezialisten sichern und konservieren das gewaltige Tier und passen seinen Körper in das Gerüst eines Raumschiffs ein. Dieses ghulische Transportgefährt eignet sich zwar aufgrund seiner hauptsächlich organischen Natur nicht sonderlich für Driftreisen, kann aber als Großraumtransporter auf der Materiellen Ebene verwendet werden. Die folgenden Spielwerte können für ein lebendes oder totes Omah-Raumschiff verwendet werden:

OMAH

Größe Mittelgroß

Manövrierfähigkeit Durchschnittlich (Steuerung +0, Wende 2)

RP 85 (Steigerung 15); **SS** –; **KSS** 17

Waffenmontagepunkte Bug (1 Schwere, 1 Leichte), Backbord (1 Leichte), Steuerbord (1 Leichte), Achtern (1 Leichte)

Erweiterungsbuchten 6

Mindestbesatzung 1; **Maximalbesatzung** 6

Kosten 20

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Driftresistenz (AF) Der Körper eines Omahs muss speziell ausgestattet und umgebaut werden, um Driftreisen zu ermöglichen; die Kosten eines Driftantriebes steigen dadurch um 50%.

OROKORANER



OROKORANER
HG 6
EP 2.400

OROKORANER

HG 6

EP 2.400

CB Mittelgroße Aberration

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

TP 93 RP 1

ERK 18; **KRK** 20

REF +8; **WIL** +7; **ZÄH** +8 (+9 gegen geistesbeeinflussende Effekte)

Verteidigungsfähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Saugrüssel +13 (1W8+6 S; Krit Blutung 1W6)

Fernkampf Gezieltes Erbrechen +16 (1W10+6 Säure plus Halluzination)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

1/Tag – *Vorahnung*

Immer – *Unsichtbares sehen*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +18, Mystik +13, Überlebenskunst +13

Sprachen Aklo (kann keine Sprache sprechen); Eingeschränkte Telepathie 18 m

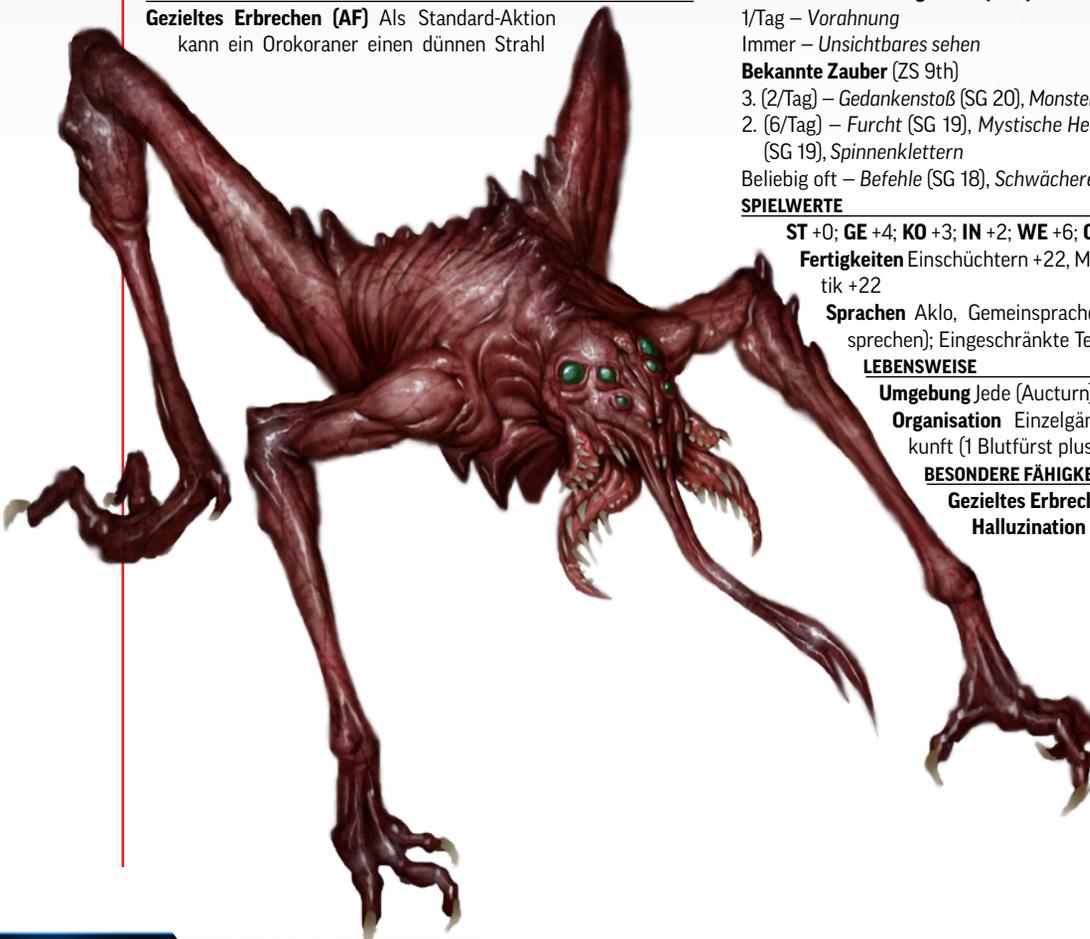
LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Aucturn)

Organisation Einzelgänger, Brut (2-9) oder Versammlung (10-20 Orokoraner plus 1 Blutfürst)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gezieltes Erbrechen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Orokoraner einen dünnen Strahl



Erbrochenes auf ein Ziel innerhalb von 9 m Entfernung spucken. Zusätzlich zum verursachten Schaden ist eine getroffene Kreatur auch der Fähigkeit Halluzinationen ausgesetzt.

Halluzinationen (AF) Die Magensäure eines Orokoraners ist mit dem betäubenden Schwarzen Wundsekret von Aucturn versetzt. Eine Kreatur, die von dem Gezielten Erbrechen eines Orokoraners getroffen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Verwirrt (wie *Verwirrung*).

OROKORANER-BLUTFÜRST

HG 9

EP 6.400

CB Mittelgroße Aberration

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG

TP 120 RP 1

ERK 21; **KRK** 22

REF +8; **WIL** +14; **ZÄH** +8 (+16 gegen geistesbeeinflussende Effekte)

Verteidigungsfähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Saugrüssel +15 (3W4+9 S; Krit Blutung 1W6)

Fernkampf Gezieltes Erbrechen +17 (2W6+9 Säure plus Halluzination)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

1/Tag – *Vorahnung*

Immer – *Unsichtbares sehen*

Bekannte Zauber (ZS 9th)

3. (2/Tag) – *Gedankenstoß* (SG 20), *Monster bezaubern* (SG 20)

2. (6/Tag) – *Furcht* (SG 19), *Mystische Heilung*, *Person festhalten* (SG 19), *Spinnenklettern*

Beliebig oft – *Befehle* (SG 18), *Schwächeres Zustand entfernen*

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +4; **KO** +3; **IN** +2; **WE** +6; **CH** +3

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Motiv Erkennen +17, Mystik +22

Sprachen Aklo, Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen); Eingeschränkte Telepathie 18 m

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Aucturn)

Organisation Einzelgänger oder Zusammenkunft (1 Blutfürst plus 10-20 Orokoraner)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gezieltes Erbrechen (AF) Siehe oben.

Halluzination (AF) Siehe oben.



Orokoraner sind Einwohner des Planeten Aucturn – vielleicht waren sie dies schon vor der Ankunft der Alten Kulte und dem Reich der Schwärze – und sind auch immer noch die meistverbreitete Form intelligenten Lebens auf dem Planeten. Sie sind Parasiten, die sich von diesem lebenden Planeten ernähren, und suchen nach den pulsierenden Adern des Schwarzen Wundsekrets unter der Oberfläche Aucturns, das sie mit ihren mückenartigen Saugrüsseln aus dem Boden holen. Diese uralte Flüssigkeit ernährt die Orokoraner nicht nur, sie wirkt auch als ein starkes Rauschmittel und erfüllt sie mit euphorischen Halluzinationen. Die Orokoraner nennen den so entstehenden Traumzustand Kirpa oder „Gebärmuttergeist“ und glauben, dass sie so direkt mit dem wachsenden Bewusstsein des Planeten kommunizieren können. An dieser Vorstellung mag tatsächlich etwas Wahres sein, denn sogar Orokoraner, die nicht träumen, können Sekrete nutzen, die sich noch in ihrem Körper befinden, um vage prophetische Ratschläge für ihre Vorhaben zu erhalten. Orokoraner findet man meist dort, wo das Wundsekret besonders stark fließt. Dort verteidigen sie entweder ihre halluzinogenen Quellen oder liegen einfach im Drogennebel herum. Wenn sie sich nicht im Traumrausch des Sekrets befinden, sind Orokoraner reizbar und unberechenbar, da sie stets leichte Schmerzen in Folge des Entzugs erleiden. Sie sind von Natur aus faul und verspüren kein Verlangen, eine Zivilisation aufzubauen, so dass sie nur aktiv werden, wenn sie von mächtigeren Völkern oder jenen seltenen Orokoranern, die man als Blutfürsten bezeichnet, dazu gezwungen werden.

Die höheren Denkprozesse der meisten Orokoraner versagen angesichts des ewigen Hungers ihrer Abhängigkeit. Sie sind kaum imstande, mittels ihrer Telepathie zu kommunizieren. Dennoch passiert es bei vielleicht einem von Tausend, dass seine intellektuellen Gaben geschärft und gestärkt werden, was ihm nicht nur mehr Intelligenz und Gerissenheit verleiht, sondern auch verbessertes magisches Können. Diese Blutfürsten betrachten sich selbst als direkt im Kontakt zum Bewusstsein des schlafenden Planeten stehend und somit als irgendwo zwischen Priestern und Avatarn angesiedelt. Sie betrachten es als ihre göttliche Pflicht, ihre Artgenossen zu organisieren und zu beherrschen, um die Ziele des träumenden Aucturns verfolgen zu können. Was genau aber diese Ziele sind, variiert von Blutfürst zu Blutfürst – irgendwie scheint es aber stets darum zu gehen, die Macht des Blutfürsten zu sichern und ihm Annehmlichkeiten zukommen zu lassen. Hierzu werden elegante Klöster – oder massive Festungen – errichtet, um die lokale Blutversorgung zu schützen. Diese Kriegsherren-Mystiker kontrollieren ihre Artgenossen mittels roher magischer Macht und der Monopolisierung der Sekrete des Planeten. Da diese aber relativ frisch sein müssen, reichen die meisten dieser improvisierten Königreiche nur so weit wie die lokale Ader. Der Einfluss des Blutfürsten verbleibt jedoch, sowie die Ader nicht mehr nahe genug an der Oberfläche verläuft, um effizient abgebaut werden zu können. Unabhängig von der Größe ihrer Besitztümer erkennen alle Blutfürsten und ihre Untertanen die Autorität jener mysteriösen Wesenheit an, welche Cassai der König genannt wird. Dessen wahres Wesen ist zwar unbekannt, die meisten Orokoraner halten ihn aber für den mächtigsten aller Blutfürsten und den ultimativen Propheten ihres schlummernden Gottes, so dass sie ihn auch als den Ersten Träumer bezeichnen.

Orokoraner sind in der Lage, Technologie anderer Völker zu verwenden. Sie sind oft für den Kampfeinsatz ausgerüstet und werden von besser organisierten Völkern oder von Blutfürsten gern als Stoßtruppen verwendet. Dennoch bevorzugen Orokoraner es, Feinde mit ihren Wahnsinn hervorrufenden Körperflüssigkeiten zu besucken, um deren Verstand verfaulen zu lassen und ihnen schließlich mit ihren Saugrüsseln das Blut aus dem Leib zu ziehen. Orokoraner sind zwar fast 1,80 m groß, wenn sie sich aufrichten, ziehen es aber vor, auf allen Vieren zu laufen. Sie wiegen etwa 150 Pfund. Orokoraner haben kein Geschlecht und auch keine Fortpflanzungsorgane – zur Fortpflanzung durchbohren zwei Partner sich gegenseitig den Torso mit ihren Saugrüsseln, um so genetisches Material auszutauschen und einander zu befruchten. Sodann legen sie befruchtete Eier in sekretgefüllten Kühlen ab, die sie in die Haut des Planeten graben, und kümmern sich nicht weiter um ihre Nachkommen.



OROKORANER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

REPTOIDE



REPTOIDE
HG 1
EP 400

REPTOIDEN-
MEISTER
HG 6
EP 2.400

REPTOIDE

HG 1

EP 400

RB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Reptoide)

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +5**VERTEIDIGUNG**

TP 16

ERK 11; KRK 12

REF +1; **WIL** +6; **ZÄH** +1 (+2 gegen geistesbeeinflussende Effekte und Gifte)**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Klaue +4 (1W4+2 H)**Fernkampf** Azimut-Laserpistole +2 (1W4+1 Feu; Krit Entzündend 1W4)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 1)1/Tag – *Befehl* (SG 15), *Person bezaubern* (SG 15)Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 14), *Telepathische Botschaft***SPIELWERTE****ST** +1; **GE** +0; **KO** -1; **IN** +2; **WE** +1; **CH** +4**Fertigkeiten** Bluffen +10, Diplomatie +10, Motiv Erkennen +5, Verkleiden +5**Sprachen** Gemeinsprache, Repto, Vercitisch**Sonstige Fähigkeiten** Gestalt wechseln**Ausrüstung** Zweite Haut, Azimut-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kabal (3-8 plus 1 Reptoidenmeister)

REPTOIDENMEISTER

HG 6

EP 2.400

Reptoiden-Aspirant

RB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Reptoid)

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +13**VERTEIDIGUNG**

TP 77 RP 4

ERK 16; KRK 18

REF +5; **WIL** +11; **ZÄH** +5 (+2 gegen geistesbeeinflussende Effekte und Gifte)**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Klaue +12 (1W6+8 H)**Fernkampf** Korona-Laserpistole +10 (2W4+6 Feu; Krit Entzündend 1W4)**Angriffsfähigkeiten** Echos des Gehorsams, Erzwungene Sympathie (SG 16), Unerklärliche Befehle**Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten** (ZS 6)Beliebig oft – *Gedankenverbindung***Bekannte Aspirantenzauber** (ZS 6)2. (1/Tag) – *Monsterbenommenheit* (SG 19), *Person festhalten* (SG 19)1. (3/Tag) – *Befehl* (SG 18), *Monster bezaubern* (SG 18), *Schwächere Verwirrung* (SG 18)0 (Beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 17), *Telepathische Botschaft***Ausrichtung** Beherrscher**SPIELWERTE****ST** +2; **GE** +0; **KO** +1; **IN** +1; **WE** +3; **CH** +5**Fertigkeiten** Bluffen +18, Diplomatie +18, Motiv Erkennen +13, Verkleiden +13**Sprachen** Gemeinsprache, Repto, Vercitisch**Sonstige Fähigkeiten** Gestalt wechseln**Ausrüstung** Kasatha-Mikrokord II, Korona-Laserpistole mit 2 Hochkapazitätsbatterien (je 40 Ladungen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kabale (1 plus 3-8 Reptoiden)



REPTOIDE

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Reptoiden sind Meister der Verkleidung und der Täuschung, welche ihre Gabe des Gestaltwandels nutzen, um zahllose andere Gesellschaften zu infiltrieren, einflussreiche Persönlichkeiten nachzuahmen und innerhalb ihrer Zielkulturen nach Machtpositionen zu streben. Man weiß nicht, wie viele Reptoiden sich in einer bestimmten Gesellschaft verbergen, da sie nicht nur begabte Spione und Infiltratoren sind, sondern zudem über mentalmagische Kräfte verfügen, die es ihnen ermöglichen, ihre Spuren zu verwischen und ihre Feinde zur Kooperation zu zwingen.

Die Beschränkungen der reptoidischen Gestaltwandelbarkeit bedeutet, dass ein Individuum in der Regel ein Alias besitzt und seine Tarnung erst zu verändern beginnt, wenn jene Identität kompromittiert wird. In manchen Fällen arrangieren sie „rätselhafte Unfälle“, die es ihnen ermöglichen, problematische Identitäten abzulegen und neue anzunehmen. Manche Verschwörungstheoretiker oder Agenten der Spionageabwehr neigen dazu, den Tod von Prominenten als Zeichen möglicher Reptoidenaktivitäten einzustufen – entweder als verdeckte Attentate durch die Kreaturen oder vorgetauschte Todesfälle, um neue Identitäten annehmen zu können. Man weiß, dass Reptoiden Jahre in ihren angenommenen Gestalten verbringen; manche verbringen einen größeren Teil ihres Lebens auf diese Weise als in ihren wahren Gestalten.

Reptoidenmeister sind die Planer hinter all den Infiltrationen und Vorhaben dieses Volks. Selbst in den Gerüchten tauchen sie kaum auf und erst recht nicht in Person. Reptoidenmeister verfügen über weitaus stärkere Beherrschungsmagie als normale Reptoiden. Dies stellt sicher, dass ihre Pläne und Identitäten verborgen bleiben. Angeblich sind sie die Anführer dieses rätselhaften Volkes, doch wie sie gewählt oder geschaffen werden, weiß niemand. Ebenso weiß niemand auf den Paktwelten, ob sie erst eine Gesellschaft infiltrieren und sich so gut verbergen, dass man sie niemals entdeckt, ob sie erst später auf einem Planeten eintreffen, wenn es bereits eine reptoidische Machtbasis dort gibt, oder ob sie aus der Ferne von einem geheimen Befehlszentrum aus die Strippen ziehen. Dieses Zentrum könnte im Grunde überall in der Galaxis liegen – manche Theorien sprechen sogar von der Absalom-Station!



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST, +2 CH, -2 GE
Trefferpunkte: 5

Größe und Kreaturenart: Reptoiden sind Mittelgroße Humanoide mit den Unterarten Gestaltwandler und Reptoide.

Dämmerlicht: Ein Reptoide kann in Dämmerlicht sehen wie bei normalem Licht.

Gestalt wechseln: Ein Reptoide kann einmal am Tag das Aussehen eines bestimmten Mittelgroßen Humanoiden annehmen. Der Reptoide nimmt mit dieser Fähigkeit stets dasselbe Aussehen an. Er erhält einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, um als dieser Humanoide aufzutreten. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Selbstverkleidung* und währt für 10 Minuten x Charakterstufe des Reptoiden.

Ein Reptoide kann eine neue humanoide Gestalt wählen, indem er sich 1 Woche lang vorbereitet; er kann die bisherige Verkleidung dann aber nicht länger annehmen.

Kaltblüter: Reptoiden erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte und geistesbeeinflussende Effekte.

Natürliche Waffen: Reptoiden gelten in ihrer natürlichen Gestalt stets als bewaffnet. Sie können mit Waffenlosen Schlägen 1W3 Punkte tödlichen Hiebsschaden verursachen, zudem zählt der Angriff nicht als Archaisch. Mit der 3. Stufe erhält ein Reptoide eine einzigartige Waffenspezialisierung mit seinen Natürlichen Waffen, so dass er seine anderthalbfache Charakterstufe auf entsprechende Schadenswürfe addieren kann statt nur der einfachen Charakterstufe.

Wie zu erwarten ist, sind Reptoiden sehr geheimnistuerisch hinsichtlich ihrer Ziele. Werden sie in die Enge getrieben, sterben sie lieber, als Informationen über ihre Heimatwelt oder ihr Volk zu verraten. Manche vertreten die Ansicht, sie würden ihre Ziele für eine große Invasion schwächen, während andere glauben, sie hätten bereits die völlige Kontrolle und würden lieber wie Parasiten innerhalb der Gesellschaft leben.

ROBOTER, SICHERHEITSROBOTER



**BEOBACHTER-
KLASSE-SICHER-
HEITSROBOTER**
HG 1
EP 400

**PATROUILLEN-
KLASSE-SICHER-
HEITSROBOTER**
HG 4
EP 1.200

BEOBACHTERKLASSE-SICHERHEITSROBOTER HG 1

EP 400

N Kleines Konstrukt (Technologisch)

INI +4; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

TP 17

ERK 14; KRK 15

REF +1; WIL -1; ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungs-**

fähigkeiten Eingebaute Bewaffnung,

Rechenschub

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität,

Empfindlichkeit gegen Kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m, Fliegen 9m

(AF, durchschnittlich)

Nahkampf Hieb +6

(1W6+3 W)

Fernkampf Eingebaute

Elektroschockpistole

+9 (1W4+1 Elk Nicht-

tödlich) oder Klebgrana-

te 1 +9 (Explosion [3 m,

Verstrickt 2W4 Runden,

SG 10])

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +5,

Computer +5

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Elektroschockpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladun-

gen), Klebgranaten 1 (2)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede städtische

Organisation Einzelgänger oder Flotte (2-5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

Rechenschub (AF) Ein Beobachterklasse-Sicherheitsroboter kann eine hohe Menge Energie aufwenden, um seine Rechenleistung zu erhöhen und einem Angriff auszuweichen. Er kann einmal am Tag einen gescheiterten Reflexwurf mit einem Situationsbonus von +10 wiederholen.

PATROUILLEKLASSE-SICHERHEITSROBOTER HG 4

EP 1.200

N Mittelgroßes Konstrukt (Technologisch)

INI +5; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

TP 52

ERK 16; KRK 18

REF +4; WIL +1; ZÄH +4

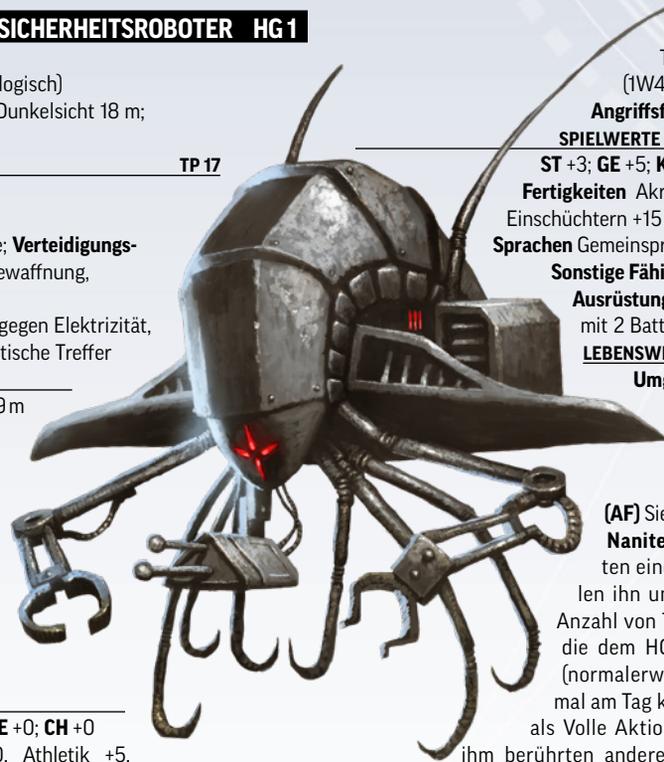
Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Eingebaute Waffen, Nanitenreparatur

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität, Empfindlichkeit gegen Kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +10 (1W6+7 W)



Fernkampf Eingebauter

Taktischer Ionenemitter +13

(1W4+4 Elk)

Angriffsfähigkeiten Stromschlag

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Nicht lebend

Ausrüstung Taktischer Ionenemitter

mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede städtische

Organisation Einzelgänger,

Paar oder Patrouille (3-7)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eingebaute Bewaffnung

(AF) Siehe oben.

Nanitenreparatur (AF) Die Naniten eines Sicherheitsroboters heilen ihn und stellen pro Stunde eine Anzahl von Trefferpunkten wieder her, die dem HG des Roboters entspricht (normalerweise 4 HP pro Stunde). Einmal am Tag kann ein Sicherheitsroboter als Volle Aktion bei sich oder einem von ihm berührten anderen Konstrukt der Unterart

Technologisch 3W8 Trefferpunkte wiederherstellen.

Stromschlag (AF) Alle 1W4 Runden kann ein Sicherheitsroboter als Standard-Aktion einen Blitzbogen auf bis zu vier Kreaturen innerhalb von 12 m überspringen lassen, von denen keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf. Der Stromschlag verursacht bei jedem Ziel 1W8 Elektroschaden (REF, SG 13, halbiert).

Sicherheitsroboter gibt es in vielen unterschiedlichen Modellen und Typen und einer nahezu endlosen Zahl an individuellen Anpassungen je nach Hersteller und Wünschen und Bedürfnissen des Kunden. Sicherheitsroboter verfügen über ein fortschrittliches Benutzerinterface, welches durchschnittliche Intelligenz ohne die Gefühle, Unberechenbarkeiten oder Vorurteile einer echten K.I. oder intelligenten Kreatur nachahmt. Sie sind eine praktische und vernünftige Lösung für viele Sicherheitsfragen. Im Gegensatz zu militärischen Modellen verfügen sie in der Regel ab Werk über bestimmte Sicherungen, welche sie daran hindern, mehr Gewalt einzusetzen, als zum Schutz der ihnen zugewiesenen Bevölkerung oder Eigentums nötig ist. Entsprechend sind sie eine Option für Polizeikräfte, Konzerne und sogar reiche Individuen, welche ruhig schlafen können wollen.

Zu den billigsten und am weitesten verbreiteten Typen von Sicherheitsrobotern gehört der Beobachter. Dies sind in der Regel kleine, fliegende Roboter, welche hauptsächlich darauf ausgelegt sind, bestimmte verbotene Aktivitäten aufzuzeichnen und zu melden, so dass ihre Besitzer sich diese Aufzeichnungen später ansehen können. Ebenso sind sie zur Bekämpfung geringer Bedrohungen ausgestattet. Egal ob sie durch die Zugangsschächte von gesicherten Einrichtungen surren oder über Menschenmengen

auf Marktplätzen schweben – Beobachter sind an manchen fortschrittlichen Orten nahezu allgegenwärtig. Auf der Absalom-Station ist die von AbadarCorp vertriebene Variante VizAll vorherrschend – eine fliegende Kugel mit sanften Konturen, um die Bürger zu beruhigen; der Roboter ist mit einem zentralen Auge und Stummelflossen ausgestattet und darauf programmiert, stets gutgelaunt aufzutreten.

Der auf Aballon ansässige Sonnenwärts-Konzern produziert das schon beunruhigendere Arbitronmodell, dessen Insektengestalt die einheimischen Anaciten nachahmt. Die Blauschuppenwerke auf Triaxus dagegen bauen ihre Roboter in Form kleiner mechanischer Drakas. Beobachter sind für ihre Praktikabilität bekannt, zugleich aber berüchtigt für ihre begrenzte Anpassungsfähigkeit – welche spätestens dann ein Problem wird, sollte der Besitzer eines Beobachters sein eigenes Kennwort vergessen. Manche der billigsten Modelle haben auch fehlerhafte Programmierungen, die zur Entwicklung von Persönlichkeitsmacken führt, so dass ein bestimmter Roboter sich besonders aggressiv, freundlich oder sogar frustriert verhalten könnte.

Patrouillenklasse-Sicherheitsroboter besitzen dagegen eine humanoidere Gestalt und sind gut 1,80 m groß. Sie verfügen über eingebaute Waffen, so dass sie die Gliedmaßen frei haben, um Delinquenten zu ergreifen und in den Nahkampf zu gehen. Angesichts ihrer gefährlicheren Bewaffnung und besseren Panzerung unterliegen ihr Verkauf und ihr Einsatz stärkeren Regulierungen. Man findet Patrouillierroboter hauptsächlich in großen Raumstationen und Regierungs- und Konzern-einrichtungen. Wie im Falle der Beobachterklasse-Roboter gibt es auch hier eine breite Vielfalt an Modellen. Da wären z. B. der vierarmige Idari-Friedenswächter oder der Castrovische Perimeterhüter, welcher gefährliche Dschungeltiere fernhält. Das verbreitetste Modell ist aber AbadarCorps Stadtwächter; der Patrouillierroboter hat ein ausdrucksloses, rundes Gesicht aus Glas oder leuchtender Energie und sauber ausdefinierte Gliedmaßen, welche sich zur besseren Lagerung zusammenklappen können. AbadarCorps Patrouillierroboter ist ein Triumph an Design und Verteidigungskraft. Natürlich fördert der Umstand, dass die Regierung der Absalom-Station ausschließlich dieses Modell nutzt, seinen Ruf – viele Stadtwächter werden direkt ab Werk in den Dienst geschickt.



Leider nutzen nicht nur gesetzestreue Firmen oder Staatsregierungen Sicherheitsroboter. Verschiedene Planeten der Paktwelten haben ihre eigenen Regeln darüber, wer einen Sicherheitsroboter besitzen darf und wer nicht, und die Regierung der Paktwelten ignoriert dies lieber, statt sich in Fragen der planetaren Souveränität und des Waffenbesitzes involvieren zu lassen. Daher können Individuen Sicherheitsroboter zu hohen Preisen auch auf dem Schwarzmarkt erwerben; dabei handelt es sich meistens um einst legale Modelle, die von Hackerbanden gestohlen und umprogrammiert wurde. Allerdings werden sie mancherorts auch in aller Stille von Firmen an bekannte Verbrecherkreise verkauft, ohne dass viele Fragen gestellt werden. Um aufzuzeigen, zu wem sie gehören, tragen solche Sicherheitsroboter zuweilen die Farben oder Symbole ihrer Besitzer, oder ihre Köpfe werden gegen beunruhigende Ankleidepuppenköpfe ausgetauscht.

Andere Gruppen dagegen verändern das Äußere ihrer Roboter nicht, um sie besser im Rahmen von Entführungen und Erpressungen nutzen zu können. Entsprechend stolpern Passanten zuweilen in hitzige Gefechte zwischen Trupps im Grunde gleichaussehender Sicherheitsroboter. Wer

sich dann einmischen will, sollte sich bemühen herauszufinden, wer hinter welcher Gruppierung steht, andernfalls könnte man ungewollt in einem Bandenkrieg Partei ergreifen.

Beobachter und Patrouillenroboter haben zwar Sicherheitseinstellungen, welche Programmfehler vermeiden sollen, dennoch können solche als Folge schwerer Beschädigungen durchaus oft entstehen.

Derartige Fehler können die Grundeinstellungen des Roboters überschreiben und Gewalteinsatz betreffende Protokolle korrumpieren. Der Roboter könnte sich dann auf einen blutigen Amoklauf begeben, weil er sich die Verletzung von (eventuell gar nicht existenten) Gesetzen einbildet oder selbst die kleinste Gesetzesverletzung mit tödlicher Gewalt beantwortet. Die Naniten des Roboters könnten seinen korrumpierten Code sogar wie einen Virus weitertragen und weitere Sicherheitsroboter anstecken. In solchen Fällen heuern Hersteller wie AbadarCorp meistens diskrete „Auftragnehmer“ an, welche sich um die Gefahr kümmern – schließlich würde das Unterhalten einer eigenen Eingriffstruppe ja bedeuten, dass man von der Bedrohung weiß ...

ROBOTER,
SICHERHEITS-
ROBOTER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

RYPHORIER



**RYPHORISCHER
TECHNIKER**
HG 1
EP 400

**RYPHORISCHER
HIMMELSFUEHPILOT**
HG 5
EP 1.600

RYPHORISCHER TECHNIKER HG 1

EP 400

Wintergeborener Ryphorischer Mechaniker
NG Mittelgroßer Humanoider (Ryphorier)
INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 16**ERK** 12; **KRK** 13**REF** +3; **WIL** +2; **ZÄH** +3**Resistenzen** Kälte 5**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Überlebensmesser +4 (1W4+1 H)**Fernkampf** Elektroschockpistole +6 (1W4+1 Elk Nichttödlich)**Angriffsfähigkeiten** Zielverfolgung**SPIELWERTE****ST** +0; **GE** +1; **KO** +2; **IN** +4; **WE** +0; **CH** -1**Fertigkeiten** Computer +10, Naturwissenschaften +5, Steuerung +10, Technik +10, Überlebenskunst +5**Sprachen** Gemeinsprache, Triaxisch**Sonstige Fähigkeiten** Künstliche Intelligenz (Exokortex), Individualisiertes Handwerkszeug (Rüstungsverbesserung)**Ausrüstung** Zweite Haut, Elektroschockpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Überlebensmesser**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede (Triaxus)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Gruppe (2-4 plus 4-8 gebundene Paare [siehe unten])**RYPHORISCHER HIMMELSFUEHPILOT HG 5**

EP 1.600

Sommergeborener Ryphorischer Agent
NG Mittelgroßer Humanoider (Ryphorier)
INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG TP 63 RP 4**ERK** 19; **KRK** 20**REF** +7; **WIL** +8; **ZÄH** +4**Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen;**Resistenzen** Feuer 5**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Fliegen 9 m (Jetpack, durchschnittlich)**Nahkampf** Überlebensmesser +10 (1W4+6 H)**Fernkampf** Donnerschlag-Schallpistole +12 (1W8+5 Sch; Krit Taubmachend [SG 15])**Angriffsfähigkeiten** Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8**SPIELWERTE****ST** +1; **GE** +5; **KO** +0; **IN** +3; **WE** +2; **CH** +1**Fertigkeiten** Bluffen +12, Kultur +17, Steuerung +17, Technik +12, Überlebenskunst +17**Sprachen** Gemeinsprache, Triaxisch**Sonstige Fähigkeiten** Agententricks (Stets wachsam, Wundversorgung [15 HP]), Spezialisierung (Entdecker)**Ausrüstung** Estex-Anzug II (Jetpack, Sprungscheide), Überlebensmesser, Donnerschlag-Schallpistole mit 4 Batterien (je 20 Ladungen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede (Triaxus)

Organisation Einzelgänger, Paar, gebundenes Paar (1 Himmelsfeuerpilot plus 1 Angehöriger des Drachenvolkes) oder Gruppe (4-8 gebundene Paare plus 2-4 Ryphorische Techniker)

Ryphorier sind das vorherrschende humanoide Volk der Paktwelt Triaxus. Der Planet ist für seine äußerst exzentrische Umlaufbahn bekannt, die zu generationenlangen Jahreszeiten führt. Diese Humanoiden haben sich an ihre ungewöhnliche Umgebung angepasst: Jene, die in den Winterjahren geboren werden – die Wintergeborenen –, besitzen ein kurzes Fell und schmale Augen zum Schutz gegen Schneblindheit. Die Sommergeborenen dagegen haben haarlose Haut in verschiedenen dunklen Schattierungen zum Schutz vor den intensiven Strahlen der Sonne. Die sogenannten Frühgeborenen schließlich werden in den Jahren zwischen den Extremen des Sommers und des Winters geboren und verbinden beide Eigenschaften. Angesichts verfügbarer Hormon- und Gentherapie ist das Aussehen eines Ryphoriers nicht länger ein Indikator für die aktuelle Jahreszeit auf Triaxus.

Gegenwärtig herrscht auf Triaxus Winter, daher werden unveränderte Ryphorier in der Wintergestalt geboren. Bei manchen Kulturen ist es aber ein Zeichen für Reichtum und Status, die Jahreszeitengestalt zu verändern. Unabhängig von der Geburtsjahreszeit haben Ryphorier lange, spitze Ohren mit fedrigen Einkerbungen an der hinteren Ohrmuschel, welche sich automatisch bewegen und die Ohrform anpassen, um besser Geräusche wahrzunehmen.

Vor langer Zeit wurde die triaxianische Gesellschaft von diesen jahreszeitlichen Veränderungen geprägt. Wintergeborene Ryphorier waren verständlicherweise vom Überleben besessen, treu, aber auch kurz angebunden. Sie schlossen nur langsam Freundschaften. Gab einer sein Wort, so war dies eine legendäre ernsthafte Angelegenheit, so dass moderne triaxianische Sagas und Romanzen von Helden erzählen, welche alles opfern, ihr Wort zu halten, egal welche tragischen Konsequenzen dies zur Folge haben könnte. Die Sommergeborenen dagegen wuchsen zu einer Zeit der Fülle auf und verließen ihre Befestigungen, um als Nomaden umherzuziehen. Die meisten verstanden zwar die





RYPHORIER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Notwendigkeit zur Vorratshaltung und Vorbereitung auf den kommenden Winter, dennoch waren die Sommer in der Regel eine Zeit für Leidenschaft und Kunst, Rebellion und Risiken. Frühgeborene als Repräsentanten des Jahreszeitenwechsels wurden mit Ehrfurcht und Angst betrachtet. Heute erlaubt es die moderne Technik den Ryphoriern, ein gutes Leben trotz der Jahreszeiten zu führen, und dank Magie und Technologie konnte auch der Zyklus der biologischen Anpassung gebrochen werden. Dennoch leben die Stereotypen weiter und werden ironischerweise durch die nun persönlichen Wahlmöglichkeiten verstärkt. Die Angehörigen einer Unterart betrachten sich als jeweils derselben „Generation“ zugehörig.

Wintergeborene gelten immer noch als konservativer und pragmatischer, nicht nur weil sie den natürlichen, unmodifizierten Zustand repräsentieren, in den die meisten Ryphorier während der aktuellen Winterjahreszeit geboren werden. Wer sich in einen Sommergeborenen konvertieren lässt, steht im Ruf, kampfeslustig und zuweilen lüstern zu sein, über künstlerische Neigungen zu verfügen und sich leidenschaftlich neuen Ideen und dem gesellschaftlichen und technischen Fortschritt zu widmen. Die Konvertierung zum Sommergeborenen wird zwar in den meisten großen ryphorischen Gesellschaften akzeptiert, so dass ihnen keine Ämter verwehrt sind, dennoch kennzeichnet die Konvertierung das Individuum als Angehörigen einer Gegenkultur – was die meisten Sommergeborenen aber mit Stolz tragen. Frühgeborene sind weiterhin relativ selten und entsprechend immer noch leicht rätselhaft – woraus viele mächtige Aspiranten und Anführer Pfründe ziehen.

Die Ryphorier, welche den Bürgern anderer Paktwelten am bekanntesten sind, sind die Elitesöldner der berühmten Himmelsfeuerlegion. Diese bieten ihre Dienste jungen Kolonien, Expeditionen der Sternenkundschafter und anderen wohlmeinenden Unternehmungen jenseits der legalen Griffweite der Wächter und anderer Autoritäten der Paktwelten an. Viele Mitglieder der Legion gehen beinahe-telepathische Verbindungen mit Partnern aus dem Drachenvolk (siehe Seite 38) ein, wie es unter Ryphoriern seit Jahrtausenden Brauch ist. Dies macht sie besonders effektiv bei gemeinschaftlichen Tätigkeiten. Diese gebundenen Paare sind manchmal romantisch verbündelt, meistens aber eher Kollegen. Ein solches Paar stellt ein Meisterpilotenteam dar, das entweder an Bord von Fahrzeugen der Himmelsfeuerlegion zum Einsatz kommt oder im Rahmen von Söldnerkontrakten Schiffe für Entdecker steuert. Sie sind für ihr Können im Umgang mit Luft- und Raumfahrzeugen bekannt, aber auch in anderen Kampfformen ausgebildet, so dass sie auch auf erdgebundenen Schlachtfeldern ihr Können beweisen. Manche folgen dabei sogar der uralten Praktik, auf ihren Drachenvolkpartnern ins Gefecht zu reiten. Nach der Himmelsfeuerlegion erinnern sich die meisten Paktweltler an die berühmten Kampfläufer von Ning, berühmte geschlechtslose Krieger, welche in weithin



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 WE, -2 ST
Trefferpunkte: 4

Größe und Kreaturenart: Ryphorier sind Mittelgroße Humanoide mit der Unterart Ryphorier.

Bonustalent: Ryphorier erhalten mit der 1. Stufe ein Bonustalent.

Dämmerlicht: Ryphorier können bei Dämmerlicht so gut sehen wie bei normalem Licht.

Jahreszeitenangepasst: Sommergeborene Ryphorier erhalten Feuerresistenz 5. Wintergeborene erhalten Kälteresistenz 5. Frühgeborene erhalten Feuer- und Kälteresistenz 2 und müssen bei extremer Hitze oder Kälte nur einmal pro Stunde einen Zähigkeitswurf ablegen statt alle 10 Minuten. Ein Ryphorier kann diese natürliche Resistenz zu einer anderen Form von Resistenz addieren.

Scharfe Sinne: Die besonderen Ohren der Ryphorier helfen ihnen, präzise zu hören; sie erhalten einen Bonus von +2 für Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung.

übertragenen rituellen Kämpfen antreten und so oft systemweit zu Berühmtheiten werden.

Die Beziehung der Ryphorier zu Wahren Drachen ist ambivalent, da ihre Welt eine lange Geschichte der Kriege zwischen tyrannischen Chromatischen Drachen und den freien, von edlen Metaldrachen unterstützten Nationen der ryphorischen Verbündeten Lande hat. Die Kriege sind offiziell zwar beendet, und manche Drachen haben die Schlachtfelder gegen Sitzungsräume von Aufsichtsräten getauscht. Dennoch hassen viele Ryphorier immer noch ihre einstigen chromatischen Eroberer, so dass es nicht ungewöhnlich ist, wenn ryphorische Nationalisten auf Triaxus illegale Angriffe auf drakonische Besitzungen führen, in der Hoffnung, die bösen Drachen für immer und ewig von ihrer Heimatwelt zu vertreiben.

SARKESIANER



**SARKESIANISCHER
SCHARFSCHÜTZE**
HG 5
EP 1.600

**SARKESIANISCHER
CYBERKÄMPFER**
HG 8
EP 4.800

SARKESIANISCHER SCHARFSCHÜTZE HG 5

EP 1.600

Sarkesianischer Agent
RN Großer Humanoider (Sarkesianer)

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP 64 RP 4

ERK 19; KRK 20

REF +9; WIL +8; ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Unglaubliche Reflexe

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Taktisches Duellschwert +10 (1W6+5 H)**Fernkampf** Verbessertes Diasporagewehr +12 (2W8+5 Feu) oder Splittergranate II +12 [Explosion [4,50 m, 2W6 S, SG 15]]**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Akrobatik +17, Bluffen +12, Computer +12, Heimlichkeit +17, Überlebenskunst +12**Sprachen** Gemeinsprache, Sarkesianisch**Sonstige Fähigkeiten** Agententricks (Tarnfeld), Leerenflug, Spezialisierung (Geist)**Ausrüstung** Estex-Anzug II, Taktisches Duellschwert, Splittergranaten II (4), Verbessertes Diasporagewehr (siehe S. 103) mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede niedrige Schwerkraft (Diaspora)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-5)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Leerenflug (ÜF)** Ein Sarkesianer kann 1 Stunde ohne zu atmen auskommen und kann im Vakuum überleben, ohne die normalen Auswirkungen zu erleiden. Im Vakuum wachsen einem Sarkesianer automatisch Flügel aus reiner Energie, die ihm eine Bewegungsrate für Fliegen von 36 m (durchschnittlich) verleihen. Diese Flügel funktionieren nur in einem Vakuum.**SARKESIANISCHER CYBERKÄMPFER HG 8**

EP 4.800

Sarkesianischer Mechaniker

RN Großer Humanoider (Sarkesianer)

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

TP 110 RP 4

ERK 23; KRK 24

REF +7; WIL +11; ZÄH +7

ANGRIFF**Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Vibro-Duellschwert +15 (2W6+8 H)**Fernkampf** Korona-Lasergewehr +17 (2W6+8 Feu; Krit Entzündend 1W6) oder Kreischgranate II +17 (Explosion [6 m, 2W10 Sch plus Taub 1W4 Minuten, SG 18])**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Überlasten (SG 18), Zielverfolgung**Spielwerte**

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

Fertigkeiten Akrobatik +21, Computer +21, Einschüchtern +16, Steuerung +16, Technik +21**Sprachen** Gemeinsprache, Sarkesianer**Sonstige Fähigkeiten** Distanzhacken (SG 26), Drahtloses Hacken, Künstliche Intelligenz (Exokortex), Leereflug, Spezialisiertes Handwerkszeug, Mechanikertrick (Energieschild [20 HP], 8 Min.), Wunderwirker 1/Tag**Ausrüstung** Estex-Anzug III, Vibro-Duellschwert, Korona-Lasergewehr mit 4 Hochkapazitätsbatterien (je 40 Ladungen), Kreischgranaten II (5), Mk. III Heilserum (2)



DIASPORAGEWEHRE (ZWEIHÄNDIGE SCHARFSCHÜTZENWAFFEN)

LASER	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRIT	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
Diasporagewehr, Taktisches	1	350	1W8 Feu	21 m	–	10 Ladungen	1	1	Scharfschütze (75 m), Unhandlich
Diasporagewehr, Verbessertes	5	3.750	2W8 Feu	21 m	–	20 Ladungen	1	2	Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Diasporagewehr, Elite-	10	17.000	4W8 Feu	24 m	–	20 Ladungen	1	2	Scharfschütze (225 m), Unhandlich
Diasporagewehr, Ultra-	15	110.000	6W8 Feu	24 m	–	30 Ladungen	1	2	Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Diasporagewehr, Imperiales	20	725.000	10W8 Feu	24 m	–	30 Ladungen	1	2	Scharfschütze (300 m), Unhandlich



LEBENSWEISE

Umgebung Jede niedrige Schwerkraft (Diaspora)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Regiment (3–5)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leerenflug (ÜF) Siehe Seite 102.

Wahrscheinlich stammen die Sarkesianer von den Bewohnern zweier Planeten ab, deren Zerstörung vor langer Zeit den Asteroidengürtel der Diaspora gebildet hat. Sie haben sich an die niedrige Gravitation und die dünne Luft dieser Umgebung angepasst. Sarkesianer sind zwischen 3 m und 4,50 m groß, haben große Augen und lange, dünne Gliedmaßen. Sie können ihre Körper so anpassen, dass sie im Vakuum des Raums existieren können, indem sie ihre Atmung einstellen und ein Paar schmetterlingsartiger Flügel aus reinem Licht ausbilden. Diese Flügel wirken wie Sonnensegel und nutzen Strahlungsströmungen, um zwischen den bewohnten Asteroiden und Raumstationen in der Diaspora zu fliegen.

Dank der arkanen Maschinen ihrer Ahnen konnten Sarkesianer ihre Nestwelten erhalten, Asteroiden mit hinreichender magischer Atmosphäre, Schwerkraft und Wärme, so dass die Bewohner angenehm leben und ihre Nachkommen aufziehen können. Verglichen mit manchen anderen Planeten des golarischen Sonnensystems sind die Nestwelten schön und idyllisch. Sie enthalten Felder, Wälder, Hügel, Seen und Städtchen mit wenigen tausend Einwohnern. Viele dieser Zufluchtstätten werden vom Bindungsstrom miteinander verbunden, einem ungewöhnlichen Gewässer, welches tatsächlich zwischen und durch Asteroiden fließt – ein röhrenförmiges, von Unbekanntem geschaffenes Energiefeld verhindert, dass das Wasser im Weltall verlorengeht.

Wenn Sarkesianer den Asteroidengürtel verlassen, heuern sie zuweilen als Söldner an, die als Scharfschützen und in der Überwachung tätig werden, da sie es gewohnt sind, in großer Distanz zu ihren Zielen zu arbeiten. Diese Sarkesianer üben ihre angeborene Geduld weiter und lauern tagelang auf Klippen, in heruntergekommenen Apartments oder sogar im Vakuum nahe Andockbuchten auf ihre Ziele. Ihre Auftraggeber bezahlen bestens für diese Entschlossenheit, und in manchen Teilen der Galaxis sind die Dienste der sarkesianischen Scharfschützen hochbegehrt.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 CH, –2 ST

Trefferpunkte: 4

Größe und Kreaturenart: Sarkesianer sind Große Humanoide der Unterart Sarkesianer. Sie haben eine Angriffsfläche und Reichweite von 3 m.

Dämmersicht: Sarkesianer können im Dämmerlicht sehen wie bei normalem Licht.

Geschult: Sarkesianer erhalten mit der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe einen zusätzlichen Fertigerangsgrad.

Leerenflug: Sarkesianer können 1 Stunde ohne zu atmen auskommen und im Vakuum überleben, ohne die normalen Auswirkungen zu erleiden. Im Vakuum wachsen ihnen automatisch Flügel aus reiner Energie, die ihnen eine Bewegungsrate für Fliegen von 36 m (durchschnittlich) verleihen. Diese Flügel funktionieren nur in einem Vakuum.

DIASPORAGEWEHRE

Diese schlanken Feuerwaffen wurden von den besten sarkesianischen Ingenieuren für Elitesöldner entwickelt. Die meisten werden von MuniTech gefertigt, einem der wenigen Konzerne, welche ausschließlich Sarkesianern gehören und diese beschäftigt. Diasporagewehre sind Scharfschützengewehre der Kategorie Laserwaffen.

SARKESIANER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

SCHOBHAD



SCHOBHAD
HG 4
EP 1.200

SCHOBHAD
KRIEGSFÜHRER
HG 7
EP 3.200

SCHOBHAD**HG 4**

EP 1.200

N Großer Monströser Humanoide

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +10**VERTEIDIGUNG**

TP 50

ERK 16; KRK 16

REF +8; WIL +5; ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit; **Resistenzen** Kälte 5**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Karbonstahl-Krummschwert +13 (1W10+9 H; Krit Blutung 1W6)**Fernkampf** Truppen-Maschinengewehr +10 (1W10+4 S)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +10**Sprachen** Schobhadisch**Ausrüstung** Taktischer Kriegsharnisch (funktioniert wie Defrefell), Karbonstahl-Krummschwerter (2), Truppen-Maschinengewehr mit 80 Kugeln schwerer Munition**LEBENSWEISE****Umgebung** Kalte Wüsten oder Gebirge (Akiton)**Organisation** Einzelgänger, Paar, Jagdgruppe (3-19) oder Clan (20+ plus 1 Kriegsführer)**SCHOBHAD-KRIEGSFÜHRER****HG 7**

EP 3.200

Schobhad-Soldat

N Großer Monströser Humanoide

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

TP 105

ERK 20; KRK 21

REF +7; WIL +8; ZÄH +9

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit; **Resistenzen** Kälte 5**ANGRIFF****Bewegungsrate** 15 m**Nahkampf** Keramik-Langschwert +17 (2W8+12 H)**Mehrfachangriff** 2 Keramik-Langschwerter +12 (2W8+12 H), 2 Hiebe +12 (1W6+12 W)**Fernkampf** Schobhad-Langgewehr +14 (2W10+8 S)**Angriffsfähigkeiten** Sturmangriff, Kampfstile (Sturmwind)**SPIELWERTE**

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

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +14**Sprachen** Akitonisch, Schobhadisch**Ausrüstung** Verbesserter Kriegsharnisch (funktioniert wie ein L-Anzug II), Keramik-Langschwerter (2), Schobhad-Langgewehr (funktioniert wie ein verbessertes Schirraugengewehr) mit 50 Kugeln Scharfschützenmunition**LEBENSWEISE****Umgebung** Kalte Wüsten oder Gebirge (Akiton)**Organisation** Einzelgänger, Clan (1 plus 20+ Schobhads) oder Versammlung (2-8)

Kollektiv die „Schobhad-Neh“ genannt, leben die vierarmigen Riesen von Akiton ein Leben als Nomaden, wie sie es schon seit Jahrtausenden tun. Sie sind selbstversorgend, stellen ihre eigenen Waffen her und meiden traditionell die großen Städte und kleineren Völker des Planeten, außer um Handel zu treiben. Darum wurden die Schobhads weitgehend von den Tumulten verschont, die folgten, als Akitons Wirtschaft zusammenbrach. In den Nachwehen begannen Schobhads ihre Dienste als Führer, Jäger und Söldner anzubieten, oft im Austausch für fortschrittlichere Rüstungen und Waffen. Heute sind Schobhads sehr gefragt wegen ihrer Kampferfahrung, ihrem unerreichten Wissen um die akitonische



SCHOBHAD

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Wildnis und ihrem unumstößlichen Ehrenkodex. Diese Krieger operieren entweder einzeln, in ihren traditionellen Clans oder in modernen Söldnerkompanien, welche die Traditionen ihrer Ahnen mit den Bedürfnissen moderner Militärfreischaffender verbinden. Auch wenn man heutzutage deutlich mehr Schobhads in den Metropolen Akitons antreffen kann, leben die meisten weiterhin in den unwirtlichen Hügeln und Schluchten des Planeten.

Schobhads neigen dazu, ihre Rüstung fast ständig zu tragen, üblicherweise mit einem traditionellen Waffenharnisch aus Seil oder Leder. Das Leben unter den Schobhad-Neh ist hart, und junge Schobhads werden schon ab dem Vorjugendalter im Kampf ausgebildet. Im Alter von 20 Jahren gilt ein Schobhad als vollwertiger Erwachsener, der sowohl seinen Clan als auch seine Ehre sogar gegen die erfahrensten Krieger verteidigen kann. Ein typischer Schobhad-Krieger ist 3,60 m groß und wiegt 500 Pfund. Die meisten Schobhads, die nicht im Kampf fallen, leben zwischen 90 und 120 Jahre.



Die meisten Clans sind Jäger und Sammler und überfallen benachbarte Clans und Konzern-Konvois, um an Vorräte zu gelangen. Die Schobhads glauben, dass offene Aggression kein Fehler ist, sondern eine Tatsache des Lebens, und dass jeder stark genug sein sollte, um sich selbst zu schützen. Allerdings hat Ehre für einen Schobhad stets Vorrang, und sein Wort oder Clangesetz zu brechen, bedeutet ein Schicksal schlimmer als der Tod. Die Gesetze der Stadtleute andererseits bedeuten nur wenig, außer man hat ihnen zugestimmt.

Schobhads errichten nur selten permanente Siedlungen. Ein einzelner Clan kann Tausende von Kilometern durch die offene Wüste ziehen, und sein Territorium überschneidet sich mit nur wenigen Gebieten anderer Clans oder Spezies. Zwar bleiben die meisten Clans auf Akiton, aber ihre Expertise im Kampf bedeutet, dass es für Schobhads, die mit den Konventionen brechen wollen und bereit sind, zu reisen, immerzu Söldnerarbeit gibt.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +4 ST, -2 IN

Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Schobhads sind Monströse Humanoide mit einer Angriffsfläche und Reichweite von 3 m. Sie haben die Größenkategorie Groß.

Dunkelsicht: Schobhads haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Schnell: Ein Schobhad hat eine Grundbewegungsrate von 12 m.

Verwittert: Schobhads haben Kälteresistenz 5. Diese ist kumulativ mit einer einzelnen anderen Quelle für Kälteresistenz.

Vierarmig: Schobhads haben vier Arme, was ihnen erlaubt, bis zu vier Hände voll an Waffen und Ausrüstung zu tragen und zu führen. Dies erhöht zwar die Menge an Gegenständen, die sie bereit halten können, nicht aber die Anzahl an Angriffen, die Schobhads im Kampf ausführen können.

Wildheit der Schobhads: Einmal pro Tag kann ein Schobhad, der auf 0 Trefferpunkte gebracht, aber nicht getötet wurde, noch für 1 weitere Runde weiterkämpfen. Der Schobhad fällt auf 0 TP und ist Sterbend (gemäß der normalen Regeln), aber er kann bis zum Ende seines nächsten Zuges normal handeln. Dann wird er normal bewusstlos.

Würde er vorher weitere Trefferpunkte verlieren, verliert er die Fähigkeit weiterzukämpfen und wird stattdessen bewusstlos.

Ein paar Clans haben ihre Karawanen gegen Raumschiffe eingetauscht. Solche Abenteurer können oft bei der Arbeit für Unternehmen oder Gruppierungen wie die Gesellschaft der Sternenkundschafter angetroffen werden, vor allem als angeheuerte Leute fürs Grobe. Einige Schobhads werden von fast unstillbarer Wanderlust überwältigt, manchmal schon nach einem einzelnen Auftrag abseits ihres Planeten, und setzen danach selten je wieder einen Fuß auf Akiton.

SELTSAMER



SELTSAMER
HG 6
EP 2.400

SELTSAMER

HG 6

EP 2.400

RN Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

TP 60

ERK 20; KRK 18

REF +7; WIL +11; ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Magiegeschoss absorbieren; SR 5/
Magie; Resistenzen Energien widerstehen 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Wächterstecken +13 (1W10+9 W)

Mehrfachangriff 4 Hiebe +11 (1W4+9 W plus Ergreifen)

Angriffsfähigkeiten Magiegeschoss schleudern

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

1/Tag-Dimensionstür, Unverwüstliche Sphäre (SG 20)

3/Tag-Magie bannen, Standort vortäuschen, Einflüsterung (SG 19)

Beliebig oft-Magie entdecken, Technik entdecken, Unauffälliger Diener

Immer-Zungen

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Bluffen +18, Kultur +13, Diplomatie +18, Mystik +13

Sprachen Gemeinsprache, Cyrunisch, Kasathisch, Schobhadisch; Zungen

Ausrüstung Freibeuterrüstung II, Wächterstecken mit 4 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Entourage (1 plus 2-5 humanoide Wachen) oder Enklave (2-5 plus 11-20 humanoide Wachen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energien widerstehen (ÜF) Ein Seltsamer hat Resistenz 5 gegen zwei Arten von Energie (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) nach Wahl des Seltsamen. Ein Seltsamer kann mit einer vollen Aktion die Arten verändern, gegen die er resistent ist.

Magiegeschoss absorbieren (ÜF) Als Reaktion kann ein Seltsamer beliebig

viele seiner freien Hände einsetzen, um auf ihn gezielte Magische Geschosse (des Zaubers desselben Namens) zu fangen. Dies absorbiert das Geschoss und manifestiert sich als leuchtender Nimbus um die entsprechende Hand (die ab dann nicht mehr als frei gilt). Die Energie hält 6 Runden vor oder bis sie verwendet wird, um einen zusätzlichen Mal Magiegeschoss schleudern einzusetzen

(siehe unten). Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss sich der Seltsame des magischen Geschosses bewusst sein und darf nicht Auf dem falschen Fuß erwischt werden.

Magiegeschoss schleudern (ÜF) Als eine Standard-Aktion kann ein Seltsamer ein magisches Geschoss (des Zaubers desselben Namens; 1W4+1 Energieschaden) aus jeder freien Hand oder einer Hand, welche ein magisches Geschoss mittels der Fähigkeit Magiegeschoss absorbieren gefangen hat, werfen. Er kann maximal zwei Geschosse pro Runde werfen. Der Seltsame kann aus jeder Hand, die ein magisches Geschoss absorbiert hat, ein zusätzliches Magiegeschoss schleudern (maximal zwei zusätzliche Geschosse pro Runde), was die absorbierte Energie aufbraucht.

Seltsame sind begeisterte Wanderer und eingefleischte Händler, die alle möglichen Handelsrouten zwischen Planeten und den Ebenen bereisen.





SELTSAMER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Seltsame haben vier Arme und eine haarlose, graublau Haut. Ihre Augen leuchten sichtlich und werden heller, wenn sie Energie absorbieren. Seltsame sind durchschnittlich 2,10 m groß und wiegen ungefähr 300 Pfund. Sie kleiden sich in weite, fließende Roben und unverwechselbare kegelförmige Hüte, und häufig verdecken sie ihre Gesichter mit Masken oder verzierten Helmen. Seltsame, die neu in einem Markt sind oder während eines wichtigen Geschäfts unbedingt unerkannt bleiben wollen, verschränken manchmal ein Paar ihrer biegsamen Arme auf dem Rücken und verbergen ihr Gesicht.

Auch wenn Seltsame Nahrung aus der magischen Energie ziehen zu können scheinen, die sie absorbieren, so atmen, trinken, essen und schlafen sie doch wie normale Wesen auch, und sie haben eine Schwäche für extrem scharfes Essen. Die durchschnittliche Lebensdauer von Seltsamen ist nicht bekannt, aber man nimmt an, dass sie viele hundert, wenn nicht sogar tausend Jahre alt werden können.

Seltsame sind die anerkannten Erzeuger der Kasathas und der Schobhads von Akiton. Warum die Seltsamen Kasath und Akiton mit intelligentem Leben versehen haben, das ihnen selbst nachempfunden ist, bleibt ein Rätsel, ebenso wie die Menge an weiteren, bislang unentdeckten Planeten, die auf ähnliche Weise betroffen sind. Allerdings ist es eine unumstrittene Tatsache, dass Seltsame die treibende Kraft hinter dem Bau des kasathischen Weltenschiffes *Idari* und dem Exodus der Kasathas von ihrem Heimatplaneten zu den Paktwelten waren.

Seltsame können auf fast jeder Welt oder Ebene mit zivilisiertem Handel angetroffen werden. Sie ziehen trockene, warme Regionen vor, aber es ist nichts über ihre rätselhafte Heimatwelt bekannt, abgesehen von ihrem Namen: Cyrune. Die Einzelheiten der Regierungsform der Seltsamen und ihrer Gesellschaft sind ebenso unbekannt, abgesehen von der weitverbreiteten Ansicht, dass eine Handelsoligarchie aus Ältesten der Seltsamen den interplanetaren und interplanaren Handel ihres Volkes lenken.

Die meisten Seltsamen operieren als einzelgängerische Händler und konzentrieren sich hauptsächlich auf ein bestimmtes Handelsgebiet (wie etwa Waffen oder magische Gegenstände), auch wenn viele von ihnen auch noch andere Waren verkaufen. Praktisch alle Seltsamen lieben es zu feilschen, manchmal sogar so sehr, dass einem Seltsamen das Verhandeln an sich wichtiger zu sein scheint als das letztendliche Geschäft.

Seltsame reisen oft mit einer Mannschaft aus loyalen humanoideen Söldnern, die sie auf Welten angeheuert haben, welche sie in der Vergangenheit besuchten. Diese Mietlinge sprechen niemals über ihre Vergütung; angeblich ist ihnen dies unter Strafe durch die strengen Klauseln in ihren Verträgen verboten.

Seltsame findet man überall auf den Paktwelten, am häufigsten aber auf der Absalom-Station, auf Akiton und der *Idari*. Auf den Paktwelten treiben die meisten Seltsamen ihren Handel als Mitglied der Tetrade, einer interplanetarischen und interplanaren Handelsgesellschaft.

TETRADEN-KARAWELLE

Die Tetrade stellt ihre eigene Raumschifflinie unter Verwendung von einzigartiger Hybridtechnologie her. Diese nutzt einen geheimen Ebenensprungantrieb, mit dem Seltsame ebenso zwischen den Ebenen wie durch den Drift reisen können. Unter keinen Umständen werden diese Antriebe an Nicht-Seltsame verkauft. In den Paktwelten ist die Tetraden-Karawelle, benannt nach einem Meeresfahrzeug der Antike, eines der am häufigsten anzutreffenden Schiffe der Seltsamen.

VOLKSMERKMALE

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

Größe und Art: Seltsame sind Mittelgroße Monströse Humanoide.

Dunkelsicht: Seltsame haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Feilscher: Seltsame sind überall in der Galaxis und den Ebenen als geschickte Händler und Vermittler bekannt. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 für Würfe auf Bluffen und Diplomatie.

Magiegeschoss absorbieren: Siehe Seite 106.

Magiegeschoss schleudern: Seltsame können *Magisches Geschoss* einmal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Für je zwei Magische Geschosse, die er mittels seiner Fähigkeit Magiegeschoss absorbieren eingefangen hat, kann ein Seltsamer seine Fähigkeit Magiegeschoss schleudern pro Tag einmal mehr nutzen.

Vierarmig: Seltsame haben vier Arme, was ihnen erlaubt, bis zu vier Hände voll an Waffen und Ausrüstung zu tragen und zu führen. Dies erhöht zwar die Menge an Gegenständen, die sie bereit halten können, nicht aber die Anzahl an Angriffen, die sie im Kampf ausführen können.

TETRADEN-KARAWELLE STUFE 6

Mittelschwerer Transporter

Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 2

RK 18; **ZE** 19

RP 85; **SS** –; **KS** 17

Schilde Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)

Angriff (Bug) Schwere Laserbatterie (6W4), Taktischer Nuklearraketenwerfer (5W8)

Angriff (Achtern) Lasernetz (2W6)

Angriff (Geschützturm) Leichter Partikelstrahl (3W6), Leichter Partikelstrahl (3W6)

Energiekern Puls (blau; 200 EKE); **Driftantrieb** Geheimer Ebenensprungantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Biometrische Schlösser, Mannschaftsquartiere (luxuriös), Mk. 2 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen, Mk. 1 Tetrdatenknotencomputer; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum (2), Passagierquartiere (luxuriös), Rettungsfähren, Schmugglerv versteck

Modifikatoren +1 für beliebige vier Würfe pro Runde, +2 Computer, -1 Steuerung; **Mannschaft** 6

BESATZUNG

Seltsamen-Kapitän Bluffen +18 (6 Ränge), Diplomatie +18 (6 Ränge)

Ingenieure Technik +13 (6 Ränge)

Taktische Offiziere (2) Schützenwurf +10

Pilot Steuerung +16 (6 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +13 (6 Ränge)

SKITTERMANDER



SKITTERMANDER-
WELPE
HG 1/3
EP 135

SKITTERMANDER
HG 2
EP 600

SKITTERMANDER-WELPE HG 1/3**EP 135**

N Winziger Humanoide (Skittermander)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +7**VERTEIDIGUNG** TP 6**ERK** 10; **KRK** 11**REF** +4; **WIL** +0; **ZÄH** +0**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Biss +2 (1W4-2 S plus Festklammern)**Angriffsfläche** 0,3 m; **Reichweite** 0 m (1,5 m mit Biss)**SPIELWERTE****ST** -2; **GE** +3; **KO** +0; **IN** -2; **WE** +1; **CH** +0**Fertigkeiten** Akrobatik +7, Athletik +3 (+11 beim Klettern), Heimlichkeit +7**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Vesk-3)**Organisation** Einzelgänger oder Nest (5-24)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Festklammern (AF) Ein Skittermander-Welpe, der mit einem Bissangriff trifft, führt automatisch ein spezielles Kampfmanöver mit einem Volksbonus von +4 gegen sein Ziel aus (dies erfordert keine Aktion). Bei Erfolg bewegt sich der Skittermander-Welpe in das Feld des Ziels, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, und klammert sich am Ziel fest. Der Welpe erhält teilweise Deckung (wenn auch nicht gegen



Angriffe durch das Ziel) sowie einen Situationsbonus von +2 auf Nahkampfangriffs- und Schadenswürfe, wobei er nur die Kreatur angreifen kann, an welcher er sich festklammert. Das Ziel (oder ein an das Ziel angrenzender Verbündeter) kann einen festgeklammerten Skittermander-Welpen als Bewegungsaktion mit einem erfolgreichen Stärkewurf (SG 10) entfernen.

SKITTERMANDER HG 2**EP 600**

Skittermander-Gesandter

CN Kleiner Humanoide (Skittermander)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +7**VERTEIDIGUNG** TP 23**ERK** 14; **KRK** 15**REF** +3; **WIL** +5; **ZÄH** +1**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Funken-Flammendoschko +6 (1W8+3 Feu; Krit Verwundend)**Fernkampf** Statische Ionenpistole (1W6+2 Elk; Krit Überspringend 2)**Angriffsfähigkeiten** Hyper**SPIELWERTE****ST** +1; **GE** +2; **KO** +0; **IN** +0; **WE** +1; **CH** +4**Fertigkeiten** Akrobatik +7, Bluffen +12, Diplomatie +12, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +12**Sprachen** Gemeinsprache, Veskisch**Andere Fähigkeiten** Improvisation (Schnappt ihn!, Stärkende Inspiration [8 AP])**Ausrüstung** Freibeuterrüstung I, Funken-Flammendoschko, Statische Ionenpistole mit 3 Batterien (je 20 Ladungen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Vesk-3)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-12)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Hyper (AF) Einmal pro Tag kann ein Skittermander eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.

Skittermanders sind die fast allgegenwärtigen Bewohner des Planeten Vesk-3. Bevor das Veskarium ihren Planeten annektierte, führten sie ein einfaches, weitgehend ländliches Leben. Sie haben eine einzigartige Sichtweise: Sie sind individualistisch, ohne anarchistisch zu sein, und irgendwie nicht dazu in der Lage (oder vielleicht nicht gewillt), das Konzept permanenter Regierung zu begreifen. Sie verstehen und mögen Zusammenarbeit und folgen natürlicherweise einem fähigen Anführer, um größere Projekte zu bewältigen, wie etwa den Bau von Unterkünften. Sobald eine solche Aufgabe aber erledigt ist, übt der Anführer nicht weiter Kontrolle über die anderen aus. In Verbindung mit ihrem ungewöhnlichen Lebenszyklus scheint es, als wären Skittermanders nur sehr schwer zu beherrschen. Aber das ist nicht unbedingt der Fall.

Als Kriegsschiffe der Vesk im Himmel erschienen, gingen die Skittermanders überall auf Vesk-3 den Invasoren sehr gerne aus dem Weg – nicht aus Angst, sondern eher wegen ihrem angeborenen Wunsch zu helfen. Skittermanders erkannten instinktiv die überlegene Stärke des Veskariums und fühlten, dass sie dem Imperium am besten helfen könnten, wenn sie sich nicht am selben Ort aufhielten wie seine Soldaten. Sie waren der Ansicht,



SKITTERMANDER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 CH, -2 IN
Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Skittermanders sind Humanoide mit der Unterart Skittermander. Sie haben die Größenkategorie Klein.

Dämmsicht: Ein Skittermander kann in dämmerigem Licht sehen wie bei normalem Licht.

Hyper: Siehe Seite 108.

Ringer: Skittermanders erhalten einen Volksbonus von +2 auf Ringkampf-Kampfmanöver.

Sechsamig: Skittermanders haben sechs Arme, was ihnen erlaubt, bis zu sechs Hände voll an Waffen und Ausrüstung zu tragen und zu führen. Dies erhöht zwar die Menge an Gegenständen, die sie bereit halten können, nicht aber die Anzahl an Angriffen, die sie im Kampf ausführen können.

dass die Vesken auf diese Weise ihre Ziele schnell erreichen und weiterziehen würden. Sie verstanden nicht, dass es das Ziel der Vesken war, ihre Welt zu unterwerfen. Da der Ehrenkodex der Vesken ihnen verbot, den auf heitere Art fügsamen Skittermanders in den Rücken zu schießen, waren die Invasoren verwirrt und verärgert über die Situation.

Schließlich erklärte ein veskischer General einer Gruppe von Skittermanders bei einem Treffen, welches das Imperium als das offizielle Datum der Eroberung von Vesk-3 verzeichnet, dass das Veskarium ihren Planeten beherrsche. Die Skittermanders nickten und setzten ihr Leben fort. Seitdem herrscht das Imperium über Vesk-3, wenngleich es die Welt nie wirklich unter Kontrolle hat. Skittermanders nehmen gut gelaunt die Aufgaben an, welche ihnen von Vesken auferlegt werden, erkennen aber nie wirklich an, dass die Vesken das Sagen haben. Manche außerhalb des Veskariums glauben, dass sich die Skittermanders absichtlich begriffsstutzig stellen und alle technologischen und sozialen Vorteile annehmen, die das Imperium bietet, und zugleich einen Teil ihrer gesellschaftlichen Freiheit behalten. Allerdings hat kein Skittermander diese Theorie bisher bestätigt.

Heute können Skittermanders überall im Veskarium angetroffen werden, oft in klerikalen Stellungen, von denen aus sie so vielen Leuten wie nur möglich helfen können. Sie haben die Technologie vollkommen angenommen und entdecken viele neue Dinge, welche die Galaxis zu bieten hat, während sie durch die Paktwelten und darüber hinaus reisen. Wer Skittermanders beschäftigt, lernt schnell, sie auf Missionen mit unbefristeten Parametern auszusenden, denn ein Skittermander, der das Gefühl hat, eine Aufgabe erledigt zu haben, meldet sich bei einem Vorgesetzten nicht zwangsläufig zurück, um neue Anweisungen zu erhalten, wenn er jemand anderes findet, der seine Hilfe zuerst braucht. Auf Außenstehende wirken sie auf ausgelassene Art manisch und haben eine goblinähnliche Neigung zum Lächerlichen, aber ohne die angeborene Boshaftigkeit dieses Volkes.

Skittermanders sind zwar Säugetiere, aber sie beginnen ihr Leben in einer Art Larvenstadium. Ein Skittermander-Welpen sieht aus wie eine Miniaturausgabe eines Erwachsenen, aber mit auffälligeren Ohren und einem winzigen zweiten Mund auf seinem Unterleib. Nach der Geburt werden Welpen sich selbst überlassen. Sie sind absolute Allesfresser, die Obst, Blätter, rohes Fleisch und Samen verdauen können. Darüber hinaus erlaubt der sekundäre Mund eines Welpen ihm, sich an große Beutetiere zu klammern und sich bequem von diesen zu ernähren. Dank des betäubenden Sekrets, das der Mund produziert, bemerken weniger intelligente Tiere diese Nahrungsaufnahme nur selten. Ein Schwarm Skittermander-Welpen kann bisweilen sogar einen rollenden, rinderähnlichen Monoux in wenigen Minuten zur Strecke bringen.

Nach sechs Jahren sind Welpen zu erwachsenen Skittermanders herangewachsen, gehen aufrecht und verlieren ihre Zweitmäuler, aber sie haben weiterhin großen Appetit auf alles, was auch nur entfernt essbar wirkt. Skittermanders, die in tropischen Klimata leben, haben kurzes, weiches Fell, während ihren arktischen Vettern dichtes, zotteliges Haar wächst. Ihr Färbung ist sogar noch abwechslungsreicher, wobei Blau-, Grün- und Violettöne am häufigsten vorkommen. Allerdings haben diese keinen offensichtlichen Bezug zu ihrer Umgebung.

Ein durchschnittlicher erwachsener Skittermander ist etwa 90 cm groß und wiegt um die 35 Pfund.



SURNOCH



SURNOCH
HG 9
EP 6.400

SURNOCH**HG9****EP 6.400**

N Großes Tier

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Hindurchspüren (Sicht [nur Stein]); **Wahrnehmung** +17**VERTEIDIGUNG****TP 145****ERK** 22; **KRK** 24**REF** +13; **WIL** +8; **ZÄH** +13**Immunität** Säure**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Graben 9 m**Nahkampf** Biss +21 (2W10+12 S)**Fernkampf** Säurestrahl +18 (3W6+9 Säure)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Angriffsfähigkeiten** Ätzende Dornen**SPIELWERTE****ST** +3; **GE** +6; **KO** +4; **IN** -4; **WE** +2; **CH** +0**Fertigkeiten** Heimlichkeit +22, Akrobatik +17**Andere Fähigkeiten** Keine Atmung, Tunnelschnelligkeit**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige unterirdische oder Vakuum (Diaspora)**Organisation** Einzelgänger oder Paar**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Ätzende Dornen (AF)**

Eine Kreatur, die ihren Zug mit einem Surnoch ringend beginnt, nimmt automatisch 3W6+9 Säure- und Stichschaden durch die Säure, die von seinen Dornen tropft.

Säurestrahl (AF) Als Standard-Aktion kann ein Surnoch aus einem seiner Dornen einen ätzenden Strahl versprühen. Dieser Angriff hat die besondere Waffeneigenschaft Linie und eine Grundreichweite von 18 m.

Tunnelschnelligkeit (AF) Wenn er sich durch einen Tunnel bewegt, den er oder ein anderer Surnoch gegraben hat, bewegt sich ein Surnoch mit dem Fünffachen seiner Bewegungsrate und erhält nicht den Zustand Auf dem falschen Fuß erwischt, wenn er die Aktion Rennen ausführt. Zusätzlich kann er in einem solchen Tunnel 3 Stunden pro Tag eilen, bevor er beginnt, nichttödlichen Schaden zu nehmen.

Surnochs sind tunnelgrabende Kreaturen, die in den Krusten von Asteroiden und kleinen Monden hausen und diese auch verspeisen. Mit Hilfe von Kiefern, die wie eine Schleifmaschine arbeiten, und Drüsen an ihren vielen Dornen, die Säure zum Auflösen von Felsgestein absondern, können diese wurmähnlichen Kreaturen labyrinthartige Tunnel durch ihren Lebensraum graben, durch welche sie sich mit beunruhigender Geschwindigkeit bewegen. Die Färbung der Haut eines Surnochs ist ähnlich der des Gesteins, durch das er sich hindurchgräbt. Ein typischer Surnoch ist 4,50 lang und wiegt 1.200 Pfund.

An seinem vorderen Ende besitzt ein Surnoch einen trichterförmigen Schlund, der von zahlreichen kleinen Öffnungen umgeben ist. Am Ende des Trichters liegt das Maul, mit dem er Material in den Trichter transportiert, wo es sortiert wird.

Auch wenn die schnappenden Kiefer furchterregend aussehen, ist das Gefährlichste an diesem Schlund die Tatsache, dass er im Grunde eine gewaltige, alles zermalmende Bergbaumaschine ist.

Die vielen kleinen Öffnungen im Innern des Mauls eines Surnochs sorgen dafür, dass Materie von unterschiedlicher Konsistenz weitergetragen wird, während die Kreatur sich ihren Weg durch Fels und Stein frisst und schmilzt. Nährstoffreiches Material wird in den Verdauungstrakt des Surnochs geleitet, während ein Großteil des Restes durch sein Ätzsystem in Säuren verwandelt wird, eine Reihe von einzigartigen Organen, die wie eine Chemiefabrik arbeiten. Ein Surnoch besitzt ein angeborenes Gespür dafür, welche Mineralien sein Körper am ehesten braucht, und hat eine Art Röntgenblick entwickelt, mit dem er diese Nahrung ausfindig machen kann, sogar durch meterdicken Fels.

Nachdem er derartige Elemente zu sich genommen hat, scheidet ein Surnoch kondensierte und gehärtete Formen der Mineralien aus, die er weder verdauen noch in Säure umwandeln kann. Ein fressender Surnoch hinterlässt in seinen Tunneln große Mengen seltsamer Legierungen und Amalgame, von denen manche durch keinen anderen Vorgang hergestellt werden können.

Die Hinterlassenschaften, die sich in Surnochtunneln finden, sind von einer ätherischen, schimmernden Schönheit, wie Perlmutter, das in merkwürdigen Symmetrien angeordnet wurde. Viele dieser Legierungen sind für die technologischen Völker der Paktwelten sehr nützlich. Darum machen sich gelegentlich Expeditionen gezielt zu Asteroiden auf, auf denen Surnochs leben, um die





SÄURELANZEN (ZWEIHÄNDIGE SCHWERE WAFFEN)

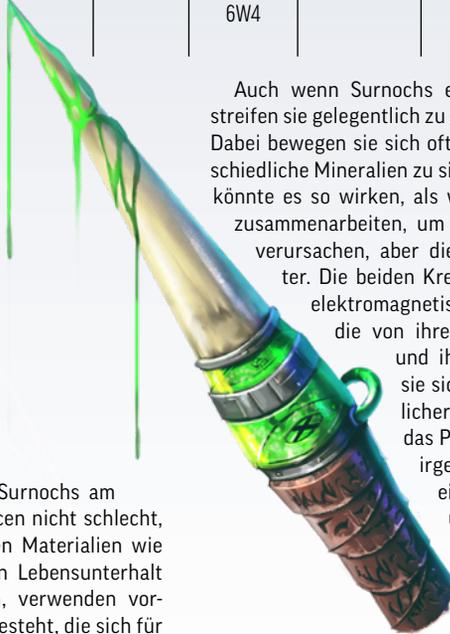
NICHT KATEGORISIERT	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
Säurelanze, Zersetzer-Klasse	4	2.000	2W4 Säure	9 m	Korrodiierend 1W4	20 Caustrol	4	2	Analog, Überladbar 1W4, Linie, Unhandlich
Säurelanze, Schmelzer-Klasse	9	13.000	3W4 Säure	9 m	Korrodiierend 2W4	20 Caustrol	5	2	Analog, Überladbar 1W6, Linie, Unhandlich
Säurelanze, Verflüssiger-Klasse	14	75.000	8W4 Säure	15 m	Korrodiierend 4W4	40 Caustrol	8	2	Analog, Überladbar 1W8, Linie, Unhandlich
Säurelanze, Auflöser-Klasse	19	550.000	8W8 Säure	15 m	Korrodiierend 6W4	40 Caustrol	10	2	Analog, Überladbar 1W10, Linie, Unhandlich

ungewöhnlichen Hinterlassenschaften des Wesens einzusammeln. Die größten Kenner dieser Gewölle sind die Sarkesianer, die die hübschen Substanzen in Schmuck und kunstvolle Skulpturen verwandeln.

Sich dem Territorium eines Surnochs zu nähern, um derartige Materialien zu bergen, oder auch aus jedem anderen Grund, ist unglaublich gefährlich. Surnochs sind nicht territorial, aber sie sind unersättlich. Fast jedwede Technologie, die einen Besucher auf einen von Surnochs besetzten Asteroiden transportieren kann, enthält die Elemente, die ein Surnoch vertilgt. Während energetische Rüstungen und elektronische Gegenstände hungrige Surnochs am zuverlässigsten anlocken, stehen die Chancen nicht schlecht, dass auch die meisten anderen raffinierten Materialien wie Abendessen aussehen. Jene, die sich ihren Lebensunterhalt damit verdienen, Surnochdung zu ernten, verwenden vornehmlich Ausrüstung, die aus Materialien besteht, die sich für die Kreaturen schon als uninteressant herausgestellt haben.

Surnochs sind vor allem auf den Asteroiden der Diaspora und in den größeren Felsen der Liavara-Ringe anzutreffen. Sie durchsuchen und verdauen ihre Jagdgründe vollständig, bevor sie durch den Raum zu ihrem nächsten Wirt treiben. Surnochs finden sich manchmal auf kleinen Monden in den Paktwelten, besonders den Schäfermonden von Liavara, und die Entdeckung von Surnoch-Überresten auf größeren Monden hat Wissenschaftlern ein recht präzises Verständnis davon gegeben, wie viel Gravitation diese Tiere aushalten können.

Ein Surnoch pflanzt sich etwa einmal alle zehn Jahre fort, durch einen Vorgang, bei dem eine kleinere Kreatur langsam im Laufe eines Monats aus der Haut des Surnochs wächst. Dieser Parthenogenese geht oft eine Periode der Fresssucht voraus, aber dies lässt sich schwer von dem normalen heißhungrigen Fressverhalten dieser Kreatur unterscheiden. Ein Surnoch, der auf diese Weise frisst, neigt dazu, Mineralien mit natürlicher Strahlung (wie etwa Uran) zu verschlingen, aber auch felsige Gebiete, die mit Nuklearwaffen bombardiert wurden, ziehen einen fortpflanzungsbereiten Surnoch an. Sobald die Frucht der Kreatur vollständig ausgewachsen ist, löst sie sich in einem Säureschwall, und der neugeborene Surnoch ist bereit zu fressen. Zum Glück für die Galaxis verschlingt mindestens ein Drittel der Elterntiere ihre Nachkommen unmittelbar nach deren „Geburt“, und die Gründe dafür verwirren Biologen bis zu diesem Tag.



Auch wenn Surnochs einzelgängerische Kreaturen sind, streifen sie gelegentlich zu zweit umher und fressen in Paaren. Dabei bewegen sie sich oft durch parallele Tunnel, um unterschiedliche Mineralien zu sich zu nehmen. Auf Außenstehende könnte es so wirken, als würden zwei Surnochs absichtlich zusammenarbeiten, um die größtmögliche Zerstörung zu verursachen, aber die Wahrheit ist weit weniger düster. Die beiden Kreaturen wurden durch unbekannte elektromagnetische Symbole zusammengeführt, die von ihrer dicken Haut reflektiert werden und ihren Appetit so einstimmen, dass sie sich auf die Suche nach unterschiedlicher Kost machen. Ebenso schnell, wie das Paar zusammengekommen ist, kann irgendein mysteriöser Auslöser sie in einer wirbelnden Masse aus Dornen und Säure aufeinanderhetzen, was normalerweise sogar noch zerstörerischer ist als zwei Surnochs, die friedfertig fressen.

Eine Handvoll Überlebender von einem der jüngsten Surnoch-Angriffe auf einer Produktionsanlage der Glimmerglas GmbH in der Diaspora behauptet, dass ihre Fabrik zum Ziel eines rivalisierenden Unternehmens wurde, die einige Jahre zuvor ein abgelehntes Gebot zum Kauf ihres Asteroiden abgegeben hatte. Ihre Anschuldigungen wurden zwar als paranoider Wahn abgetan, aber unabhängige Ermittler haben seltsame Computerchips im Gehirn von etwas gefunden, das sie für den Kadaver eines der angreifenden Surnochs halten.

SÄURELANZE

Zusätzlich zu den wertvollen Verbundstoffen, welche die Kreatur hinterlässt, dringen einige Privatunternehmer in Surnoch-Territorien ein, um sie wegen ihrer säureproduzierenden Drüsen und Dornen zu jagen und zu töten. Diese Komponenten können zu schweren Waffen verarbeitet werden, die als Säurelanzen bekannt sind und Strahlen ätzender Flüssigkeiten verschießen. Jemand, der mit einer Säurelanze bewaffnet ist, kann die Drüse in der Nähe des Abzugs zusammendrücken, um dem nächsten Schuss noch mehr von der zerstörerischen Säure zuzuführen. Säurelanzen verwenden eine spezielle synthetische Säure als Munition, die Caustrol genannt wird. Ihr Preis und ihre Behältergröße entspricht der von Benzin.

SURNOCH

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

SYMBIEND



SYMBIEND
HG 1/3
EP 135



WIRT VON DAMORITOSCHS ARM
HG 6
EP 2.400

SYMBIEND

HG 1/3

EP 135

N Winzige Aberration
INI +3; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG TP 6

ERK 11; KRK 11

REF +2; WIL +2; ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,5 m

Nahkampf Stachel +2 (Festklammern)

Angriffsfläche 0,3 m;

Reichweite 0 m

SPIELWERTE

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

CH +0

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7

Andere Fähigkeiten Symbiose

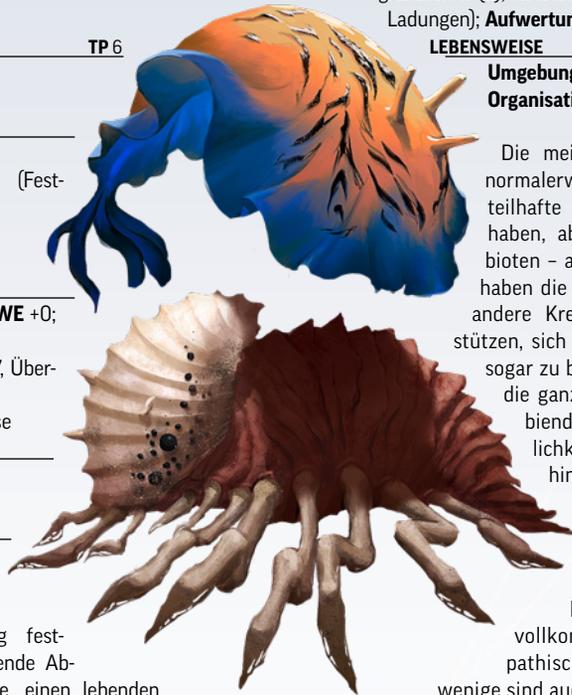
LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Symbiose (AF) Als eine Volle Aktion kann ein Symbiend, der seinen Zug festgeklammert an eine lebende Aberration, magische Bestie, einen lebenden Drachen, Humanoiden, Monströsen Humanoiden oder ein lebendes Tier beginnt, sich mit dem Nervensystem dieser Kreatur verbinden und ihm so die Fähigkeiten der Schablone des Symbiends (siehe unten) verleihen. Diese beiden Kreaturen werden effektiv eins, bis der Wirt getötet wird, sich der Symbiend löst oder der Symbiend durch einen medizinischen Eingriff entfernt wird (der üblicherweise einen erfolgreichen Wurf auf Medizin gegen SG 25 erfordert). Ein unwilliger Wirt kann diese Verbindung mit einem erfolgreichen Willenswurf (SG 15) verhindern.



Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Vesken-Plattenpanzer I mit Atemfilter, Splittergranaten II (2), Rotstern-Plasmapistole mit 4 Batterien (je 20 Ladungen); **Aufwertungen** Damoritochs-Arm-Symbiend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Die meisten Beispiele für Symbiosen sind normalerweise Spezies, die langsam eine vorteilhafte Beziehung miteinander entwickelt haben, aber eine kleine Kategorie von Symbioten – allgemein als Symbiends bezeichnet – haben die Fähigkeit, sich an fast jede beliebige andere Kreatur zu binden, um sie zu unterstützen, sich von ihrem Wirt zu ernähren und ihn sogar zu beeinflussen. Auch wenn sie sich über die ganze Galaxis verteilen, teilen sich Symbienden eine Reihe von biologischen Ähnlichkeiten, die auf gemeinsame Wurzeln hinweisen, oder zumindest auf eine technische Beeinflussung in der ferneren Vergangenheit.

Trotz ihrer eindrucksvollen Fähigkeiten, die sie ihrem Wirt verleihen, sind Symbienden allein fast vollkommen hilflos. Sie kommunizieren empathisch mit ihren Wirten, aber einige sehr wenige sind auch empfindsam und können mit ihren Wirten sprechen und sie sogar überwältigen. Sobald ein Symbiend einmal von einem Wirt gelöst wurde, weigert er sich, sich wieder an denselben Wirt zu binden, und zieht es stattdessen vor, eine neue Kreatur zu finden, die größeres Interesse an einer Partnerschaft hat.

Es existieren Dutzende verschiedene Symbienden, aber die häufigsten sind unten aufgeführt. Die Schablonen unten können verwendet werden, um eine Kreatur in Verbindung mit einem Symbienden zu erschaffen; nach Entscheidung des Spielleiters kann sich auch ein SC mit einem Symbienden verbinden, ohne die erforderlichen Voraussetzungen und empfohlenen Attributwertmodifikatoren zu haben. Ein Symbiend zählt als eine Aufwertung, die in den angegebenen Systemen „installiert“ wird, aber ein entfernter Symbiend kann von einer anderen Kreatur verwendet werden (anders als normale Aufwertungen). Symbienden können nicht gekauft oder verkauft werden (zumindest nicht in ehrbaren Siedlungen).

WIRT VON DAMORITOSCHS ARM HG 6

EP 2.400

Menschlicher Soldat
CN Mittelgroßer Humanoid (Mensch)

INI +6; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG TP 90

ERK 21; KRK 23

REF +6; WIL +7 (+5 gg. Gefühlseffekte); ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +16 (1W3+14 W)

Fernkampf Rotstern-Plasmapistole +13 (1W8+6 Energie & Feuer; Krit Entzündend 1W8) oder

Splittergranate II +13 (Explosiv [3 m, 2W6 S, SG 14])

Besondere Angriffe Sturmangriff, Kampfstile (Sturmwind), Schäumender Kampfrausch

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +20, Einschüchtern +17, Technik +11

SCHABLONE FÜR DAMORITOSCHS ARM

Dieser Gliederfüßler gräbt seine vielen winzigen Beine ins Fleisch eines Wirts, um verschiedene Hormone anzuzapfen, besonders Epinephrin. Diese extrem aggressiven Symbienden verbinden sich fast ausschließlich mit Raubtieren und sind bei Piraten und Warlords beliebt, da der konstante Strom von Adrenalin, den sie hervorrufen, Soldaten brutal und furchtlos macht. Blutunterlaufene Augen, hervortretende Venen und eine ein Hang zu Schaum vor dem Mund macht es leicht, Wirte von Damoritochs Armen zu erkennen.

Erforderliche Kreaturenart: Aberration, Drache, Humanoid, magische Bestie, Monströser Humanoid oder Tier.

Erforderliche Kreaturenrolle: Kampf.

Merkmale: ERK und KRK steigen um 1; Bonus von +4 für Würfe auf Athletik und Einschüchtern; Waffenloser Schlag verursacht tödlichen Schaden, zählt nicht als Archaisch und erhält eine einzigartige Waffenspezialisierung, welche 1-1/2 × HG oder Charakterstufe auf den Schaden addiert.

Fähigkeiten: Schäumender Kampfrausch 1/Tag.

Schäumender Kampfrausch (AF): Als eine Schnelle Aktion erhält eine Kreatur temporäre Trefferpunkte in Höhe des HG oder der Charakterstufe des Wirts und die Fähigkeit, drei Angriffe auszuführen, wenn sie einen Vollen Angriff ausführt. Jeder Angriff bekommt aber einen Malus von -5 für den Angriffswurf (statt des normalen Malus von -4). Der Kampfrausch hält eine Anzahl an Runden in Höhe des HG oder der Charakterstufe des Wirts an, danach ist der Wirt für 10 Minuten Erschöpft.

Nachteile: Malus von -2 für auf Intelligenz basierende Fertigkeitwürfe, Würfe auf Diplomatie und Willenswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl.

Systeme: Gehirn, Arme (alle).

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: Konstitution, Stärke.

samen Wirten verweigern und sogar Schmerzen oder wahllose Halluzinationen verursachen, um ein bestimmtes Verhalten zu erzwingen.

Erforderliche Kreaturenart: Aberration, Drache, Humanoid, Magische Bestie, Monströser Humanoid oder Tier.

Merkmale: Moralbonus von +1 für Rettungswürfe; Moralbonus von +2 für auf Charisma basierende Fertigkeiten; zusätzliche gemeisterte Fertigkeit/Fertigkeitsrang pro Charakterstufe.

Nachteile: TP werden um HG oder Charakterstufe reduziert; bei Konstitutionswürfen zum Stabilisieren aus eigener Kraft muss zweimal gewürfelt und das schlechtere Ergebnis gewählt werden.

Systeme: Gehirn, Herz.

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: Intelligenz, Charisma.

SCHABLONE FÜR TRAUMHÄNDLER

Diese fleischigen Kreaturen binden sich an den Rücken eines Wirts und senken ihre dünnen Filamente in dessen Gehirn, wo sie sein Lustzentrum reizen. Auf diese Weise wird etwa das Essen des Wirts „versüßt“ und mentale Fähigkeiten werden freigesetzt. Ihre Wirte schwelgen in leichter Euphorie, werden aber weniger motiviert und risikobereit, was diese Symbienden außerhalb von Drogenhöhlen und religiösen Kommunen unbeliebt macht.

Erforderliche Kreaturenart: Aberration, Drache, Humanoid, Magische Bestie, Monströser Humanoid oder Tier.

Erforderliche Kreaturenrolle: Fertigkeit oder Zauber.

Merkmale: Moralbonus von +2 auf Willenswürfe und auf Weisheit basierende Fertigkeitwürfe; begrenzte Telepathie (9 m); Immunität gegenüber Effekten, die Träume stören oder kontrollieren; kann nach Belieben einschlafen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Psychokinetische Hand* und *Telekinetisches Geschoss* (beliebig oft) und *Schwächere Verwirrung* (HG 10+ oder Charakter der 10. Stufe ersetzt dies durch *Verwirrung*) (3/Tag).

Nachteile: Malus von -2 auf Initiativwürfe und auf Stärke und Geschicklichkeit basierende Fertigkeitwürfe.

Systeme: Gehirn, Wirbelsäule.

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: Weisheit, Charisma.

SCHABLONE FÜR PARAGON

Diese sehr kleine Kreatur gräbt ihren knöchigen Kopf wie eine Zecke in das Fleisch ihres Wirts. Redundante Organe im Körper des Symbienden fungieren als winziges Laboratorium, das die Intelligenz und die Pheromonproduktion des Wirts steigert, dadurch aber den Körper schwächt. Paragons zählen zu den wenigen Symbienden, die direkt mit ihren Wirten kommunizieren können. Der Paragon kann seine Boni un-



SYMBIEND

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

TODBRINGER (TEUFEL)



TODBRINGER
TEUFEL
HG 19
EP 204.800

TODBRINGER-TEUFEL (DHALOCHAR) HG 19**EP 204.800**RB Kolossaler Externar (Teufel, böse, extraplanar, rechtschaffen)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, im Dunkeln sehen;**Wahrnehmung** +32**VERTEIDIGUNG****TP 415 RP 6****ERK** 33; **KRK** 35**REF** +20; **WIL** +18; **ZÄH** +20**Verteidigungsfähigkeiten** Konstruktgestalt; **SR** 15/Gut und Magie;**Immunitäten** Feuer, Gift; **Resistenzen** Säure 10, Kälte 10; **ZR** 30**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m (ÜF, perfekt)**Nahkampf** Hieb +32 (4W12+30 W)**Mehrfachangriff** 2 Hiebe +26 (4W12+30 W), 4 Beine +26 (6W10+30 S)**Fernkampf** Höllenfeuerblick +34 (8W8+19 Feu; Krit Entzündend 5W6)**Angriffsfläche** 9 m; **Reichweite** 9 m (12 m mit Beinen)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 19)

1/Tag–Ebenenwechsel

Beliebig oft–Teleportieren (sich selbst plus den Inhalt seiner Transportöffnung)

SPIELWERTE**ST** +11; **GE** +6; **KO** +9; **IN** +4; **WE** +6; **CH** +6**Fertigkeiten** Computer +32, Einschüchtern +37, Mystik +32, Steuerung +32, Technik +32**Sprachen** Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie (30 m)**Andere Fähigkeiten** Keine Atmung, Transportöffnung**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig (Hölle)**Organisation** Einzelgänger, Angriffsgruppe (1 Dhalochar plus 8 weitere Teufel), oder Invasion (3–12)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Höllenneuerblick (AF)** Als Angriff kann ein Dhalochar mit seinen Augen Höllenfeuer gegen ein einzelnes Ziel verschießen. Dieser Angriff hat eine Grundreichweite von 36 m. Der Blick wird behandelt, als hätte er die Fusion *Unheilig*.**Konstruktgestalt (AF)** Obwohl sie wahre Teufel sind, haben Dhalochars einige Immunitäten, die bei Konstrukten üblich sind. Sie sind immun gegen Attributsentzug, Attributsschaden, Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, negative Stufen, Nekromantieffekte, nicht-tödlichen Schaden, Schlaf und Todeseffekte.**Transportöffnung (AF)** Ein Dhalochar verfügt über eine geräumige Öffnung in seinem Körper. In diesen Raum passen acht große oder kleinere Kreaturen (oder vier riesige Kreaturen) bequem hinein. Jede Kreatur im Innern ist vor der äußeren Umgebung geschützt, egal wie unwirtlich, und kann normal atmen. Ein Dhalochar kann kontrollieren, was seine Transportöffnung betritt oder verlässt. Einen bereitwilligen Dhalochar zu betreten, erfordert eine Volle Aktion, während der sich der Dhalochar nicht bewegen kann. Kreaturen können einen unkooperativen Dhalochar nicht betreten, aber sie können versuchen, aus seinem Innern zu entkommen, so als würden sie versuchen, einem Ringkampf zu entkommen.Alternativ ersetzen einige Dhalochars diese Öffnung mit einem Gerät, das kleinere Durchgänge zur Hölle generieren kann. Dies verleiht ihnen die Fähigkeit, einmal pro Stunde *Bindender Ruf* auf dem 6. Grad als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken (bis maximal so oft pro Tag, wie der Konstitutionsmodifikator des Dhalochar angibt – neunmal pro Tag für die meisten Dhalochars), wobei sie aber nur Teufel rufen können. Herbeigerufene Teufel werden durch diese Fähigkeit nicht gefangen, und sie sind nicht dazu gezwungen, dem Dhalochar zu gehorchen, sind dem Dhalochar aber meist freundlich gesinnt.

Seit zahllosen Äonen untergraben die Legionen der Hölle die Materielle Ebene, korrumpieren subtil die Reiche der Sterblichen und verwüsten ganze Welten. Die Malebranche – diabolische Generäle, die höllische Agenden an terrestrischen Fronten vorantreiben



TEUFEL,
TOOBRINGER

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN



TOOBRINGER-TEUFEL, RAUMSCHIFF-SPIELWERTE

Dhalochars können sich gegen Feinde sowohl im Nahkampf als auch im Raumkampf verteidigen. Dhalochars haben keine Mannschaften oder Computersysteme. Ihre sonstigen „Systeme“ sind in Wahrheit gar keine echten Systeme, sondern infernalische Gegenstücke. Die häufigsten Modelle, die sie imitieren, werden hier aufgeführt. Dhalochars verwenden die folgenden Spielwerte, wenn sie Gegner im All bekämpfen.

TOOBRINGER-TEUFEL (RAUMSCHIFFGESTALT) STUFE 14

RB Riesiger Raumschiff-Externar

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 3); **Drift** 2

RK 32; **ZE** 31

RP 255; **SS** 5; **KS** 51

Schilde Schwer 320 (Bug 80, Backbord 80, Steuerbord 80, Achtern 80)

Angriff (Bug) Supergammalaser (2W8×10)

Angriff (Geschützturm) Plasmakanone (5W12)

Angriffsfähigkeiten Kataklysmus

Fertigkeiten Computer +34, Steuerung +32, Technik +32

Energiekern Infernokern (400 EKE); **Drifantrieb** Verbesserter Drifantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Mk. 10 Panzerung, Mk. 11 Verteidigungen, Selbsterstörungssystem;

Erweiterungsbuchten Keine

Andere Fähigkeiten Keine Atmung, Transportöffnung, Teufelsraumschiff

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Transportöffnung (AF) Siehe Seite 114.

Kataklysmus (AF) Ein Dhalochar in Raumschiffgestalt kann auf einem Planeten, einer Raumstation oder einem vergleichbaren Objekt einschlagen (solange das Objekt mindestens zehnmal so groß ist wie der Teufel). Diese zerstörerische Landung fügt Kreaturen und Objekten in dem Bereich, in dem der Teufel landet (einem Quadrat von 9 m Kantenlänge), 15W6+25 Wuchtschaden (kein Rettungswurf) und Kreaturen und Objekten innerhalb von 15 m um das Feld der Landung 6W12+28 Wuchtschaden (Reflex SG 24 halbiert) zu. Landet der Dhalochar auf einem Planeten mit einer Atmosphäre, addiert die Hitze des Eintritts 10W6 Feuerschaden auf den verursachten Schaden. Nachdem er diese Fähigkeit eingesetzt hat, ist ein Dhalochar für 1W4 Runden betäubt und transformiert sich dann in seine bodengebundene Gestalt.

Teufelsraumschiff (AF) Ein Dhalochar in Raumschiffgestalt ist weiterhin eine lebende Kreatur, auch wenn er sich nur an Raumschiffskämpfen beteiligt. Er hat keine Mannschaft, kann aber trotzdem Aktionen für Ingenieur, Bordschütze, Pilot und Wissenschaftsoffizier mit den oben angegebenen Fertigungsboni nutzen. Gehe davon aus, dass er 14 Ränge in den Fertigkeiten Computer, Steuerung und Technik und einen Grundangriffsbonus von +14 hat. Er ignoriert kritische Schadenseffekte, welche die Lebenserhaltung betreffen, und kritische Schadenseffekte, welche auf die Mannschaft angewendet würden, werden stattdessen auf eine zufällige Kreatur oder ein zufälliges Objekt in der Transportöffnung des Teufels angewendet.

– bedienen sich der furchterregendsten Agenten der Ebenen, um strategische Brückenköpfe zu erobern. Einige dieser Kampagnen erfordern wahrlich schreckliche Zurschaustellungen von Gewalt. Wenn die Fürsten der Hölle also eine ganze Welt erzittern lassen wollen, betreten die Dhalochars das Schlachtfeld.

Auch bekannt als Toobringer-Teufel, wurden die Dhalochars als Verkörperungen der teuflischen Eroberung geschmiedet. Sie sind Gefäße und Waffen des Untergangs, dazu entworfen, auch auf den am besten verteidigten Welten Landeköpfe zu errichten. Dhalochars wurden erschaffen, um in den Tiefen des Alls zu überstehen, und können die Leere durchqueren, wodurch sie über eine Welt kommen wie Meteoriten der Apokalypse. Jeder Augenzeuge, der die verheerende Bruchlandung eines Dhalochar übersteht, erkennt nur allzu rasch, dass der Angriff des Titanen gerade erst begonnen hat.

Im Innern seines Körpers besitzt jeder Dhalochar einen Hohlraum, in dem er eine tödliche Fracht transportieren kann – eine infernalische Angriffstreitmacht oder ein Organ, welches Portale generieren kann. Dieser Raum ist nicht magisch, aber gut geschützt, und vermag jedwedem Angriff zu widerstehen, solange der Teufel am Leben ist. Da Dhalochars nahe Verwandte der Levalochs sind, transportieren sie diese tödlichen infernalischen Schocktruppen.

Sobald sie auf einer Welt anlanden, entlassen Dhalochars ihre Fracht und rekonfigurieren sich selbst. In ihren terrestrischen Gestalten erscheinen sie als vielbeinige Titanen, eine Gestalt, die offen zeigt, dass sie nicht einfach nur Kriegsmaschinen sind. Sie besitzen eine ruhige Arroganz und verkünden alsbald die unausweichliche Zerstörung einer Welt. Auch wenn an einem planetaren Großangriff beteiligte Dhalochars mitunter in dicht besiedelten Gebieten einschlagen und sofort zum Angriff übergehen, genießen es die meisten, unentdeckt zu bleiben. Auf diese Weise können sie mit der Zeit für noch größere diabolische Offensiven immer mehr Teufel beschwören.

Dhalochars haben nicht die Fähigkeit, sich selbst ins All zu befördern. Aus diesem Grund kehrt ein Dhalochar in Raumschiffgestalt, der seine Fähigkeit Kataklysmus einsetzt, mit Hilfe seiner zauberähnlichen Fähigkeit *Ebenenwechsel* in die Hölle zurück und wartet dort darauf, wieder ins All beschworen zu werden.

Ein Dhalochar ist knapp 27 m hoch und wiegt annähernd 400 Tonnen.

TRÜMMERSCHLICK



TRÜMMER-
SCHLICK
HG 9
EP 6.400

TRÜMMERSCHLICK **HG 9**

EP 6.400

N Großer Schlick

INI +3; Sinne Augenlos, Blindsight (Vibrationen) 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG**TP 145**

ERK 22; KRK 24

REF +9; WIL +6; ZÄH +13

Immunitäten wie Schlicke; Resistenzen Feuer 10; SR 5/Adamant;

Verteidigungsfähigkeiten Trümmerpanzer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Pseudopodium +18 (2W10+13 W)

Fernkampf Aphelium-Artillerielaser +21 (3W8+9 Feu) oder Dual-Armbrustgewehr +21 (2W10+9 S) oder Rotstern-Plasmagewehr +21 (1W10+9 Elk & Feu)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST +4; GE +3; KO +6; IN –; WE +0; CH –2

Fertigkeiten Heimlichkeit +22 (in Abfällen oder Ruinen +27)

Sonstige Fähigkeiten Reparaturgenie

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Werktrupp (3–10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

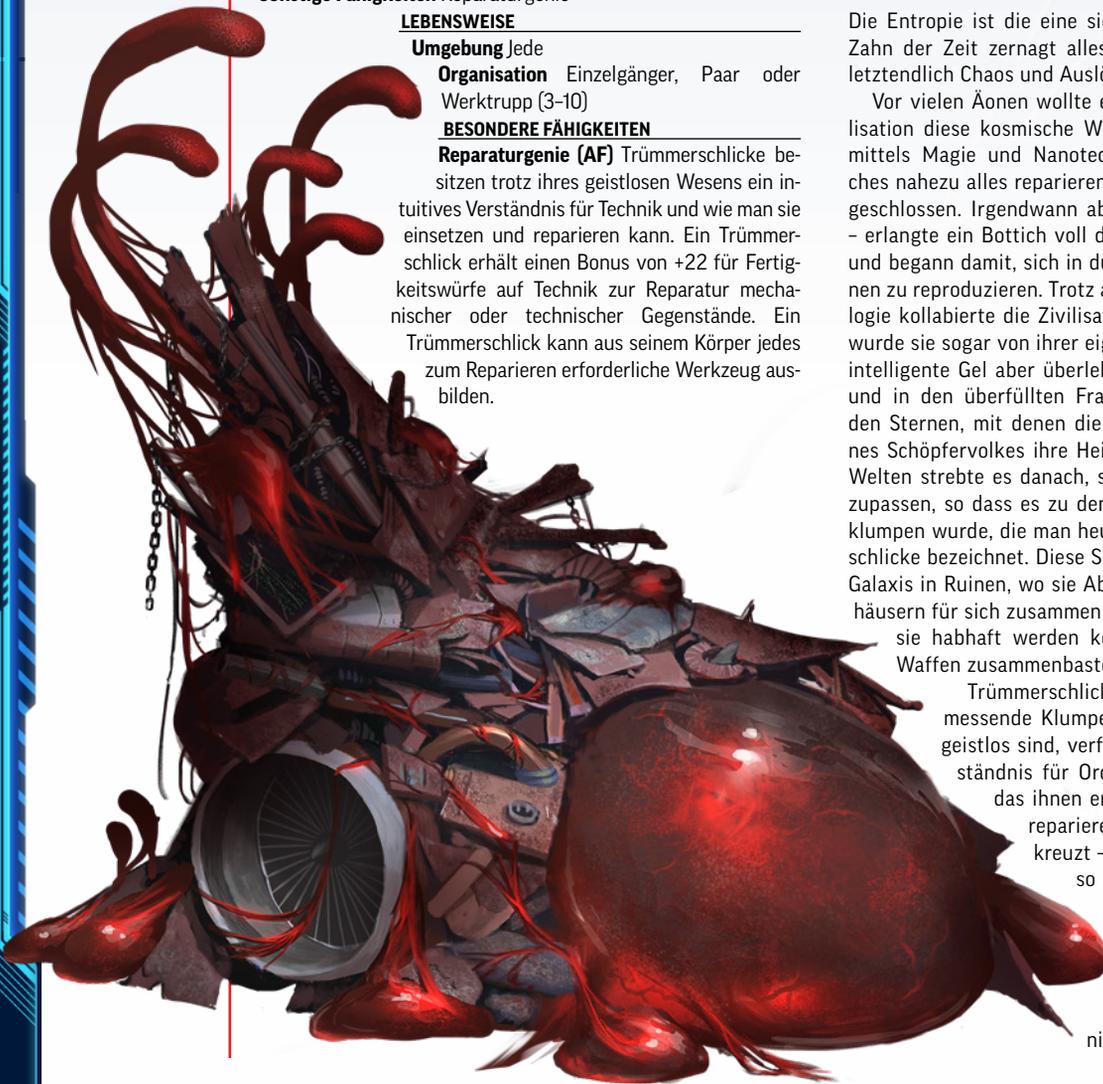
Reparaturgenie (AF) Trümmerschlicke besitzen trotz ihres geistlosen Wesens ein intuitives Verständnis für Technik und wie man sie einsetzen und reparieren kann. Ein Trümmerschlick erhält einen Bonus von +22 für Fertigkeitwürfe auf Technik zur Reparatur mechanischer oder technischer Gegenstände. Ein Trümmerschlick kann aus seinem Körper jedes zum Reparieren erforderliche Werkzeug ausbilden.

Trümmerpanzer (AF) Trümmerschlicke bauen sich schützende Hüllen aus Abfällen und ihrem natürlichen Harz, wobei sie auch reparierte Technik integrieren. Diese improvisierte Panzerung verleiht ihnen SR 5/Adamant und Resistenz 10 gegen eine zufällig bestimmte Energieart in Abhängigkeit von der integrierten Technik. Dazu kommen Lebenserhaltungssysteme wie bei kommerzieller Rüstung, so dass der Schlick auch im luftleeren Raum überleben kann. Ein Trümmerschlick kann in seine Panzerung auch Waffen integrieren: eine Schwere Waffe (Gegenstandsstufe maximal HG des Schlicks; meistens 9) und entweder zwei Langwaffen oder drei Handfeuerwaffen (maximale Gegenstandsstufe = HG -1). Ein Trümmerschlick ist im Umgang mit integrierten Waffen geübt und versorgt sie mit vom ihm erzeugter Energie. Eine Waffe in einem Trümmerpanzer kann wie ein Gegenstand mit einer Gegenstandsstufe gleich dem HG des Schlicks zertrümmert werden. Der hier vorgestellte Trümmerschlick ist resistent gegen Feuer und hat ein Aphelium-Lasergewehr, ein Dual-Armbrustgewehr und ein Rotstern-Plasmagewehr integriert.

Die Entropie ist die eine sichere Sache im Universum. Der Zahn der Zeit zernagt alles, und alles, was entsteht, fällt letztendlich Chaos und Auslöschung anheim.

Vor vielen Äonen wollte eine längst verschwundene Zivilisation diese kosmische Wahrheit widerlegen und erschuf mittels Magie und Nanotechnologie ein Allzweckgel, welches nahezu alles reparieren konnte, sterbliches Fleisch eingeschlossen. Irgendwann aber – vielleicht bei einem Unfall – erlangte ein Bottich voll dieses Gels begrenzte Intelligenz und begann damit, sich in dunklen Winkeln und Kanalisationen zu reproduzieren. Trotz all ihrer fortschrittlichen Technologie kollabierte die Zivilisation aber letztendlich. Vielleicht wurde sie sogar von ihrer eigenen Schöpfung überrannt. Das intelligente Gel aber überlebte und reiste auf den Rümpfen und in den überfüllten Frachträumen der Raumschiffe zu den Sternen, mit denen die überlebenden Angehörigen seines Schöpfervolkes ihre Heimatwelt verließen. Auf anderen Welten strebte es danach, sich weiterzuentwickeln und anzupassen, so dass es zu den Dinge hortenden Protoplasma-Klumpen wurde, die man heutzutage allgemein als Trümmerschlicke bezeichnet. Diese Schlicke lauern nun überall in der Galaxis in Ruinen, wo sie Abfälle zu kunstvollen Schneckenhäusern für sich zusammenleimen und jede Technologie, der sie habhaft werden können, zu halbfunktionsfähigen Waffen zusammenbasteln.

Trümmerschlicke sind etwa 1,80 m durchmessende Klumpen aus Protoplasma. Obwohl sie geistlos sind, verfügen sie über ein intuitives Verständnis für Ordnung und technische Systeme, das ihnen erlaubt, nahezu alles flicken oder reparieren zu können, das ihren Weg kreuzt – das Ergebnis ist aber nur selten so verlässlich oder attraktiv, wie es früher einmal war. Meistens können sie die Gegenstände auch gar nicht benutzen. Ein Schlick könnte ein Schwebeauto reparieren, wüsste aber nicht, wie er es steuern soll, zu-



TRÜMMER-
SCHLICKANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

mal er nicht einmal das Konzept hinter dem Gegenstand versteht. Ebenso könnte ein Schlick ein Datenpad reparieren, besitzt aber kein Verständnis für die gezeigten Bilder und abgespielten Klänge. Die einzige Ausnahme hierbei bilden Waffen: Auf welche Weise auch immer, Trümmerschlicke haben vor langer Zeit die Fähigkeit entwickelt, reparierte Waffen ausrichten und auslösen zu können, sowie das Verständnis, worum es sich handelt und wie sie sie zur eigenen Verteidigung nutzen. Sie verwenden sie wie besonders angepasste Gliedmaßen

Der Schlüssel zum Überlebensmechanismus eines Trümmerschlicks ist das von ihm abgegebene, feste Harz, mit dem er Stücke zusammensetzt oder an seinen Pseudopodien rudimentäre Werkzeuge formt. Trümmerschlicke können ihrem Harz sogar variierende Leitfähigkeit verleihen und damit technische Gegenstände zusammenflicken und reparieren. Diese Fähigkeit liegt auch dem bekanntesten Merkmal der Trümmerschlicke zugrunde, schaffen sie doch aus dem Müll auf ihrem Weg widerstandsfähige, schneckenhausartige Panzer. Wie die geistlosen Kreaturen die Komponenten ihrer Panzer auswählen und formen, verbleibt ein Rätsel, doch jeder Schlick verfügt über ein komplexes und einzigartiges Lebenserhaltungssystem, welches ihn vor dem Vakuum schützt. Die meisten Trümmerschlicke integrieren zudem verschiedene reparierte Waffen in ihre Panzer, so dass sie selbst für gut-ausgerüstete Abenteurer formidable Gegner sind.

Trümmerschlicke sind der Fluch von Abenteurern und Schatzjägern, welche uralte Ruinen und verlassene Raumstationen erkunden. Schwer gepanzert und bewaffnet verteidigen sie voller Wildheit Müllhaufen und Schatzhorte. Egal auf welche unbezahlbare Technik sie vielleicht stoßen, sie zerlegen die Gegenstände rasch und integrieren sie in ihre Panzer oder bauen aus ihnen neue Waffen. Ihre vielen hundert Eier – jedes gerade so groß wie ein Reiskorn – kleben an Kleidung und Stiefeln, so dass sie sich leicht in neue Umgebungen oder auch auf Raumschiffe ausbreiten können, wo sie still in dunklen Winkeln wachsen und zufällige Systemausfälle verursachen, ehe sie damit beginnen, lebenswichtige Komponenten des Schiffes zu zerlegen. Trotz der von Trümmerschlickern ausgehenden Gefahr halten manche Kreaturen sie für unendlich amüsant. Gremlins sehen in ihnen verwandte Zerstörer, während Weltraumgoblins dieselben Habitate bewohnen und gleichfalls darin begabt sind, technische Gegenstände zu bauen. Manche Piratenmannschaften haben zudem erlernt, Langstreckenfrachter mit Trümmerschlickeiern zu infizieren, denen sie sodann in sicherer Entfernung folgen, bis die Schlicke die Beute verteidigungsunfähig gemacht haben.

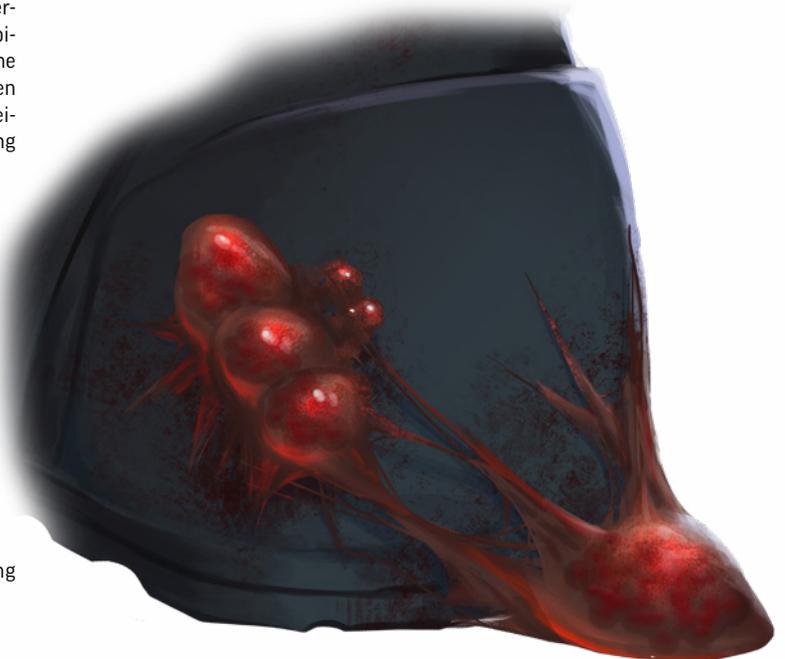
Während die meisten Trümmerschlicke Technik zerlegen und wieder zusammensetzen, gibt es eine zahlenmäßig kleine Variante, welche stattdessen organische Wesen zerlegt, um sie „instand zu setzen“. Diese seltenen Genschlicke konstruieren semilebendige Panzer aus Knochen, Organen und Fellen jener Kreaturen, die ihnen begegnen, und integrieren so besondere Fähigkeiten verschiedener Aliens und Monster. Diese Verbesserten Trümmerschlicke demonstrieren eine weitaus größere Vielfalt besonderer Fähigkeiten als ihre technisch versierten Artgenossen. Zudem greifen sie Eindringlinge mit furchtbarem Enthusiasmus an und verschleppen lebende Opfer – die sich zum Teil noch bei Bewusstsein befinden –, um sie zu neuen Teilen für ihre makabre Panzerung zu zerlegen.

TRÜMMERSCHLICKGRANATEN

Das klebrige Harz eines Trümmerschlicks kann als improvisierte Klebgranaten verwendet werden. Ein getöteter Trümmerschlick liefert bis zu 20 Gegenstandsstufen an Klebgranaten, sofern diese korrekt extrahiert und in behandelten Glasgefäßen verwahrt werden (z. B. 2 Klebgranaten III [jeweils Stufe 10] oder 5 Klebgranaten II [jeweils Stufe 4] usw.). Zum Extrahieren ist ein Fertigkeitswurf auf Biowissenschaften oder Technik gegen SG 28 erforderlich – bei Erfolg gewinnst du die gewünschte Anzahl an Klebgranaten. Bei einem Fehlschlag erleidest du 2W10+13 Punkte Wuchtschaden, da der Schleim noch genug Leben in sich hat, um dich anzugreifen. Dieser Fertigkeitswurf kann pro Trümmerschlickkadaver nur einmal versucht werden.

TRÜMMERSCHLICKSPRINKLERSYSTEME

Die meisten Raumfahrer wissen es besser, als dass sie versuchen würden, Trümmerschlicktechnologie einzusetzen. Schließlich ist dies mit offenkundigen Gefahren verbunden. Die Fähigkeit der Schlicke, sich anzupassen und Systeme zu reparieren, macht sie jedoch überraschend nützlich für wagemutige Raumschiffsingenieure. Ein Trümmerschlicksprinklersystem kann in jedem Raumschiff für 8 Baupunkte installiert werden und kostet keine EKE oder Erweiterungsbuchten. Erleidet ein solches Raumschiff einen Zustand durch Kritischen Schaden, springt das Sprinklersystem an und besprüht die beschädigten Systeme mit Trümmerschlickmaterial. Dieser Schlick ist chemisch so behandelt, dass er kurz darauf stirbt, beginnt aber dennoch automatisch mit der Reparatur des fraglichen Systems; dies reduziert die Anzahl der zum Behandeln des Kritischen Schadenszustandes erforderlichen Ingenieursstunden um 1 (Minimum 1).



UNTOTER DIENER



UNTOTES SKELETT
HG 1/2
EP 200

OKKULTER ZOMBIE
HG 1
EP 400

CYBER-ZOMBIE
HG 3
EP 800

UNTOTES SKELETT

HG 1/2

EP 200

NB Mittelgroßer Untoter

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

TP 13

ERK 10; KRK 12

REF +2; WIL +2; ZÄH +2

SR 5/Magie; Immunitäten Kälte, Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +6 (1W4+3 H) oder Klaue +6 (1W6+3 H)

Fernkampf Jagdgewehr +3 (1W8+3 S)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +9

Andere Fähigkeiten Geistlos, Nicht lebend

Ausrüstung Jagdgewehr mit 20 Schuss Langwaffenmunition, Überlebensmesser

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Trupp (3–8) oder Legion (9+)

OKKULTER ZOMBIE

HG 1

EP 400

NB Mittelgroßer Untoter

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

VERTEIDIGUNG

TP 24

ERK 11; KRK 13

REF +3; WIL +3; ZÄH +3

SR 5/Magie; Immunitäten Immunitäten wie Untote

Schwächen Wankend

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +8 (1W6+5 W)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10

Andere Fähigkeiten Geistlos, Nicht lebend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Rudel (3–12) oder Horde (13+)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wankend (AF) Ein Okkulter Zombie gilt immer als Wankend und kann niemals mehr als eine einzelne Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde nutzen. Er kann keine Vollen Aktionen nutzen.

CYBERZOMBIE

HG 3

EP 800

N Mittelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

TP 40

ERK 14; KRK 16

REF +5; WIL +4; ZÄH +5

Immunitäten Immunitäten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +8 (1W6+5 W)

Fernkampf Integrierte statische Ionenpistole +11 (1W6+3 Elk; Krit Überspringend 2)

Angriffsfähigkeiten: Selbstzerstörung (1W6+3 Energie, SG 12)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +13

Andere Fähigkeiten Geistlos, Nicht lebend

Ausrüstung Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar, Phalanx (3–12) oder Armee (13+)




**UNTOTER
DIENER**
**ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN**
**ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN**
**ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN**
**ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN**
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Integrierte Waffen (AF) Die Fernkampf-Waffe eines Cyberzombies ist in seinen Körper eingebaut. Er kann nicht ent-
waffnet werden.

Selbstzerstörung (AF) Ein Cyberzombie zerstört sich selbst, wenn er auf 0 TP fällt. Er fügt allen Kreaturen in einer Explosion mit 3 m Radius Elektrizitätsschaden in Höhe von 1W6 + HG des Zombies zu. Eine Kreatur kann einen Reflexwurf ablegen, um diesen Schaden zu halbieren. Diese Fähigkeit zerstört alle kybernetischen oder technologischen Komponenten, die von dem Zombie hätten geborgen werden können.

Die am häufigsten vorkommenden Untoten in der Galaxis sind die geistlosen Diener mächtigerer Untoter (wie Nekroviten und Vampire) oder Zauberkundiger (sowohl Mystiker als auch Technomagier aller Volkszugehörigkeiten). Als Kreaturen, die keinen eigenen Antrieb haben, finden sich untote Diener auch führerlos in den Überresten verfallener Bauwerke auf Planetenoberflächen, gestrandet auf Schiffswracks und sogar im Raum treibend. Ob sie einem nun als Diener eines Drahtziehers begegnen, der ihre Bewegungen koordiniert, oder als gedankenlose Bedrohung in den Nachwehen einer verheerenden Katastrophe, untote Diener sind immer eine Gefahr, die man nicht auf die leichte Schulter nehmen sollte, und eine Geißel der Lebenden.

Zwar gibt es zahllose Arten von geistlosen Untoten, die als Lakaien dienen, aber die häufigsten sind Cyberzombies, Okkulte Zombies und Untote Skelette. Sowohl die Okkulten Zombies als auch die Untoten Skelette werden durch magische oder übernatürliche Kräfte wiederbelebt und entstehen entweder durch finstere nekromantische Rituale (wie durch den Zauber *Untote erschaffen*) oder seltsame und geheimnisvolle Reaktionen zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Negativen Energie. Cyberzombies wiederum sind das Produkt technischer Implantate, die weiterfunktionieren, nachdem ihr Wirt bereits gestorben ist, und treiben den Körper dazu an, in einer traurigen, wankenden Parodie des Lebens weiterzuexistieren. Ohne Kontrolle durch eine äußere Kraft imitieren diese drei Arten von Untoten einfach nur ihre früheren Leben, ohne Vernunft, Ziel oder die Verheißung auf ein Ende ihres elenden Daseins.

Auf den Paktwelten stammen die meisten Untoten von der Totenwelt Eox und wurden von den Knochengelehrten erschaffen. Zombies und Skelettkreaturen finden sich aber auch in den Trümmern antiker Schlachtfelder auf Akiton und den rätselhaften, fremdartigen Strukturen auf Aucturn. Im Gegensatz dazu kommen Cyberzombies vor allem auf technologisch weit entwickelten Welten vor, wie Aballon, Castrol und Verces.

Diejenigen Kultisten von Urgathoa, die das Unleben als die Spitze des Daseins ansehen, umgeben sich mit untoten Dienern. Einerseits nutzen sie ihre Fähigkeiten, um Unschuldige zu terrorisieren, andererseits studieren sie ihre Physiologie, um selbst zu Untoten zu werden. Diese Anbeter würden es vorziehen, zu intelligenteren untoten Kreaturen zu werden, finden aber oft in der Auferstehung als Skelett oder Zombie ihr Schicksal. Priester der Phasmas wiederum nehmen oftmals große Mühen auf sich, um alle untoten Kreaturen zu vernichten, besonders ihre untoten Diener.

Untote Diener können aus dem Leichnam jeder Art von Kreatur geschaffen werden. Diejenigen, die in der Folklore von Völkern in allen Teilen der Galaxis vorkommen, sind wiederbelebte Angehörige der jeweiligen Kultur. Humanoide erzählen sich von umherziehenden Leichen, die sich aus ihren rituellen Begräbnisstätten erheben, während Aberrationen, Drachen und Magische Bestien ihre eigenen Legenden um geistlose Tote ihrer eigenen Spezies haben, die zurückkehren, um die Lebenden zu plagen. Was auch immer die ursprüngliche Gestalt untoter Kreaturen sein mag – sie alle besitzen auch im Unleben natürliche Angriffe und andere körperliche Merkmale ihrer lebenden Gegenstücke. Ihr geistloses Wesen bedeutet aber auch, dass sie zu keinen komplexen Taktiken mehr fähig sind, ebenso wenig zum Wirken von Zaubern und anderen geistig anspruchsvollen Handlungen. Diese geistige Leere macht sie aber nur noch beängstigender und bedrohlicher, da man sie weder überzeugen noch einschüchtern kann.

Verwende die folgende Schablone, um noch weitere Versionen von untoten Dienern zu erschaffen.

SCHABLONE FÜR CYBERZOMBIES

Dieser geistlose Untote wurde nicht durch Magie oder übernatürliche Phänomene wiederbelebt, sondern durch cybernetische Implantate in seinem Körper, die noch weiterarbeiten, nachdem sein Geist und Fleisch bereits gestorben sind.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Kreaturenrolle: Kampf.

Merkmale: Schwäche gegenüber Elektrizität; Geistlos.

Fähigkeiten: Selbstzerstörung (siehe oben).

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit.

SCHABLONE FÜR OKKULTE ZOMBIES

Dieser geistlose Untote wurde durch nekromantische oder übernatürliche Phänomene wiederbelebt. Er wird oft von einem mächtigen Zauberkundigen oder einer mächtigeren untoten Kreatur erschaffen oder kontrolliert.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Kreaturenrolle: Kampf.

Merkmale: Hat 20% höhere TP für seinen HG; SR 5/Magie (steigt bei HG 8 auf SR 10 und bei HG 14 auf SR 15); Geistlos; Wankend (siehe Seite 118).

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit.

SCHABLONE FÜR UNTOTE SKELETTE

Ein Untotes Skelett ist schneller als andere geistlose Untote. Es wird durch nekromantische oder übernatürliche Phänomene wiederbelebt und trägt oft Rüstungen oder führt Waffen, an denen es im Leben ausgebildet wurde.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Kreaturenrolle: Kampf.

Merkmale: SR 5/Magie (steigt bei HG 8 auf SR 10 und bei HG 14 auf SR 15); Immun gegen Kälte; Geistlos

Empfohlene Attributswertmodifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit.

UROG



UROG
HG 3
EP 800

UROG**HG 3****EP 800**

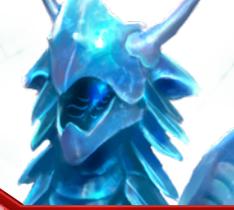
N Große Magische Bestie

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Elektroortung; Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +8**VERTEIDIGUNG****TP 35 RP 3****ERK** 14; **KRK** 15**REF** +4; **WIL** +6; **ZÄH** +4**Resistenzen** Elektrizität 5; **Immunitäten** Gift**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m**Nahkampf** Hieb +10 (1W4+4 W)**Fernkampf** Elektrische Entladung +8 (1W4+3 Elektrizität)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,5 m**Angriffsfähigkeiten** Halbleitend**SPIELWERTE****ST** +1; **GE** +1; **KO** +2; **IN** +4; **WE** +0; **CH** -1**Fertigkeiten** Computer +13, Technik +13, Biowissenschaften +8, Naturwissenschaften +8, Beruf (Mathematiker) +13**Sprachen** Brethedanisch, Urog; Telepathie (30 m) (kann keine Sprachen sprechen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Warme Hügel und Gebirge (Dykon)**Organisation** Einzelgänger, Binom (2), Koeffizient (3-5) oder Polynom (6 oder mehr)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Elektrische Entladung (AF)** Ein Urog kann einen einzelnen Gegner mit einem kleinen elektrischen Blitz als Fernkampfangriff mit einer Grundreichweite von 12 m beschießen.**Elektroortung (AF)** Ein Urog, der eine kristalline oder metallene Oberfläche berührt, kann die Anwesenheit anderer Kreaturen innerhalb von 18 m wahrnehmen, die ebenfalls mit derselben Oberfläche in Kontakt sind, auch durch Wände und andere Hindernisse hindurch. In jeder anderen Hinsicht funktioniert dies wie Blindgespür (Sicht).**Halbleitend (AF)** Urogs können ihre auf Silizium basierende Zusammensetzung verändern, um ihre elektrische Leitfähigkeit zu erhöhen oder zu senken. Als Bewegungsaktion kann ein Urog 1 Reservepunkt ausgeben und für 1 Runde seine natürliche Resistenz gegenüber Elektrizität aufgeben, um einen Bonus auf den Schaden zu erhalten, den er mit seinem Elektrische-Entladung-Fernkampfangriff verursacht. Dieser Bonus entspricht seinem Konstitutionsmodifikator. Diese Effekte halten bis zum Beginn seines nächsten Zuges an.

Dykon, einer von Brethedas zahlreichen Monden, ist berühmt für sein ausschließlich auf Silizium basierendes Ökosystem. Zwar haben sich mittlerweile viele kohlenstoffbasierte Lebensformen von anderen Paktwelten dort niedergelassen, um wertvolle Kristalle zu fördern und die Siliziumraubtiere wegen ihrer biologisch produzierten Supraleiter zu jagen, doch die Kristallwälder und Facettenplateaus haben auch ihre eigenen intelligenten Völker hervorgebracht, allen voran die weithin bekannten Urogs.

Der Körperbau der Urogs kann täuschen. Begegnet man ihnen in ihrem alltäglichen „Reisemodus“, wirken sie fast wie kristalline Schnecken. Ihre schimmernden Panzerschuppen reichen fast bis zum Boden hinab und verbergen ihre Glieder, während sie wie Luftkissenboote auf einem dünnen Kissen aus Elektromagnetismus umherschweben, das von mikroskopischen Zilien generiert wird. Erst wenn sie im „Begegnungsmodus“ sind – egal ob für die Paarung, den Kampf oder die direkte Interaktion mit anderen Völkern oder ihrer Umgebung –, richten sie sich auf und entfalten ihre zahl-





reichen Gliedmaßen. Auch wenn jeder Urog einen mächtigen Schnabel hat, der seinen Schlangenhals zielt, so kommt dieser nur im Kampf oder der Reproduktion zum Einsatz. Die Nahrungsaufnahme erfolgt tatsächlich an der Unterseite des Urogs.

Dafür nutzt er die elektromagnetischen Effekte seiner Zilien, um schrittweise molekulare Bindungen aufzubrechen und winzige Stücke aus seiner Nahrungsquelle herauszulösen. Diese „Bisse“ sind so mikroskopisch klein, dass andere Völker oft kaum erkennen können, was gerade passiert, und der fragile Gegenstand löst sich scheinbar schrittweise ohne sichtbare Spuren auf. Dadurch können Urogs zwar nahezu alles essen, da sie nur die Moleküle herauslösen und absorbieren, die sie brauchen, und alle anderen übriglassen, aber sie ziehen vor allem die Siliziumpflanzen ihrer Heimat vor. Diese eigentümliche Methode zur Nährstoffaufnahme macht sie so gut wie unempfindlich gegenüber Giften und Drogen. Ihre Körper ignorieren einfach alle unnötigen aufgenommenen Moleküle.

Da sie viel Nahrung zur Auswahl haben und sich wegen ihrer Größe und ihren robusten Körpern kaum vor Räufern fürchten müssen, können Urogs den Großteil ihrer Zeit mit Nachdenken verbringen. Ständig inspiriert durch die komplexe Geometrie ihrer Kristallwelt wandern sie scheinbar ziellos über die Oberfläche ihres Mondes, allein oder in losen Gruppen, während sie an mathematischen Problemen arbeiten oder rätselhafte Experimente durchführen. Ihre träge Geschwindigkeit täuscht über ihren außergewöhnlich scharfen Intellekt hinweg. Tatsächlich liegt es wahrscheinlich gerade an ihrer laserhaften Konzentration auf die Entschlüsselung der esoterischsten mathematischen und wissenschaftlichen Geheimnisse der Galaxis, dass sie auf äußere Reize nur langsam reagieren.

Urogs werden bei ihrer Suche nach der effizientesten Lösung für ein Problem oft abgelenkt und verbringen zahllose Stunden damit, nur einen einzigen Prozess um ein paar Sekunden zu verkürzen. Der Ruf, so exakt zu sein, hat diese kristallinen Wesen zu gefragten Astrogatoren, Beratern, Ingenieuren und Wissenschaftlern in den Paktwelten gemacht. Die meisten Angehörigen anderer Völker, die mit ihnen zusammenarbeiten, sagen allerdings auch, dass solche Beziehungen gelinde gesagt herausfordernd sein können. Urogs sind zwar weitgehend freundlich – zumindest nach ihren eigenen Maßstäben –, aber sie haben nur wenig übrig für gesellschaftliche Nettigkeiten. Ein gelangweilter Urog wird sich nichts dabei denken, einen Gesprächspartner auszublenden oder sogar einfach ganz wegzugehen, egal wie mächtig der Redner auch sein mag oder wie lebensbedrohlich die besprochene Angelegenheit möglicherweise auch ist. Sogar diejenigen, die sich der Aufmerksamkeit eines Urogs als würdig erweisen, müssen sich trotzdem mit seiner brüskten Persön-



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 IN, -2 CH
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Urogs sind Magische Bestien mit einer Angriffsfläche von 3 m und einer Reichweite von 1,5 m. Sie haben die Größenkategorie Groß.

Begrenzte Telepathie: Urogs können telepathisch mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 9 m kommunizieren, mit denen sie eine Sprache gemeinsam haben.

Dämmerlicht: Urogs können in dämmerigem Licht sehen wie bei normalem Licht.

Dunkelsicht: Urogs haben Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m.

Elektrische Resistenz: Urogs haben Elektrizitätsresistenz 5. Diese ist kumulativ mit einer einzelnen anderen Quelle für Elektrizitätsresistenz.

Elektroortung: Siehe Seite 120.

Schwerfällig: Urogs haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Geschult: Urogs erhalten auf der 1. Stufe und dann auf jeder weiteren Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitensrang.

Unverblümt: Urogs sind sehr sachliche Wesen, denen es wichtiger ist, offen zu sein und zum Punkt zu kommen, als auf die Gefühle Anderer Rücksicht zu nehmen. Urogs erhalten einen Malus von -2 für Würfe auf Bluffen und Diplomatie.

lichkeit arrangieren. Die Gefühle von Urogs sind für die meisten anderen Wesen nur schwer zu verstehen und drehen sich entweder um Zufriedenheit über die Lösung eines Problems, die Enttäuschung über Versagen oder die Begeisterung über einen neuen Rechercheansatz. Daher weisen Urogs nur allzu gerne auf Fehler hin, entweder ihre eigenen oder die von Anderen. Auch wenn dies dazu dienen soll, Leistungen zu verbessern und schnellere Ergebnisse zu erzielen, haben nur wenige Menschen die Geduld und Gelassenheit, die ständige Kritikflut eines enthusiastischen Urogs dankbar über sich ergehen zu lassen.

Urogs, die sich für ein Abenteuerleben entscheiden, tun dies oft, weil sie glauben, dass sich mathematische und wissenschaftliche Geheimnisse an Orten in der Galaxis verbergen, die von einem beschränkten Beobachtungspunkt auf einem kleinen Mond einfach nicht betrachtet werden können. Und auch weil sie nicht von der Genauigkeit anderer Spezies überzeugt sind. Urogs, die Dykon für längere Zeit verlassen, erfahren manchmal eine Schwächung der Eigenschaften ihres Volkes, wahrscheinlich auf Grund ihrer veränderten Ernährung und weil ihnen bestimmte elektrische Felder ihres Mondes fehlen. Die meisten erfolgreichen raumfahrenden Urogs erkennen den Wert darin, ihre weniger sorgfältigen Gefährten zu unterstützen, und sie sind exzellente Ingenieure und Wissenschaftsoffiziere auf Schiffen, die genug Platz für große Kreaturen mit überheblichen Persönlichkeiten haben.

UROG

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

VERTHANI



VERTHANI-ÄTHERPILOT
HG 2
EP 600

VERTHANI-ÄTHERPILOT

HG 2

EP 600

Verthani-Agent

N Mittelgroßer Humanoid (Verthani)

INI +4; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

TP 23

ERK 14; KRK 15

REF +4; WIL +5; ZÄH +1

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen



WAHRHAFT REINER VERTHANI
HG 9
EP 6.400



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +6 (1W4+3 H)

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

Taktisches Schirraugengewehr +8 (1W10+2 S)

Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff +1W4

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobatik +13, Computer +8, Heimlichkeit +13, Steuerung +16, Technik +8

Sprachen Gemeinsprache, Vercitisch

Andere Fähigkeiten Agenten-Spezialisierung (Geist), Agententricks (Listiger Pilot), Hautimitator

Ausrüstung Estex-Anzug I, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Überlebensmesser, Taktisches Schirraugengewehr mit 20 Schuss Langwaffenmunition;

Aufwertungen Datenbuchse, Kybernetischer Arm

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Verces)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-8)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hautimitator (AF) Verthani können die Pigmente in ihrer Haut beliebig oft und mit erstaunlicher Genauigkeit manipulieren. Dadurch können sie bunte, schmückende Muster oder täuschende Tarnungen erschaffen. Ein Verthani, der für 1 Runde unbeweglich bleibt, erhält einen Volksbonus von +10 für Würfe auf Heimlichkeit (dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Zauber *Unsichtbarkeit* oder ähnlichen Effekten). Führt der Verthani irgendeine Aktion aus, verliert er diesen Bonus, bis er die nächste Runde damit verbringt, stillzustehen. Ein Verthani, der Kleidung oder Rüstung trägt, die mehr als ein Viertel seines Körpers bedeckt, kann diese Fähigkeit nicht einsetzen.

WAHRHAFT REINER VERTHANI

HG 9

EP 6.400

Verthani-Aspirant

N Mittelgroßer Humanoid (Verthani)

INI +4; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

TP 116

ERK 23; KRK 24

REF +8; WIL +12; ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Karbonstecken +15 (1W8+10 W; Krit Niederwerfend)

Fernkampf Aphelium-Laserpistole +17 (3W4+9 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Zauberähnliche Fähigkeiten des Aspiranten (ZS 9)

9/Tag-Sonde (SG 20)

Beliebig oft-Gedankenverbindung

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 9)

3. Grad (3/Tag)-Gedankenstoß (SG 20), Zungen



VERTHANI

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFENANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERNANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONENANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

2. Grad (6/Tag)–Energiestoß (SG 19), *Mystische Heilung*, *Person festhalten* (SG 19), *Vorahnung*
1st (Beliebig oft)–*Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Identifizieren*
Ausrichtung Akasha

SPIELWERTE**ST** +1; **GE** +4; **KO** +2; **IN** +2; **WE** +6; **CH** +3**Fertigkeiten** Biowissenschaften +17, Diplomatie +17, Kultur +17, Medizin +22, Motiv erkennen +17, Mystik +22**Sprachen** Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Vercitisch**Andere Fähigkeiten** Zugang zur Akasha-Aufzeichnung, Blick in die Zukunft (1/Tag), Hautimitator**Ausrüstung** Verbessertes Laschunta-Tempgewebe, Aphelium-Laserpistole mit 2 Batterien mit hoher Kapazität (je 40 Ladungen), Karbonstecken, Verbessertes Medipack, *Serum der Heilung Mk. 2* (3)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige (Verces)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kabale (3–5)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Hautimitator (AF)**
Siehe Seite 122.

Die Verthani, die vorherrschenden Bewohner von Verces, zählen zu den ersten Humanoiden des Paktwelten-Systems, die weltraumtaugliche Fahrzeuge gebaut haben – eine Reaktion auf den Überlebenskampf unter den harschen Bedingungen ihres in der Rotation gebundenen Planeten.

Verthani sind durchschnittlich 2,40 m groß und haben feine Gesichtszüge und lange Gliedmaßen. Ihre Augen sind vollkommen schwarze Kugeln, die kuppelförmig aus ihren Köpfen hervorstehen wie die einer Maus. Sie können die Pigmentierung ihrer Haut nach Belieben beeinflussen, um sich mit komplexen Mustern zu schmücken. Fast alle Verthani lernen diese Farbveränderungen zu kontrollieren, bis sie die Pubertät erreichen. Säuglinge und Kinder zeigen helle, ausdrucksstarke Muster und Farben, die ihre aktuelle Stimmung widerspiegeln. Manche Erwachsene weigern sich, sie zu kontrollieren, weil sie ihre zufälligen Muster als Hinweise auf die Zukunft ansehen.

Vor langer Zeit spaltete sich die Gesellschaft der Verthani in drei Kasten: die Verbesserten, die Wahrhaft Reinen und die Gottesgefäße. Die Kaste eines Verthani wird während des Jugendalters gewählt. Heutige Verthani binden sich nur selten streng an die Regeln dieses Systems, aber die Traditionen sind immer noch ein Zeichen kultureller Überzeugung, und manche Verthani tragen ihre Bezeichnung mit Stolz.

Die Verbesserten sind Verthani, die ihre Körper mit Technologie erweitern, meistens mit kybernetischen Aufwertungen. Diese Kaste war besonders unter Piloten der frühen Ätherschiffe gefragt (jenen eleganten Fahrzeugen, in denen die Verthani zuallererst zu den Sternen segelten), und die Verthani-Piloten der Verbesserten haben noch immer den Ruf, zu den fähigsten Piloten der Paktwelten zu gehören.

Im Gegensatz dazu verweigerten sich die Wahrhaft Reinen allen technologischen Aufwertungen und übernahmen die Verantwortung, andere Kasten, die Landwirtschaft und die Regierung zu unterstützen. Viele der modernen Wahrhaft Reinen haben zumindest einige bescheidene kybernetische oder biotechnologische Verbesserungen an ihren Körpern vornehmen lassen, sind aber

VOLKSMERKMALE**Attributsanpassungen:** +2 KO, +2 IN, –2 ST
Trefferpunkte: 4**Größe und Art:** Verthani sind Humanoide mit der Unterart Verthani. Sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.**Dämmerlicht:** Verthani können bei dämmerigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen. Die Dämmerlicht der Verthani funktioniert gemäß der Regeln auf Seite 153.**Fertigkeitsfokus:** Verthani sind äußerst fähig, konzentrieren sich jeweils aber eher auf eine bestimmte Disziplin. Verthani erhalten Fertigkeitsfokus als Bonustalent.**Hautimitator:** Siehe Seite 122.**Leicht aufwertbar:** Die Verthani implantieren schon seit langer Zeit Geräte in ihre Körper. Ein Verthani kann eine zusätzliche Aufwertung (nur kybernetische) in ein System installieren, das bereits eine Aufwertung hat.

weiterhin stolz auf ihre traditionellen Rollen als Verwalter.

Gottesgefäße dienen treu als lebende Avatare ihrer Gottheiten. Sie zeigen diesen Status, indem sie sich heilige Symbole, die Andachten genannt werden, in ihre Brust brennen, entweder mit Hilfe von Säure oder Feuer. Gottesgefäße verdecken diese charakteristischen Male niemals, obwohl das umliegende Narbengewebe niemals vollständig heilt und die Farbe nicht mehr verändert werden kann.

Die Kultur der Verthani ist ein Modellbeispiel für unabhängige, demokratische Zusammenarbeit. Da sie dazu gezwungen sind, auf einem sehr beengten Abschnitt ihres Planeten zu leben, umgeben von fast unbewohnbaren Gebieten auf beiden Seiten, haben die Verthani gelernt, ohne Gewalt oder Unterdrückung zusammenzuleben. Sie entscheiden sich dazu, Technologie zur Vergrößerung von Ressourcen einzusetzen, statt für den Kampf um Reste gegeneinander. Verces' Ring der Nationen bleibt ein strahlendes Beispiel für eine Einweltenregierung, in der Bürger geschützt sind und zugleich ihrer eigenen Wege gehen können, und in vielerlei Hinsicht wurde das Paktweltenssystem direkt durch diesen Aspekt der Verthani-Kultur inspiriert.

WRIKRICHIE



WRIKRICHIE
HG 3
EP 800

WRIKRICHIE

HG 3

EP 800

Wrikrichie-Gesandter

RN Mittelgroßer Monströser Humanoide (Aquatisch)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

TP 36

ERK 12; KRK 13

REF +4; WIL +6; ZÄH +2

Verteidigungsfähigkeiten Unterstellen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +10 (1W4+3 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +8 (1W6+3 S)

Angriffsfähigkeiten Kooperativ, Zupacken



SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +8 (+16 beim Schwimmen), Diplomatie +13, Technik +13, Medizin +8, Motiv erkennen +13

Sprachen Gemeinsprache, Wrikrichie

Andere Fähigkeiten Amphibie, Improvisation (Schnappt ihn!, Stärkende Inspiration [9 AP])

Ausrüstung Grafit-Karbonhaut, Überlebensmesser, Taktische Halbautomatische Pistole mit 30 Schuss Handfeuerwaffenmunition

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige aquatische oder Stadt (Akchios)

Organisation Einzelgänger, Stammgruppe (2-7), Kolonie (8-20)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kooperativ (AF) Wrikrichies verbringen einen Großteil ihres Lebens im engen Kontakt miteinander. So lernen sie, die Reaktionen ihres Nachbarn vorauszuahnen und ihre Handlungen gemeinsam zu koordinieren. Ein Wrikrichie erhält einen Bonus von +2 für Fertigkeitwürfe bei der Aktion Jemand anderem helfen und für Angriffswürfe, wenn er Unterstützungsfeuer liefert. Eine Kreatur, welche die Aktion Jemand anderem helfen verwendet, um den Fertigkeitwurf eines Wrikrichie zu unterstützen, erhält einen Bonus von +2 auf ihren Wurf.

Unterstellen (AF) Ein Wrikrichie weiß instinktiv, wie er Deckungsmöglichkeiten am effektivsten ausnutzen kann. Wenn ein Wrikrichie von teilweiser Deckung, Deckung oder verbesserter Deckung profitiert, steigt der verliehene Bonus auf seine RK und Reflexwürfe um 1.

Zupacken (AF) Dank des federähnlichen Materials, das seine Vordergliedmaßen entlang verläuft, kann ein Wrikrichie sehr geschickt nach kleinen Beutewesen greifen. Ein Wrikrichie erhält einen Bonus von +4 für Angriffswürfe, wenn er versucht, mit einer Kreatur zu ringen, die kleiner ist als er selbst. Als eine volle Aktion kann ein Wrikrichie zwei Versuche unternehmen, mit einer Kreatur zu ringen, jeweils mit -4 auf die Angriffswürfe.

Die spindeldürren und bedachtsamen Wrikrichies sind Filtrierer mit Chitinpanzern, die Weichtieren ebenso ähnlich sehen wie luftatmenden Humanoiden. Ihre beiden robusten Hintergliedmaßen sind dazu in der Lage, sich über längere Zeit an zerklüfteten Oberflächen festzuklammern. Ihre Vordergliedmaßen wiederum tragen Dutzende langer, faseriger Vibrissen, die sich wie Barten auffächern, um vorüberlebende Nahrungspartikel aufzufangen. Diese Gliedmaßen verfügen auch über drei Krallen, mit denen ein Wrikrichie Objekte, Werkzeuge und Waffen handhaben kann.

Wrikrichies sind Ureinwohner von Akchios, einem einsamen, nassen Planeten mit einer recht exzentrischen Umlaufbahn um einen orangenen Hauptreihenstern. Lange Zeit war Akchios von kilometerdicken Eisschichten bedeckt, die alle drei Jahre nur teilweise tauten, wenn der Planet der Sonne näherkam. In seinen verborgenen Ozeanen entwickelte sich einfaches Leben, das sich von Nährstoffen ernährte, welche aus den Tiefseeschloten aufstiegen. Nur eine bescheidene Bandbreite an komplexeren Lebensformen entwickelte sich in den lichtlosen Tiefen, und zu diesen gehören die Wrikrichies. Sie sind Organismen mit weichen Körpern, die starre Exoskelette entwickelten, dank derer sie während des Aufwärmzyklus umherziehen und Nahrung finden konnten. Während



des Abkühlzyklus durchliefen ihre Panzer eine Art Mauer und sie zogen sich in korallenartige Bauwerke zurück, um Energie zu sparen und mit dem Rest der überwinternden Kolonie Gesellschaft zu pflegen. Soweit moderne Gelehrte sagen können, entwickelte ihre Art ihre Eigenwahrnehmung und höhere Denkfähigkeit als direkte Erweiterung dieser gemeinschaftlichen Lebensweise. Obwohl die Spezies durch den Mangel an Feuer und Metallverarbeitung nur rudimentäre Technologien hervorbrachte, machte sie ihre kulturelle Liebe für Geschichte, Mathematik und Philosophie zu einem höchst gebildeten Volk.

Im Laufe der letzten 100.000 Jahre ist Akchios Sonne heißer geworden und hat mehr und mehr der Eishülle des Planeten geschmolzen. Mehrere Jahrhunderte vor dem Intervall taute Akchios weit genug, um einen immensen Ozean freizulegen und so den Wrikrichie zum ersten Mal den Kosmos zu enthüllen. Sie hatten bereits komplexe astronomische Theorien entwickelt, als Entdecker der Paktwelten vor 50 Jahren eintrafen. Auch wenn die Wrikrichies bis dahin nur einfache Werkzeuge kannten, so besaßen sie doch die akademische Tüchtigkeit, um die Technologien der Besucher rasch zu verstehen und zu übernehmen. Obwohl sie jenseits ihrer Heimatwelt noch recht selten sind, sind umherreisende Gelehrte und Ingenieure der Wrikrichies bekannt dafür, architektonische Wunder zu schaffen und alte Technologien auf innovative Weisen einzusetzen.

Zu den wichtigsten Entwicklungen der Wrikrichies gehören eine Reihe von Arzneimitteln und günstige Biotechnologielösungen, die ihnen dabei geholfen haben, sich an das Leben in trockenen Umgebungen anzupassen. Die wichtigsten davon sind mehrere Hormonverstärker, die einem Wrikrichie ermöglichen, seinen Panzer das ganze Jahr über zu behalten, sowie ein biotechnologischer Stimmverstärker, mit der die Kreatur ihre Stimme projizieren und sich auf nahezu menschliche Weise verständigen kann. Ohne diesen Verstärker ist ein Wrikrichie auf Grund seiner simplen Kiefer und seiner Kehle nicht in der Lage, an der Luft mehr als ein Flüstern zu erzeugen. Ein Großteil der Sprache der Wrikrichies wird durch Armbewegungen und Zirpen übermittelt. Ganze Syntaxstrukturen werden allein durch Vibrationen ausgedrückt, die nur über kurze Entfernungen im Wasser spürbar sind. Diese grammatikalischen Konstruktionen sind vor allem Begriffen der Zärtlichkeit, des Vertrauens und Verständnisses vorbehalten. Als Folge daraus geben Wrikrichies in der Gesellschaft von engen Freunden ein fast lautloses Summen von sich, und sie empfinden Kommunikation über herkömmliche Kommunikationseinheiten als verstörend steril.

Temperaturschwankungen sind weiterhin der Fluch der meisten Wrikrichies. Auf Grund ihrer Anpassung an jahreszeitlich bedingte Stimuli werden sie in kaltem Wasser spürbar träge, und Hitze kann sie zu fast schon manischer Tatkraft anspornen. Diejenigen, die es sich leisten können, tragen Anzüge mit Umweltkontrollen, um ihre Körpertemperaturen beizubehalten – und Stimmungsschwankungen vorzubeugen, die sich ansonsten einstellen würden. Die meisten reisenden Wrikrichies haben große Freude an Kleidung und überfüllten Räumen. Beides empfinden sie als brauchbaren Ersatz für die Kolonien, die sie zurückgelassen haben.

VOLKSMERKMALE

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

Größe und Art: Wrikrichies sind Mittelgroße Monströse Humanoide mit der Unterart Aquatisch.

Amphibie: Wrikrichies können sowohl unter Wasser als auch an der Luft normal atmen.

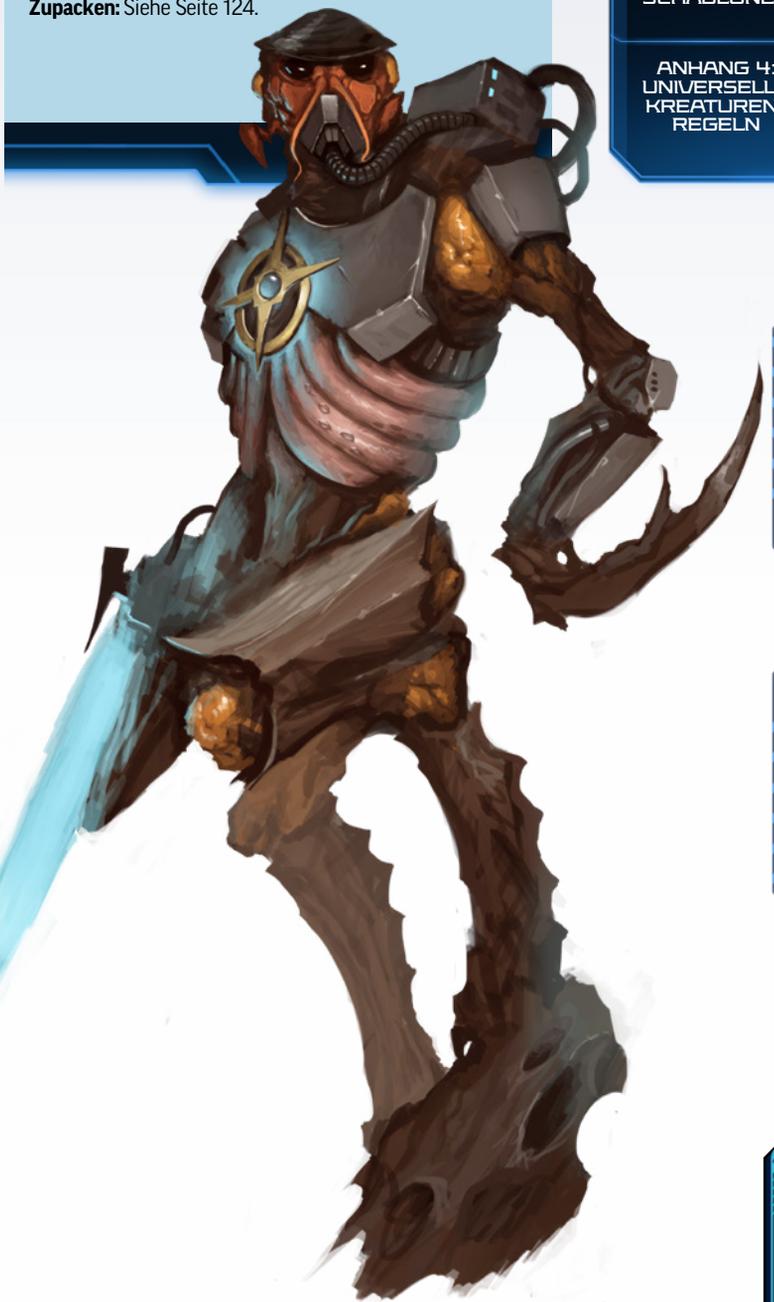
Dunkelsicht: Wrikrichies haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Kooperativ: Siehe Seite 124.

Unterstellen: Siehe Seite 124.

Wrikrichie-Bewegung: Ein Wrikrichie hat eine Grundbewegungsrate von 6 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m.

Zupacken: Siehe Seite 124.



WRIKRICHIE

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

ANHANG I:

MONSTER UND ANDERE
NSC ERSCHAFFEN

Im Starfinder-Rollenspiel werden Nichtspielercharaktere (Monster eingeschlossen) nicht auf dieselbe Weise erschaffen wie Spielercharaktere. Hier verläuft der Erschaffungsprozess um einiges schneller, da ein SL allein für eine Begegnung oft mehrere einzigartige NSC erschaffen muss, während ein Spieler normalerweise nur einen Charakter für eine Spielrunde oder sogar ganze Kampagne erschafft. Wenn du dich an die folgenden Schritte hältst, kannst einen gut ausgewogenen NSC erschaffen. Sofern nicht anders vermerkt, findest du Eigenschaften, Fähigkeiten, Volksmerkmale usw. in Anhang 4: Allgemeine Kreaturenregeln, während alle Zauber in Kapitel 4 des *Starfinder-Grundregelwerkes* (im Folgenden *GRW*) zu finden sind.

ÜBERBLICK

Das Erschaffen eines NSC erfolgt in neun Schritten, von denen viele kaum Zeit erfordern. Diese Schritte werden im Folgenden kurz erläutert und weiter hinten in diesem Abschnitt dann ausführlich besprochen.

Bevor wir loslegen: NSC-Konzept

Ehe du mit der Entwicklung eines NSC anfängst, solltest du über ein klares Konzept verfügen. Welche Rolle füllt er in der Handlung aus und welchen Herausforderungsgrad soll er haben? Tabelle 11-1 auf Seite 390 des *GRW* hilft dir, den HG des NSC an der Durchschnittsgruppenstufe der Spielercharaktere zu orientieren. Solltest du eine neue Version eines der Aliens in diesem Band erschaffen wollen, z. B. mit einem höheren HG oder einer Klassenschablone, so kannst du ihm alle besonderen Eigenschaften der Ausgangskreatur belassen.

Schritt 1: Rolle und Verteilung (siehe unten)

Bestimme, ob der NSC ein Kämpfer, ein Fertigkeitennutzer oder ein Zauberwirker ist. Dann verwende die passenden Tabellen, um seine Startspielwerte zu bestimmen.

Schritt 2: Kreaturenartschablone (Seite 132)

Die erste Schablone, mit welcher die Grundspielwerte angepasst werden, verleiht deinem NSC jene Attribute, welche seine Kreaturenart widerspiegeln – z. B. Humanoider, Tier oder Untoter. Diese und andere Schablonen verleihen neue Eigenschaften und modifizieren möglicherweise auch die Zahlen aus der Verteilungstabelle. Solltest du einem NSC zudem eine Klassenschablone verleihen (siehe Schritt 4), könnten manche Anpassungen durch die Kreaturenartschablone Priorität über jene der Klassenschablone haben und diese überschreiben.

Schritt 3: Kreaturenunterartschablone (Seite 133)

Sollte der NSC über Unterarten verfügen, so füge diese nun hinzu. Viele Unterarten verleihen keine neuen Eigenschaften, sind aber dennoch hinsichtlich der Interaktion mit anderen Regeln wichtig.

Schritt 4: Klassenschablone (Seite 137)

Soll dein NSC wie ein Charakter mit einer Klasse funktionieren, kannst du ihm eine Klassenschablone verleihen. Diese gibt ihm Eigenschaften und Fähigkeiten passend zur fraglichen Klasse. Der Umfang an Fähigkeiten bestimmt sich nach dem HG der Kreatur statt nach einer Klassenstufe. Manche Anpassungen durch Klassenschablonen können Anpassungen durch die Kreaturenartschablone ersetzen (siehe Schritt 2).

Schritt 5: Weitere Schablonen (Seite 141)

Wenn der NSC eine sonstige Schablone erhalten soll, die nicht unter Kreaturenart, Kreaturenunterart oder Klasse fällt, so füge sie nun hinzu.

Schritt 6: Besondere Eigenschaften (Seite 141)

In diesem Schritt verleihst du deinem NSC die in der Verteilungstabelle aufgeführte Anzahl an passenden Besonderen Eigenschaften. Manche Eigenschaften sind Fähigkeiten oder Kampftricks, andere könnten Grundspielwerte verändern. Manche Eigenschaften können einem NPC sogar kostenlos gegeben werden.

Schritt 7: Fertigkeiten (Seite 142)

Die Rolle und Verteilung, welche du bei deinem NSC verwendet hast (sowie möglicherweise seine Schablonen und/oder Besonderen Eigenschaften) bestimmen seine Boni bei jenen Fertigkeiten, die er gemeistert hat oder besser als der Durchschnitt beherrscht. Wähle die spezifischen Fertigkeiten und bestimme jetzt den jeweiligen Bonus.

Schritt 8: Zauber (Seite 143)

Falls dein NSC Zauber wirken kann, so wähle sie jetzt aus. Normalerweise kommt dieser Schritt nur bei Zauberkundigen oder Kreaturen mit zauberähnlichen Fähigkeiten zur Anwendung.

Schritt 9: Letzte Prüfung (Seite 143)

Prüfe letztendlich auch, ob dein NSC auch dem entspricht, was du geplant hattest. Schau dir gegebenenfalls auch noch einmal die Zahlen an, nachdem du Besondere Eigenschaften hinzugefügt hast, damit keine zu weit von den Ausgangswerten abweichen.

SCHRITT 1: ROLLE UND VERTEILUNG

Die folgenden Seiten geben dir die erforderlichen Spielwerte zum Erschaffen von NSC an die Hand, von RK und Fertigkeiten bis zu Angriffen und Schaden.

Kampfrolle: Wähle die Kampfrolle (Seite 129) und die dazugehörige Verteilung für NSC, die sich hauptsächlich an körperlichen Kämpfen beteiligen, egal ob es sich um Leibwächter oder wilde Bestien handelt. Von solchen NSC geht auf dem Schlachtfeld eine signifikante Gefahr aus. Ihre Angriffe sind oft körperlicher Natur, könnten aber aus seltsamen übernatürlichen Kräften resultieren. Die Kampfrolle wird auch für die Klassenschablonen des Solariers und des Soldaten verwendet.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Beachte: Kämpfer haben niedrigere Rettungswurf-SG hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Zauber. Sollte dein NSC eine mächtige Fähigkeit als einen seiner Hauptangriffe nutzen, so erhöhe den entsprechenden SG um 2.

Fertigkeitsrolle: Wähle die Fertigkeitsrolle (Seite 130) für Gegner, welche stark auf Fertigkeiten zurückgreifen, z. B. heimlich vorgehende Späher oder Nichtkämpfer wie Händler oder Berater. Die Fertigkeitsrolle wird zudem für die Klassenschablonen des Agenten, Gesandten und Mechanikers verwendet. Die Fertigkeitsrolle profitiert von einer breiten Anzahl an Fertigkeiten, so dass diese NSC kompetent in spezialisierten Aufgaben wie Schleichen oder Sabotage sind.

Zauberrolle: Nutze die Zauberrolle (Seite 131) für jene NSC, deren Hauptfähigkeiten dem Wirken von Zaubern oder dem Nutzen zauberähnlicher Fähigkeiten entspringen. Solche NSC besitzen in der Regel die ungewöhnlichsten Fähigkeiten. Die Zauberrolle wird für die Klassenschablonen des Aspiranten und des Technomagiers verwendet. Ein NSC mit dieser Rolle erhält automatisch Zauberwirken. Auf Seite 143 findest du unter Schritt 8 die vollständigen Instruktionen zum Auswählen von Zaubern. Diese Rolle ist für NSC gedacht, welche ihre Kampffaktionen hauptsächlich zum Wirken von Zaubern nutzen.

Beachte, dass nicht alle magienutzenden NSC der Zauberrolle angehören, so wie sich auch nicht alle Kampfbeteiligten körperlich an einer Konfrontation beteiligen müssen. Falls Zauberei nicht der Hauptfokus des NSC ist, sondern nur einen kleinen Teil seines Repertoires ausmacht, oder er statt Zaubern übernatürliche Angriffe verwendet, kannst du eine andere Rolle wählen und dem NSC die Besondere Eigenschaft Sekundäre Magie verleihen (siehe Seite 142). Ebenso könnte ein NSC, welcher sich auf übernatürliche Fähigkeiten verlässt (z. B. indem er Kreaturen magisch versteinert), mit der Kämpfer- oder Fertigkeitsrolle besser fahren, je nachdem über welche anderen Fähigkeiten er verfügen soll.

Rollen verwenden

Bei diesem System berechnest du die endgültigen Spielwerte eines NSC nicht wie bei einem Spielercharakter. Stattdessen entnimmst du die Zahlen direkt den zur Rolle gehörigen Tabellen und passt sie dann noch ein wenig an die Besonderen Eigenschaften der Schablonen an. Wenn also die Tabelle für die fragliche Rolle besagt, dass der Bonus des NSC auf Reflexwürfe +6 beträgt, so ist dieser Wert der Vorteil, welchen der NSC aufgrund von Spielwerten oder Ausrüstungsgegenständen besitzt.

Jede Rolle ist über zwei Tabellen verteilt. Die erste Tabelle führt die Hauptspielwerte des NSC auf, die zweite seine Angriffsspielwerte.

HG: Finde den anvisierten HG des NSC und nutze die übrigen Werte in der entsprechenden Zeile.

ERK, KRK und Rettungswurfboni: Verwende die aufgeführten Zahlen für ERK, KRK sowie REF, WIL und ZÄH deines NSC. Sollte es thematisch besser passen, kannst du die Rettungswurfboni auch untereinander austauschen und einem Kämpfer z. B. einen niedrigen Reflexwurf, dafür aber einen hohen Willenswurf verleihen.

Trefferpunkte: Verwende die aufgeführte Zahl für die Trefferpunkte eines NSC; passe den Wert an, wenn der NSC besonders zäh oder zerbrechlich sein soll.

Beachte, dass NSC keine Ausdauerpunkte haben, und die meisten NSC keine Reservepunkte benötigen – siehe auch den Kasten „Ausdauer- und Reservepunkte“ auf Seite 128.

ALLES IST OPTIONAL!

Wenn du einen NSC erschaffst, steht es dir frei, alle erforderlichen Veränderungen vorzunehmen, damit er so funktioniert, wie du es wünschst. Eine Rolle könnte dich z. B. auffordern, zwei Besondere Eigenschaften zu wählen, allerdings weißt du, dass du vier benötigst – oder vielleicht auch nur eine. Also nimm entsprechende Veränderungen vor! Wenn dein NSC die Kämpferrolle nutzt und eine wirklich hohe RK aber nicht viele TP besitzen soll, kannst du seine RK um 1 erhöhen und die TP der Fertigkeitsrolle nutzen. Dies verfälscht die Spielwerte nicht, sondern passt sie vielmehr deinem Konzept an. Das Erschaffen eines NSC ist ein grundlegend kreativer Prozess, daher behandle diese Schritte nicht als absolute Einschränkungen. Sie sollen allerdings verhindern, dass das Können des NSC den Rahmen seines HG nicht zu weit verlässt.





AUSDAUER- UND RESERVEPUNKTE

Ausdauerpunkte: NSC besitzen keine Ausdauerpunkte. Eine Fähigkeit, welche normalerweise die Ausdauerpunkte eines NSC betreffen würde, betrifft stattdessen seine Trefferpunkte.

Reservepunkte: Die meisten NSC erhalten keine Reservepunkte. Solltest du einem NSC Klassenmerkmale oder Besondere Eigenschaften verleihen, welche Reservepunkte verwenden, so erhält er eine Anzahl am Reservepunkten in Höhe seines HG geteilt durch fünf plus 3.

Fähigkeit- und Zauber-SG: Verwende den Eintrag Fähigkeit-SG für alle Fähigkeiten des NSC wie z. B. Odemwaffe oder Gift, die nicht als Zauber funktionieren. Falls der NSC Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten nutzt, so bestimme den SG jedes Zaubers oder jeder Zauberähnlichen Fähigkeit separat und addiere den Grad des Zaubers oder der Zauberähnlichen Fähigkeit auf den Wert in der Spalte Zauber-Grund-SG. Beispiel: Der SG des Rettungswurfes gegen einen Zauber des 1. Grades eines HG-3-NSC mit der Fertigerrolle ist 14.

Attributmodifikatoren: NSC-Spielwerte enthalten nur die Attributwertmodifikatoren einer Kreatur, nicht die Attributwerte. Die Rolle führt Zahlen für die drei höchsten Attributmodifikatoren des NSC auf. Passe diese entsprechend dem Thema des NSC an. Ein Kämpfer sollte wenigstens zwei dieser Werte auf ST, GE und/oder KO legen. Ein Zauberer sollte seinen höchsten Attributmodifikator bei seinem magischen Schlüsselattribut haben. Mit wenigen Ausnahmen beeinflussen diese Modifikatoren keine anderen Spielwerte, daher kannst du z. B. den GE-Bonus eines NSC beliebig festsetzen, ohne dadurch seine Rüstungsklasse zu verändern. Nachdem du diese drei höchsten Werte zugewiesen hast, kannst du die restlichen Attributwertmodifikatoren beliebig festsetzen (in der Regel entsprechen sie dem niedrigsten aufgeführten Modifikator oder sind niedriger).

Besondere Eigenschaften: Die Auswahl der Besonderen Eigenschaften (siehe Seite 141) unterscheidet deinen NSC von anderen mit demselben HG und derselben Rolle. Wähle eine entsprechende Anzahl an Fähigkeiten aus; diese können eine Anpassung der Spielwerte sein, eine allgemeine Kreaturenregel oder auch nur ein Talent. Du kannst zudem deinem NSC einzigartige, selbstentwickelte Fähigkeiten geben – mehr hierzu auf Seite 142.

Manche Besonderen Eigenschaften sind als „kostenlose“ Fähigkeiten ausgelegt, so dass sie nicht gegen die Maximalanzahl an Fähigkeiten zählen, welche ein NSC gemäß seinem HG besitzen kann. Die Besonderen Eigenschaften werden ab Seite 142 detailliert beschrieben.

Fertigkeiten: Die beiden Spalten für Fertigkeiten benennen den Bonus des NSC für jene Fertigkeiten, die er gemeistert hat, und jene, die er gut, aber nicht außergewöhnlich beherrscht. Alle anderen Fertigkeiten nutzen die entsprechenden Attributmodifikatoren des NSC. Jeder Eintrag führt zudem eine Zahl in Klammern auf; dies ist eine Empfehlung, wie viele Meisterfertigkeiten und wie viele Gute Fertigkeiten ein NSC dieses HG besitzen sollte. NSC zählen in der Regel Wahrnehmung zu ihren Guten Fertigkeiten, so dass diese Fertigkeit nicht in diesen Werten enthalten ist. Alternativ kannst du Wahrnehmung als Meisterfertigkeit wählen und dem NSC eine andere Gute Fertigkeit geben. Alle Zahlen in diesen Tabellen sind flexibel, insbesondere bei den Fertigkeiten. Du kannst z. B. einem auf Nahkampf fokussierten NSC Fertigkeiten hinzugeben oder streichen, ohne dass es zu große Auswirkungen hat.

Angriffsboni: Die zweite Tabelle einer Rolle führt hohe und niedrige Angriffsboni für den NSC auf. Verwende den hohen Wert für die besten Angriffe des NSC und den niedrigen Wert für den Rest. Verwende einen Wert für alle Fernkampf- und den anderen für alle Nahkampfangriffe (mach dir keine Gedanken zu Unterschieden zwischen den Waffen derselben Kategorie). Wenn dein NSC z. B. ein Scharfschütze ist, solltest du den hohen Wert für seine Fernkampfangriffe verwenden und den niedrigen für den Nahkampf.

Fernkampfschaden: Sollte ein NSC Fernkampfwaffen verwenden, kannst du ihm eine Waffe mit einer Gegenstandstufe gleich seinem HG geben. Ein NSC addiert stets seinen vollen HG auf seinen Schaden, um das Talent Waffenspezialisierung unabhängig von der Waffenkategorie nachzuahmen (0, sollte der HG unter 1 liegen). Er addiert diesen Bonus nicht auf den Schaden seiner Granaten. Solltest du keine passende Waffe mit dieser Stufe finden, kannst du zwischen dem HG -3 und HG +1 des NSC wählen; der Spezialisierungsbonus des NSC gleicht einen Teil des Unterschiedes aus. Sollte die Waffe absolut nicht die richtige Stufe besitzen, musst du dem NSC eventuell einen höheren oder niedrigen Angriffsbonus oder einen anderen Vor- oder Nachteil verleihen.

Falls der NSC über einen einzigartigen Fernkampfangriff verfügt, z. B. indem er Säure spuckt, so verwende entweder den Wert aus der Spalte für Energie- oder Kinetischen Schaden, passend zur Schadensart der Waffe. Soll der Angriff des NSC besonders tödlich sein, kannst du den Wert für den HG +1 nutzen. In diesem Fall solltest du seinen Angriffsbonus oder seine RK ein wenig senken oder dem NSC eine andere Schwäche geben.

Nahkampfschaden: Wie bei Fernkampfangriffen kannst du einem NSC eine Waffe geben und seinen HG und ST-Modifikator auf den verursachten Schaden addieren. Sollte der NSC über Natürliche Waffen verfügen, dann nutze die Tabelle, um den verursachten Schaden zu bestimmen. Sollte der NSC über die Allgemeine Monsterfähigkeit Mehrfachangriff (siehe Seite 155) verfügen und daher mit einem Vollen Angriff mehr als zwei Mal angreifen können, so nutze die relevante Spalte zur Bestimmung des Schadens, den jeder Angriff verursacht. Sollte der NSC zu mehr als vier Angriffen mit einer Vollen Aktion fähig sein, so sollten die weiteren Angriffe besser einem Malus unterliegen, als dass du den Schaden senkst. Da Nahkampfangriffe in der Regel gegen die KRK erfolgen, gibt es keinen eigenen Eintrag für Energieangriffe. Senke im Falle eines normalen Nahkampfangriffes gegen die ERK den Schaden auf den Wert für Drei Angriffe. Sollte der NSC drei Angriffe mit einer Energiewaffe ausführen, so senke den Schaden auf den Wert für Vier Angriffe.

Sonstige Spielwerte

Diese Spielwerte sind nicht in den Rollentabellen enthalten.

Initiative: Wenn du den ihn nicht durch das Talent Verbesserte Initiative, eine Schablone oder eine Ad-Hoc-Anpassung erhöht, entspricht der Initiativebonus des NSC seinem GE-Modifikator.

Bewegungsrate: Wähle die Bewegungsrate, die zu deinem NSC passt. Bewegungsarten wie Klettern oder Schwimmen zählen in diesem Fall meistens nicht als Besondere Eigenschaften. Sollte dein NSC aber über eine besonders hohe Anzahl an besonderen Bewegungsarten oder eine sehr hohe Bewegungsrate verfügen, so sollte dies wohl als eine seiner Besonderen Eigenschaften zählen.

Talente: Die meisten NSC besitzen keine Talente. Viele von Talenten verliehene Boni können einfach in die Spielwerte einer Kreatur integriert werden. Du kannst einem NSC aber ein Talent als Besondere Eigenschaft verleihen (siehe S. 142).

Sprachen: Ein NSC mit Sprachfähigkeiten kennt die Sprache seines Volkes. Wahrscheinlich kennt er auch die Gemeinsprache und die Sprache seines Heimatplaneten (sofern es eine separate gibt). Besonders intelligente NSC könnten noch andere Sprachen beherrschen, die du als passend erachtest.



TABELLE 1: KAMPFROLLE - HAUPTSPIELWERTE

HG	ERK	KRK	REF	WIL	ZÄH	TP	FÄHIG-KEIT-SG	ZAUBER-GRUND-SG	ATTRIBUTS-WERTMODIFI-KATOREN	BESONDERE FÄHIGKEI-TEN	MEISTER-FERTIG-KEITEN	GUTE FERTIG-KEITEN
1/3	10	12	+1	+0	+1	6	8	8	+3, +1, +0	1	+7 (1)	+3 (2)
1/2	10	12	+2	+0	+2	13	9	9	+3, +2, +1	1	+9 (1)	+4 (2)
1	11	13	+3	+1	+3	20	10	9	+4, +2, +1	1	+10 (1)	+5 (2)
2	13	15	+4	+1	+4	25	11	10	+4, +2, +1	2	+12 (1)	+7 (2)
3	14	16	+5	+2	+5	40	12	11	+4, +2, +1	2	+13 (1)	+8 (2)
4	16	18	+6	+3	+6	50	13	11	+5, +3, +1	2	+15 (1)	+10 (2)
5	17	19	+7	+4	+7	70	13	11	+5, +3, +2	2	+16 (1)	+11 (2)
6	18	20	+8	+5	+8	90	14	12	+5, +3, +2	2	+18 (1)	+13 (2)
7	19	21	+9	+6	+9	105	15	13	+5, +4, +2	2	+19 (1)	+14 (2)
8	20	22	+10	+7	+10	125	16	13	+6, +4, +2	2	+21 (1)	+16 (2)
9	22	24	+11	+8	+11	145	16	13	+6, +4, +3	2	+22 (1)	+17 (2)
10	23	25	+12	+9	+12	165	17	14	+8, +5, +3	2	+24 (1)	+19 (2)
11	24	26	+13	+10	+13	180	18	14	+8, +5, +3	2	+25 (1)	+20 (2)
12	26	28	+14	+11	+14	200	19	15	+8, +5, +4	3	+27 (1)	+22 (2)
13	27	29	+15	+12	+15	225	19	15	+8, +6, +4	3	+28 (1)	+23 (2)
14	28	30	+16	+12	+16	250	20	15	+8, +6, +4	3	+30 (1)	+25 (2)
15	29	31	+17	+13	+17	275	21	16	+9, +7, +5	3	+31 (1)	+26 (2)
16	30	32	+18	+14	+18	300	22	16	+10, +7, +5	3	+33 (1)	+28 (2)
17	31	33	+19	+15	+19	340	22	16	+11, +8, +5	3	+34 (1)	+29 (2)
18	32	34	+19	+16	+19	375	23	17	+11, +8, +6	4	+36 (1)	+31 (2)
19	33	35	+20	+16	+20	415	24	18	+11, +9, +6	4	+37 (1)	+32 (2)
20	35	37	+21	+17	+21	465	25	19	+12, +9, +6	4	+39 (1)	+34 (2)
21	36	38	+22	+18	+22	500	25	19	+12, +10, +7	4	+40 (1)	+35 (2)
22	38	40	+22	+18	+22	550	26	20	+13, +10, +7	4	+42 (1)	+37 (2)
23	39	41	+23	+19	+23	600	27	21	+13, +11, +7	4	+43 (1)	+38 (2)
24	41	43	+24	+20	+24	650	28	22	+15, +11, +8	4	+45 (1)	+40 (2)
25	42	44	+25	+21	+25	700	28	22	+15, +12, +8	4	+46 (1)	+41 (2)

ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

TABELLE 2: KAMPFROLLE - ANGRIFFSSPIELWERTE

HG	ANGRIFFSBONI		FERNKAMPFSCHADEN		NAHKAMPFSCHADEN		
	HOCH	NIEDRIG	ENERGIE	KINETISCH	STANDARD	DREI ANGRIFFE	VIER ANGRIFFE
1/3	+4	+1	1W4	1W4	1W6+ST	-	-
1/2	+6	+3	1W4	1W6	1W6+ST	-	-
1	+8	+5	1W4+1	1W6+1	1W6+1+ST	-	-
2	+10	+7	1W4+2	1W6+2	1W6+2+ST	-	-
3	+11	+8	1W4+3	1W6+3	1W6+3+ST	-	-
4	+12	+9	1W4+4	1W6+4	1W6+4+ST	-	-
5	+14	+11	1W6+5	1W8+5	1W6+5+ST	-	-
6	+16	+13	1W10+6	2W6+6	1W8+6+ST	1W4+6+ST	-
7	+17	+14	2W6+7	2W8+7	2W6+7+ST	1W8+7+ST	1W6+7+ST
8	+19	+16	2W8+8	3W6+8	3W4+8+ST	1W10+8+ST	1W6+8+ST
9	+21	+18	3W6+9	5W4+9	2W10+9+ST	2W6+9+ST	1W10+9+ST
10	+22	+19	2W10+10	4W6+10	2W10+10+ST	3W4+10+ST	1W10+10+ST
11	+23	+20	3W8+11	3W10+11	4W6+11+ST	2W8+11+ST	2W6+11+ST
12	+25	+22	6W4+12	4W8+12	6W4+12+ST	3W6+12+ST	3W4+12+ST
13	+26	+23	5W6+13	6W6+13	3W12+13+ST	2W12+13+ST	2W8+13+ST
14	+27	+24	3W12+14	5W10+14	8W6+14+ST	4W8+14+ST	4W6+14+ST
15	+28	+25	5W8+15	8W6+15	8W6+15+ST	3W12+15+ST	6W4+15+ST



TABELLE 2: KAMPFROLLE - ANGRIFFSSPIELWERTE

HG	ANGRIFFSBONI		FERNKAMPFSCHADEN		NAHKAMPFSCHADEN		
	HOCH	NIEDRIG	ENERGIE	KINETISCH	STANDARD	DREI ANGRIFFE	VIER ANGRIFFE
16	+30	+27	7W6+16	6W10+16	6W10+16+ST	5W8+16+ST	3W10+16+ST
17	+31	+28	8W6+17	6W12+17	6W12+17+ST	4W12+17+ST	3W12+17+ST
18	+32	+29	6W10+18	8W10+18	13W6+18+ST	8W6+18+ST	5W8+18+ST
19	+33	+30	8W8+19	9W10+19	15W6+19+ST	6W10+19+ST	4W12+19+ST
20	+34	+31	12W6+20	16W6+20	11W10+20+ST	6W12+20+ST	8W6+20+ST
21	+35	+32	13W6+21	18W6+21	12W10+21+ST	8W10+21+ST	6W10+21+ST
22	+36	+33	12W8+22	20W6+22	21W6+22+ST	9W10+22+ST	8W8+22+ST
23	+37	+34	17W6+23	14W10+23	24W6+23+ST	10W10+23+ST	12W6+23+ST
24	+39	+36	10W12+24	19W8+24	14W12+24+ST	11W10+24+ST	13W6+24+ST
25	+40	+37	13W10+25	14W12+25	18W10+25+ST	12W10+25+ST	9W10+25+ST

TABELLE 3: FERTIGKEITSROLLE - HAUPTSPIELWERTE

HG	ERK	KRK	REF	WIL	ZÄH	TP	FÄHIGKEIT-SG	ZAUBERGRUND-SG	ATTRIBUTSWERTMODIFIKATOREN	BESONDERE FÄHIGKEITEN	MEISTERFERTIGKEITEN	GUTE FERTIGKEITEN
1/2	10	11	+0	+2	+0	12	11	11	+3, +2, +1	1	+9 (3)	+4 (2)
1	11	12	+1	+4	+1	17	12	11	+4, +2, +1	1	+10 (3)	+5 (2)
2	13	14	+1	+5	+1	23	13	12	+4, +2, +1	1	+12 (3)	+7 (2)
3	14	15	+2	+6	+2	35	14	13	+4, +2, +1	2	+13 (3)	+8 (2)
4	16	17	+3	+7	+3	45	15	13	+5, +3, +1	2	+15 (3)	+10 (2)
5	17	18	+4	+8	+4	65	15	13	+5, +3, +2	2	+16 (3)	+11 (2)
6	18	19	+5	+9	+5	80	16	14	+5, +3, +2	2	+18 (3)	+13 (2)
7	19	20	+6	+10	+6	100	17	15	+5, +4, +2	2	+19 (3)	+14 (2)
8	20	21	+7	+11	+7	115	18	15	+6, +4, +2	2	+21 (3)	+16 (2)
9	22	23	+8	+12	+8	135	18	15	+6, +4, +3	2	+22 (3)	+17 (2)
10	23	24	+9	+13	+9	150	19	16	+8, +5, +3	2	+24 (3)	+19 (2)
11	24	25	+10	+14	+10	170	20	16	+8, +5, +3	2	+25 (3)	+20 (2)
12	26	27	+11	+15	+11	185	21	17	+8, +5, +4	3	+27 (3)	+22 (2)
13	27	28	+12	+16	+12	210	21	17	+8, +6, +4	3	+28 (3)	+23 (2)
14	28	29	+12	+17	+12	235	22	17	+8, +6, +4	3	+30 (3)	+25 (2)
15	29	30	+13	+18	+13	255	23	18	+9, +7, +5	3	+31 (3)	+26 (2)
16	30	31	+14	+19	+14	280	24	18	+10, +7, +5	3	+33 (3)	+28 (2)
17	31	32	+15	+20	+15	315	24	18	+11, +8, +5	3	+34 (3)	+29 (2)
18	32	33	+16	+20	+16	350	25	19	+11, +8, +6	3	+36 (3)	+31 (2)
19	33	34	+16	+21	+16	385	26	20	+11, +9, +6	4	+37 (3)	+32 (2)
20	35	36	+17	+22	+17	430	27	21	+12, +9, +6	4	+39 (3)	+34 (2)
21	36	37	+18	+23	+18	465	27	21	+12, +10, +7	4	+40 (3)	+35 (2)
22	38	39	+18	+23	+18	500	28	22	+13, +10, +7	4	+42 (3)	+37 (2)
23	39	40	+19	+24	+19	550	29	23	+13, +11, +7	4	+43 (3)	+38 (2)
24	41	42	+20	+25	+20	600	30	24	+15, +11, +8	4	+45 (3)	+40 (2)
25	42	43	+21	+26	+21	650	30	24	+15, +12, +8	4	+46 (3)	+41 (2)

TABELLE 4: FERTIGKEITSROLLE - ANGRIFFSSPIELWERTE

HG	ANGRIFFSBONI		FERNKAMPFSCHADEN		NAHKAMPFSCHADEN		
	HOCH	NIEDRIG	ENERGIE	KINETISCH	STANDARD	DREI ANGRIFFE	VIER ANGRIFFE
1/3	+2	+0	1W4	1W4	1W4+ST	-	-
1/2	+4	+2	1W4	1W4	1W4+ST	-	-
1	+6	+4	1W4+1	1W4+1	1W4+1+ST	-	-



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

TABELLE 4: FERTIGKEITSROLLE - ANGRIFFSSPIELWERTE

HG	ANGRIFFSBONI		FERNKAMPFSCHADEN		NAHKAMPFSCHADEN		
	HOCH	NIEDRIG	ENERGIE	KINETISCH	STANDARD	DREI ANGRIFFE	VIER ANGRIFFE
2	+8	+6	1W4+2	1W4+2	1W4+2+ST	–	–
3	+9	+7	1W4+3	1W4+3	1W4+3+ST	–	–
4	+10	+8	1W4+4	1W4+4	1W4+4+ST	–	–
5	+12	+10	1W4+5	1W6+5	1W4+5+ST	–	–
6	+14	+12	1W6+6	1W8+6	1W6+6+ST	1W4+6+ST	–
7	+15	+13	1W8+7	1W12+7	1W8+7+ST	1W4+7+ST	1W4+7+ST
8	+17	+15	1W10+8	2W6+8	1W12+8+ST	1W8+8+ST	1W4+8+ST
9	+19	+17	2W6+9	2W8+9	3W4+9+ST	1W10+9+ST	1W6+9+ST
10	+20	+18	3W4+10	2W8+10	2W8+10+ST	1W10+10+ST	1W8+10+ST
11	+21	+19	2W8+11	2W10+11	2W10+11+ST	3W4+11+ST	1W10+11+ST
12	+23	+21	2W8+12	2W10+12	2W12+12+ST	3W4+12+ST	1W12+12+ST
13	+24	+22	2W10+13	4W6+13	6W4+13+ST	3W6+13+ST	3W4+13+ST
14	+25	+23	5W4+14	4W8+14	6W6+14+ST	4W6+14+ST	3W6+14+ST
15	+26	+24	4W6+15	6W6+15	5W8+15+ST	6W4+15+ST	2W10+15+ST
16	+28	+26	6W4+16	5W8+16	6W8+16+ST	4W8+16+ST	3W8+16+ST
17	+29	+27	4W8+17	4W12+17	8W6+17+ST	3W12+17+ST	6W4+17+ST
18	+30	+28	3W12+18	8W6+18	8W8+18+ST	5W8+18+ST	4W8+18+ST
19	+31	+29	5W8+19	6W10+19	9W8+19+ST	6W8+19+ST	3W12+19+ST
20	+32	+30	4W12+20	8W8+20	13W6+20+ST	9W6+20+ST	5W8+20+ST
21	+33	+31	8W6+21	6W12+21	15W6+21+ST	10W6+21+ST	4W12+21+ST
22	+34	+32	6W10+22	8W10+22	17W6+22+ST	6W12+22+ST	8W6+22+ST
23	+35	+33	8W8+23	13W6+23	12W10+23+ST	8W10+23+ST	6W10+23+ST
24	+37	+35	9W8+24	15W6+24	21W6+24+ST	9W10+24+ST	8W8+24+ST
25	+38	+36	8W10+25	16W6+25	12W12+25+ST	15W6+25+ST	6W12+25+ST

TABELLE 5: ZAUBERROLLE - HAUPTSPIELWERTE

HG							FÄHIG- KEIT-SG	ZAUBER- GRUND- SG	ATTRIBUTS- WERTMODIFI- KATOREN	BESONDE- RE FÄHIG- KEITEN	MEISTER- FERTIG- KEITEN	GUTE FERTIG- KEITEN
	ERK	KRK	REF	WIL	ZÄH	TP						
1/3	9	10	+0	+2	+0	5	10	12	+3, +1, +0	1	+7 (2)	+3 (1)
1/2	9	10	+0	+3	+0	11	11	13	+3, +2, +1	1	+9 (2)	+4 (1)
1	10	11	+1	+4	+1	16	12	13	+4, +2, +1	1	+10 (2)	+5 (1)
2	12	13	+1	+5	+1	21	13	14	+4, +2, +1	2	+12 (2)	+7 (1)
3	13	14	+2	+6	+2	32	14	15	+4, +2, +1	2	+13 (2)	+8 (1)
4	15	16	+3	+7	+3	43	15	15	+5, +3, +1	2	+15 (2)	+10 (1)
5	16	17	+4	+8	+4	60	15	15	+5, +3, +2	2	+16 (2)	+11 (1)
6	17	18	+5	+9	+5	75	16	16	+5, +3, +2	2	+18 (2)	+13 (1)
7	18	19	+6	+10	+6	90	17	17	+5, +4, +2	2	+19 (2)	+14 (1)
8	19	20	+7	+11	+7	105	18	17	+6, +4, +2	2	+21 (2)	+16 (1)
9	21	22	+8	+12	+8	120	18	17	+6, +4, +3	2	+22 (2)	+17 (1)
10	22	23	+9	+13	+9	140	19	18	+8, +5, +3	2	+24 (2)	+19 (1)
11	23	24	+10	+14	+10	155	20	18	+8, +5, +3	2	+25 (2)	+20 (1)
12	25	26	+11	+15	+11	170	21	19	+8, +5, +4	3	+27 (2)	+22 (1)
13	26	27	+12	+16	+12	190	21	19	+8, +6, +4	3	+28 (2)	+23 (1)
14	27	28	+12	+17	+12	215	22	19	+8, +6, +4	3	+30 (2)	+25 (1)
15	28	29	+13	+18	+13	235	23	20	+9, +7, +5	3	+31 (2)	+26 (1)
16	29	30	+14	+19	+14	255	24	20	+10, +7, +5	3	+33 (2)	+28 (1)
17	30	31	+15	+20	+15	285	24	20	+11, +8, +5	3	+34 (2)	+29 (1)
18	31	32	+16	+20	+16	320	25	21	+11, +8, +6	4	+36 (2)	+31 (1)



TABELLE 5: ZAUBERROLLE – HAUPTSPIELWERTE

HG	ERK	KRK	REF	WIL	ZÄH	TP	FÄHIG-KEIT-SG	ZAUBER-GRUND-SG	ATTRIBUTS-WERTMODIFI-KATOREN	BESONDE-RE FÄHIG-KEITEN	MEISTER-FERTIG-KEITEN	GUTE FERTIG-KEITEN
19	32	33	+16	+21	+16	350	26	22	+11, +9, +6	4	+37 (2)	+32 (1)
20	34	35	+17	+22	+17	395	27	23	+12, +9, +6	4	+39 (2)	+34 (1)
21	35	36	+18	+23	+18	425	27	23	+12, +10, +7	4	+40 (2)	+35 (1)
22	37	38	+18	+23	+18	470	28	24	+13, +10, +7	4	+42 (2)	+37 (1)
23	38	39	+19	+24	+19	510	29	25	+13, +11, +7	4	+43 (2)	+38 (1)
24	40	41	+20	+25	+20	550	30	26	+15, +11, +8	4	+45 (2)	+40 (1)
25	41	42	+21	+26	+21	600	30	26	+15, +12, +8	4	+46 (2)	+41 (1)

TABELLE 6: ZAUBERROLLE – ANGRIFSSPIELWERTE

HG	ANGRIFFSBONI		FERNKAMPFSCHADEN		NAHKAMPFSCHADEN		
	HOCH	NIEDRIG	ENERGIE	KINETISCH	STANDARD	DREI ANGRIFFE	VIER ANGRIFFE
1/3	+0	-2	1W4	1W4	1W4+ST	–	–
1/2	+2	+0	1W4	1W4	1W4+ST	–	–
1	+4	+2	1W4+1	1W4+1	1W4+1+ST	–	–
2	+6	+4	1W4+2	1W4+2	1W4+2+ST	–	–
3	+7	+5	1W4+3	1W4+3	1W4+3+ST	–	–
4	+8	+6	1W4+4	1W4+4	1W4+4+ST	–	–
5	+10	+8	1W4+5	1W6+5	1W4+5+ST	–	–
6	+12	+10	1W6+6	1W8+6	1W6+6+ST	1W4+6+ST	–
7	+13	+11	1W8+7	1W12+7	1W8+7+ST	1W4+7+ST	1W4+7+ST
8	+15	+13	1W10+8	2W6+8	1W12+8+ST	1W8+8+ST	1W4+8+ST
9	+17	+15	2W6+9	2W8+9	3W4+9+ST	1W10+9+ST	1W6+9+ST
10	+18	+16	3W4+10	2W8+10	2W8+10+ST	1W10+10+ST	1W8+10+ST
11	+19	+17	2W8+11	2W10+11	2W10+11+ST	3W4+11+ST	1W10+11+ST
12	+21	+19	2W8+12	2W10+12	2W12+12+ST	3W4+12+ST	1W12+12+ST
13	+22	+20	2W10+13	4W6+13	6W4+13+ST	3W6+13+ST	3W4+13+ST
14	+23	+21	5W4+14	4W8+14	6W6+14+ST	4W6+14+ST	3W6+14+ST
15	+24	+22	4W6+15	6W6+15	5W8+15+ST	6W4+15+ST	2W10+15+ST
16	+26	+24	6W4+16	5W8+16	6W8+16+ST	4W8+16+ST	3W8+16+ST
17	+27	+25	4W8+17	4W12+17	8W6+17+ST	3W12+17+ST	6W4+17+ST
18	+28	+26	3W12+18	8W6+18	8W8+18+ST	5W8+18+ST	4W8+18+ST
19	+29	+27	5W8+19	6W10+19	9W8+19+ST	6W8+19+ST	3W12+19+ST
20	+30	+28	4W12+20	8W8+20	13W6+20+ST	9W6+20+ST	5W8+20+ST
21	+31	+29	8W6+21	6W12+21	15W6+21+ST	10W6+21+ST	4W12+21+ST
22	+32	+30	6W10+22	8W10+22	17W6+22+ST	6W12+22+ST	8W6+22+ST
23	+33	+31	8W8+23	13W6+23	12W10+23+ST	8W10+23+ST	6W10+23+ST
24	+35	+33	9W8+24	15W6+24	21W6+24+ST	9W10+24+ST	8W8+24+ST
25	+36	+34	8W10+25	16W6+25	12W12+25+ST	15W6+25+ST	6W12+25+ST

SCHRITT 2: KREATURENARTSCHABLONE

Jede Kreatur gehört einer von 13 Kreaturenarten an. Diese breiten Kategorien besagen etwas über die Ursprünge einer Kreatur, ihren Körperbau oder ihren metaphysischen Platz im Universum.

Kreaturenarteinträge

Eine Kreaturenartschablone beginnt mit einer Beschreibung der Kreaturenart, gefolgt von Einträgen zu Merkmalen und Anpassungen.

Merkmale: Die aufgeführten Merkmale sind üblicherweise allen Kreaturen der fraglichen Art angeboren, daher wird empfohlen, dass eine Kreatur dieser Kreaturenart sie auch erhält. Diese Merkmale umfassen Besondere Eigenschaften (die Beschreibungen dieser Fähigkeiten beginnen auf Seite 152), welche nicht gegen die Anzahl an Fähigkeiten zählen, die die Kreatur durch ihre Rolle erlangt, und die zudem die Attributswertmodifikatoren des NSC verändern könnten.

Anpassungen: Jede Kreaturenart enthält Anpassungen, welche die Spielwerte des NSC verändern. Du musst diese Veränderungen nur vornehmen, wenn du das willst. Falls du einem



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

NSC eine Klassenschablone verleihen willst (siehe Schritt 4), solltest du nur die Anpassungen durch die Kreaturenartschablone oder die Klassenschablone verwenden, nicht beide – entscheide, welche Anpassungen für den NSC wichtiger sind.

Aberration

Eine Aberration hat eine bizarre Anatomie, seltsame Fähigkeiten, fremdartige Gedankengänge oder eine Kombination aus diesen drei Dingen.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m

Anpassungen: +2 auf Willenswürfe.

Drache

Ein Drache ist eine reptilische Kreatur, die meist geflügelt ist und über magische oder sonstige ungewöhnliche Fähigkeiten verfügt.

Merkmale: Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Immunität gegen Lähmung und Schlaf.

Anpassungen: +2 auf alle Rettungswürfe, +1 auf Angriffswürfe.

Externar

Ein Externar besteht zumindest teilweise aus der Essenz (aber nicht notwendigerweise dem Material) einer anderen Ebene als der Materiellen Ebene. Manche Kreaturen beginnen als Angehörige anderer Kreaturenarten und werden zu Externaren, wenn sie eine höhere oder niedrigere Ebene der spirituellen Existenz erlangen.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; sollte der Externare Angehöriger eines bestimmten Volkes (z. B. Engel, Teufel etc.) sein, muss er über eine passende Unterart verfügen.

Anpassungen: +2 auf eine Kategorie von Rettungswürfen, +1 auf Angriffswürfe.

Feenwesen

Ein Feenwesen ist eine Kreatur mit übernatürlichen Fähigkeiten und Kontakten zur Natur oder einer anderen Macht oder einem Ort.

Merkmale: Dämmerlicht.

Anpassungen: +2 auf REF und ZÄH, -1 auf Angriffswürfe.

Humanoider

Ein Humanoider besitzt in der Regel zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf oder einen menschenähnlichen Torso, Arme und einen Kopf. Humanoide besitzen kaum oder keine Außergewöhnlichen oder Übernatürlichen Fähigkeiten, doch die meisten können sprechen und gehören in der Regel gut entwickelten Gesellschaften an.

Merkmale: Muss über eine zum Volk passende Unterart verfügen (z. B. Laschunta, Mensch oder Schirr) oder eine, welche mit seinem Volk verbunden ist (z. B. Goblinoide).

Anpassungen: +2 auf eine Rettungswurfskategorie.

Konstrukt

Ein Konstrukt ist ein magisch belebter Gegenstand oder eine künstlich erschaffene Kreatur.

Merkmale: Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Immunitäten eines Konstruktes, Nichtlebend; KO-Modifikator -; muss entweder die

Unterart Magisch oder Technologisch besitzen; sollte das Konstrukt geistlos sein, erhält es einen IN-Modifikator von - und Geistlos.

Anpassungen: -2 auf alle Rettungswürfe, +1 auf Angriffswürfe.

Magische Bestie

Magische Bestien ähneln Tieren, können aber einen IN-Modifikator höher als -4 besitzen (in diesem Fall kennt die Magische Bestie wenigstens eine Sprache, kann meistens aber nicht sprechen). Magische Bestien besitzen meistens Außergewöhnliche oder Übernatürliche Fähigkeiten.

Merkmale: Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m.

Anpassungen: +2 auf REF und ZÄH, +1 auf Angriffswürfe.

Monströser Humanoider

Monströse Humanoide ähneln Humanoiden, besitzen aber monströse oder tierhafte Merkmale. Oft besitzen sie auch magische Fähigkeiten.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m.

Anpassungen: +2 auf REF und WIL, +1 auf Angriffswürfe.

Pflanze

Diese Kreaturenart umfasst Pflanzenkreaturen. Beachte, dass normale Pflanzen, wie sie in Gärten oder auf Feldern wachsen, keine WE- und CH-Modifikatoren besitzen und als Gegenstände gelten, nicht als Kreaturen, obwohl sie am Leben sind.

Merkmale: Dämmerlicht, Immunitäten wie Pflanzen.

Anpassungen: +2 auf ZÄH.

Schlick

Ein Schlick ist eine amorphe oder formbare Kreatur.

Merkmale: Blindsicht, Geistlos, Immunitäten wie Schlicke; IN-Modifikator -.

Anpassungen: +2 auf ZÄH, -2 auf REF und WIL, keine Meister- oder Guten Fähigkeiten, außer die Kreatur würde sie von Natur aus besitzen, statt durch Training erlangt haben.

Tier

Ein Tier ist eine lebende, nichthumanoide Kreatur; die meisten sind Wirbeltiere ohne magische Fähigkeiten und ohne angeborene Fähigkeiten für Sprache oder Kultur.

Merkmale: Dämmerlicht, IN-Modifikator -4 oder -5.

Anpassungen: +2 auf REF und ZÄH.

Ungeziefer

Diese Kreaturenart umfasst Insekten, Arachniden, andere Arthropoden, Würmer und ähnliche Wirbellose.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m, Geistlos; IN-Modifikator -.

Anpassungen: +2 auf ZÄH.

Untoter

Untote sind einstmals lebende Kreaturen, welche durch Magie oder fortschrittliche Technologie belebt wurden.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m, Immunitäten wie Untote, Nichtlebend; KO-Modifikator -.

Anpassungen: +2 auf WIL.



SCHRITT 3: KREATURENUNTERARTSCHABLONE

Füge dem NSC nun relevante Unterarten hinzu. Eine Unterartschablone verleiht in der Regel ein paar Merkmale, doch bei besonders mächtigen Unterarten wie z. B. Teufeln solltest du im Auge behalten, wie viele Fähigkeiten der NSC dadurch erlangt, und vermeiden, ihm weitere zusätzliche Fähigkeiten derselben Art zu verleihen (dies betrifft meistens Immunitäten, Resistenzen und Zauberähnliche Fähigkeiten).

Kreaturenunterarteinträge

Eine Kreaturenunterart enthält eine Beschreibung der Unterart und eine Auflistung der besonderen Merkmale dieser Unterart.

Aion

Aionen sind ein Volk neutraler Externarer, welche die Balance der Realität aufrechterhalten.

Merkmale: Immunität gegen Kälte, Kritische Treffer und Gift; Resistenz 10 gegen Elektrizität und Feuer; Bonus in Höhe des HG auf Fertigkeitwürfe zum Abrufen von Wissen; Erweiterung von Allem (siehe unten), Telepathie 30 m (nichtverbal).

Erweiterung von Allem (AF): Aionen können untereinander telepathisch über weite Entfernungen hinweg kommunizieren. Diese Fähigkeit funktioniert sogar über Ebenengrenzen hinweg, ist dann aber weniger effektiv und erlaubt nur die Kommunikation vager Eindrücke und Gefühle.

Agathion

Agathionen sind Celestische (oder auch gute Externare) und im Nirvana heimisch.

Merkmale: Dämmsicht; +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Immunität gegen Elektrizität und Versteinigung; Resistenz 10 gegen Kälte und Schall; Fokussierte Heilung (wie die Aspiranten-Ausrichtungsfähigkeit); Wahre Sprache; Mit Tieren sprechen (wie die Aspiranten-Ausrichtungsfähigkeit des Xenodruiden).

Android

Androiden und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Die meisten Kreaturen mit dieser Unterart erhalten Dunkelsicht 18 m und Dämmsicht; gehört der NSC dem Volk der Androiden^{GRW} an, erhält er ferner die Volksmerkmale Gefühlsarm, Konstruiert und Verbesserungsstecksplatz.

Aquatisch

Diese Kreaturen sind meistens in Umgebungen heimisch, die ganz oder größtenteils unter Wasser liegen.

Merkmale: Bewegungsrate für Schwimmen, Wasser atmen, Athletik als Meister- oder Gute Fähigkeit; sollte der NSC Luft atmen können, erhält er ferner das Volksmerkmal Amphibie.

Archon

Archonten sind Celestische (oder gute Externare) und im Himmel heimisch.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; Dämmsicht; Aura der Bedrohung (siehe unten); +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Immunität gegen Elektrizität und Versteinigung; Wahre Sprache; viele

Archonten können *Teleportieren* als Zauberähnliche Fähigkeit beliebig oft einsetzen (Zauberstufe gleich HG).

Aura der Bedrohung (ÜF): Diese Fähigkeit verleiht einen göttlichen Malus (meistens -2) auf RK, Angriffs- und Rettungswürfe jeder feindseligen Kreatur innerhalb der Aura (meistens 6 m Radius), deren Willenswurf misslingt. Dieser Malus währt für 24 Stunden oder bis diese Kreatur dem fraglichen Archonten Schaden zufügt. Widersteht oder eine Kreatur dem Effekt oder bricht ihn, wird sie für 24 Stunden gegen die Aura dieses Archonten immun. Die Aura eines mächtigeren oder schwächeren Archonten könnte einen höheren oder niedrigeren Malus verleihen und auch über einen größeren oder kleineren Radius verfügen.

Azata

Azatas sind Celestische (oder gute Externare) und im Elysium heimisch.

Merkmale: Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Immunität gegen Elektrizität und Versteinigung; Resistenz 10 gegen Feuer und Kälte; Wahre Sprache.

Daimon

Daimonen sind Scheusale (oder böse Externare) und heimisch in Abaddon.

Merkmale: Immunität gegen Gift, Krankheit, Säure und Todeseffekte; Resistenz 10 gegen Elektrizität, Feuer und Kälte; Fähigkeit zum Herbeizaubern von Verbündeten; Telepathie.

Dämon

Dämonen sind Scheusale (oder böse Externare) und heimisch im Abyss.

Merkmale: Immunität gegen Elektrizität und Gift; Resistenz 10 gegen Säure, Kälte, und Feuer; Fähigkeit zum Herbeizaubern von Verbündeten; Telepathie.

Elementar

Ein Elementar ist eine Kreatur, welche völlig aus der Materie einer der vier Elementarebenen besteht.

Merkmale: Immunitäten wie Elementare.

Elf

Elfen und mit Elfen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Die meisten Kreaturen mit dieser Unterart erhalten Dämmsicht und Wahrnehmung als weitere Meisterfähigkeit; gehört der NSC dem Volk der Dunkel elfen (siehe Seite 42) an, erhält er Dunkelsicht 18 m statt Dämmsicht sowie die Volksmerkmale Immunitäten eines Dunkel elfen, Dunkel elfen magie und Blindheit durch Licht; gehört der NSC dem Volk der Elfen^{GRW} an, erhält er die Volksmerkmale Immunitäten eines Elfen, Elfen magie und als Meisterfähigkeit Mystik; gehört der NSC dem Volk der Halb-Elfen^{GRW} an, erhält er das Volksmerkmal Elfenblut und eine weitere Gute Fertigkeit.

Engel

Engel sind Celestische (oder gute Externare) und auf den Äußeren Ebenen guter Gesinnung heimisch.

Merkmale: Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Schutzaura (siehe unten); +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Immunität gegen Kälte,



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Säure und Versteinerung; Resistenz 10 gegen Elektrizität und Feuer; Wahre Sprache.

Schutzaura (ÜF): Bei Engeln mit HG 3 bis HG 15 verleiht diese Fähigkeit Kreaturen innerhalb der Aura (meistens 6 m Radius), den Engel eingeschlossen, einen göttlichen Bonus (meistens +2) auf RK gegen Angriffe böser Kreaturen und einen göttlichen Bonus (meistens +4) auf Rettungswürfe gegen von bösen Kreaturen erschaffene Effekte. Die Schutzaura eines mächtigeren oder schwächeren Engels kann höhere oder niedrigere Boni generieren oder einen größeren oder kleineren Radius besitzen.

Erde

Diese Unterart erhalten in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene der Erde.

Merkmale: Bewegungsrate für Graben; Blindgespür oder Blindsight (Vibration) mit unterschiedlichen Reichweiten.

Feuer

Diese Unterart erhalten in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene des Feuers und Kreaturen mit einer starken Affinität zum Feuer.

Merkmale: Immunität gegen Feuer; Empfindlichkeit gegen Kälte.

Gestaltwandler

Kreaturen, welche ihre Gestalt dramatisch verändern können, erhalten diese Unterart.

Merkmale: Gestalt wechseln (Einzelheiten je nach Kreatur).

Gnom

Gnome und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmsicht; gehört der NSC dem Volk der Gnome^{GRW} an, erhält er ferner die Volksmerkmale Gnomenmagie und Unerschütterlicher Glaube sowie Kultur als Meisterfertigkeit.

Goblinoider

Diese Unterart erhalten Humanoide der verschiedenen goblinoiden Unterarten, z. B. Weltraumgoblins.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; gehört der NSC dem Volk der Weltraumgoblins (siehe Seite 56) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Schnell und Tüfteln, die Meisterfertigkeiten Heimlichkeit und Technik und als Gute Fertigkeit Überlebenskunst.

Grauer

Graue und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; gehört der NSC dem Volk der Grauen (siehe Seite 58) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Telepathie 30 m und die Besondere Eigenschaft Phasenschritt.

Halbling

Halblinge und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Keine; gehört der NSC dem Volk der Halblinge^{NSC} an, erhält er die Volksmerkmale Halblingglück und Hinterhältig, die Meisterfertigkeiten Heimlichkeit und Wahrnehmung und als Gute Fertigkeiten Akrobatik und Athletik.

Ikeschti

Ikeschti und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Die meisten Kreaturen mit dieser Unterart erlangen eine Bewegungsrate für Klettern; gehört der NSC dem Volk der Ikeschti (siehe Seite 66) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Blut verspritzt, Haut abstreifen und Wüstenkundiger.

Kälte

Kreaturen mit dieser Unterart sind in der Regel in kalten Umgebungen heimisch.

Merkmale: Immunität gegen Kälte; Empfindlichkeit gegen Feuer.

Kasatha

Kasathas und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Keine; gehört der NSC dem Volk der Kasathas^{GRW} an, erhält er die Volksmerkmale Vierarmig und Wüste durchqueren, die Meisterfertigkeiten Akrobatik und Athletik und als Gute Fertigkeit Kultur.

Körperlos

Kreaturen mit dieser Unterart besitzen keine greifbaren Körper.

Merkmale: Körperlos (*Grundregelwerk*, S. 264).





Laschunta

Laschuntas und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Keine; gehört der NSC dem Volk der Laschuntas^{GRW} an, erhält er das Volksmerkmal Begrenzte Telepathie und kann die folgenden Zauber als Zauberähnliche Fähigkeiten nutzen: 1/ Tag – *Gedanken wahrnehmen*; Beliebig oft – *Benommenheit* und *Psychokinetische Hand*.

Luft

Diese Unterart erhalten in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene der Luft.

Merkmale: Übernatürliche Bewegungsrate Fliegen (in der Regel Perfekte Manövrierfähigkeit); Akrobatik als Meister- oder Gute Fertigkeit.

Maraquois

Maraquois und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Maraquois (siehe Seite 82) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Blindgespür (Schall) 9 m, eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m, das Volksmerkmal Greifschwanz und Überlebenskunst als Meisterfertigkeit.

Mensch

Menschen und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Keine; gehört der NSC dem Volk der Menschen^{GRW} an, erhält er eine beliebige zusätzliche Besondere Eigenschaft und eine weitere Gute Fertigkeit.

Ork

Orks und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Die meisten Kreaturen mit dieser Unterart erhalten Dämmerlicht 18 m und die Allgemeine Kreaturenfähigkeit Wildheit; sollte der NSC ein Halb-Ork^{GRW} sein, erhält er ferner Einschüchtern und Überlebenskunst als Meisterfertigkeiten.

Pflanzenartig

Pflanzenartige Kreaturen besitzen viele Eigenschaften von Pflanzen.

Merkmale: Die meisten pflanzenartigen Kreaturen besitzen die Allgemeine Monsterfähigkeit Pflanzenartig (siehe Seite 156).

Proteaner

Proteaner sind schlangenartige Externare des reinen Chaos und im Mahlstrom heimisch.

Merkmale: Blindgespür (Reichweite und Sinn variieren nach Art des Proteaners); Immunität gegen Säure; Resistenz 10 gegen Elektrizität und Schall; Übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen; Formlos; Gestalt wechseln; Ergreifen mit Natürlichen Angriffen.

Reptoide

Die gestaltwandelnden Reptoiden und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Reptoiden (siehe Seite 96) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Gestalt wechseln, Kaltblüter und Natürliche Waffen.

Riese

Riesen und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; viele NSC mit dieser Unterart erhalten Einschüchtern und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten.

Ryphorier

Ryphorier und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Ryphorier (siehe Seite 100) an, erhält er ferner eine beliebige zusätzliche Besondere Eigenschaft, das Volksmerkmal Jahreszeitenangepasst und als Meisterfertigkeit Wahrnehmung.

Sarkesianer

Sarkesianer und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Sarkesianer (siehe Seite 102) an, erhält er ferner die Besondere Eigenschaft Leerenflug und eine weitere Gute Fertigkeit.

Schwarm

Diese Unterart erhält jede Ansammlung von Mini-, Winzigen oder Sehr kleinen Kreaturen, die als eine Kreatur agiert; meistens handelt es sich um Ungeziefer.

Ein Schwarm besitzt einen gemeinsamen TP-Verrat, einen eigenen Initiative-Modifikator und eine eigene ERK und KRK. Er legt Rettungswürfe als eine einzelne Kreatur ab. Ein Schwarm belegt in der Regel eine quadratische Angriffsfläche (so er aus Nichtfliegern besteht) oder einen Würfel (bei fliegenden Kreaturen) mit 3 m Seitenlänge und besitzt eine Reichweite von 0 m. Ein Schwarm kann sich durch Risse oder Löcher bewegen, welche groß genug sind, um die Kreaturen hindurchzulassen, aus denen sich der Schwarm zusammensetzt.

Um anzugreifen, bewegt sich ein Schwarm in die Angriffsfläche eines Gegners (dies provoziert einen Gelegenheitsangriff). Zauberrei oder sich auf Zauber zu konzentrieren erfordert innerhalb der Angriffsfläche eines Schwarmes einen Wurf auf die Zauberstufe (SG = 20 + Zaubergrad). Der Einsatz von Fertigkeiten innerhalb der Angriffsfläche eines Schwarmes, welche Geduld und Konzentration erfordern (z. B. Computer), benötigen einen Willenswurf gegen SG 20.

Merkmale: Schwarmverteidigungen, Immunitäten wie Schwärme, Ablenkung, Schwarmangriff.

Schirr

Schirren und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Blindgespür (Vibration) 9 m; gehört der NSC dem Volk der Schirren^{GRW} an, erhält er ferner die Volksmerkmale Begrenzte Telepathie und Gemeinschaftssinn sowie Diplomatie und Kultur als Gute Fertigkeiten.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Skittermander

Skittermander und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Skittermander (siehe Seite 108) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Hyper, Ringer und Sechsamig.

Teufel

Teufel sind Scheusale (oder böse Externare) und heimisch in der Hölle.

Merkmale: Im Dunkeln sehen; Immunität gegen Feuer und Gift; Resistenz 10 gegen Kälte und Säure; Fähigkeit zum Herbeizaubern von Verbündeten; Telepathie.

Unvermeidbarer

Unvermeidbare sind konstruktartige Externare, die geschaffen wurden, um die Gesetze des Universums durchzusetzen.

Merkmale: Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Konstruiert; Regeneration (wird durch Angriffe chaotischer Gesinnung unterdrückt); Wahre Sprache.

Verthani

Verthani und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Verthani (siehe Seite 122) an, erhält er ferner die Volksmerkmale Hautimitator und Leicht aufwertbar sowie eine zusätzliche Gute Fertigkeit.

Vesk

Vesken und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dämmerlicht; gehört der NSC dem Volk der Vesken^{GRW} an, erhält er ferner die Volksmerkmale Furchtlos, Natürliche Waffen und Rüstungsexperte.

Wasser

Diese Unterart erhalten in der Regel Externare mit einer Verbindung zur Ebene des Wassers.

Merkmale: Bewegungsrate für Schwimmen, Athletik als Meister- oder Gute Fertigkeit.

Ysoki

Ysokis und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m; gehört der NSC dem Volk der Ysokis^{GRW} an, erhält er ferner die Volksmerkmale Backentaschen und Tatkraft, die Meisterfertigkeiten Heimlichkeit und Technik sowie als Gute Fertigkeit Überlebenskunst.

Zwerg

Zwerge und mit ihnen verwandte Kreaturen erhalten diese Unterart.

Merkmale: Die meisten Kreaturen mit dieser Unterart erhalten Dunkelsicht 18 m; gehört der NSC dem Volk der Zwerge^{GRW} an, erhält er ferner die Volksmerkmale Ruhig und Sicher, Steingespür, Traditionelle Feinde und Waffenvertrautheit.

ANDERE UNTERARTEN

Einige Unterarten haben keine ausformulierten Einträge. Die folgenden Unterarten verleihen keine zusätzlichen Fähigkeiten:

- ⊗ Böse
- ⊗ Chaotisch
- ⊗ Einheimisch
- ⊗ Extraplanar
- ⊗ Gut
- ⊗ Magisch
- ⊗ Rechtschaffen
- ⊗ Technologisch

SCHRITT 4: KLASSENSCHABLONEN

In diesem optionalen Schritt kannst du einem NSC bestimmte Fähigkeiten verleihen, welche ihn ähnlich wie einen Angehörigen einer bestimmten Klasse funktionieren lassen. Wie unter Schritt 2 erwähnt, solltest du nur entweder die Anpassungen des Eintrages der Kreaturenartschablone oder der Klassenschablone verwenden, nicht aber beide.

Die Klassen und die Regeln für die Klassenfähigkeiten findet du im *Grundregelwerk*, wobei einige Klassenfähigkeiten leicht verändert wurden – diese findest du im Eintrag zu den Besonderen Eigenschaften. Sollte dein NSC über Fähigkeiten verfügen, welche Reservepunkte erfordern, so erlangt er eine Anzahl an Reservepunkten in Höhe seines HG geteilt durch 5 plus 3.

Klassenschabloneneinträge

Eine Klassenschablone beginnt mit einer kurzen Beschreibung der Klasse und behandelt dann die folgenden Punkte:

Besondere Regeln: Sollte die Schablone einige Basteleien erfordern, welche über die normalen Regeln für Klassenschablonen hinausgehen, enthält die Schablone spezielle Regeln.

Erforderliche Rolle: Dieser Eintrag benennt die Rolle, nach welcher ein NSC erstellt sein sollte, um diese Klassenschablone zu erhalten.

Anpassungen: Diese Anpassungen verändern einige der Spielwerte der Rollentabellen.

Fertigkeiten: Die Klassenschablone könnte zudem eine Liste an Fertigkeiten enthalten, die als Meister- oder Gute Fertigkeiten kategorisiert sind; diese Fertigkeiten zählen gegen die Anzahl an Fertigkeiten, welche die Rolle dem NSC verleiht.

Attributswertmodifikatoren: Dieser Eintrag benennt die Attributswertmodifikatoren, welche normalerweise bei Vertretern der fraglichen Klasse am ausgeprägtesten sind, beginnend mit dem höchsten Wert (du kannst dies aber verteilen, wie es dir passt).

Ausrüstung: Die meisten NSC mit Klassenschablonen verwenden Ausrüstung, statt auf Natürliche Angriffe zurückzugreifen. Dieser Eintrag enthält Richtlinien, welche Waffen, Rüstungen und sonstigen wichtigen Gegenstände Vertreter der jeweiligen Klasse anhand der Gegenstandsstufe bekommen könnten. Ausrüstung hat eine Mindeststufe von 1 und eine Maximalstufe von 20. Wenn z. B. eine Kreatur HG 1/2 oder HG 1 besitzt und die Schablone einen Gegenstand der Stufe „HG – 1“ empfiehlt, würdest du ihr Ausrüstung der Gegenstandsstufe 1 geben. Wie auf Seite 128 erwähnt, hast du bei der Gegenstandsstufe durchaus Spielraum, musst dann aber vielleicht bei anderen Spielwerten Anpassungen vornehmen.

Fähigkeiten nach HG: Der NSC erhält abhängig von seinem HG eine gewisse Anzahl an Klassenmerkmalen seiner gewählten Klasse und eventuell noch einige Besondere Eigenschaften dei-

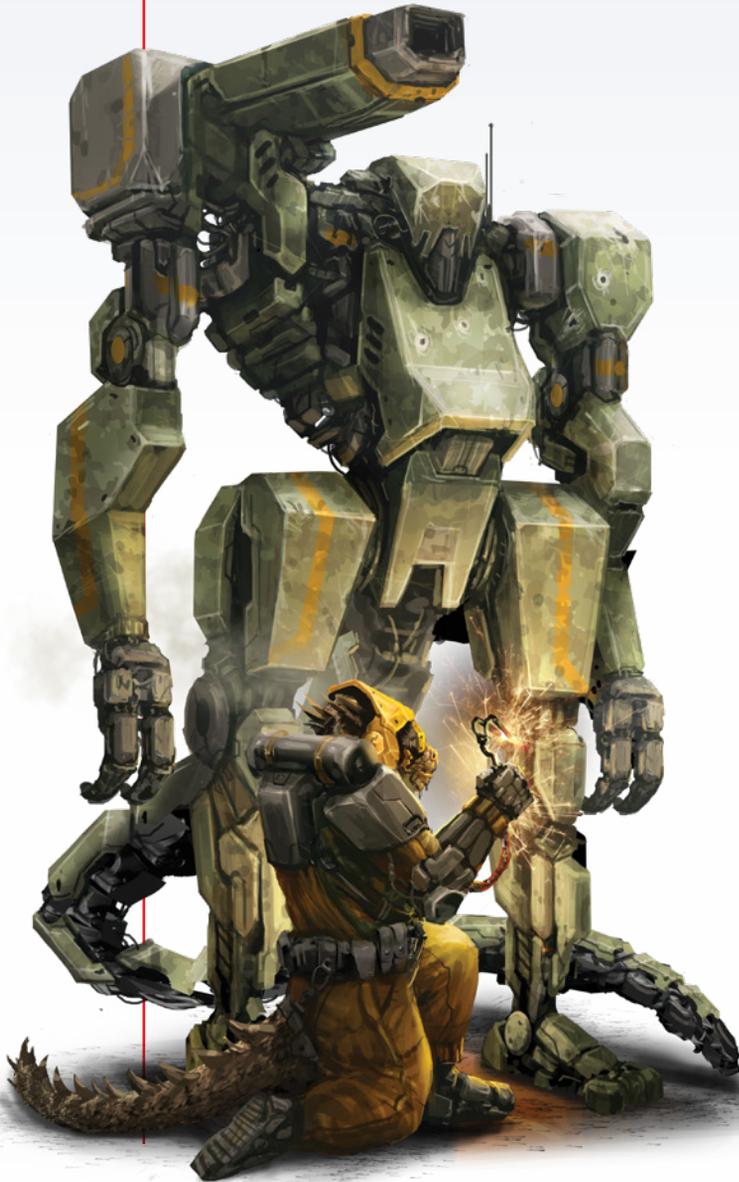


ner Wahl; diese ersetzen die Besonderen Eigenschaften, welche die Kreatur über ihre Rolle erhält. Der HG des NSC korrespondiert mit seiner effektiven Klassenstufe – d. h. eine Kreatur mit HG 3 wäre z. B. ein Mechaniker der 3. Stufe.

Übernehme die Fähigkeiten des Eintrages, welcher dem HG deines NSC entspricht, oder aus dem nächstniedrigeren HG-Eintrag. Wenn du z. B. einen NSC mit HG 4 erschaffst und die Klassenschablone nur Einträge für HG 3 und 5 aufweist, so verwende den HG-3-Eintrag. Nutze nur einen HG-Eintrag. Klassenmerkmale mit einem SG nutzen den Fähigkeit-SG-Eintrag oder den Zauber-Grund-SG der Rollentabelle (deine Wahl).

Eine Klassenschablone gibt einem NSC mehr Optionen, als er normalerweise über seine Rolle erhalten würde. Sollte es dennoch Besondere Eigenschaften geben, welche dein NSC absolut benötigt, kannst du sie ebenfalls hinzufügen. Achte nur darauf, deinen NSC für den gewählten HG nicht zu mächtig zu machen.

Wenn du ein Klassenmerkmal wählst, welches ein anderes Klassenmerkmal verbessert, wird davon ausgegangen, dass der NSC alle Voraussetzungen erfüllt. Wenn du z. B. für einen HG 4-Gesandten Schnelle Stärkende Improvisation wählst, gilt der NSC als ebenfalls über Stärkende Improvisation verfügend.



Sollte eine Klassenmerkmaloption über eine Stufenvoraussetzung verfügen, kannst du aus allen bis zum fraglichen HG verfügbaren Optionen wählen. Wenn z. B. über eine Klassenschablone einen Agentenrick der 6. Stufe verliehen würde, kannst du dem NSC alternativ einen Agentenrick der 2. Stufe geben.

Agent

Agenten sind schnell, listig und besonders talentiert. Sie können ihre Gegner veranlassen, unachtsam zu werden, um dann verheerende Angriffe zu landen.

Besondere Regeln: Wähle eine Spezialisierung. Der Spezialisierungstrick und die Spezialisierungsfähigkeit müssen dieser Spezialisierung angehören. Alle Agentenricks, welche für die Kreatur nicht relevant sind oder in ihre Spielwerte integriert werden können, müssen nicht einzeln aufgeführt werden.

Erforderliche Rolle: Fertigerkeitsrolle.

Anpassungen: Bonus auf Initiative in Höhe des HG der Kreatur geteilt durch 4, +1; +3 auf REF; +1 auf alle Fertigkeitwürfe.

Fertigkeiten: Meisterfertigkeiten aus der Spezialisierung des Agenten.

Attributswertmodifikatoren: GE, IN und WE.

Ausrüstung: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG), Scharfschützengewehr (Gegenstandsstufe = HG) und Einfache Nahkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Agent (Gegenstandsstufe = HG - 1).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Tückischer Angriff +1W4 und eine Besondere Eigenschaft.

HG 2: Tückischer Angriff +1W4, Entrinnen, ein Agentenrick der 2. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 3: Tückischer Angriff +1W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +3 m, ein Agentenrick der 2. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 4: Tückischer Angriff +1W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +3 m, Schwächender Trick und zwei Agentenricks der 2. Stufe.

HG 5: Tückischer Angriff +3W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +3 m, Schwächender Trick, Spezialisierungstrick und zwei Agentenricks der 2. Stufe.

HG 6: Tückischer Angriff +3W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +3 m, Schwächender Trick, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 6. Stufe.

HG 7: Tückischer Angriff +4W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +3 m, und ein Agentenrick der 6. Stufe.

HG 8: Tückischer Angriff +4W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +3 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Dreifachangriff, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 6. Stufe.

HG 9: Tückischer Angriff +5W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +6 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Dreifachangriff, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 6. Stufe.

HG 10: Tückischer Angriff +5W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +6 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Dreifachangriff, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 10. Stufe.

HG 11: Tückischer Angriff +6W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +6 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Dreifachangriff, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 10. Stufe.

HG 13: Tückischer Angriff +7W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +6 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Vierfachangriff, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 10. Stufe.

HG 14: Tückischer Angriff +7W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +6 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

xe, Vierfachangriff, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 14. Stufe.

HG 15: Tückischer Angriff +8W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +9 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Vierfachangriff, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 14. Stufe.

HG 17: Tückischer Angriff +9W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +9 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Vierfachangriff, Doppelte Schwächung, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick und ein Agentenrick der 14. Stufe.

HG 19: Tückischer Angriff +10W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +9 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Vierfachangriff, Doppelte Schwächung, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick und zwei Agentenricks der 14. Stufe.

HG 20: Tückischer Angriff +10W8, Entrinnen, Schnelle Bewegung +9 m, Schwächender Trick, Unglaubliche Reflexe, Vierfachangriff, Doppelte Schwächung, Spezialisierungsfähigkeit, Spezialisierungstrick, Meisteragent und zwei Agentenricks der 14. Stufe.

Aspirant

Aspiranten greifen auf ihre Verbindung zu übernatürlichen Mächten zurück und können so auf unterschiedliche Weise Magie manifestieren.

Besondere Regeln: Wähle eine Mystikerausrichtung. Die Ausrichtungsfähigkeiten der Kreatur müssen alle mit dieser Ausrichtung assoziiert sein. Ausrichtungsfähigkeiten, welche nicht relevant sind oder in die Spielwerte integriert werden können, müssen nicht extra aufgeführt werden.

Zauber müssen von der Zauberliste des Aspiranten stammen. Beginne mit den Ausrichtungszaubern der korrespondierenden Grade und fülle dann die übrigen Plätze.

Erforderliche Rolle: Zauberrolle.

Anpassungen: Keine.

Fertigkeiten: Meisterfähigkeit Mystik und Gute oder Meisterfertigkeiten aus der Liste der zur Ausrichtung gehörenden Fertigkeiten.

Attributswertmodifikatoren: WE, KO und CH.

Ausrüstung: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und Einfache Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG - 1).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Ausrichtungsfähigkeit der 1. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 2: Ausrichtungsfähigkeit der 1. Stufe, Gedankenverbindung und eine Besondere Eigenschaft.

HG 3: Ausrichtungsfähigkeiten der 1. und 3. Stufe und Gedankenverbindung.

HG 6: Ausrichtungsfähigkeiten der 1., 3. und 6. Stufe und Gedankenverbindung.

HG 9: Ausrichtungsfähigkeiten der 1., 3., 6. und 9. Stufe und Gedankenverbindung.

HG 11: Ausrichtungsfähigkeiten der 1., 3., 6. und 9. Stufe; Gedankenverbindung und Telepathisches Band.

HG 12: Ausrichtungsfähigkeiten der 1., 3., 6., 9. und 12. Stufe; Gedankenverbindung; Telepathisches Band.

HG 15: Ausrichtungsfähigkeiten der 1., 3., 6., 9., 12. und 15. Stufe; Gedankenverbindung; Telepathisches Band.

HG 18: Alle Ausrichtungsfähigkeiten, Gedankenverbindung und Telepathisches Band.

HG 19: Alle Ausrichtungsfähigkeiten, Gedankenverbindung, Telepathisches Band und Transzendenz.

HG 20: Alle Ausrichtungsfähigkeiten, Gedankenverbindung, Telepathisches Band, Transzendenz und Erleuchtung.

Gesandter

Charismatische Gesandte unterstützen ihre Verbündeten mittels Inspiration und taktischen Anweisungen.

Erforderliche Rolle: Fertigkeitenrolle.

Anpassungen: +2 auf REF.

Fertigkeiten: Meisterfertigkeit Motiv erkennen und Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern.

Attributswertmodifikatoren: CH, IN und GE.

Ausrüstung: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und Einfache Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG - 1).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Eine Improvisation der 1. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 2: Zwei Improvisationen der 1. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 4: Eine Improvisation der 4. Stufe, eine Improvisation der 1. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 6: Eine Improvisation der 6. Stufe, eine Improvisation der 4. Stufe, eine Improvisation der 1. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 8: Eine Improvisation der 8. Stufe, eine Improvisation der 6. Stufe, eine Improvisation der 4. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 9: Eine Improvisation der 8. Stufe, eine Improvisation der 6. Stufe, eine Improvisation der 4. Stufe, Besondere Eigenschaft Fertigkeitenbegabung (siehe Seite 142) und eine Besondere Eigenschaft.

HG 10: Zwei Improvisationen der 8. Stufe, eine Improvisation der 6. Stufe, eine Improvisation der 4. Stufe, Besondere Eigenschaft Fertigkeitenbegabung (siehe Seite 142) und eine Besondere Eigenschaft.

HG 12: Drei Improvisationen der 8. Stufe, eine Improvisation der 6. Stufe, Besondere Eigenschaft Fertigkeitenbegabung (siehe Seite 142) und eine Besondere Eigenschaft.

HG 16: Vier Improvisationen der 8. Stufe, Besondere Eigenschaft Fertigkeitenbegabung (siehe Seite 142) und eine Besondere Eigenschaft.

CR 20: Wahre Expertise, vier Improvisationen der 8. Stufe, Besondere Eigenschaft Fertigkeitenbegabung (siehe Seite 142) und eine Besondere Eigenschaft.

Mechaniker

Mechaniker sind Experten im Umgang mit Maschinen. Sie verwenden entweder Exokortexe, um ihre Kampffähigkeiten zu verbessern, oder werden von Roboterdrohnen begleitet, welche sie fernsteuern können.

Besondere Regeln: Alle Mechanikerkreaturen erhalten das Klassenmerkmal Künstliche Intelligenz. Dieses erfordert eine Wahl zwischen einer Drohne und einem Exokortex. Im Falle einer Drohne wird diese als eigenständiges technologisches Konstrukt mit HG des Mechanikers -2 gebaut, bzw. ein existentes technologisches Konstrukt mit HG des Mechanikers -2 verwendet. Die Drohne erhält keinen eigenen vollen Satz an Aktionen; die Mechanikerkreatur und ihre Drohne können jede Bewegungsaktion, eine Schnelle Aktion und eine Reaktion pro Runde nutzen, allerdings kann nur eine von ihnen eine Standard-Aktion verwenden oder ihre Bewegungs- und Standard-Aktion zu einer Vollen Aktion vereinen. Die Drohne erhält keinen



eigenen HG, trägt keinen HG zum HG der Begegnung bei, und die SC erhalten keine EP für das Besiegen der Drohne allein.

Im Falle einer Mechaniker Kreatur mit einem Exokortex füge bei HG 1 Zielverfolgung, bei HG 5 Drahtloses Hacken, bei HG 10 Zweifache Zielverfolgung, bei HG 15 Multitasking und bei HG 20 Vierfache Zielverfolgung hinzu.

Zielverfolgung (AF): Als Bewegungsaktion kann dieser NSC einen einzelnen Gegner auswählen und nachverfolgen; dies verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen dieses Ziel. Nutze denselben Bonus für Zweifache Zielverfolgung und Vierfache Zielverfolgung.

Erforderliche Rolle: Fertigerrolle.

Anpassungen: +2 auf REF und ZÄH, -2 auf WIL.

Fertigkeiten: Meisterfertigkeiten Computer und Technik.

Attributwertmodifikatoren: IN, GE und KO.

Ausrüstung: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und Einfache Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG - 1).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Künstliche Intelligenz (siehe oben, Besondere Regeln), Individualisiertes Handwerkszeug, eine Besondere Eigenschaft.

HG 2: Künstliche Intelligenz, Individualisiertes Handwerkszeug, ein Mechanikertrick der 2. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 3: Künstliche Intelligenz, Individualisiertes Handwerkszeug, Überlasten und ein Mechanikertrick der 2. Stufe.

HG 4: Künstliche Intelligenz, Individualisiertes Handwerkszeug, Überlasten und zwei Mechanikertricks der 2. Stufe.

HG 5: Künstliche Intelligenz, Individualisiertes Handwerkszeug, Überlasten, Distanzhacken und zwei Mechanikertricks der 2. Stufe.

HG 7: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Spezialisiertes Handwerkszeug, Wunderwirker 1/Tag und zwei Mechanikertricks der 2. Stufe.

HG 8: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Spezialisiertes Handwerkszeug, Wunderwirker 1/Tag, ein Mechanikertrick der 8. Stufe und ein Mechanikertrick der 2. Stufe.

HG 9: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Spezialisiertes Handwerkszeug, Wunderwirker 1/Tag, Überschreiben, ein Mechanikertrick der 8. Stufe und ein Mechanikertrick der 2. Stufe.

HG 11: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Spezialisiertes Handwerkszeug, Wunderwirker 2/Tag, Überschreiben und zwei Mechanikertricks der 8. Stufe.

HG 13: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Wunderwirker 2/Tag, Überschreiben, Fortschrittliches Handwerkszeug und zwei Mechanikertricks der 8. Stufe.

HG 14: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Wunderwirker 2/Tag, Überschreiben, Fortschrittliches Handwerkszeug, ein Mechanikertrick der 14. Stufe und ein Mechanikertrick der 8. Stufe.

HG 16: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Wunderwirker 3/Tag, Überschreiben, Fortschrittliches Handwerkszeug und zwei Mechanikertricks der 14. Stufe.

HG 18: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Wunderwirker 3/Tag, Überschreiben, Fortschrittliches Handwerkszeug und drei Mechanikertricks der 14. Stufe.

HG 19: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Wunderwirker 3/Tag, Überschreiben, Geist in der Maschine, Überlegenes Handwerkszeug und drei Mechanikertricks der 2. Stufe.

HG 20: Künstliche Intelligenz, Überlasten, Distanzhacken, Wunderwirker 3/Tag, Überschreiben, Geist in der Maschine, Überlegenes Handwerkszeug und vier Mechanikertricks der 14. Stufe.

Solarier

Solarier gewinnen ihre Kraft aus dem ewigen Kreislauf der Sterne und kämpfen mit der Macht der Photonen und Gravitonen.

Besondere Regeln: Wähle als Solarmanifestation entweder Sternenrüstung oder Solarwaffe. Im Falle der Solarrüstung steigen ERK und KRK um jeweils 1, und der NSC erhält die in der Progressionstabelle des Solariers^{GRW} aufgeführte Energie-resistenz. Im Falle der Solarwaffe verursacht diese Waffe den Standardnahkampfschaden für den HG des NSC nach Tabelle 2: Kampfrolle - Angriffsspielwerte (siehe Seite 129).

Nutze anstelle der vollständigen Regeln für den Sternenmodus eines Solariers die Allgemeine Kreaturenregel Sternenkonstellation (siehe Seite 156). Diese zählt aber als Sternenmodus hinsichtlich Fähigkeiten, die mit Sternenmodus zusammenspielen.

Im Falle einer HG 20-Solarierkreatur verwende zudem die folgende vereinfachte Version für Sternenkind:

Sternenaufstieg (ÜF): Als Bewegungsaktion kann diese Kreatur die Lichtstärke innerhalb der Reichweitenkategorie Nah um einen Schritt heben oder senken. Zudem ist sie zu Beginn eines Kampfes bereits voll eingestimmt, statt 1W3 Runden warten zu müssen.

Erforderliche Rolle: Kampfrolle.

Anpassungen: -2 auf REF and +2 auf WIL.

Fertigkeiten: Gute Fertigkeit Mystik.

Attributwertmodifikatoren: ST, GE und CH.

Ausrüstung: Die Ausrüstungsauswahl eines Solariers hängt davon ab, ob du als seine Solarmanifestation Solarrüstung oder Solarwaffe wählst.

Solarrüstung: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und Fortschrittliche Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG + 1).

Solarwaffe: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und Solarierkristall (Gegenstandsstufe = HG).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch und Supernova.

HG 2: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova und eine Sternenoffenbarung der 2. Stufe.

HG 4: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova und zwei Sternenoffenbarungen der 2. Stufe.

HG 6: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, eine Sternenoffenbarung der 6. Stufe und eine Sternenoffenbarung der 2. Stufe.

HG 7: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, eine Sternenoffenbarung der 6. Stufe und eine Sternenoffenbarung der 2. Stufe.

HG 8: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge und zwei Sternenoffenbarungen der 6. Stufe.

HG 9: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, zwei Sternenoffenbarungen der 6. Stufe und eine Zenitoffenbarung.

HG 10: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, eine Sternenoffenbarung der 10. Stufe, eine Sternenoffenbarung der 6. Stufe und eine Zenitoffenbarung.

HG 13: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, Solarierangriff, zwei Sternenoffenbarungen der 10. Stufe und eine Zenitoffenbarung.

HG 14: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, Solarierangriff, eine Sternenoffen-



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

barung, der 14. Stufe eine Sternenoffenbarung der 10. Stufe und eine Zenitoffenbarung.

HG 17: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, Solarierangriff, zwei Sternenoffenbarungen der 14. Stufe und zwei Zenitoffenbarungen.

HG 20: Solarmanifestation, Sternenausrichtung, Schwarzes Loch, Supernova, Blitzartige Schläge, Solarierangriff, Sternenaufstieg (siehe Seite 141), zwei Sternenoffenbarungen der 14. Stufe und zwei Zenitoffenbarungen.

Soldat

Soldaten nutzen mächtige Rüstungen und Waffen und werden ausgebildet, an der Frontlinie zu dienen. Sie können großen Schaden austeilen und einstecken.

Besondere Regeln: Wähle einen Kampfstil (und bei einer Soldatenkreatur mit HG 9+ einen Sekundären Kampfstil). Die Kampfstiltechniken des Soldaten müssen den gewählten Stilen entstammen. Nicht relevante Techniken können ignoriert oder einfach in die Spielwerte integriert werden und müssen nicht separat aufgelistet werden.

Erforderliche Rolle: Kampffrolle.

Anpassungen: -2 auf REF and +2 auf WIL.

Attributswertmodifikatoren: Eine Soldatenkreatur sollte ihre Modifikatoren passend zu ihrer Funktion im Kampf verteilen.

Nahkampf: ST, GE und KO.

Fernkampf: GE, ST und KO.

Ausrüstung: Die Ausrüstungsauswahl einer Soldatenkreatur hängt davon ab, ob sie Nah- oder Fernkämpfer ist.

Nahkampf: Schwere Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Fortschrittliche Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG + 1), Langwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und zwei Granaten (Gegenstandsstufe = HG).

Fernkampf: Schwere Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Fortschrittliche Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG), Langwaffe (Gegenstandsstufe = HG + 1) oder Schwere Waffe (Gegenstandsstufe = HG) und zwei Granaten (Gegenstandsstufe = HG).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Kampfstiltechnik der 1. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 2: Kampfstiltechnik der 1. Stufe, ein Ausrüstungskniff und eine Besondere Eigenschaft.

HG 5: Kampfstiltechniken der 1. und 5. Stufe, ein Ausrüstungskniff und eine Besondere Eigenschaft.

HG 7: Kampfstiltechniken der 1. und 5. Stufe, zwei Ausrüstungskniffe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 9: Kampfstiltechniken der 1., 5. und 9. Stufe; Sekundärer Kampfstil; Sekundärkampfstiltechnik der 1. Stufe; zwei Ausrüstungskniffe; und eine Besondere Eigenschaft.

HG 11: Kampfstiltechniken; der 1., 5. und 9. Stufe; Sekundärer Kampfstil; Sekundärkampfstiltechnik der 1. Stufe; Soldatenangriff; zwei Ausrüstungskniffe; und eine Besondere Eigenschaft.

HG 13: Kampfstiltechniken der 1., 5., 9. und 13. Stufe; Sekundärer Kampfstil; Sekundärkampfstiltechniken der 1. und 5. Stufe; Soldatenangriff; und drei Besondere Eigenschaften.

HG 17: Kampfstiltechniken der 1., 5., 9., 13. und 17. Stufe; Sekundärer Kampfstil; Sekundärkampfstiltechniken der 1., 5. und 9. Stufe; Soldatenangriff; zwei Ausrüstungskniffe; und eine Besondere Eigenschaft.

HG 20: Kampfstiltechniken der 1., 5., 9., 13. und 17. Stufe; Sekundärer Kampfstil; Sekundärkampfstiltechniken der 1., 5. und 9. Stufe; Soldatenangriff; Todesschuss; zwei Ausrüstungskniffe; und eine Besondere Eigenschaft.

Technomagier

Diese Zaubermagier verbinden Magie und Technologie.

Besondere Regeln: Zauber müssen in der Regel von der Liste des Technomagiers stammen. Zauber für den Zauberspeicher müssen nicht von der Liste des Technomagiers stammen.

Erforderliche Rolle: Zauberrolle.

Anpassungen: Keine.

Fertigkeiten: Meisterfertigkeit Computer und Gute Fertigkeit Mystik.

Attributswertmodifikatoren: IN, GE und WE.

Ausrüstung: Leichte Rüstung (Gegenstandsstufe = HG), Faustfeuerwaffe (Gegenstandsstufe = HG) und Einfache Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe = HG - 1).

Fähigkeiten nach HG

HG 1: Zauberspeicher und eine Besondere Eigenschaft.

HG 2: Zauberspeicher, ein Magischer Hack der 2. Stufe und eine Besondere Eigenschaft.

HG 5: Zauberspeicher, je ein Magischer Hack der 2. und 5. Stufe.

HG 6: Zauberspeicher, Zauberkondensator 1, je ein Magischer Hack der 2. und 5. Stufe.

HG 8: Zauberspeicher, Zauberkondensator 1, je ein Magischer Hack der 5. und 8. Stufe.

HG 11: Zauberspeicher, Zauberkondensator 1, je ein Magischer Hack der 8. und 11. Stufe.

HG 12: Zauberspeicher, Zauberkondensator 2, je ein Magischer Hack der 8. und 11. Stufe.

HG 14: Zauberspeicher, Zauberkondensator 2, je ein Magischer Hack der 11. und 14. Stufe.

HG 17: Zauberspeicher, Zauberkondensator 2 und zwei Magische Hacks der 14. Stufe.

HG 18: Zauberspeicher, Zauberkondensator 3 und zwei Magische Hacks der 14. Stufe.

SCHRITT 5: WEITERE SCHABLONEN

Bei diesem optionalen Schritt kannst du einem NSC eine Schablone (keine weitere Kreaturenart-, -unterart- oder Klassenschablone) verleihen, um ihn auf die eine oder andere Weise zu verwandeln. Du findest solche Schablonen in manchen Kreatureinträgen in diesem Band, z. B. die Schablone für Nihilikreaturen auf Seite 87. In Anhang 3 findest du ferner ab Seite 150 Einfache Schablonen. Sollte eine Schablone eine HG-Voraussetzung besitzen, so ist diese in Klammern hinter ihrem Namen aufgeführt.

SCHRITT 6: BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Die meisten Kräfte, welche einen NSC individualisieren, entspringen Besonderen Eigenschaften. Hierzu gehören besondere Handlungen, die der NSC ausführen kann, Resistenzen gegen Angriffsarten, besondere Bewegungsarten und Anpassungen an die Spielwerte.

Natürlich kannst du einem NSC unabhängig von seiner Rolle jede beliebige Besondere Eigenschaft geben, dennoch solltest du immer ein paar Dinge bedenken. Besondere Eigenschaften, welche im Grunde nur im Kampf nützlich sind (z. B. Mehrfachangriff und verschiedene Talente), passen am besten zu einer Kreatur mit der Kampffrolle; solltest du einem Kämpfer aber zu viele Fähigkeiten verleihen, die allesamt Aktionen erfordern, könnte es sein, dass er nicht alle während einer Begegnung nutzen kann. Besondere Eigenschaften, welche Fertigungsboni erhöhen oder mit der Fertigkeitennutzung interagieren, passen am besten zu Kreaturen mit der Fertigerolle. Und Besondere Eigenschaften, wel-



SINNE

Die besonderen Sinne einer Kreatur gestatten es ihr, Dinge wahrzunehmen, die von einem normalen Menschen nicht bemerkt werden. Meistens handelt es sich um kostenlose, freie Eigenschaften, es gibt aber auch Ausnahmen. Die folgenden Auflistungen enthalten alle Sinnesfähigkeiten in jene unterteilt, die nicht gegen die Besonderen Eigenschaften der Kreatur zählen, und jene, die dies tun:

FREI

Blindespür (Geruch oder Vibration)
Dämmerlicht
Dunkelsicht

STANDARD

Blindespür (Gedanken, Leben oder anderer exotischer Sinn)
Blindsicht (jeder Sinn)
Durchspüren (jeder Sinn)
Im Dunkeln sehen

che Zauberei verbessern, eignen sich am ehesten für eine Kreatur mit der Zauberrolle.

Allgemeine Monsterregeln als Besondere Eigenschaften

Die in Anhang 4 ab Seite 152 zu findenden Allgemeinen Kreaturenregeln können ebenfalls als Besondere Eigenschaften verwendet werden. Bei manchen muss du die Parameter der jeweiligen Fähigkeit bestimmen – wenn du z. B. einer Kreatur eine Odemwaffe verleihst, musst du ihre Größe, Schadensart und Frequenz festlegen. Solche Fähigkeiten führen oft Richtlinien als Hilfestellung auf. Besondere Eigenschaften, welche lediglich die Grundspielwerte eines NSC modifizieren, müssen nicht extra aufgeführt werden, sondern werden einfach eingerechnet.

Talente als Besondere Eigenschaften

Die meisten NSC besitzen keine Talente. Natürlich kannst du ihnen Talente als Besondere Eigenschaften zuweisen. Sollte ein Talent nur die Spielwerte anpassen oder ständig gelten (z. B. im Falle von Verbesserte Initiative), solltest du es nicht extra aufzuführen und es nur dann gegen die maximale Anzahl besonderer Fähigkeiten zählen lassen, wenn es einen großen Unterschied machen würde (andernfalls ist es kostenlos). Die besten Talente für einen NSC sind jene, die ihm unterschiedliche Angriffe oder Handlungsmöglichkeiten verleihen, welche den meisten NSC ohne diese Talente nicht möglich wären.

Kostenlose Besondere Eigenschaften

Besondere Eigenschaften, die nicht bedeutsam genug sind, um gegen die maximale Anzahl besonderer Fähigkeiten des NSC zu zählen, werden als kostenlose Besondere Eigenschaften behandelt. Hierzu gehören z. B. die unüblichen Bewegungsarten wie Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen, bestimmte Sinne (siehe Kasten) und Begrenzte Telepathie. Sollte ein NSC eine Fähigkeit wie Amphibie oder Wasser atmen benötigen, um in sei-

ner natürlichen Umgebung zu überleben, so sollte die Fähigkeit in der Regel kostenlos sein.

Schwächen: Besondere Eigenschaften, welche eigentlich Nachteile darstellen (z. B. Abhängigkeiten oder Empfindlichkeiten) zählen als kostenlose Besondere Eigenschaften. Du solltest in Betracht ziehen, einer Kreatur eine Schwäche zu geben, wenn du ihr bereits viele nützliche Besondere Eigenschaften verliehen hast. Ebenso sind Fähigkeiten, welche zwar einen Vorteil, zugleich aber auch einen Nachteil verleihen, in der Regel kostenlos, z.B. Geistlos.

Anpassende Besondere Eigenschaften

Diese Fähigkeitenkategorie passt die Grundspielwerte eines NSC an, ohne dass du auf andere Regeln zurückgreifen musst. Diese Fähigkeiten können einen NSC in einen großen Schläger verwandeln oder ihm besondere Verteidigungen verleihen, die sich nur auf die Spielwerte in der Rollentabelle auswirken. Du solltest dieselbe Anpassende Besondere Eigenschaft nie mehrmals wählen.

Befähigt: Erhöhe alle Boni von Meister- und Guten Fertigkeiten um 1.

Erhöhte Rettungswürfe: Erhöhe alle Rettungswurfboni um 1 oder einen Rettungswurfbonus um 3.

Primitivling: Verwende den niedrigen Angriffswert für den Hauptangriff des NSC, bestimme den Schaden aber, als wäre der effektive HG des NSC um 2 höher (und addiere auch den zusätzlichen Schaden durch Waffenspezialisierung). Diese Besondere Eigenschaft hat im höheren HG-Bereich stärkere Auswirkungen.

Sekundäre Magie: Der NSC erhält Zauberähnliche Fähigkeiten (siehe Schritt 8) passend zu seinem HG. Er erlangt aber nur die 1/Tag-Zauber oder einen Zauber pro Frequenzeinheit (beliebig oft, 1/Tag, etc.).

Zusätzliche Trefferpunkte: Erhöhe die TP des NSC um 20%.

Neue Eigenschaften erschaffen

Die Besonderen Eigenschaften in diesem Buch decken die üblichen Eigenschaften und jene ab, die von Kreaturenarten und -unterarten verliehen werden. NSC gibt es aber in allen möglichen Varianten, daher wirst du wohl irgendwann an einem sitzen, der neue Eigenschaften benötigt. Wenn du eine neue Eigenschaft entwickelst, dann orientiere dich an ähnlichen, bestehenden Besonderen Eigenschaften oder Zaubern und schau, welche Kreaturenarten diese üblicherweise besitzen, bzw. welchen Grad der Zauber hat. Nutze dann den HG der Kreaturen bzw. den Zaubergrad als Richtlinie, mit welchem HG ein NSC die Fähigkeit erhalten sollte.

SCHRITT 7: FERTIGKEITEN

Die Rollentabellen verwenden für Fertigkeiten zwei Kategorien: Meisterfertigkeiten und Gute Fertigkeiten. Der Wert in jeder Kategorie ist der Gesamtbonus des NSC in der fraglichen Kategorie, addiere keine Attributmodifikatoren hinzu. Nutze die Attributmodifikatoren aber für alle Fertigkeiten, die nicht vom Meister- oder Guten Fertigkeiten abgedeckt werden, oder falls der Attributmodifikator höher ist als der Bonus in den Spalten Meisterfertigkeit oder Gute Fertigkeit.

Wie auf Seite 128 erwähnt, besitzen NSC standardmäßig Wahrnehmung als Gute Fertigkeit. Sollte die Kreatur aber besonders scharfsinnig sein, kannst du Wahrnehmung immer noch als Meisterfertigkeit zuordnen. Umgekehrt kannst du im Fall einer eher stumpfsinnigen Kreatur ihren Weisheitsmodifikator verwenden.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Fertigkeiten zuweisen

In den meisten Fällen sollten die Meisterfertigkeiten deines NSC mit seinen höchsten Attributswertmodifikatoren verbunden sein. Ein NSC mit einem hohen GE-Bonus könnte z. B. Akrobatik und Heimlichkeit zu seinen Meisterfertigkeiten zählen.

Die Anzahl an Fertigkeiten, welche du deinem NSC gibst, ist recht flexibel. Als Faustregel solltest du nicht um mehr als 1 oder 2 von der für den jeweiligen HG empfohlenen Anzahl an Meister- und Guten Fertigkeiten abweichen. Du könntest aber auch einem gelehrten Zauberkundigen mehr Meisterfertigkeiten und einer geistlosen Kreatur gar keine Meister- oder Guten Fertigkeiten geben.

SCHRITT 8: ZAUBER

Dieser Schritt ist nur bei jenen NSC erforderlich, die der Zauberrolle angehören oder denen du die Besondere Eigenschaft Sekundäre Magie (siehe Seite 142) gegeben hast. Es ist Absicht, dass zauberkundige NSC nicht so viele Zauber wirken können wie ein Spielercharakter, da sie in der Regel nur kurz im Spiel auftauchen. Wähle die wichtigen Zauber, welche für Veränderungen sorgen können, so dass der NSC etwas bewirken kann, wenn er auftritt. Die SG der Rettungswürfe gegen diese Zauber werden nach der Rolle des NSC bestimmt.

Anzahl von Zaubern

Wie NSC Zauber wirken, hängt davon ab, ob sie über angeborene zauberähnliche Fähigkeiten verfügen oder Zauber wie eine zauberwirkende Klasse wirken. Nutze die folgenden Erklärungen und überlege anhand deiner bisherigen Entscheidungen, welcher Stil zu deinem NSC passt. (Ein NSC kann zwar über beide Optionen verfügen, etwa wenn er über seine Volkszugehörigkeit natürliche zauberähnliche Fähigkeiten erlangt und zudem eine Klassenschablone besitzt, es ist aber leichter, wenn du eine Vermengung vermeidest.) Im Anschluss bestimmst du anhand des HG des NSC und Tabelle 7 seine täglichen Zauber. Dies sind nur Richtlinien – du kannst einem NSC durchaus einen Zauber mehr oder weniger geben, solltest aber darauf achten, dass er ausgewogen bleibt.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Die meisten Starfinder-NSC wirken Zauber als zauberähnliche Fähigkeiten und benötigen daher keine zauberkundige Klassenschablone. Die Spalte zauberähnliche Fähigkeiten von Tabelle 7 sagt dir, wie viele Zauber der NSC wirken kann, welche Grade die Zauber haben und wie oft er sie wirken kann. Beispiel: „3/Tag – vier Zauber des 2. Grades“ bedeutet, dass du vier Zauber des 2. Grades wählst, die der NSC kennt und jeweils drei Mal am Tag wirken kann. Der NSC kann keinen dieser Zauber öfter als drei Mal am Tag wirken, selbst wenn er die anderen Zauber noch nicht so oft gewirkt hat; die Obergrenze gilt pro Zauber.

Zauberkundiger: Manche NSC wirken Zauber wie ein zauberkundiger Spielercharakter. In der Regel besitzen sie eine Klassenschablone wie Aspirant oder Technomagier, auch wenn dies nicht vorausgesetzt wird. Die Anzahl an Zaubern, die sie wirken können, ist an Zaubergrade statt an individuelle Zauber gebunden. Beispiel: „3. (3/Tag) – zwei Zauber des 3. Grades“ bedeutet, dass du zwei Zauber des 3. Grades wählen solltest, die der NSC kennt und die er in einer beliebigen Kombination insgesamt drei Mal am Tag wirken kann. Ein solcher NSC hat insgesamt weniger Zauber am Tag als NSC mit zauberähnlichen Fähigkeiten, ist dafür aber im Kampf vielseitiger – wodurch er angesichts der Kurzlebigkeit von NSC im Kampf mächtiger wird.

TABELLE 7: ZAUBER FÜR NSC

HG	ZAUBERÄHNLICHE FÄHIGKEITEN	ZAUBERROLLE
1/3-3	1/Tag – zwei Zauber des 1. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des Grades 0	1. (3/Tag) – zwei Zauber des 1. Grades 0. (beliebig oft) – zwei Zauber des Grades 0
4-6	1/Tag – zwei Zauber des 2. Grades 3/Tag – drei Zauber des 1. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des Grades 0	2. (3/Tag) – zwei Zauber des 2. Grades 1. (6/Tag) – drei Zauber des 1. Grades 0. (beliebig oft) – zwei Zauber des Grades 0
7-9	1/Tag – zwei Zauber des 3. Grades 3/Tag – vier Zauber des 2. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des 1. Grades	3. (3/Tag) – zwei Zauber des 3. Grades 2. (6/Tag) – vier Zauber des 2. Grades 1. (beliebig oft) – zwei Zauber des 1. Grades
10-12	1/Tag – zwei Zauber des 4. Grades 3/Tag – vier Zauber des 3. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des 2. Grades	4. (3/Tag) – zwei Zauber des 4. Grades 3. (6/Tag) – vier Zauber des 3. Grades 2. (beliebig oft) – zwei Zauber des 2. Grades
13-15	1/Tag – zwei Zauber des 5. Grades 3/Tag – vier Zauber des 4. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des 3. Grades	5. (3/Tag) – zwei Zauber des 5. Grades 4. (6/Tag) – vier Zauber des 4. Grades 3. (beliebig oft) – zwei Zauber des 3. Grades
16-18	1/Tag – zwei Zauber des 6. Grades 3/Tag – vier Zauber des 5. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des 4. Grades	6. (3/Tag) – zwei Zauber des 6. Grades 5. (6/Tag) – vier Zauber des 5. Grades 4. (beliebig oft) – zwei Zauber des 4. Grades
19+	1/Tag – vier Zauber des 6. Grades 3/Tag – drei Zauber des 5. Grades Beliebig oft – zwei Zauber des 4. Grades	6. (3/Tag) – vier Zauber des 6. Grades 5. (6/Tag) – drei Zauber des 5. Grades 4. (beliebig oft) – zwei Zauber des 4. Grades

SCHRITT 9: LETZTE ÜBERPRÜFUNG

Gehe nun noch einmal über die Werte deines NSC und stelle sicher, dass er dem beabsichtigten Konzept auch gerecht wird. Im Falle eines unbedeutenden Monsters, das nicht oft auftaucht und für die Handlung nicht relevant ist, musst du dir über die Einzelheiten keine großen Gedanken machen. Sollte es aber ein wichtiger NSC sein, so willst du vielleicht seine Spielwerte mit ähnlichen Kreaturen in diesem Buch vergleichen und schauen, ob irgendwo Probleme auftauchen könnten, weil er zu schwach oder zu stark sein könnte.

Wenn du mit den Spielwerten deines NSC zufrieden bist, dann gib ihm einen Namen. Nun ist er bereit, deinen Spielercharakteren auf dem Schlachtfeld oder anderswo zu begegnen!

KREATUREN HERBEIZAUBERN

Zu den mächtigsten Arten der Beschwörungsmagie gehört die Herbeizauberung – die Gabe, eine Kreatur zu dir zu holen und sie dazu zu bringen, dir im Kampf oder bei anderen Aufgaben zu helfen (siehe auch die Kategorie Herbeizauberung auf Seite 268 des *Grundregelwerkes*). Beschwörungsmagie wird an zahlreichen Akademien der Paktwelten und anderswo studiert – man denke nur an das Arcanamirium der Absalom-Station, die zahlreichen Mystikerklöster von Castrovel und das Kampfzauberercorps des Veskariums. Der bekannteste Beschwörungszauber ist *Kreatur herbeizaubern*. Der Zauber birgt aufgrund seines hohen Zeitaufwandes zwar ein Risiko, doch die meisten Anwender lernen schnell, in Deckung zu gehen oder ähnliche defensive Maßnahmen zu ergreifen, ehe sie 6 Sekunden aufwenden, um Wesen von anderen Existenzebenen zu rufen.

KREATUR HERBEIZAUBERN 1-6 1-6

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung)

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt Eine oder mehrere herbeigezauberte Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber zaubert eine extraplanare Kreatur (meistens einen Elementar, eine dort heimische Magische Bestie oder einen Externaren, zuweilen aber sogar extraplanare Konstrukte) herbei. Die herbeigezauberte Kreatur erscheint an einem von dir bestimmten Punkt und handelt augenblicklich während deines Zuges. Sie greift deine Gegner nach bestem Können an. Falls du mit ihr kommunizieren kannst, kannst du sie anweisen, nicht anzugreifen, nur bestimmte Gegner anzugreifen oder andere Handlungen auszuführen.

Wenn du diesen Zauber als bekannten Zauber erlangst, dann wähle vier Kreaturen von den Listen in Tabelle 8 passend zu allen Graden, auf denen du *Kreatur herbeizaubern* wirken kannst. Für die Version des 1. Grades könntest du z. B. Sehr kleine Erd-, Feuer-, Luft- und Wasserelementare wählen. Beachte auch, dass zur Wahl mancher Kreaturen eine bestimmte Gesinnung oder Klassenzugehörigkeit erforderlich ist (siehe Tabelle 8). Alternativ kannst du anstelle einer Kreatur des aktuellen Grades auch eine Kreatur einer gradniedrigeren Version des Zaubers wählen; in diesem Fall bist du imstande, mehrere dieser Kreaturen zugleich herbeizuzaubern. Wenn du eine neue Charakterstufe erlangst, kannst du deine bisherige Auswahl ändern.

Du kannst *Kreatur herbeizaubern* ein weiteres Mal mit dem höchsten dir möglichen Grad erhalten und dann vier weitere passende Kreaturen für jeden Grad wählen, auf dem du diesen Zauber wirken kannst. Du wählst jedes Mal, wenn du den Zauber wirkst, welche der ausgewählten Kreaturen du herbeizaubern willst.

1.: Wenn du *Kreatur herbeizaubern* als Zauber des 1. Grades wirkst, zauberst du eine Kreatur von deiner Auswahl an Kreaturen für die Version des 1. Grades herbei.

2.: Wenn du *Kreatur herbeizaubern* als Zauber des 2. Grades wirkst, zauberst du eine Kreatur von deiner Auswahl an Kreaturen für die Version des 2. Grades herbei. Sollte die gewählte Kreatur von der Liste einer gradniedrigeren Version sein, zauberst du stattdessen drei dieser Kreaturen herbei.

3.: Wenn du *Kreatur herbeizaubern* als Zauber des 3. Grades wirkst, zauberst du eine Kreatur von deiner Auswahl an Kreaturen für die Version des 3. Grades herbei. Sollte die gewählte Kreatur von der Liste einer gradniedrigeren Version sein, zauberst du stattdessen drei dieser Kreaturen herbei.

4.: Wenn du *Kreatur herbeizaubern* als Zauber des 4. Grades wirkst, zauberst du eine Kreatur von deiner Auswahl an Kreaturen für die Version des 4. Grades herbei. Sollte die gewählte Kreatur von der Liste einer gradniedrigeren Version sein, zauberst du stattdessen drei dieser Kreaturen herbei.

5.: Wenn du *Kreatur herbeizaubern* als Zauber des 5. Grades wirkst, zauberst du eine Kreatur von deiner Auswahl an Kreaturen für die Version des 5. Grades herbei. Sollte die gewählte Kreatur von der Liste einer gradniedrigeren Version sein, zauberst du stattdessen drei dieser Kreaturen herbei.

6.: Wenn du *Kreatur herbeizaubern* als Zauber des 6. Grades wirkst, zauberst du eine Kreatur von deiner Auswahl an Kreaturen für die Version des 6. Grades herbei. Sollte die gewählte Kreatur von der Liste einer gradniedrigeren Version sein, zauberst du stattdessen drei dieser Kreaturen herbei.

Eine herbeigezauberte Kreatur kann nicht teleportieren, Fähigkeiten zur Ebenenreise oder magische Erkenntnismagiefähigkeiten einsetzen. Kreaturen können nicht in Umgebungen herbeigezaubert werden, in denen sie nicht lebensfähig sind (z. B. eine atmende Kreatur im Vakuum). Mit diesem Zauber herbeigezauberte Kreaturen können ferner keine Zauber oder Zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen, welche Zauber duplizieren, die Reservepunkte oder teure Materialkomponenten erfordern (z. B. *Tote erwecken*).

Um die Spielwerte einer herbeigezauberten Kreatur zu generieren, ziehe zuerst Tabelle 8 zurate. Sollte die fragliche Kreatur dort mit einer Seitenzahl aufgeführt sein, so verwende die Spielwerte der Kreatur auf der fraglichen Seite, auch wenn sie abhängig von deiner Gesinnung leicht abgeändert werden.

Sollte der Eintrag ansonsten Sehr klein, Klein, Mittelgroß, Groß, Riesig oder Ältester sein, so verwende den gleichnamigen Spielwerteblock für einen Elementar (siehe Seite 46) und verwende die passende Schablone (Herbeizauberungsschablonen findest du auf den Seiten 147-149 und die Elementarschablonen auf Seite 47). Nichtelementarkreaturen verlieren die Immunitäten von Elementen und erhalten keine Elementarschablone. Um z. B. die Spielwerte eines Engels aus der Liste für den 1. Grad zu erhalten, verwendest du die Spielwerte eines Sehr kleinen Elementars und verwendest die Herbeizauberungsschablone für Engel darauf.

TABELLE 8: KREATUR HERBEIZAUBERN

1. GRAD	SPIELWERTE	SCHABLONE	ANFORDERUNGEN AN HERBEIZAUBERNDEN
Agathion	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtböse
Aion	Sehr klein	Herbeizauberung	Neutrale Gesinnung
Archon	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtböse
Azata	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtböse und Nichtrechtschaffen
Daimon	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtgut
Dämon	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtgut und Nichtrechtschaffen
Elementar, Luft	Sehr klein	Elementar	Keine
Elementar, Erde	Sehr klein	Elementar	Keine



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Elementar, Feuer	Sehr klein	Elementar	Keine
Elementar, Wasser	Sehr klein	Elementar	Keine
Engel	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtböse
Proteaner	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtrechtschaffen
Roboter	Sehr klein	Herbeizauberung	Technomagier
Schattenkreatur	Sehr klein	Herbeizauberung	Keine
Skittermanderwelp	Seite 108	Einfache Schablone*	Keine
Teufel	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtgut
Tier der Ersten Welt	Sehr klein	Herbeizauberung	Aspirant
Unvermeidbarer	Sehr klein	Herbeizauberung	Nichtchaotisch

2. GRAD	SPIEL- WERTE	SCHABLONE	ANFORDERUNGEN AN HERBEI- ZAUBERNDEN
Aion	Klein	Herbeizauberung	Neutrale Gesinnung
Agathion	Klein	Herbeizauberung	Nichtböse
Archon	Klein	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtböse
Azata	Klein	Herbeizauberung	Nichtböse und Nichtrechtschaffen
Daimon	Klein	Herbeizauberung	Nichtgut
Dämon	Klein	Herbeizauberung	Nichtgut und Nichtrechtschaffen
Elementar, Luft	Klein	Elementar	Keine
Elementar, Erde	Klein	Elementar	Keine
Elementar, Feuer	Klein	Elementar	Keine
Elementar, Wasser	Klein	Elementar	Keine
Engel	Klein	Herbeizauberung	Nichtböse
Proteaner	Klein	Herbeizauberung	Nichtrechtschaffen
Roboter	Klein	Herbeizauberung	Technomagier
Sicherheitsroboter, Beobachter	Seite 98	Einfache Schablone*	Technomagier
Schattenkreatur	Klein	Herbeizauberung	Keine
Teufel	Klein	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtgut
Tier der Ersten Welt	Klein	Herbeizauberung	Aspirant
Unvermeidbarer	Klein	Herbeizauberung	Nichtchaotisch

STANDARDREGELN FÜR KREATUR HERBEIZAUBERN

Wird *Kreatur herbeizaubern* mittels eines magischen Gegenstandes gewirkt oder ohne dass der Zauberwirker den Zauber kennt (z. B. mittels eines Zauberkrystals), kann der Zauber nur jene Art von Elementar (Erde, Feuer, Luft oder Wasser) herbeizaubern, welche bei der Erschaffung des Gegenstands festgelegt wurde. Bei einem NSC wird davon ausgegangen, dass er alle vier Arten herbeizaubern kann, sofern seine Spielwerte nichts anderes besagen.

3. GRAD	SPIEL- WERTE	SCHABLONE	ANFORDERUNGEN AN HERBEI- ZAUBERNDEN
Aion	Mittelgroß	Herbeizauberung	Neutrale Gesinnung
Agathion	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtböse
Archon	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtböse
Azata	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtböse und Nichtrechtschaffen
Daimon	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtgut
Dämon	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtgut und Nichtrechtschaffen
Engel	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtböse
Elementar, Luft	Mittelgroß	Elementar	Keine
Elementar, Erde	Mittelgroß	Elementar	Keine
Elementar, Feuer	Mittelgroß	Elementar	Keine
Elementar, Wasser	Mittelgroß	Elementar	Keine
Haan	Seite 60	Einfache Schablone*	Keine
Kammfresser	Seite 70	Einfache Schablone*	Keine
Ksarik	Seite 76	Einfache Schablone*	Keine
Proteaner	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtrechtschaffen
Roboter	Mittelgroß	Herbeizauberung	Technomagier
Schattenkreatur	Mittelgroß	Herbeizauberung	Keine
Teufel	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtgut
Tier der Ersten Welt	Mittelgroß	Herbeizauberung	Aspirant
Unvermeidbarer	Mittelgroß	Herbeizauberung	Nichtchaotisch



4. GRAD	SPIELWERTE	SCHABLONE	ANFORDERUNGEN AN HERBEIZAUBERNDEN
Aion	Groß	Herbeizauberung	Neutrale Gesinnung
Agathion	Groß	Herbeizauberung	Nichtböse
Archon	Groß	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtböse
Azata	Groß	Herbeizauberung	Nichtböse und Nichtrechtschaffen
Bergaal	Seite 24	Einfache Schablone*	Keine
Daimon	Groß	Herbeizauberung	Nichtgut
Dämon	Groß	Herbeizauberung	Nichtgut und Nichtrechtschaffen
Elementar, Luft	Groß	Elementar	Keine
Elementar, Erde	Groß	Elementar	Keine
Elementar, Feuer	Groß	Elementar	Keine
Elementar, Wasser	Groß	Elementar	Keine
Engel	Groß	Herbeizauberung	Nichtböse
Orokoraner	Seite 94	Einfache Schablone*	Keine
Proteaner	Groß	Herbeizauberung	Nichtrechtschaffen
Roboter	Groß	Herbeizauberung	Technomagier
Schattenkreatur	Groß	Herbeizauberung	Keine
Teufel	Groß	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtgut
Tier der Ersten Welt	Groß	Herbeizauberung	Aspirant
Unvermeidbarer	Groß	Herbeizauberung	Nichtchaotisch

5. GRAD	SPIELWERTE	SCHABLONE	ANFORDERUNGEN AN HERBEIZAUBERNDEN
Aion	Riesig	Herbeizauberung	Neutrale Gesinnung
Agathion	Riesig	Herbeizauberung	Nichtböse
Archon	Riesig	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtböse
Azata	Riesig	Herbeizauberung	Nichtböse und Nichtrechtschaffen
Daimon	Riesig	Herbeizauberung	Nichtgut
Dämon	Riesig	Herbeizauberung	Nichtgut und Nichtrechtschaffen
Elementar, Luft	Riesig	Elementar	Keine
Elementar, Erde	Riesig	Elementar	Keine
Elementar, Feuer	Riesig	Elementar	Keine
Elementar, Wasser	Riesig	Elementar	Keine

Engel	Riesig	Herbeizauberung	Nichtböse
Proteaner	Riesig	Herbeizauberung	Nichtrechtschaffen
Roboter	Riesig	Herbeizauberung	Technomagier
Schattenkreatur	Riesig	Herbeizauberung	Keine
Surnoch	Seite 110	Einfache Schablone*	Keine
Teufel	Riesig	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtgut
Tier der Ersten Welt	Riesig	Herbeizauberung	Aspirant
Unvermeidbarer	Riesig	Herbeizauberung	Nichtchaotisch

6. GRAD	SPIELWERTE	SCHABLONE	ANFORDERUNGEN AN HERBEIZAUBERNDEN
Aion	Ältester	Herbeizauberung	Neutrale Gesinnung
Agathion	Ältester	Herbeizauberung	Nichtböse
Archon	Ältester	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtböse
Azata	Ältester	Herbeizauberung	Nichtböse und Nichtrechtschaffen
Daimon	Ältester	Herbeizauberung	Nichtgut
Dämon	Ältester	Herbeizauberung	Nichtgut und Nichtrechtschaffen
Elementar, Luft	Ältester	Elementar	Keine
Elementar, Erde	Ältester	Elementar	Keine
Elementar, Feuer	Ältester	Elementar	Keine
Elementar, Wasser	Ältester	Elementar	Keine
Engel	Ältester	Herbeizauberung	Nichtböse
Proteaner	Ältester	Herbeizauberung	Nichtrechtschaffen
Roboter	Ältester	Herbeizauberung	Technomagier
Schattenkreatur	Ältester	Herbeizauberung	Keine
Teufel	Ältester	Herbeizauberung	Nichtchaotisch und Nichtgut
Tier der Ersten Welt	Ältester	Herbeizauberung	Aspirant
Unvermeidbarer	Ältester	Herbeizauberung	Nichtchaotisch

* Wird diese Kreatur herbeigezaubert, erhält sie die Einfache Schablone für Celestische Kreaturen, wenn der Herbeizaubernde eine gute Gesinnung besitzt, die Einfache Schablone für Infernalische Kreaturen, wenn der Herbeizaubernde eine böse Gesinnung besitzt, und die Einfache Schablone für Astralkreaturen, wenn er weder gut noch böse ist (siehe Seiten 150-151).

HERBEIZAUBERUNGSSCHABLONEN

Herbeizauberungsschablonen werden auf die Elementargrundspielwerte auf den Seiten 46-47 angewendet, um Spielwerte für herbeigezauberte Kreaturen zu erzeugen. Kreaturen mit Herbeizauberungsschablonen verlieren die Immunitäten von Elementaren und erhalten keine Elementarschablone. Die verschiedenen folgenden Herbeizauberungsschablonen repräsentieren eine kleine Untergruppe der bestehenden Kreaturen der aufgeführten Art. Es gibt beispielsweise viele unterschiedliche Arten von Engeln, doch jene, die mittels *Kreatur herbeizaubern* herbeigezaubert werden, haben alle dieselbe im Grunde humanoide Gestalt. Mit Erlaubnis deines SL könntest du Kreaturen herbeizaubern, deren Aussehen vom aufgeführten abweicht, wobei die Spielwerte und Herbeizauberungsschablonen aber identisch sind.

Art und Unterart: Die Kreaturenart und -unterart der Kreatur verändern sich, um zur Herbeizauberungsschablone zu passen. Verleihe herbeigezauberten Kreaturen keine Kreaturenart- oder -unterartsschablonen; die Herbeizauberungsschablone enthält bereits alle erforderlichen Veränderungen.

Gesinnung: Die Gesinnung der Kreatur passt sich der hier aufgeführten an.

Merkmale: Die aufgeführten Merkmale folgen den Allgemeinen Kreaturenregeln (ab Seite 152), sofern nicht anders vermerkt.

Fertigkeiten: Die herbeigezauberte Kreatur erhält die hier aufgeführten Fertigkeiten zusätzlich zu den Fertigkeiten in den Elementargrundspielwerten mit demselben Fertigkeitssummenbonus.

Sprachen: Die Herbeizauberungsschablone führt alle Sprachen auf, welche die entsprechenden herbeigezauberten Kreaturen sprechen.

Angriff: Die Herbeizauberungsschablonen können auch in den Elementarspielwerten aufgeführten Hiebangriff verändern. Sollte nur eine Art von Angriff und Schaden aufgeführt sein, verändern sich der Angriffsbonus und der zugefügte Schaden nicht. Beispiel: Ein HG-1/3-Engel, welcher von der Liste des 1. Grades herbeigezaubert wird, verfügt über ein Schwert aus Licht, welches Hiebschaden zufügt; es handelt sich aber immer noch um einen Nahkampfangriff mit einem Angriffsbonus von +5, welcher 1W6+3 Schaden verursacht. Manche Herbeizauberungsschablonen fügen eine neue Angriffsart hinzu, die entsprechend dem HG der herbeigezauberten Kreatur aufgeschlüsselt wird.

BESCHREIBUNG DER SCHABLONEN

Die folgenden Schablonenbeschreibungen sind allesamt für Herbeizauberungsschablonen, die in Verbindung mit dem Zauber *Kreatur herbeizaubern* verwendet werden. Es ist zwar relativ einfach, ad hoc Veränderungen vorzunehmen, sofern du Zugang zu den passenden Elementargrundspielwerten hast, wir empfehlen aber dennoch, dass du vollständige Spielwerte für jene Kreaturen erstellst, die du herbeizaubern kannst, um den Spielfluss nicht auszubremsen. Sollte eine der folgenden Schablonen nicht über einen bestimmten Eintrag (z. B. Gesinnung) verfügen, so erfolgt diesbezüglich keine Änderung der Elementargrundspielwerte. Die Immunitäten von Elementaren gehen jedoch bei allen herbeigezauberten Nichtelementaren verloren.

Agathion

Herbeigezauberte Agathionen werden aus Nirvana gerufen und nehmen die Gestalt anthropomorpher Tiere aller Art an, z.B. Bären oder Löwen.

Art: Externar (Agathion, Extraplanar, Gut).

Gesinnung: Veränderung zu NG.

Merkmale: Dämmerlicht; Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Bewegungsrate für Klettern und Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m, ab HG 7 übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (Durchschnittlich); +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Immunität gegen Elektrizität und Versteinerung; Resistenz gegen Kälte und Schall in Höhe des HG der Kreatur; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Böse.

Fertigkeiten: Füge Überlebenskunst hinzu.

Sprachen: Gemeinsprache und Mit Tieren sprechen (wie die Fähigkeit des Xenodruiden^{GRW}).

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Klaue (Hiebschaden).



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN



Bei HG 7+, ändere Nahkampfangriff zu Biss +18 (1W8+13 S) und füge hinzu: Mehrfachangriff Biss +12 (1W8+13 S), 2 Klauen +12 (1W6+13 H) .

Bei HG 11+, ändere Nahkampfangriff zu Biss +24 (2W8+19 S) und füge hinzu: Mehrfachangriff Biss +18 (2W8+19 S), 2 Klauen +18 (2W6+19 H) .

Aion

Aionen sind undurchschaubare neutrale Externare, welche oft daran arbeiten, die Realität zu erhalten und zu beschützen. Sie erscheinen als Wolken aus leuchtender Energie mit einigen Gliedmaßen und Werkzeugen, die aus dem Dunst ragen. Aionen kommunizieren nur in Bildern.

Art: Externar (Aion, Extraplanar).

Merkmale: Übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (Perfekt); Immunität gegen Gift, Kälte und Kritische Treffer; Resistenz gegen Elektrizität und Feuer in Höhe des HG der Kreatur.

Fertigkeiten: Füge Biowissenschaften, Kultur, Mystik, Naturwissenschaften und Technik hinzu.

Sprachen: Telepathie 30 m.

Archon

Herbeigezauberte Archonten werden aus dem Himmel gerufen. Sie helfen eifrig bei der Verteidigung der Ordnung und der Bekämpfung des Bösen. Sie erscheinen als schwebende Runen oder von innen heraus leuchtende, einfache Gegenstände oder Waffen.

Art: Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen).

Gesinnung: Veränderung zu RG.

Merkmale: Dämmerlicht; übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (Perfekt) oder ab HG 7 übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (Perfekt); +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Immunität gegen Elektrizität und Versteinerung; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Böse.

Fertigkeiten: Füge hinzu Diplomatie und Einschüchtern.

Sprachen: Celestisch und Gemeinsprache.

Angriff: Die herbeigezauberte Kreatur erhält einen Lichtstrahl-Fernkampfangriff mit Grundreichweite 18 m.

HG 1/3: Füge hinzu: **Fernkampf** Lichtstrahl +2 (1W4 Feu).

HG 1: Füge hinzu: **Fernkampf** Lichtstrahl +6 (1W4+1 Feu).

HG 3: Füge hinzu: **Fernkampf** Lichtstrahl +9 (1W4+3 Feu).

HG 5: Füge hinzu: **Fernkampf** Lichtstrahl +12 (1W6+5 Feu).

HG 7: Füge hinzu: **Fernkampf** Lichtstrahl +15 (2W6+7 Feu).

HG 11: Füge hinzu: **Fernkampf** Lichtstrahl +21 (3W8+11 Feu).

Azata

Herbeigezauberte Azatas werden aus Elysium gerufen und erscheinen als Humanoide mit elfischen und tierhaften Merkmalen. Sie führen goldene Celestische Bögen, die sie fast niemals aus den Händen geben.

Art: Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut).

Gesinnung: Veränderung zu CG.

Merkmale: Dämmerlicht; Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Immunität gegen Elektrizität und Versteinerung; Resistenz in Höhe des HG der Kreatur gegen Feuer und Kälte; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Böse.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Kultur.

Sprachen: Celestisch und Gemeinsprache.

Angriff: Die herbeigezauberte Kreatur erhält einen Fernkampfangriff mit ihrem Celestischen Bogen (Grundreichweite 36 m; zählt als Natürliche Waffe).

HG 1/3: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +2 und füge hinzu: **Fernkampf** Celestischer Bogen +5 (1W4 S).

HG 1: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +6 und füge hinzu: **Fernkampf** Celestischer Bogen +9 (1W6+1 S).

HG 3: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +9 und füge hinzu: **Fernkampf** Celestischer Bogen +12 (1W6+3 S).

HG 5: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +12 und füge hinzu: **Fernkampf** Celestischer Bogen +15 (1W8+5 S).

HG 7: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +15 und füge hinzu: **Fernkampf** Celestischer Bogen +18 (2W8+7 S).

HG 11: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +21 und füge hinzu: **Fernkampf** Celestischer Bogen +24 (3W10+11 S).

Daimon

Herbeigezauberte Daimonen kommen aus Abaddon, um Tod und Vernichtung zu bringen. Sie streben nach der Auslöschung allen sterblichen Lebens und wollen sich an der freiwerdenden Seelenergie laben. Ihre monströsen Gestalten sind von böseartig wirkenden Stacheln bedeckt, und ihre langen, schlanken Gliedmaßen biegen sich in seltsamen Winkeln.

Art: Externar (Böse, Daimon, Böse, Extraplanar).

Gesinnung: Veränderung zu NB.

Merkmale: Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Immunität gegen Gift, Krankheit, Säure und Todeseffekte; Resistenz in Höhe des HG der Kreatur gegen Elektrizität, Feuer und Kälte; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Gut.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Einschüchtern und Mystik.

Sprachen: Abyssal, Gemeinsprache und Infernalisch.

Angriff: Die herbeigezauberte Kreatur erhält einen Stachelfern-kampfangriff mit Reichweite 9 m.

HG 1/3: Füge hinzu: **Fernkampf** Stachel +2 (1W4 S).

HG 1: Füge hinzu: **Fernkampf** Stachel +6 (1W6+1 S).

HG 3: Füge hinzu: **Fernkampf** Stachel +9 (1W6+3 S).

HG 5: Füge hinzu: **Fernkampf** Stachel +12 (1W8+5 S).

HG 7: Füge hinzu: **Fernkampf** Stachel +15 (2W8+7 S).

HG 11: Füge hinzu: **Fernkampf** Stachel +21 (3W10+11 S).

Dämon

Herbeigezauberte Dämonen entspringen der chaotischen Ebene des Abyss. Sie haben nur ein vage humanoides Äußeres, gehen vorgebeugt und haben ausgefranste Schwingen und große, aufgerissene Mäuler. Dämonen genießen die Zerstörung.

Art: Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar).

Gesinnung: Veränderung zu CB.

Merkmale: Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (Durchschnittlich) oder ab HG 7 übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (Durchschnittlich); Immunität gegen Elektrizität und Gift; Resistenz in Höhe des HG der Kreatur gegen Feuer, Kälte und Säure; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Gut.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Bluffen und Einschüchtern.

Sprachen: Abyssisch und Gemeinsprache.

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Biss (Stichschaden).

Engel

Herbeigezauberte Engel werden von einer Äußeren Ebene mit guter Gesinnung gerufen. Sie erscheinen als geflügelte Gestalten aus lebendem Licht mit vage humanoider Gestalt, besitzen meistens aber keine Unterscheidungsmerkmale.

Art: Externar (Engel, Extraplanar, Gut).

Gesinnung: Veränderung zu NG.

Merkmale: Dämmerlicht; Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (Perfekt) oder ab HG 7 übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 18 m



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

(Perfekt); +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Immunität gegen Versteinerung; Resistenz in Höhe des HG der Kreatur gegen Elektrizität, Feuer, Kälte und Säure; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Böse.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Diplomatie und Mystik.

Sprachen: Celestisch und Gemeinsprache.

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Lichtschwert (Hiebsschaden; zählt als Natürliche Waffe).

Proteaner

Herbeigezauberte Proteaner sind Gesandte des reinen Chaos aus dem Mahlstrom. Sie haben eine vage schlangenartige Gestalt, die sich in ständiger Veränderung zu befinden scheint.

Art: Externar (Chaotisch, Extraplanar, Proteaner).

Gesinnung: Veränderung zu CN.

Merkmale: Blindgespür (Gehör) 9 m; übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (Perfekt); Immunität gegen Haltegriff, Lähmung, Ringkampf, Säure und Verstrickt; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Rechtschaffen.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Bluffen.

Sprachen: Gemeinsprache.

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Biss (Stichschaden) mit der besonderen Eigenschaft Ergreifen.

Roboter

Herbeigezauberte Roboter werden vorübergehend aus Teilen lebloser Technik zusammengefügt, welche auf der Astral-, Äther- und Schattenebene verlorengegangen ist, und von dort herbeigeht. Sie haben in der Regel einfache geometrische Formen aus Metall oder Keramik mit zwei Armen und zwei Beinen oder Laufketten.

Art: Konstrukt (Extraplanar, Technologisch).

Merkmale: Dämmersicht; Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Immunitäten wie Konstrukt; Nichtlebend; Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Computer.

Sprachen: Gemeinsprache.

Angriff: Die herbeigezauberte Kreatur erhält einen Schallstrahler-Fernkampfangriff mit Grundreichweite 12 m, welcher als Natürlicher Angriff behandelt wird.

HG 1/3: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +2 und füge hinzu: **Fernkampf** Schallstrahler +5 (1W4 Sch).

HG 1: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +6 und füge hinzu: **Fernkampf** Schallstrahler +9 (1W4+1 Sch).

HG 3: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +9 und füge hinzu: **Fernkampf** Schallstrahler +12 (1W4+3 Sch).

HG 5: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +12 und füge hinzu: **Fernkampf** Schallstrahler +15 (1W6+5 Sch).

HG 7: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +15 und füge hinzu: **Fernkampf** Schallstrahler +18 (2W6+7 Sch).

HG 11: Ändere Nahkampfangriffsbonus zu +21 und füge hinzu: **Fernkampf** Schallstrahler +24 (3W8+11 Sch).

Schattenkreatur

Herbeigezauberte Schattenkreaturen sind fremdartige Magische Bestien, welche auf der Schattenebene heimisch sind. Sie ähneln gewöhnlichen Raubtieren, bestehen aber aus nichts außer fester Schwärze mit diffusen Rändern.

Art: Magische Bestie (Extraplanar).

Merkmale: Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Immunität gegen Elektrizität, Gift und Kälte; Resistenz in Höhe des HG der Kreatur gegen Feuer und Säure; ZR gleich HG + 5; falls Grundspielwerte über SR verfügen, so ändere diese zu SR/Kaltes Eisen.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Heimlichkeit und Wahrnehmung. Herbeigezauberte Schattenkreaturen können immer Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Verstecken ablegen, selbst wenn sie beobachtet werden oder keine Deckung haben, solange sie sich nicht in Bereichen mit hellem Licht befinden. Greift die Schattenkreatur an, kann sie sich erst in ihrem nächsten Zug wieder verstecken.

Sprachen: Aklo und Gemeinsprache.

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Berührung (Kälteschaden).

Teufel

Herbeigezauberte Teufel stammen von der strenggeordneten Ebene der Hölle. Sie sehen oft humanoid aus, haben aber blutrote Haut, lange Hörner und Schwänze.

Art: Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel).

Gesinnung: Veränderung zu RB.

Merkmale: Im Dunkeln sehen; Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Immunität gegen Feuer und Gift; Resistenz in Höhe des HG der Kreatur gegen Kälte und Säure; falls Grundspielwerte über ZR verfügen, so ändere diese zu SR/Gut.

Fertigkeiten: Füge Bluffen und Mystik hinzu.

Sprachen: Gemeinsprache und Infernalisch.

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Klaue (Hiebsschaden).

Tier der Ersten Welt

Herbeigezauberte Kreaturen aus der Ersten Welt erscheinen in der Regel als ungewöhnliche Raubtiere, z. B. als Mischformen aus zwei Tieren wie geierköpfige Löwen oder mächtige, schwarzrotgestreifte Tiger.

Art: Magische Bestie (Extraplanar).

Merkmale: Dämmersicht, Blindgespür (Geruchssinn) 9 m; Bewegungsrate am Boden steigt auf 9 m; Bewegungsrate für Klettern von 9 m; falls Grundspielwerte über ZR verfügen, so ändere diese zu SR/Kaltes Eisen.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

Sprachen: Gemeinsprache und Gnomisch.

Angriff: Ändere Nahkampfangriff zu Biss (Stichschaden) mit der besonderen Eigenschaft Ergreifen.

Unvermeidbare

Herbeigezauberte Unvermeidbare sind konstruktartige Kreaturen aus der planaren Stadt Axis. Sie bestehen oft aus Zahnrädern und anderer Maschinerie, haben humanoide Gestalt und führen elektrizitätsbasierende Schusswaffen mit sich.

Art: Externar (Extraplanar, Rechtschaffen, Unvermeidbarer).

Gesinnung: Veränderung zu RN.

Merkmale: Konstruiert (wie das Androidenvolksmerkmal einschließlich des Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf, außer diese Effekte haben speziell Konstrukte zum Ziel); Regeneration in Höhe des 1/2 HG der Kreatur (Minimum 1), wird von Angriffen chaotischer Gesinnung unterdrückt.

Fertigkeiten: Füge hinzu: Technik und Wahrnehmung.

Sprachen: Gemeinsprache.

Angriff: Die herbeigezauberte Kreatur erhält einen Ionenstrahler-Fernkampfangriff mit Grundreichweite 15 m, der als Natürliche Waffe behandelt wird.

HG 1/3: Füge hinzu: **Fernkampf** Ionenstrahler +2 (1W4 ElK).

HG 1: Füge hinzu: **Fernkampf** Ionenstrahler +6 (1W4+1 ElK).

HG 3: Füge hinzu: **Fernkampf** Ionenstrahler +9 (1W4+3 ElK).

HG 5: Füge hinzu: **Fernkampf** Ionenstrahler +12 (1W6+5 ElK).

HG 7: Füge hinzu: **Fernkampf** Ionenstrahler +15 (2W6+7 ElK).

HG 11: Füge hinzu: **Fernkampf** Ionenstrahler +21 (3W8+11 ElK).

ANHANG 3:

EINFACHE SCHABLONEN

Einfache Schablonen sollen einem SL ermöglichen, Spielwerte schnell und einfach anzupassen, um neue Kreaturen zu repräsentieren. Die meisten fügen nur eine Kreaturenunterart hinzu, modifizieren eine Bewegungsart und verändern die Art und Weise, wie eine Kreatur Schaden verursacht oder erleidet. Einfache Schablonen können verwendet werden, um Versionen von Kreaturen zu erschaffen, die in bestimmten Umgebungen oder Existenzebenen leben. Der Zauber *Kreatur herbeizaubern* (siehe Seite 144) z. B. fügt herbeigezauberten Kreaturen die Schablone für Astrale, Celestische oder Infernalische Kreaturen hinzu, sofern es sich nicht bereits um Externare oder extraplanare Wesen handelt, die Versionen von Kreaturen darstellen, welche auf anderen Ebenen heimisch sind. Ein SL kann einer Kreatur mehrere passende Einfache Schablonen verleihen, in den meisten Fällen sollten zwei oder drei Schablonen aber die Obergrenze darstellen. Bestimmten Monsterarten könnten sogar scheinbar entgegengesetzte Schablonen verliehen werden (eine Kreatur, die z. B. in Dampfauslässen am Grund eines kochenden Ozeans lebt, könnte die Einfachen Schablonen für Aquatische Kreaturen und Feuerkreaturen besitzen, auch wenn dies auf den ersten Blick eine seltsame Kombination darstellt).

Entscheide, in welcher Reihenfolge du die Einfachen Schablonen anwendest, und befolge in dieser Reihenfolge dann die Anweisungen für die einzelnen Schablonen. Eine Schablone, welche einen HG voraussetzt, führt diesen in Klammern auf. Einfache Schablonen können auch verwendet werden, um neue Welten mit Pflanzen und Tieren zu bevölkern, die noch nicht detailliert beschrieben wurden, oder eine bestimmte Kreatur als einzigartigen Anführer, Mutanten oder verbesserte Version gewöhnlicher Kreaturen hervorzuheben. Ein SL kann sich an den bestehenden Schablonen orientieren, um neue Schablonen zu entwickeln und so für noch mehr Varianz unter den Bewohnern der Galaxis zu sorgen.

ASTRALE KREATUR

Astrale Kreaturen sind Einheimische der Astralebene, jener weiten, silbrigen Leere zwischen den Ebenen.

Merkmale: SR/- gleich HG - 10 (Minimum SR 1/-); außerhalb der Astralebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

CELESTISCHE KREATUR

Celestische Kreaturen sind Einheimische einer der Äußeren Ebenen guter Gesinnung.

Gesinnung: Gesinnung wird zu Gut.

Merkmale: SR/Böse gleich HG - 10 (Minimum SR 1/Böse); sollte die Kreatur bereits über eine wenigstens gleich hohe SR verfügen, erhält sie stattdessen Resistenz gegen Elektrizität gleich HG - 5 (Minimum Resistenz gegen Elektrizität 1); außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

ENTROPISCHE KREATUR

Entropische Kreaturen sind auf einer jener Äußeren Ebenen heimisch, wo das Chaos vorherrscht. Ein SL kann gestatten, dass mittels *Kreatur herbeizaubern* herbeigezauberte Kreaturen, die normalerweise die Einfache Schablone für Astrale, Ce-

lestische oder Infernalische Kreaturen erhalten würden, stattdessen die Schablone für Entropische Kreaturen erhalten.

Gesinnung: Gesinnung wird zu Chaotisch.

Merkmale: SR/Rechtschaffen gleich HG - 10 (Minimum SR 1/Rechtschaffen); sollte die Kreatur bereits über eine wenigstens gleich hohe SR verfügen, erhält sie stattdessen Resistenz gegen Säure gleich HG - 5 (Minimum Resistenz gegen Säure 1); außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

ERDKREATUR (HG 1+)

Erdkreaturen sind Einheimische der Elementarebene der Erde oder leben tief unterirdisch, wo sie sich an eine Existenz in Erde und Fels angepasst haben.

Weitere Schablonen: Füge die Kreaturenunterartschablone Erde hinzu (die Bewegungsrate für Graben sollte der schnellsten Bewegungsart der Kreatur entsprechen).

Merkmale: Blindespür (Vibration), ab HG 8+ Blindsight (Vibration), in beiden Fällen Reichweite = Bewegungsrate für Graben; natürliche Nahkampfangriffe umgehen SR/Kaltes Eisen; außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

FEUERKREATUR (HG 1+)

Feuerkreaturen sind Einheimische der Elementarebene des Feuers oder leben in feuriger Umgebung und haben sich an diese angepasst.

Weitere Schablonen: Füge die Kreaturenunterartschablone Feuer hinzu.

Merkmale: Die Hälfte des Schadens der Natürlichen Angriffe wird zu Feuerschaden; außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

INFERNALISCHE KREATUR

Infernalische Kreaturen sind Einheimische einer der Äußeren Ebenen böser Gesinnung.

Gesinnung: Gesinnung wird zu Böse.

Merkmale: SR/Gut = HG - 10 (Minimum SR 1/Gut); sollte die Kreatur bereits über eine wenigstens gleichhohe SR verfügen, erhält sie stattdessen Resistenz gegen Feuer gleich HG - 5 (Minimum Resistenz gegen Feuer 1); außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

KYBERNETISCHE KREATUR (HG 1/2+)

Eine Kybernetische Kreatur wurde mittels technologischer Implantate aufgewertet (diese Schablone kann aber auch für biotechnologische Verbesserungen verwendet werden).

Rüstung: Bei HG 3-7 füge eine Rüstungsverbesserung mit Maximalstufe = HG der Kreatur hinzu. Bei HG 8+ füge zwei Rüstungsverbesserungen mit jeweils Maximalstufe = HG der Kreatur hinzu.

Waffe: Füge eine Fernkampf-Waffe mit Maximalstufe = HG + 1 hinzu, diese Waffe kann nicht entworfen werden. Eine Kreatur mit der Kämpferrolle sollte eine Langwaffe erhalten, Kreaturen anderer Rollen eine Handfeuerwaffe. Addiere den HG der Kreatur auf den Schaden mit dieser Waffe. Die Munition erneuert sich einmal am Tag nach 8 Stunden Ruhe.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

LUFTKREATUR (HG 1+)

Luftkreaturen sind Einheimische der Elementarebene der Luft, aber auch von Gasriesen oder ähnlichen landlosen Umgebungen, an welche sie sich angepasst haben.

Weitere Schablonen: Füge die Kreaturenunterartschablone Luft hinzu (die Bewegungsrate für Fliegen sollte der schnellsten Bewegungsrate der Kreatur entsprechen).

Merkmale: Der halbe Schaden der Natürlichen Angriffe wird zu Elektrizitätsschaden; außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

RESOLUTE KREATUR

Resolute Kreaturen sind Einheimische einer der Äußerer Ebenen, auf welcher die Ordnung vorherrschend ist. Ein SL kann gestatten, dass Kreaturen, welche mittels *Kreatur herbeizaubern* herbeigezaubert werden und normalerweise die Schablone für Astrale, Celestische oder Infernalische Kreaturen erhalten würden, stattdessen mit der Einfachen Schablone für Resolute Kreaturen versehen werden.

Gesinnung: Gesinnung wird zu Rechtschaffen.

Merkmale: SR/Chaotisch = HG - 10 (Minimum SR 1/Chaotisch); sollte die Kreatur bereits über eine wenigstens gleichhohe SR verfügen, erhält sie stattdessen Resistenz gegen Kälte gleich HG - 5 (Minimum Resistenz gegen Kälte 1); außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

RIESIGE KREATUR (HG 1+)

Riesige Kreaturen sind größer als die typischen Vertreter ihrer Arten und könnten z. B. eine Unterart repräsentieren, welche aufgrund ungewöhnlicher Bedingungen derart gewachsen sind.

Merkmale: Erhöhe die Größenkategorie der Kreatur um eine Kategorie, erhöhe entsprechend die Angriffsfläche und natürliche Reichweite (siehe Tabelle 8-1 auf Seite 256 im *Grundregelwerk*).

SCHATTENHAFT KREATUR

Schattenhafte Kreaturen existieren an den lichtlosen Orten des Universums, z. B. in der Schattenebene, in dunklen Höhlen oder am Grund der dunkelsten Ozeane.

Merkmale: Dunkelsicht 18 m (sollte die Kreatur bereits über Dunkelsicht verfügen, dann steigt die Reichweite um 18 m); ab HG 7+ Blindgespür (Vibration) 1,50 m (sollte die Kreatur bereits über eine Form von Blindgespür verfügen, steigt die Reichweite um 1,50 m).

SYNTHETISCHE KREATUR

Synthetische Kreaturen werden mittels extrem fortschrittlicher Technologie konstruiert, wie sie z. B. auch Androiden möglich macht.

Merkmale: Konstruiert (siehe unten), Synthetisch (siehe unten).

Konstruiert (AF): Synthetische Kreaturen zählen hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abzielen, als Angehörige ihrer tatsächlichen Kreaturenart und als Konstrukte (egal ob der Effekt nur eine Art betrifft; sollte der Effekt eine Art stärker betreffen, so kommt diese Variante zur Anwendung). Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf

Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf, außer diese Effekte zielen speziell auf Konstrukte ab. Synthetische Kreaturen atmen nicht und erleiden auch nicht die Umgebungseffekte im Vakuum.

Synthetisch (AF): Die Kreatur wird von Fähigkeiten betroffen, welche spezifisch gegen Androiden funktionieren.

ÜBERNATÜRLICH BEGABTE KREATUR

Übernatürlich begabte Kreaturen verfügen über schwache angeborene mentale Kräfte, welche sie möglicherweise aufgrund starker übersinnlicher Energien in ihrer Umgebung entwickelt haben.

Merkmale: +2 auf WIL; Eingeschränkte Telepathie (zählt hinsichtlich telepathischer Kommunikation als über eine gemeinsame Sprache verfügend); erhält bei HG 7+ Blindgespür (Gefühl) mit Reichweite 1,50 m (sollte die Kreatur bereits über eine Form von Blindgespür verfügen, so wird diese gefühlsbasierend, und die Reichweite steigt um 1,50 m).

VERKLEINERTE KREATUR

Verkleinerte Kreaturen sind kleiner als typische Angehörige ihrer Spezies und könnten eine Unterspezies repräsentieren, welche aufgrund von Umgebungsbedingungen geschrumpft ist.

Merkmale: Reduziere die Größenkategorie der Kreatur um einen Schritt, reduziere entsprechend die Angriffsfläche und natürliche Reichweite (siehe Tabelle 8-1 auf Seite 256 im *Grundregelwerk*). Sollte die Kreatur bereits die Größenkategorie Klein haben und nun zu Sehr klein geschrumpft werden, so behält sie aufgrund veränderter Proportionen eine Reichweite von 1,50 m.

WASSERKREATUR (HG 1+)

Wasserkreaturen sind Einheimische der Elementarebene des Wassers oder ähnlicher landloser Umgebungen, welche im Wasser und außerhalb des Wassers überleben können.

Weitere Schablonen: Füge die Kreaturenunterartschablone Wasser hinzu (die Bewegungsrate für Schwimmen sollte gleich der schnellsten Bewegungsrate der Kreatur sein).

Merkmale: Amphibie; Natürliche Angriffe, die Hieb- oder Wuchtschaden verursachen, verursachen stattdessen Stichschaden; Natürliche Angriffe, die Elektrizitäts- oder Feuerschaden verursachen, verursachen stattdessen Kälteschaden; außerhalb ihrer Heimatebene erhält die Kreatur die Unterart Extraplanar.

ZWEIKÖPFIGE KREATUR (HG 3+)

Diese Kreatur ist ein seltener zweiköpfiger Mutant oder ein Mitglied einer zweiköpfigen Unterart eines weiterverbreiteten Volkes.

Merkmale: Wahrnehmung als Meisterfertigkeit; kann nicht in die Zange genommen werden; sollte die Kreatur über einen Bissangriff verfügen, kann sie zwei Bissangriffe (und keine anderen Angriffe) als Volle Aktion mit einem Malus von -3 auf jeden Bissangriffswurf ausführen.

ANHANG 4:

ALLGEMEINE KREATURENREGELN

Du kannst beim Erschaffen einer Kreatur aus den folgenden Besonderen Merkmalen wählen. Viele davon sind bei den verschiedenen Aliens in diesem Band vertreten. Die meisten Regeln haben einen Formateintrag mit einem Beispiel, wie die Regel in einem Spielwerteblock notiert wird. Viele enthalten zudem eine Richtlinie für den SL, wie er bei einer neuen Fähigkeit z.B. den Schaden oder andere Werte bestimmt. Sollte ein Merkmal einen Rettungswurf gestatten, so bestimmt sich der SG des Rettungswurfs nach der Rollentabelle und dem HG der Kreatur (siehe Seite 126).

ABHÄNGIGKEIT (AF)

Die Kreatur ist von einer Substanz, einer Sinneswahrnehmung oder etwas anderem abhängig, um entweder zu überleben oder normal zu funktionieren. Sollte sie von etwas abhängig sein, um zu leben, z. B. Wasser, kann sie ohne dies für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihres fünffachen KO-Modifikators überleben. Jenseits dieses Limits droht sie negative Effekte zu erleiden, wie etwa zu ersticken oder zu sterben. Eine Kreatur, die von etwas abhängig ist, um normal funktionieren zu können (z. B. eine Kreatur mit Blindsight und ohne visuelle Wahrnehmung), erhält bei Verlust dieser Sache in der Regel einen negativen Zustand.

Format: Schwächen Abhängigkeit von Blindsight.

ABLENKUNG (AF)

Die Kreatur kann Zielen, denen sie Schaden zufügt, den Zustand Übelkeit verleihen. Ein lebendes Ziel, welches durch die Kreatur Schaden erleidet, kann einen Zähigkeitswurf gegen den aufgeführten SG ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Übelkeit.

Format: Angriffsfähigkeiten Ablenkung (SG 15).

AMPHIBIE (AF)

Die Kreatur besitzt die Kreaturenunterart Aquatisch, kann aber Luft atmen und an Land überleben.

Format: Sonstige Fähigkeiten Amphibie.

AUGENLOS (AF)

Die Kreatur hat keine visuellen Sinne und kann daher niemals einem Effekt unterliegen, der erfordert, dass die Kreatur ein Ziel oder einen Effekt sieht. Augenlose Kreaturen besitzen in der Regel zum Ausgleich eine Form von Blindsight oder werden behandelt, als würden sie wie Kreaturen mit normaler Sicht agieren können, sofern die Beschreibung der Kreatur nichts anderes besagt.

Format: Sinne Augenlos.

AURA (AF, ÜF ODER ZF)

Wenn eine Aura nichts anderes besagt, wird ein Ziel von ihr automatisch betroffen, ohne selbst etwas tun zu müssen, sowie es sich innerhalb der Reichweite der Aura befindet, egal ob es sich in diese hineinbewegt oder seinen Zug innerhalb der Aura beginnt. Sollte die Aura Schaden verursachen, so fügt sie einem Ziel in einer Runde nur einmal Schaden zu, egal wie oft es innerhalb dieser Runde vielleicht die Aura betritt und wieder verlässt.

Eine Kreatur kann ihre Aura als Bewegungsaktion für 1 Runde unterdrücken, außer die Aura besagt anderes.

Format: Aura Strahlung (9 m, SG 17); sollten weitere Informationen nötig sein, hat die Aura einen eigenen Eintrag unter Besondere Fähigkeiten.

BEGRENZTE TELEPATHIE (AF ODER ÜF)

Die Kreatur kann mental mit anderen Kreaturen innerhalb der aufgeführten Reichweite kommunizieren, soweit sie mit ihnen eine Sprache teilt. Siehe auch S. 259 im *Grundregelwerk*.

Format: Sprachen Begrenzte Telepathie 9 m.

BLICKANGRIFF (ÜF)

Gegner, welche eine Kreatur ansehen, die über einen Blickangriff verfügt, riskieren, bezaubert, gelähmt, versteinert o. Ä. zu werden. Jeder Gegner innerhalb der Reichweite des Blickangriffes muss zu Beginn seines Zuges einen Rettungswurf ablegen (in der Regel WIL oder ZÄH). Bei Erfolg tritt kein Effekt ein. Ein Gegner hat zwei Möglichkeiten, seine Erfolgsaussichten zu verbessern:

Nicht direkt ansehen: Vermeidet ein Gegner es, der Kreatur direkt ins Gesicht zu sehen (etwa indem er sich an ihrem Schatten orientiert oder eine spiegelnde Oberfläche verwendet) oder die Kreatur durch eine Kamera oder ein Helmdisplay o. Ä. betrachtet, erlangt er einen Situationsbonus von +4 auf den Rettungswurf. Die Kreatur mit dem Blickangriff erlangt allerdings Tarnung gegenüber diesem Gegner.

Augen schließen oder anderweitig die eigene Sicht versperren: Indem ein Gegner die eigenen Augen oder sonstigen visuellen Sensoren blockiert oder bedeckt, muss er keinen Rettungswurf gegen den Blickangriff mehr ablegen. Die Kreatur mit dem Blickangriff erlangt allerdings Vollständige Tarnung gegen diesen Gegner.

Blickangriffe können ätherische Kreaturen betreffen, nicht aber Gegner ohne visuelle Sensoren. Eine Kreatur ist gegen Blickangriffe ihrer Artgenossen immun, sofern nicht anders vermerkt. Ihr Blickangriff kann immer noch die eigenen Verbündeten betreffen, allerdings werden diese stets behandelt, als würden sie sie nicht direkt anblicken. Die Kreatur kann ferner ihre eigenen Augen verhüllen und so ihren Blickangriff vorübergehend außer Kraft setzen.

Format: Angriffsfähigkeiten Lähmender Blickangriff (18 m, SG 14).

BLINDGESPÜR (AF)

Die Kreatur verfügt über einen ungenauen, nichtvisuellen Sinn, welcher ohne Sichtwahrnehmung funktioniert. Dieser besondere Sinn wird in Klammern angegeben. Siehe auch Seite 262 im *Grundregelwerk*.

Format: Sinne Blindespür (Vibration) 18 m.

Richtlinie: Blindespür besitzt in der Regel eine Reichweite von 18 m.

BLINDHEIT DURCH LICHT (AF)

Wenn die Kreatur hellem Licht, z. B. Sonnenlicht, ausgesetzt wird, erhält sie für 1 Runde den Zustand Blind und dann den Zustand Geblendet, solange sie im Bereich des hellen Lichtes verbleibt.

Format: Schwächen Blindheit durch Licht.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

BLINDSICHT (AF)

Blindsicht ist eine präzisere Version von Blindespür und funktioniert innerhalb einer festgelegten Reichweite. Eine Kreatur mit Blindsicht nimmt ihre Umgebung in der Regel mittels einer bestimmten Sinneswahrnehmung wahr, welche in Klammern angegeben ist. Siehe auch Seite 262 im *Grundregelwerk*.

Format: **Sinne** Blindsicht (Leben) 18 m.

Richtlinie: Blindsicht besitzt in der Regel eine Reichweite von 18 m.

DÄMMERSICHT (AF)

Die Kreatur kann im Dämmerlicht sehen wie bei normalem Licht. Dämmerlicht ist im Gegensatz zu Dunkelsicht in Farbe. Eine Kreatur mit Dämmerlicht kann lesen, solange sie eine Lichtquelle neben sich hat. Kreaturen mit Dämmerlicht können im Freien im Mondlicht wie am Tag sehen, da der Mond Dämmerlicht abgibt.

Format: **Sinne** Dämmerlicht.

DUNKELHEIT ERSCHAFFEN (ÜF)

Als Standard-Aktion kann die Kreatur eine Aura der Dunkelheit mit 6 m Radius um sich herum erzeugen, welche die Effekte aller nichtmagischen Lichtquellen im Wirkungsbereich aufhebt. Diese Dunkelheit währt für eine Anzahl an Minuten in Höhe des HG der Kreatur und kann von dieser als Standard-Aktion aufgehoben werden. Die Dunkelheit bewegt sich nicht mit der Kreatur mit. Sofern nicht anders vermerkt, erhöhen magische Lichtquellen die Lichtverhältnisse im Wirkungsbereich normal.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Dunkelheit erschaffen.

DUNKELSICHT (AF ODER ÜF)

Die Kreatur kann innerhalb der aufgeführten Reichweite ohne Lichtquelle sehen. Siehe auch Seite 263 im *Grundregelwerk*.

Format: **Sinne** Dunkelsicht 18 m.

Richtlinie: Dunkelsicht hat in den meisten Fällen eine Reichweite von 18 m und in außergewöhnlichen Fällen eine Reichweite von 36 m.

DURCH ERDE GLEITEN (AF)

Die Kreatur kann sich so leicht durch Erde, Stein und nahezu jede Art von Erde außer Metall bewegen, wie ein Fisch im Wasser schwimmt. Sofern sie vor Feuerschaden geschützt ist, kann sie sogar durch Lava gleiten. Dabei hinterlässt sie weder Tunnel noch Loch und erzeugt auch keine Verwerfungen oder andere Zeichen ihrer Gegenwart.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Durch Erde gleiten.

DURCHSPÜREN (ÜF)

Die Kreatur kann durch Hindernisse hindurchspüren, welche normalerweise die Fähigkeit blockieren würden, wahrzunehmen, was hinter ihnen liegt. Der spezifische Sinn, der mit dieser Fähigkeit verbunden ist, ist in Klammern dahinter angegeben. Sollte die Fähigkeit der Kreatur nur erlauben, durch ein bestimmtes Material spüren zu können, ist das Material nach dem Sinn aufgeführt. Siehe auch S. 264 im *Grundregelwerk*.

Format: **Sinne** Durchspüren (Sehen).

EMPFINDLICHKEIT (AF ODER ÜF)

Die Kreatur erleidet +50% Schaden, wenn sie Schaden einer bestimmten Art erleidet. Kreaturen mit einer Empfindlichkeit gegen einen Effekt, der keinen Schaden verursacht, erhalten stattdessen einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, welche die aufgeführte Schwäche nutzen oder verursachen (z. B. Verzauberungsmagie). Manche Kreaturen könnten zusätzliche Effekte erleiden, wie in ihren Spielwerten beschrieben.

Format: **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Feuer.





ERGREIFEN (AF)

Sollte eine Kreatur mit dem angegebenen Angriff (meistens ein Klauen- oder Bissangriff) treffen, so verursacht sie den normalen Schaden. Sollte der Angriff zudem gegen die KRK des Zieles +4 gelingen, so ergreift die Kreatur das Ziel automatisch als Freie Aktion. (Sollte der Angriff sogar gegen die KRK +13 gelingen, nimmt die Kreatur das Ziel in den Haltegriff). Die Kreatur benötigt für diesen Ringkampf keine freien Gliedmaße, muss aber den aufgeführten Angriff ausführen können; potenziell kann sie sogar mehr als ein Ziel ergreifen, sofern sie über mehrere Angriffe mit Ergreifen verfügt. Die Kreatur kann das Ergreifen mit einem weiteren erfolgreichen Ergreifenangriff aufrechterhalten oder indem sie ein normales Kampfmanöver für Ringkampf ausführt.

Format: **Nahkampf** Klaue +8 (1W6+4 plus Ergreifen).

FESTKLAMMERN (AF)

Die Kreatur kann einen besonderen Angriff gegen die KRK als Standard-Aktion ausführen. Bei Erfolg verursacht sie keinen Schaden, klammert sich aber am Ziel fest. In diesem Zustand erhält sie einen Bonus von +4 auf ihre RK (durch Deckung) und einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe, kann aber nur die Kreatur angreifen, an der sie sich festklammert. Sie kann sich nicht bewegen, bewegt sich aber mit dem Ziel, kann keine Handlungen ausführen, die zwei Hände erfordern, und kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Eine sich festklammernde Kreatur kann mit einem Stärkewurf gegen SG 10 + 1-1/2facher HG der Kreatur als Bewegungsaktion entfernt werden. Sie kann sich als Bewegungsaktion selbst von ihrem Ziel lösen.

Format: **Nahkampf** Festklammern +6.

FLIEGEN (AF ODER ÜF)

Die Quelle der Bewegungsrate für Fliegen ist vor der Manövrierfähigkeit aufgeführt (Außergewöhnlich, Übernatürlich oder anderes). Sofern nicht anderweitig vermerkt, funktionieren außergewöhnliche Flugfähigkeiten nicht im Vakuum.

Format: **Bewegungsrate** Fliegen 18 m (AF, Perfekt).

FORMLOS (AF)

Der Körper der Kreatur ist formbar und formlos. Sie erleidet durch Kritische Treffer nicht den doppelten Schaden, wohl aber Kritische Treffereffekte.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos.

GEISTLOS (AF)

Die Kreatur hat keinen Intelligenzwert oder -modifikator und ist gegen geistesbeeinflussende Effekte immun. Jeder SG oder andere Spielwert der Kreatur, welcher auf einem Intelligenzwert basiert, behandelt die Kreatur, als besäße sie einen Wert von 10 (+0).

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Geistlos.

Richtlinie: Geistlose Kreaturen besitzen in der Regel weniger Gute Fertigkeiten und keine Meisterfertigkeiten. Ihre Fertigkeiten sollten auf angeborenen Fähigkeiten basieren, da sie nicht ausgebildet werden können.

GESINNING ENTDECKEN (ÜF ODER ZF)

Die Kreatur kann die Gesinnung anderer erkennen. Dies funktioniert wie *Magie entdecken*, doch statt zu bestimmen, welche Kreaturen und Gegenstände im Wirkungsbereich magisch sind, kann die Kreatur die Gesinnung einer anderen Kreatur erkennen.

Format: **Sinne** Gesinnung entdecken.

GESTALT WECHSELN (ÜF)

Die Kreatur besitzt die Fähigkeit, das Aussehen einer bestimmten Kreatur oder Kreaturenart anzunehmen, behält dabei aber größtenteils ihre eigenen körperlichen Eigenschaften bei. Sollte die angenommene Gestalt über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erhält die Kreatur sie in der angenommenen Gestalt ebenfalls: Blindsight (Geruchssinn), Dämmsicht, Dunkelsicht und Schwimmen 9 m. Die Kreatur kann ihre eigene Atmungsfähigkeit behalten oder die Fähigkeit annehmen, in jeder Umgebung zu atmen, in welcher dies der angenommenen Gestalt möglich ist (dies umfasst auch die Fähigkeit Keine Atmung, welche das Überleben im Vakuum des Weltalls ermöglicht). Sollte die Fähigkeit nicht spezifizieren, welche Gestalt die Kreatur annehmen kann, bedeutet dies, dass sie die Gestalt einer beliebigen humanoiden Kreatur annehmen, aber keinen bestimmten Humanoiden nachahmen kann. Gestalt wechseln verleiht einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, um als eine Kreatur der Kreaturenart und -unterart der neuen Gestalt zu erscheinen. Zudem wird der SG des Fertigkeitwurfes für Verkleiden bei der Kreatur nicht modifiziert, weil sie wichtige Merkmale verändert oder sich als Angehöriger eines anderen Volkes oder einer anderen Kreaturenart verkleidet.

Eine Kreatur kann eine Gestalt annehmen, die eine Größenkategorie größer oder kleiner ist als ihre ursprüngliche Gestalt, und erhält dann die fragliche Größenkategorie. Sofern nicht anders angegeben, kann sie auf unbegrenzte Zeit in ihrer neuen Gestalt verbleiben. Manche Kreaturen können einmalige Gestalten mit speziellen Modifikatoren und Fähigkeiten annehmen. Diese Kreaturen passen ihre Attribute an wie in ihrer Beschreibung vermerkt.

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Gestalt wechseln (Humanoider); Kreaturen mit einer einzigartigen Gestalt haben zudem einen eigenen Eintrag unter Besondere Fähigkeiten.

IM DUNKELN SEHEN (ÜF)

Die Kreatur kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, magische Dunkelheit eingeschlossen.

Format: **Sinne** Im Dunkeln sehen.

IMMUNITÄT (AF ODER ÜF)

Die Kreatur erleidet keinen Schaden aus der aufgeführten Quelle. Kreaturen können gegen bestimmte Schadensarten, Leiden, Zustände, Zauber (basierend auf Schule, Grad oder Rettungswurf) und andere Effekte immun sein. Eine Kreatur, die gegen Kritische Treffer immun ist, erleidet weder doppelten Schaden noch Kritische Treffereffekte. Eine Kreatur, welche gegen eine aufgeführte Quelle immun ist, erleidet weder ihre Effekte noch eventuell ausgelöste Sekundäreffekte.

Format: **Immunitäten** Lähmung, Säure.

Richtlinie: Eine Kreatur besitzt in der Regel eine Immunität plus eine weitere pro 5 HG. Breite Immunitäten wie Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte oder jede Magie sollten sorgfältig gewählt werden und könnten als mehrere Fähigkeiten gelten.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

IMMUNITÄTEN WIE ELEMENTARE (AF)

Elementare sind gegen die folgenden Effekte immun, außer der Effekt hat speziell Elementarkreaturen zum Ziel:

- ⊗ Betäubung, Blutung, Gift, Kritische Treffer, Lähmung und Schlafeffekte.
- ⊗ Elementare können nicht in die Zange genommen werden.
Format: Immunitäten wie Elementare.

IMMUNITÄTEN WIE KONSTRUKTE (AF)

Konstrukte sind gegen die folgenden Effekte immun, sofern der Effekt nicht speziell gegen Konstrukte funktioniert.

- ⊗ Betäubung, Blutung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Nekromantische Effekte, Schlaf und Todeseffekte
- ⊗ Attributsentzug und -schaden, Entkräftung, Erschöpfung, Lebenskraftentzug, Negative Stufen und Nichttödlicher Schaden.
- ⊗ Jeder Effekt, der einen Zähigkeitswurf erfordert (außer der Effekt funktioniert bei Gegenständen oder ist harmlos).
Format: Immunitäten wie Konstrukte

IMMUNITÄTEN WIE PFLANZEN (AF)

Pflanzen sind gegen die folgenden Effekte immun, außer der Effekt funktioniert speziell gegen Pflanzen:

- ⊗ Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlaf.
- Format: Immunitäten wie Pflanzen.*

IMMUNITÄTEN WIE SCHLICKE (AF)

Schlicke sind gegen die folgenden Effekte immun, außer der Effekt funktioniert speziell gegen Pflanzen:

- ⊗ Betäubung, Gestaltwandel, Gift, Kritische Treffer, Lähmung und Schlaf.
- ⊗ Blickangriffe, Illusionen, visuelle Effekte und andere Angriffe, welche Sicht erfordern.
- ⊗ Schlicke können nicht in die Zange genommen werden.
Format: Immunitäten wie Schlicke.

IMMUNITÄTEN WIE SCHWÄRME (AF)

Schwärme sind gegen die folgenden Effekte immun, sofern der Effekt nicht speziell gegen Schwärme funktioniert.

- ⊗ Auf dem Falschen Fuß, Betäubung, Blutung, Haltegriff, Kritische Treffer, Liegend und Wankend.
- ⊗ Kampfmanöver – Schwärme können keine Kampfmanöver ausführen und sind gegen Kampfmanöver immun, außer die Beschreibung besagt anderes.
- ⊗ In die Zange nehmen – Schwärme können nicht in die Zange genommen werden.
- ⊗ Sterbend – ein auf 0 TP reduzierter Schwarm zerfällt und existiert nicht als Schwarm weiter, auch wenn einzelne Mitglieder möglicherweise überleben.
Format: Immunitäten wie Schwärme.

IMMUNITÄTEN WIE UNTOTE (AF)

Untote sind gegen die folgenden Effekte immun, sofern ein Effekt nicht speziell auf untote Kreaturen einwirkt:

- ⊗ Betäubung, Blutung, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf und Todeseffekte.

- ⊗ Attributsentzug und -schaden, Entkräftung, Erschöpfung, Lebenskraftentzug, Negative Stufen und Nichttödlicher Schaden.
- ⊗ Alle Effekte, die einen Zähigkeitswurf erfordern (außer der Effekt funktioniert bei Gegenständen oder ist harmlos).
Format: Immunitäten wie Untote.

KANN NICHT IN DIE ZANGE GENOMMEN WERDEN (AF)

Wer die Kreatur in die Zange nimmt, erhält dadurch keine Boni, ebenso funktionieren keine Fähigkeiten gegen die Kreatur, welche erfordern, sie in die Zange zu nehmen.

Format: Verteidigungsfähigkeiten Kann nicht in die Zange genommen werden.

KEINE ATMUNG (AF)

Die Kreatur atmet nicht und ist gegen Effekte immun, welche Atmung erfordern (z. B. eingeatmete Gifte). Dies verleiht keine Immunität gegen Gas- oder Wolkenangriffe, welche nicht eingeatmet werden müssen.

Format: Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung.

LEBENSKRAFTENTZUG (ÜF)

Ein erfolgreicher Angriff mit Lebenskraftentzug verursacht eine oder mehrere Negative Stufen (wie in der Fähigkeit beschrieben). Sollte der Angriff zudem ein Kritischer Treffer sein, verursacht er die doppelte Anzahl an Negativen Stufen. Sofern nicht anders in der Beschreibung der lebenskraftentziehenden Kreatur enthalten, erhält diese 5 Temporäre Trefferpunkte pro zugefügter Negativer Stufe. Diese Temporären Trefferpunkte halten maximal 1 Stunde an. Die Negativen Stufen halten 24 Stunden lang an, sofern sie nicht vorher mittels Magie oder Technik entfernt werden. Sollten sie nicht entfernt werden, muss das Opfer nach 24 Stunden einen Zähigkeitswurf (SG siehe Spielwerte der lebenskraftentziehenden Kreatur) ablegen; bei Erfolg verliert es die Negative Stufe, bei einem Misserfolg wird diese permanent. Pro Negativer Stufe ist ein eigener Rettungswurf erforderlich. Siehe auch Seite 252 im *Grundregelwerk*.

Format: Nahkampf Hieb +24 (6W12+22 W plus Lebenskraftentzug);

Angriffsfähigkeiten Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 22).

MEHRFACHANGRIFF (AF)

Im Rahmen eines Vollen Angriffs kann die Kreatur alle aufgeführten Angriffe mit den genannten Boni ausführen statt nur zwei Angriffe. Sie kann die Angriffe in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Format: Mehrfachangriff Biss +10 (3d6+5), 2 Klauen +10 (2d8+5).

Richtlinie: Nutze die passende Schadensspalte in der Rollentabelle und ziehe jeweils -6 statt -4 ab.

NATÜRLICHE WAFFEN (AF)

Natürliche Waffen (und Natürliche Angriffe) wie Biss-, Hieb-, Klauenangriffe oder Säurehaltiger Speichel erfordern keine Munition und können nicht entworfen oder zerschmettert werden.



NICHTLEBEND (AF)

Die Kreatur besitzt keinen Konstitutionswert oder -modifikator. SG oder andere Spielwerte, die einen Konstitutionswert erfordern, behandeln die Kreatur, als besäße sie einen Konstitutionswert von 10 (+0). Die Kreatur wird augenblicklich zerstört, wenn ihre Trefferpunkte unter 1 TP fallen. Eine Nichtlebende Kreatur heilt Schaden nicht auf natürliche Weise (ein Konstrukt kann mit den richtigen Werkzeugen aber repariert werden). Zauber wie *Ausbessern* können Konstrukte heilen, und magische Effekte können Untote heilen. Eine Nichtlebende Kreatur mit Schneller Heilung (siehe Seite 156) kann immer noch von dieser Fähigkeit profitieren. Nichtlebende Kreaturen atmen, essen und schlafen nicht. Sie können nicht von den Toten zurückgeholt werden außer mittels *Wunder*, *Wunsch* oder ähnlichen Effekten, die speziell auf Nichtlebende Kreaturen wirken.

Format: Sonstige Fähigkeiten Nichtlebend.

ODEMWAFFE (ÜF)

Manche Kreaturen können einen Kegel oder eine Linie aus Energie oder einen anderen magischen Effekt ausatmen. Ein Odemwaffenangriff verursacht in der Regel Schaden, bei dem es sich meistens um eine Energieart handelt. Eine Odemwaffe gestattet in der Regel einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren (manche Odemwaffen gestatten alternativ einen Willens- oder Zähigkeitswurf). Eine Kreatur ist gegen die eigene Odemwaffe und die Odemwaffen ihrer Artgenossen immun, sofern nicht anders vermerkt. Jede Odemwaffe gibt zudem an, wie oft sie eingesetzt werden kann.

Format: Angriffsfähigkeiten Odemwaffe (18-m-Kegel, 8W6 Feu, SG 18, alle 1W4 Runden); sollte die Odemwaffe komplexe Effekte besitzen, so hat sie einen eigenen Eintrag unter Besondere Fähigkeiten.

Richtlinie: 1W6 Schaden + 1W6 pro HG, alle 1W4 Runden. Ein Kegel ist in der Regel 9 m lang (+3 m pro Größenkategorie jenseits von Mittelgroß oder -1,50 m pro Größenkategorie kleiner als Mittelgroß). Eine Linie ist doppelt so lang wie ein Kegel.

PFLANZENARTIG (AF)

Hinsichtlich Effekten, welche auf die Kreaturenart des Zieles abzielen, zählen Pflanzenartige Kreaturen als ihrer Kreaturenart angehörig und als Pflanzen, so dies für sie nachteiliger wäre. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Gestaltwandel, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung und Schlaf, außer der Effekt funktioniert spezifisch gegen Pflanzen.

Format: Sonstige Fähigkeiten Pflanzenartig.

REGENERATION (AF)

Die Kreatur erhält zu Beginn ihres Zuges Trefferpunkte zurück (wie Schnelle Heilung) und kann nicht sterben, solange ihre Regeneration noch funktioniert (sie erhält aber den Zustand Bewusstlos, wenn ihre Trefferpunkte unter 1 fallen). Bestimmte Angriffe, meistens solche, die Feuer- oder Säureschaden verursachen, lassen die Regeneration für 1 Runde aussetzen. Während dieser Runde erlangt die Kreatur keine Trefferpunkte zurück und kann normal sterben. Die Spielwerte der Kreatur enthalten die Schadensart, welche die Regeneration unterdrückt.

Regeneration stellt keine Trefferpunkte wieder her, die durch Verhungern, Verdursten oder Ersticken verloren wurden. Kreaturen mit Regeneration können verlorene Körperteile nachwachsen lassen und abgetrennte Körperteile wieder ansetzen,

sofern seit der Abtrennung nicht mehr als 1 Stunde verstrichen ist. Nicht wiederangesetzte Körperteile vertrocknen und verwesen normal. Eine Kreatur muss über einen Konstitutionswert verfügen, um diese Fähigkeit besitzen zu können.

Format: Verteidigungsfähigkeiten Regeneration 5 (Säure).

RESISTENZ (AF)

Die Kreatur ignoriert einigen Schaden einer bestimmten Art (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) pro Angriff, besitzt aber keine völlige Immunität. Siehe auch S. 264 im *Grundregelwerk*.

Format: Resistenzen Säure 10.

SCHNELLE HEILUNG (AF)

Die Kreatur erlangt zu Beginn jedes ihrer Züge die aufgeführte Anzahl an Trefferpunkten zurück. Sofern nicht anders vermerkt, kann sie so nie mehr als ihre maximale Anzahl an Trefferpunkten besitzen.

Schnelle Heilung stellt keine Trefferpunkte wieder her, welche durch Verhungern, Verdursten oder Ersticken verloren wurden. Auch erlaubt diese Fähigkeit nicht das Nachwachsen verlorener Gliedmaßen, so nicht anders vermerkt. Schnelle Heilung endet automatisch beim Tod der Kreatur.

Format: Verteidigungsfähigkeiten Schnelle Heilung 5.

SCHWARMANGRIFF (AF)

Die Kreatur verursacht automatisch am Ende ihres Zuges Schaden bei jeder Kreatur, deren Angriffsfläche sie teilt, ohne einen Angriffswurf ablegen zu müssen. Schwarmangriffe unterliegen weder Deckung noch Tarnung.

Format: Nahkampf Schwarmangriff (1W6+2 S).

Richtlinie: Um den Schaden zu bestimmen, den die Kreatur verursacht, nutze bis maximal HG 6 den Eintrag HG 6 - Drei Angriffe in der Rollentabelle (siehe Seiten 129-132) und senke den zusätzlichen Schaden passend zum korrekten HG. In allen anderen Fällen verwendest du den Eintrag Vier Angriffe nach passendem HG in der passenden Tabelle.

SCHWARMVERTEIDIGUNGEN (AF)

Schwärme erleiden Schaden durch Waffen je nach genutzter Waffe anders.

Ein Schwarm ist gegen Angriffe und Effekte immun, welche auf eine einzelne Kreatur abzielen (entsprechende Zauber eingeschlossen). Hiervon ausgenommen sind geistesbeeinflussende Effekte, sofern der Schwarm über einen Intelligenzwert und eine ähnliche Fähigkeit wie das Schwarmbewusstsein der Formianer verfügt (siehe Seite 52).

Ein Schwarm erleidet +50% Schaden durch Effekte, welche alle Ziele in einem Bereich betreffen, z. B. Granaten, Explosionen und viele Hervorrufungszauber. Ein Schwarm erleidet normalen Schaden durch Angriffe und Effekte, die mehrere Ziele betreffen, z. B. Linien und Vollautomatische Angriffsmodi. Hinsichtlich Automatikfeuer zählt der Schwarm als fünf Ziele. Beispiel: Sollte ein Automatikangriff 12 Schuss Munition verbrauchen, kann er maximal sechs Ziele angreifen und folglich einem Schwarm normalen Schaden zufügen. Sollten aber zwei andere Ziele näher am Angreifer sein als der Schwarm, müssen diese zuerst angegriffen werden, so dass nur noch vier Angriffe gegen den Schwarm möglich wären und dieser keinen Schaden erleidet.

Format: Verteidigungsfähigkeiten Schwarmverteidigungen.



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

SPUREN FOLGEN (AF)

Die Kreatur kann die Fertigkeit Wahrnehmung nutzen, um die Handlung Spuren folgen der Fertigkeit Überlebenskunst mit dem aufgeführten Sinn einzusetzen. Der Sinn steht in der Regel in Bezug zu einer Art Signatur, welche die meisten Kreaturen zurücklassen, z. B. Geruch oder eine Wärmespur. Die Kreatur könnte einen Bonus oder Malus für ihren Wurf auf Wahrnehmung je nach Stärke der Spur erhalten, wenn dies der SL bestimmt. Es ist möglich, dass stärkere Spuren andere völlig überlagern und verbergen, so dass man letzteren nur schwer folgen kann.

Format: Sonstige Fähigkeiten Spuren folgen (Geruchssinn).

STERNEKONSTELLATION (ÜF)

Die Kreatur ist auf die Zyklen der Sonnensysteme eingestimmt. Kreaturen mit Sternenkonstellation besitzen in der Regel Sternen- und Zenitoffenbarungen, weil sie z. B. der Klasse des Solariers angehören. Wenn die Kreatur Sternoffenbarungen nutzt, gilt sie stets als eingestimmt. Sie gilt aber nicht stets als vollständig eingestimmt, so dass sie auch nicht immer ihre Zenitoffenbarungen nutzen kann. Wenn du für die Kreatur die Initiative auswürfelst, würfle mit 1W3. Nach dieser Anzahl von Runden gilt die Kreatur als voll eingestimmt und erlangt Zugang zu ihren Zenitoffenbarungen. Nach Einsatz der Zenitoffenbarung ist sie nicht mehr voll eingestimmt und du bestimmst mittels 1W3, wie viele Runden erforderlich sind, um sich wieder einzustimmen.

Sollte die Kreatur über Sternenkonstellation (Graviton) oder Sternenkonstellation (Photon) verfügen, gilt sie nur im angegebenen Modus als eingestimmt und kann sich auch nur in diesen voll einstellen.

Format: Sonstige Fähigkeiten Sternenkonstellation (Graviton).

TRAMPELN (AF)

Als Volle Aktion kann die Kreatur sich bis zu ihrer Bewegungsrate durch die Angriffsflächen aller Kreaturen fortbewegen, welche wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind. Die Kreatur muss keinen Angriffswurf ablegen; jede Kreatur, deren Angriffsfläche durchquert wird, erleidet Schaden. Jedes Opfer kann einen Reflexwurf gegen den aufgeführten SG ablegen; bei Erfolg erleidet es nur halben Schaden. Legt ein Opfer den Rettungswurf ab, kann es keinen Gelegenheitsangriff gegen die trampelnde Kreatur ausführen, nur weil diese sich bewegt. Eine Kreatur kann pro Runde einem Opfer nur einmal Trampelschaden zufügen.

Format: Angriffsfähigkeiten Trampeln (3W4+14 W, SG 16).

Richtlinie: Die Höhe des Trampelschadens sollte der des gewöhnlichen Nahkampfschadens der Kreatur entsprechen.

UNHEIMLICHE AUSSTRAHLUNG (AF ODER ÜF)

Die Präsenz der Kreatur beunruhigt ihre Gegner. Sie kann diese Fähigkeit einmal pro Runde als Teil eines Angriffs oder als Bewegungsaktion aktivieren. Die übliche Reichweite beträgt 9 m. Gegnern innerhalb dieses Wirkungsbereiches steht ein Willenswurf zu, misslingt dieser, erhalten sie den Zustand Erschüttert. Die Wirkungsdauer beträgt 5W6 Runden, sofern nicht anders vermerkt. Nach Kontakt mit der Aura ist ein Gegner unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs für 24 Stunden gegen die Unheimliche Ausstrahlung dieser Kreatur immun. Dies ist ein Furcht-, Gefühle- und geistesbeeinflussender sinnesabhängiger Effekt.

Format: Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 22).

VERBÜNDETE HERBEIZAUBERN (ZF)

Die Kreatur kann versuchen, als Volle Aktion Artgenossen herbeizuzaubern. Der herbeigezauberte Verbündete kehrt nach 1 Stunde an seinen Ursprungsort zurück.

Format: Zauberrähnliche Fähigkeiten 1/Tag – *Verbündete herbeizaubern* (1 Imp, 60%).

Richtlinie: Wähle entweder eine Kreatur desselben HG mit 35%iger Erfolgswahrscheinlichkeit oder eine Kreatur mit maximal HG -5 mit 60%iger Erfolgswahrscheinlichkeit.

VERDICHTEN (AF)

Die Kreatur kann sich durch einen Bereich bewegen, der so klein wie ein Viertel ihrer Angriffsfläche sein kann, ohne sich hindurchzwingen zu müssen. Durch einen Bereich, der so klein ist wie ein Achtel ihrer Angriffsfläche, kann sie sich hindurchzwingen.

Format: Sonstige Fähigkeiten Verdichten.

VERSCHLINGEN (AF)

Wenn die Kreatur mit dem angegebenen Angriff (meistens ein Bissangriff) trifft, verursacht sie den normalen Schaden. Sollte der Angriff gegen KRK + 4 gelingen, verwickelt die Kreatur den Gegner als Teil des Angriffs automatisch in einen Ringkampf. Gelingt der Angriff sogar gegen KRK + 13, nimmt sie den Gegner stattdessen in den Haltegriff. Die Kreatur benötigt keine freie Gliedmaße für diesen Ringkampf. Sofern nicht anders vermerkt, kann eine Kreatur nur Ziele verschlingen, die wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind als sie selbst, und ihr Magen fasst nur ein einzelnes Ziel dieser Größe (pro weiterer Größenkategorie Unterschied wird die Anzahl an Kreaturen, die verschlungen werden können, verdoppelt).

Nachdem die Kreatur das Ziel in den Ringkampf oder den Haltegriff versetzt hat, fügt sie dem Ziel in ihrem nächsten Zug (sofern das Ziel ihr nicht zwischenzeitlich entkommen ist) automatisch den Angriffsschaden zu und kann sodann einen neuen Angriffswurf mit diesem Angriff ausführen. Trifft der Angriff die KRK des Zieles, wird der Ringkampf oder Haltegriff aufrechterhalten. Trifft der Angriff gegen KRK + 4, wird das Ziel verschlungen (es erleidet keinen Schaden dabei). Ein verschlungenes Ziel erleidet den aufgeführten Verschlingenschaden jede Runde zu Beginn seines Zuges. Solange das Ziel den Zustand Verschlungen besitzt, gilt es auch als Ringend. Das Ziel kann versuchen, sich den Weg aus dem Magen freizuschneiden (der Magen hat dieselbe ERK wie die Kreatur und KRK wie die Kreatur - 4), indem es der Kreatur ein Viertel ihrer Gesamt-TP zufügt (alle Angriffe außer Hiebsschaden verursachen aber nur halben Schaden). Sollte ein Ziel sich den Weg aus der Kreatur freischneiden, kann die Kreatur ihre Fähigkeit Verschlingen erst wieder einsetzen, wenn sie diesen Schaden ausgeht hat.

Alternativ kann das verschlungene Ziel versuchen, herauszuklettern. Hierzu muss sie einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen die innere KRK der Kreatur + 8 und einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Klettern gegen SG 10 + 1-1/2fache HG der Kreatur ablegen. Jede dieser Handlungen erfordert eine Volle Aktion. Sollten beide Würfe gelingen, klettert das Ziel zurück ins Maul der Kreatur und kann fliehen (es landet auf einem freien Feld, welches an die Kreatur angrenzt).

Format: Nahkampf Biss +19 (5W4+16 S plus Verschlingen); *Angriffsfähigkeiten* Verschlingen (5W4+16 Sre, ERK 30, KRK 27, 71 TP).



WAHRE SPRACHE (ÜF)

Die Kreatur kann mit allen anderen Kreaturen sprechen, die über eine Sprache verfügen. Diese Fähigkeit ist stets aktiv.

Format: **Sprachen** Wahre Sprache.

WASSER ATMEN (AF)

Die Kreatur kann Wasser atmen. Sie kann keine Luft atmen, außer sie besitzt ebenfalls die Besondere Fähigkeit Amphibie (siehe Seite 152).

Format: **Sonstige Fähigkeiten** Wasser atmen.

WILDHEIT (AF)

Wird die Kreatur auf 0 TP reduziert, kann sie noch 1 Runde weiterkämpfen. Sie kann bis zum Ende ihres nächsten Zuges normal handeln, stirbt dann aber, sollte sie immer noch auf 0 TP sein. Sollte sie zwischenzeitlich weitere Trefferpunkte verlieren, kann sie nicht mehr handeln und stirbt.

Format: **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit.

WIRBEL (AF ODER ÜF)

Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Wirbelwind (siehe unten), die Kreatur erhält aber eine Bewegungsrate für Schwimmen anstelle einer Bewegungsrate für Fliegen. Ein Wirbel kann sich nur in einer Flüssigkeit (z. B. Wasser) bilden, diese nicht verlassen und blockiert stets alle Sicht in seinem Inneren und die Sichtlinie hindurch. Mitgetragene Kreaturen müssen über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, um Reflexwürfe zum Entkommen ablegen zu dürfen.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Wirbel (4W6+8 W, SG 15, 1/Tag).

WIRBELWIND (AF ODER ÜF)

Die Kreatur kann sich in einen Wirbelwind verwandeln. Sofern nicht anders angegeben, kann sie ihre Wirbelwindgestalt für eine Anzahl an Runden gleich ihrem halben HG aufrechterhalten. Sollte die Kreatur über keine Bewegungsrate für Fliegen verfügen, erhält sie eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen (mit Manövrierfähigkeit Durchschnittlich) in Höhe ihrer Bewegungsrate am Boden. Eine Kreatur in Wirbelwindgestalt kann sich ungehindert in und durch die Angriffsflächen anderer Kreaturen bewegen, ohne durch die Bewegung Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Die Basis einer Kreatur in Wirbelwindgestalt belegt ein 1,50-m-Feld. Am oberen Ende ist der Wirbelwind doppelt so breit wie am Fuß. Die Höhe beträgt das Vierfache der Breite des Fußes; dies verändert die Größenkategorie der Kreatur nicht. Sollte eine Kreatur Groß oder größer sein, kann sie die Größe ihrer Wirbelwindgestalt als Schnelle Aktion oder als Bewegungsaktion variieren (maximale Basis gleich normale Angriffsfläche der Kreatur). Eine Kreatur in Wirbelwindgestalt bedroht keine Felder und kann ihre normalen Angriffe nicht nutzen.

Betritt eine Kreatur in Wirbelwindgestalt die Angriffsfläche einer anderen Kreatur, muss diese Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen den aufgeführten SG ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie den aufgeführten Schaden. Sollte der Wirbelwind die vollständige Angriffsfläche der Kreatur abdecken, muss die Kreatur einen weiteren Reflexwurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie vom

Wirbelwind fortgetragen. Eine fortgetragene Kreatur ist auf dem falschen Fuß erwischt, erhält die Zustände Abgelenkt und Ringend und erleidet zu Beginn ihres Zuges automatisch den Schaden des Wirbelwindes. Sollte die fortgetragene Kreatur fliegen können, kann sie als Bewegungsaktion einen Reflexwurf ablegen, um aus dem Wirbelwind zu entkommen. Sollte sie nicht entkommen, kann sie einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Erfolg kann sie während ihres Zuges ihre übrigen Aktionen ausführen (außer der Bewegungsaktion). Misslingt der Rettungswurf, kann die fortgetragene Kreatur erst wieder in ihrem nächsten Zug handeln oder wenn sie vom Wirbelwind freigelassen wird.

Eine Kreatur in Wirbelwindgestalt kann bis zu zwei Kreaturen ihrer Größenkategorie tragen (die Anzahl verdoppelt sich jeweils pro Kategorie, um welche getragene Kreaturen kleiner sind). Die Kreatur in Wirbelwindgestalt kann eine fortgetragene Kreatur während ihres Zuges zu jeder Zeit ausstoßen und auf einem dann angrenzenden Feld ihrer Wahl fallen lassen. Der SL kann entscheiden, dass der Wirbelwind bei Kontakt mit Erde, Gras, Wasser oder anderem, leicht aufnehmbarem Material dies hochwirbeln und so alle Sicht in seinem Inneren (Dunkelsicht eingeschlossen) und die Sichtlinie durch ihn hindurch blockieren kann.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Wirbelwind (4W6+8 W, SG 15, 1/Tag).

Richtlinie: Diese Fähigkeit ist in der Regel nur ein Mal am Tag einsetzbar plus ein weiteres Mal am Tag pro 5 HG der Kreatur. Die Schadensmenge des Wirbelwindes sollte dem üblichen Nahkampfschaden der Kreatur entsprechen. Wirbelwinde verursachen normalerweise Wuchtschaden.

ZAUBERRESISTENZ (AF)

Die Kreatur kann die Effekte einiger Zauber und Zauberähnlicher Fähigkeiten vermeiden, die sie direkt betreffen würden. Um zu bestimmen, ob ein Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit bei einer Kreatur mit Zauberresistenz funktioniert, muss der Zauberwirker einen Wurf auf die Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) ablegen. Entspricht das Ergebnis wenigstens der Zauberresistenz, funktioniert der Zauber normal; der Kreatur ist aber immer noch jeder erlaubte Rettungswurf möglich. Siehe auch S. 265 im *Grundregelwerk*.

Format: **ZR** 18.

ZERMALMEN (AF)

Am Ende einer fliegenden oder springenden Fortbewegung kann die Kreatur auf Zielen landen, die wenigstens drei Größenkategorien kleiner sind als sie. Ziele erhalten automatisch den Zustand Liegend, erleiden den aufgeführten Schaden und werden in den Haltegriff genommen. Jedes zermalnte Ziel kann versuchen, während seines Zuges normal aus dem Haltegriff zu entkommen, und der Haltegriff endet automatisch, wenn die zermalmende Kreatur sich aus der Angriffsfläche des Zieles fortbewegt. Ein zermalntes Ziel erleidet durch das Zermalmen nur einmal Schaden, sofern die zermalmende Kreatur sich nicht von ihm herunter- und dann wieder auf es hinaufbewegt.

Format: **Angriffsfähigkeiten** Zermalmen (4W6+8 W).

Richtlinie: Nutze denselben Schaden wie beim gewöhnlichen Nahkampfangriff der Kreatur.

INDEX: KREATUREN NACH HG

Der folgende Abschnitt führt die Kreaturen in diesem Band nach HG und alphabetisch auf. Im Falle von Schablonen sind nur jene Kreaturen aufgelistet, welche über komplette Spielwerte verfügen. Am Ende folgt eine Liste der Raumschiffspielwerte.

HG 1/3: Elementar (Sehr klein), Skittermanderwelpen, Symbiend, Weltraumgoblin-Brutzelator.

HG 1/2: Anaciten-Schwingenbot, Formianer-Arbeiter, Maraquoi-Jäger, Untotes Skelett (Untoter Diener).

HG 1: Beobachterklasse-Sicherheitsroboter, Drow-Vollstrecker, Elementar (Klein), Fabrikschlick, Okkulter Zombie (Untoter Diener), Reptoide, Ryphorischer Techniker.

HG 2: Barathu (Frühes Stadium), Draelik, Elektrovor, Hesper, Ikeschti-Bruthüter, Kalo-Haijäger, Kontemplativer, Skittermander, Weltraumgoblin-Bosskopp, Verthani-Ätherpilot.

HG 3: Aionengardist, Cyberzombie (Untoter Diener), Elementar (Mittelgroß), Formianer-Krieger, Haan, Schwarm-Corrovox, Urog, Wrikichie.

HG 4: Grauer, Kammfresser, Ksarik, Nuar-Vollstrecker, Patrouillenklasse-Sicherheitsroboter, Schobhad.

HG 5: Barathu, Elementar (Groß), Ikeschti-Reißer, Kalo-Tiefensprecher, Nihili, Ryphorischer Himmelsfeuerpilot, Sarkesianischer Scharfschütze

HG 6: Bergaal, Caypin, Damoritoschs Arm (Symbiend), Orokoraner, Reptoidenmeister, Seltsamer.

HG 7: Aionengardisten-Spezialist, Anaciten-Arbeiter, Apari, Barachus-Engel, Blutsbruder, Elementar (Riesig), Haan-Kampfpilot, Schobhad-Kriegsführer.

HG 8: Ausgesetzter, Klingenschwinge, Maraquoi-Schamane, Nuar-Spezialist, Sarkesianischer Cyberkämpfer.

HG 9: Drachenvolk, Elementar (Mächtiger), Ellikoth, Orokoraner-Blutfürst, Surnoch, Trümmerschlick, Wahrhaft Reiner Verthani.

HG 10: Anhamut (Unvermeidbarer), Leerevettel, Schwarm-Drescherfürst.

HG 11: Blauer Drache (Junger Erwachsener), Adliger Drow-Waffenhändler, Elementar (Ältester).

HG 12: ASAF, Asteray, Frujai-Soldat.

HG 13: Nekrovit, Nihili-Kapitän.

HG 14: Deh-Nolo.

HG 15: Bryrvath.

HG 16: Omah.

HG 17: Hallajin.

HG 18: Mentor der Kontemplativen.

HG 19: Frujai-Kolonie, Todbringer (Teufel).

HG 20: Kyokor.

Raumschiffe: *Grad 6:* Tetraden-Karawelle (Seltsamer); *Grad 8:* Nova-brut; *Grad 14:* Todbringer (Teufel) (Raumschiffsgestalt).



ANHANG 1:
MONSTER UND
ANDERE NSC
ERSCHAFFEN

ANHANG 2:
KREATUREN
HERBEIZAUBERN

ANHANG 3:
EINFACHE
SCHABLONEN

ANHANG 4:
UNIVERSELLE
KREATUREN-
REGELN

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is 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, 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 Alien Archive © 2017, Paizo Inc.; Authors: John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Jon Keith, Steve Kenyon, Isabelle Lee, Lyz Liddell, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Joe Pasini, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Josh Vogt.

Deutsche Ausgabe Starfinder Alien Archiv © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

STARFINDER

HILFSMITTEL FÜR EIN FANTASTISCHES SPIEL!

BEREICHERT EURE STARFINDER-KAMPAGNEN MIT DIESEN AUFREGENDEN ZUSATZPRODUKTEN!

Das *Starfinder-Grundregelwerk* enthält alle Regeln, die ihr zum Spielen braucht, aber es gibt noch Lichtjahre an Raum, den es zu erforschen gilt! Lasst euch von erfahrenen Autoren mit den Wendungen einer kompletten *Starfinder*-Kampagne im *Starfinder-Abenteurpfad* überraschen. Oder erweckt euer Spiel zum Leben mit den umwerfend illustrierten Bodenplänen und Charakteraufstellern, die eigens für die Science-Fantasy von *Starfinder* entworfen wurden. Doch nicht nur für Spielleiter gibt es etwas zu entdecken – jeder Held verdient es, in allen Einzelheiten im *Starfinder Deluxe-Charakterbogen* festgehalten zu werden! Auf welche Weise ihr auch spielt, wir haben die Produkte, um euer Spiel übersichtlich zu halten und euch in ein Universum voller seltsamer Welten und einzigartiger Aliens zu vertiefen. Denn wenn die Sterne euer Ziel sind, kann man sich nicht gut genug vorbereiten!



STARFINDER ABENTEUERPFAD #1: ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION (TOTE SONNEN 1 VON 6)

Der Abenteuerpfad *Tote Sonnen* beginnt mit dem *Zwischenfall auf der Absalom-Station*, dem ersten Abenteuer für das Rollenspiel *Starfinder*. Ein verlassenes Bergbauschip tritt bei der Absalom-Station aus dem Hyperraum aus, mit einem mysteriösen Asteroiden im Schlepptau. Nach einem Kampf mit den widerstreitenden Fraktionen auf der Station werden die Helden angeheuert, um den Asteroiden zu erkunden und das Schicksal der verschwundenen Besatzung des Schiffes zu ergründen – nur um zu erfahren, dass der Asteroid ein Bruchstück eines viel größeren, uralten Gebildes ist – einer fremdartigen Waffe, welche die Sicherheit aller Paktwelten bedroht, sollte sie in die falschen Hände geraten.

€ 22,99 • US\$56010



STARFINDER ALIEN-ARCHIV AUFSTELLERSAMMLUNG

Die fremdartigen Bedrohungen aus dem *Starfinder* Alien-Archiv werden auf eurem Spieltisch lebendig mit dieser riesigen Sammlung aus mehr als 300 Kreaturaufstellern für das *Starfinder*-Rollenspiel oder auch jedes andere Science-Fantasy-Tischrollenspiel! Jeder Aufsteller besteht aus einem robusten Karton und zeigt ein wunderschönes, vollfarbiges Bild eines fremden Wesens aus der ersten Sammlung an interplanetaren Bedrohungen und einzigartigen Spieler-Volksauswahlen aus *Starfinder*. Diese Karton-Aufsteller passen in Basen, die von der Größekategorie der Kreatur abhängen, so kann man sie leicht mit Metall- oder Kunststoffminiaturen kombinieren. Kreaturen, welchen man in größerer Zahl begegnet, sind mehrfach enthalten, sowie einige neue Gegner für den Raumschiffkampf. Damit ist die *Alien-Archiv* Aufstellersammlung perfekt geeignet, um deine *Starfinder*-Kampagne lebendig werden zu lassen!

€ 44,95 • US\$56004



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\$56001



GEFÄHRLICHE BEGEGNUNGEN

Dieser Band ist randvoll mit seltsamen, fremdartigen Wesen für das Starfinder-Rollenspiel, einige davon freundlich, andere furchterregend. Von den schwerkraftmanipulierenden Frujais und planetentötenden Novabruten bis hin zu Sicherheitsrobotern und Weltraumgoblins stellen die Kreaturen in dieser Sammlung eine Herausforderung für Abenteurer auf jeder nur erdenklichen Welt dar. Zusätzlich können Spieler mithilfe der enthaltenen Regeln nicht nur alle möglichen Kreaturen bekämpfen, sondern selbst in deren Haut schlüpfen! In diesem Buch findest du:

- ⊗ Mehr als 80 klassische und neue bizarre Lebensformen, von den reptilienhaften Ikeschtis und Hallajin-Energiewesen zu den roboterartigen Anaciten und übernatürlichen Wesenheiten von jenseits der Reiche der Sterblichen.
- ⊗ Über 20 Volksauswahlen inkl. der vollständigen Regeln für Spieler, mit denen man alles vom geflügelten Drachenvolk bis zum hyperentwickelten schwebenden Gehirn spielen kann.
- ⊗ Neue fremde Technologien, mit welcher dein Charakter stets die Oberhand behält, einschließlich Waffen, Rüstungen, magischen Gegenständen und Vielem mehr.
- ⊗ Ein handliches System zur Erschaffung von NSC, mit welchem der Spielleiter jede nur vorstellbare fremdartige Kreatur erschaffen kann.
- ⊗ Neue Regeln zur Beschwörung von Monstern, Schablonen zur raschen Anpassung bereits vorhandener Monster und Vieles mehr.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com
© 2018, Paizo Inc.



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

Artikelnummer: US56010PDF